



# Theoretische Grundlagen zur Erreichung der Platzreife

## Inhaltsverzeichnis

### 1. Golfer Vokabular

### 2. Golfregeln & Etikette im Spielbetrieb

### 3. Golfetikette

### 4. Golfregeln

- 4.1. Blaue Pfähle (Boden in Ausbesserung - B.i.A.)
- 4.2. Gelbe Pfähle
- 4.3. Rote Pfähle
- 4.4. Biotop
- 4.5. Weiße Pfähle
- 4.6. Ball verloren
- 4.7. Ball unspielbar
- 4.8. Ball in Ruhe bewegt
- 4.9. Ball trifft anderen Ball auf dem Grün

- - - - -

### 1. Golfer-Vokabular

Golf ist ein Spiel bei dem es darum geht, einen Ball von einem Startpunkt (Abschlag) über eine gewisse Distanz zu einem Ziel (Loch) zu spielen. Folgende Begriffe werden dabei häufig verwendet:

**Handicap:** Gibt die Spielstärke des Spielers an (umso niedriger, desto besser ist der Spieler) und ist einfach gesagt die Anzahl der Schläge an, die der Spieler auf 18 Loch über Par benötigt.

**Par:** Es gibt Par 3 (kurze Bahnen bis 230m), Par 4 (mittellange Bahnen bis 430m) und Par 5 Bahnen (lange Bahnen). Ein Spieler mit Handicap 0 sollte jede Bahn Par spielen

**Birdie:** Mit einem Schlag weniger als Par eingelocht.

**Bogey:** Einen Schlag mehr als Par benötigt, Doppelbogey = 2 über Par, Triplebogey = 3 über Par usw.)

**Gelände:** Gesamte Fläche des Golfplatzes ohne die Hindernisse (Bunker und Wasserhindernisse)

**Out of bounds:** Der Bereich außerhalb des Platzes (die Grenze ist mit weißen Pfählen markiert)

**Tee:** Ein anderer Begriff für die Abschlagsfläche zu Beginn einer Spielbahn oder  
**Tee:** ein Hilfsmittel, auf das der Ball auf dem Abschlag gesetzt wird

**Fairway:** Die kurzgemähte Fläche einer Spielbahn

**Semi-Rough:** Das seitlich des Fairways etwas höher gemähte Gras

**Rough:** Das, noch weiter außen, seitlich des Semi-Roughs stehende sehr hohe Gras

**Grün:** Die um das Loch liegende, sehr kurz gemähte Fläche, auf der geputtet (eingelocht) wird

**Unbewegliche Hemmnisse:** Sämtliche künstlichen Bestandteile des Platzes (Wege, Gebäude, Bänke, Ballwascher, Papierkörbe, Deckel von Bewässerungsanlagen etc.)

**Pitchgabel:** Das Hilfsmittel, mit dem man das Einschlagloch des Balles auf dem Grün ausbessert

**Drive:** Ein anderer Ausdruck für den Abschlag mit einem Holz (Driver) vom Tee

**Divot:** Das beim Schlag auf dem Fairway herausgeschlagene Rasenstück

**Droppen:** Fallenlassen eines Balles aus Kniehöhe

**Fahne bedienen:** Der Vorgang, bei dem ein Spieler die im Loch steckende Fahne in der Hand hält und aus dem Loch zieht, wenn der Mitspieler seinen auf dem Grün liegenden Ball spielt. (Man fragt den Mitbewerber immer, ob er dies wünscht bzw. ob er die Fahne benötigt)  
- Die Fahne darf auch im Loch stecken bleiben, während der Spieler vom Grün einlocht!

## 2. Golfregeln & Etikette im Spielbetrieb

Die nachfolgenden Etikette- und Golfregeln sollen für einen fairen und geregelten Spielbetrieb sorgen, bei dem nicht zuletzt auch die Sicherheit hohen Stellenwert besitzt. Die Einhaltung der Etiketteregeln dienen dem zügigen Spiel, sowie der Schonung des Golfplatzes durch die Spieler. Die Golfregeln sorgen für einen sportlich fairen Spielablauf im privaten Spiel und bei Turnieren. Golfregeln sind nicht dazu da, andere Golfer bei diesem schönen Freizeitsport maßzuregeln.

Vor und während des Spiels sorgt der Spieler selbst, in dem er sich organisiert, für zügiges Spiel und damit für Spaß am Golf. Nichts ist schlimmer, als langsames Spiel und ständiges Warten auf einer Runde. Deshalb gilt:

1. Der Golfplatz, auf dem Sie spielen, ist immer Ihr eigener! Durch die Einhaltung der Etikette und Golfregeln trägt jeder Golfer dazu bei, dass alle Mitglieder und Gäste viel Spaß am Spiel haben.
2. Nur wer die Golfregeln gut kennt, kann sie auch anwenden und zu seinem Vorteil nutzen.

## Am Abschlag:

- die Golftaschen werden seitlich des Abschlags abgestellt
- der Spieler bereitet sich vor (Tees, Pitchgabel, Ballmarker und Reserveball in der Hosentasche)
- der Spieler kündigt an, was für einen Ball er spielt bzw. wie dieser markiert ist
- Bälle am Abschlag dürfen zwischen den Markierungen oder bis **maximal zwei Schlägerlängen** dahinter aufgeteet oder vom Boden gespielt werden

Herrenabschläge **Gelb**,      Damenabschläge **Rot**,  
Seniorenabschläge **Blau**,      Seniorinnenabschläge **orange**  
Kinder **grün**

- am Abschlag bitte keine Probeschwünge
- die Spieler verhalten sich ruhig, wenn ein Mitspieler abschlägt

## Auf dem Fairway:

- jeder Spieler läuft in Richtung seines Balles, jedoch maximal soweit, dass er nicht weiter vorne als der Spieler steht, der als nächster dran ist.
- es ist immer, auch wenn ein Ball schon auf dem Grün liegt, der Spieler an der Reihe, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist
- Probeschwünge sind erlaubt
- der Ball wird im Gelände gespielt, wie er liegt
- herausgeschlagene Divots bitte immer zurücklegen und festtreten
- Mitspielern sollte beim Bälle suchen geholfen werden
- schnellere Flights immer durchspielen lassen (durch Winken entsprechende Zeichen geben).
- sollte ein Ball versehentlich in Richtung anderer Spieler fliegen, so müssen diese mit einem lauten Ruf „Fore“ gewarnt werden
- Spieler die den Ruf „Fore“ hören, sollten sich von dem Rufer weg drehen, nach vorne beugen und ihren Kopf schützen

## Auf dem Grün:

- die Golftaschen, -Trolleys, -Carts sollten so abgestellt werden, dass sie beim Verlassen des Grüns in Laufrichtung zum nächsten Loch stehen
- Pitchmarken bitte ausbessern; auch Pitchmarken, die man nicht selbst verursacht hat
- die Puttlinie der Mitspieler nicht betreten, die eigene Puttlinie nicht berühren
- der Spieler, dessen Ball der Fahne am nächsten liegt, sollte die Fahne bedienen falls gewünscht
- beim Herausnehmen der Fahne ist darauf achten, dass der Lochrand nicht beschädigt wird
- Scores immer erst am nächsten Abschlag notieren, damit das Grün für den nachfolgenden Flight frei ist

**Dauer einer 18-Loch-Runde: maximal 4 ½ Stunden**  
(weniger Spieler brauchen weniger Zeit)

### 3. Golfetikette

Die Etiketteregeln dienen der Sicherheit und Rücksichtnahme auf andere Spieler sowie der Schonung des Golfplatzes. Bitte beachten Sie folgendes:

- Golfwagen bitte seitlich des Abschlags abstellen und nie über den Abschlag ziehen
- Übungsschwünge stets so ausführen, dass nicht in Richtung eines anderen Spielers geschwungen wird und so niemand durch z.B. Steinchen getroffen werden kann
- Am ersten Abschlag hat der beste Spieler die Ehre, bei den weiteren Löchern der Spieler mit dem besten Ergebnis am zuletzt gespielten Loch oder die „Rest-Ehre“
- Auf dem Abschlag bitte keine Probeschwünge
- Die Mitspieler verhalten sich ruhig, wenn ein Spieler den Ball anspricht und abschlägt
- Bitte immer erst abschlagen, wenn die vorausgehenden Spieler außer Reichweite sind
- Sollte ein Ball versehentlich in Richtung anderer Spieler fliegen, diese mit einem lauten Ruf „FORE“ warnen
- wenn der Ruf „Fore“ zu hören ist, immer vom Rufer wegdrehen, bücken und den Kopf mit den Händen schützen
- auf dem Fairway bitte ohne Verzug weiterspielen (je nach Par max. 13 - 15 - 17 Min.)
- Divots zurücksetzen
- beim Suchen eines Balles den Mitspielern helfen (max. erlaubte Suchzeit 3 Min.)
- schnellere Flights durchspielen lassen
- Bunker einebnen
- Golftaschen hinterm Grün abstellen und nie über Grün oder Vorgrün ziehen
- Pitchmarken auf dem Grün ausbessern
- beim Bedienen der Fahne auf den Lochrand achten
- nach Beendigung des Loches dieses unverzüglich verlassen
- Spiel-Ergebnisse immer erst am nächsten Abschlag auf der Scorekarte notieren

### 4. Golfregeln

#### 4.1. Blaue Pfähle (auch weiße Linien im Gelände): Boden in Ausbesserung ( B.i.A.)

Kommt ein Ball innerhalb einer durch blaue Pfähle markierten Fläche zur Ruhe, so darf er straflos vom nächsten Punkt aus, dort wo durch den B.i.A. keine Behinderung mehr besteht (Balllage, Stand oder Schwung), innerhalb einer Schlägerlänge aber **nicht näher zur Fahne** den/einen Ball droppen (fallenlassen).

Die Anwendung dieser Regel gilt auch, wenn

- Behinderung durch zeitweiliges Wasser
- unbewegliche Hemmnisse (alles Künstliche)
- Spuren von erdgängegrabenden Tieren
- Junganpflanzungen (von Gießringen umgeben oder durch Pfosten abgestützt)

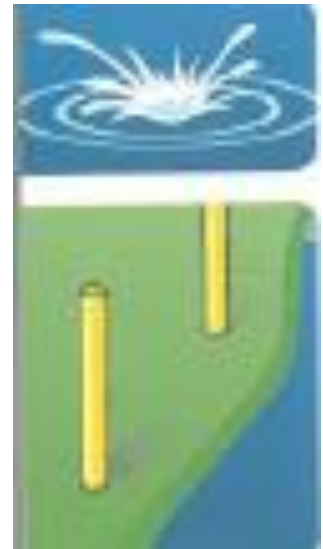
Falls der Ball in einem markierten B.i.A. verlorengeht, kann **straflos** ein neuer Ball wie oben gedroppt werden, wobei dann der nächste Punkt, von dem weitergespielt wird, von dort bestimmt wird, wo der Ball die Begrenzung (gedachte Linie zwischen zwei blauen Pfosten bzw. weiße Linie) gekreuzt hat; von dort innerhalb 1 Schlägerlänge. Existiert eine Dropzone, so kann der Ball von dieser gespielt werden.

Existiert keine Platzregel, die das Spielen im B.i.A. verbietet, kann der Ball auch im B.i.A. gespielt werden.

## 4.2. Gelbe Pfähle: Penalty Area

Landet der Ball eines Spielers in einem Wasserhindernis, so kann er

1. **ohne Strafe**, sofern möglich, im WH gespielt werden.
2. **mit einem Strafschlag** den gefundenen/aufgenommenen oder einen neuen Ball von dem Punkt aus, an dem der letzte Schlag gemacht wurde, spielen
3. den oder einen neuen Ball auf der verlängerten Linie Fahne und dem „Kreuzungspunkt“, wo der Ball die Grenze des WH (Linie zwischen den gelben Pfosten bzw. Markierungen) gekreuzt hat, beliebig weit nach hinten droppen



## Rote Pfähle: Penalty Area

Landet der Ball eines Spielers in einem seitlichen Wasserhindernis, so kann er

1. **ohne Strafe**, sofern möglich, im WH gespielt werden
2. **mit einem Strafschlag** den gefundenen/aufgenommenen oder einen neuen Ball von dem Punkt aus, an dem der letzte Schlag gemacht wurde, spielen
3. den oder einen neuen Ball auf der verlängerten Linie Fahne und dem „Kreuzungspunkt“, wo der Ball die Grenze des WH (Linie zwischen den roten Pfosten bzw. Markierungen) gekreuzt hat, beliebig weit nach hinten droppen
4. einen Ball von dem Punkt aus, wo der ursprüngliche Ball die rote Markierung gekreuzt hat, innerhalb zwei Schlägerlängen (nicht näher zur Fahne) droppen.



#### 4.4. rote, gelbe oder weiße Pfähle mit schwarzem oder grünem Kopf: Biotop

Ein Biotop darf nicht betreten werden, weder um den Ball zu suchen, noch um den Ball zu spielen, noch um darin den Stand einzunehmen. Landet der Ball eines Spielers in einem Biotop, so kann er

1. **mit einem Strafschlag** einen neuen Ball von dem Punkt aus, an dem der letzte Schlag gemacht wurde, spielen
2. einen Ball auf der verlängerten Linie Fahne und dem „Kreuzungspunkt“, wo der Ball die Grenze des Biotops (Linie zwischen den gelben Pfosten mit Biotop-Markierung bzw. Linien auf dem Boden) gekreuzt hat, beliebig weit nach hinten droppen
3. falls rote Pfähle (mit Biotop-Markierung) die Grenze bezeichnen, einen Ball von dem Punkt aus, wo der ursprüngliche Ball die rote Markierung gekreuzt hat, innerhalb zwei Schlägerlängen (nicht näher zur Fahne) droppen.

#### 4.5. Weiße Pfähle: Ausgrenze, dahinter „Out of bounds“

Kommt der Ball jenseits der Ausgrenze zur Ruhe, so **muss** unter Hinzurechnung eines Strafschlages, erneut ein Ball von dort gespielt werden, wo der letzte Schlag gespielt wurde. Ein Droppen des Balles an dem Punkt wo der Ball die Ausgrenze überschritten hat, ist nicht erlaubt.



#### 4.6. Ball verloren

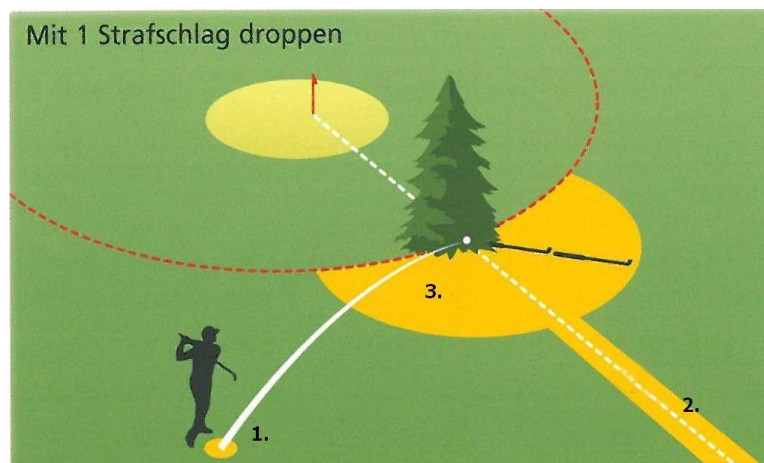
Wird ein Ball im Gelände verloren, so muss wie bei „Out of Bounce“ unter Hinzurechnung eines Strafschlages erneut von dort gespielt werden, wo der letzte Schlag gespielt wurde. Um sich während des Spiels unnötige Wege zu ersparen, sollte man einen provisorischen Ball spielen, wenn die Möglichkeit besteht, dass der Ball im Aus bzw. im Gelände verloren sein könnte. Dieser **muss** gespielt werden, bevor man nach vorne geht.

Ist der erste Ball dann wirklich im Aus oder im Gelände verloren, wird der provisorische Ball zum „Ball im Spiel“. Findet man den ersten Ball wieder und er ist nicht im Aus, so **muss** der erste Ball weitergespielt werden. Es werden dann keine Schläge mit dem provisorischen Ball gezählt.

#### 4.7. Ball unspielbar

Kommt ein Spieler zu der Ansicht, dass sein Ball nicht spielbar ist, so kann er - außer in einem Wasserhindernis - diesen Ball für unspielbar erklären. Der Spieler hat unter Hinzurechnung eines Strafschlages dann folgende Möglichkeiten:

1. den Ball erneut von dort spielen, wo er den letzten Schlag gespielt hat
2. den Ball auf der verlängerten Linie Fahne-Ball beliebig weit nach hinten droppen
3. den Ball innerhalb zweier Schlägerlängen nicht näher zur Fahne droppen



Verfährt der Spieler nach diese Unspielbarkeitsregel (28), und der Ball liegt in einem Bunker, so muß der Ball bei den Verfahren nach 2. und 3. **innerhalb** des Bunkers gedroppt werden.

#### **4.8. Ball in Ruhe bewegt**

Ein Ball gilt als bewegt, wenn er seine ursprüngliche Lage verlässt und an einer anderen Stelle zur Ruhe kommt. Bewegt ein Spieler versehentlich oder absichtlich seinen Ball, so erhält er einen Strafschlag und muss den Ball an die Stelle zurücklegen, wo er vorher lag.

Sowohl Wind als auch Wasser sind ein Teil des Spiels. Bewegt ein Windstoß den Ball, z.B. auf dem Grün, so muss der Ball aus seiner neuen Lage gespielt werden.

#### **4.9. Ball trifft anderen Ball**

Trifft der Ball eines Spielers den Ball eines Mitbewerbers, so muss der getroffene Ball an seine ursprüngliche Stelle zurückgelegt werden. Der Ball des Spielers muss gespielt werden wie er liegt. Hat der Spieler dabei von außerhalb des Grüns gespielt, so ist das für ihn straflos. Hat er allerdings vom Grün gespielt und einen anderen Ball auf dem Grün getroffen, so erhält der Spieler 2 Strafschläge.

Im Lochspiel gelten hierfür eigene Regeln (19-5).

**Eigene Notizen:**

