

2008–2011

Yves C. Ton-That

Golfregeln kompakt

Der praktische Regelführer zur
Verwendung auf dem Platz



Zählspiel & Lochspiel

golfregeln.eu

Grundlagen/
Droppen

Ab-
schlag

Fairway
& Rough

Bunker

Wasser

Aus/
prov.
Ball

Grün

Ball be-
wegt/
abge-
lenkt

Am Abschlag



Vorbereitung (R6/12)

- Markieren Sie Ihren Ball mit einem wasserfesten Filzstift, damit Sie ihn zweifelsfrei identifizieren können.
- Kontrollieren Sie Ihr Hcp auf der Scorekarte und tauschen Sie sie mit einem Mitspieler.
- Lesen Sie die Platzregeln.



Max. 14 Schläger (R4)

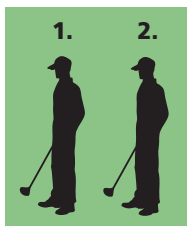
Es sind höchstens 14 Schläger erlaubt. Wenn Sie zu viele bei sich haben, müssen Sie die überzähligen Schläger *vor Beginn* der Runde aus dem Bag entfernen. Notfalls müssen Sie sie am Abschlag stehen lassen.

Bemerken Sie die überzähligen Schläger erst *nach Beginn* der Runde, so müssen Sie sie unverzüglich für neutralisiert erklären und dürfen sie in der Folge nicht mehr verwenden (Disqualifikation).



Pro Loch, an dem Sie zu viele Schläger dabei hatten, erhalten Sie *2 Strafschläge*, jedoch *höchstens 4 Strafschläge* pro Runde.

☛ Es ist nicht erlaubt, von einem anderen Spieler auf dem Platz einen Schläger zum Spielen auszuleihen.



Ehre/Spielfolge (R10)

Am ersten Abschlag richtet sich die Spielreihenfolge nach der Startliste. An den weiteren Abschlägen hat jeweils die Ehre, als Erster abzuschlagen, wer am vorhergehenden Loch das beste Resultat erzielt hat.

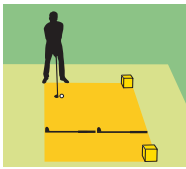
LOCHSPIEL: Die Ehre gebührt dem Spieler, der das letzte Loch gewonnen hat.



Falsche Spielreihenfolge (R10)

Schlägt ein Spieler ab, obwohl er nicht an der Reihe war, so zählt dies gleichwohl und ist straflos. Haben sich jedoch die Spieler über die falsche Reihenfolge *abgesprochen*, um einem von ihnen einen *taktischen Vorteil* zu gewähren, werden sie disqualifiziert.

LOCHSPIEL: Straflos, doch kann der Gegner sofort verlangen, dass der Spieler seinen Schlag annulliert und in der richtigen Reihenfolge wiederholt.

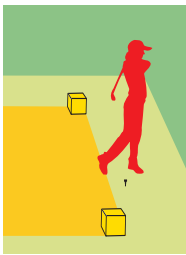


Abschlagsfläche (Erkl./R11)

Die Abschlagsfläche erstreckt sich von den Markierungen aus 2 Schlägerlängen nach hinten. Der *Ball* muss innerhalb dieser Fläche aufgesetzt werden, der Spieler selbst darf hingegen auch außerhalb stehen.



Ein Ball ist außerhalb des Abschlags, wenn er vollständig außerhalb ist.



Von außerhalb des Abschlags gespielt (R11)

Schlägt ein Spieler von außerhalb der Abschlagsfläche ab, so zählt der Schlag nicht und er erhält 2 *Strafschläge*. Der Spieler muss seinen Fehler beheben, indem er von innerhalb der Abschlagsfläche erneut abschlägt (3. Schlag).

☛ Wird der Fehler nicht behoben, droht *Disqualifikation*.

LOCHSPIEL: Straflos, doch kann der Gegner sofort verlangen, dass der Spieler seinen Schlag annulliert und wiederholt.

Im Bunker



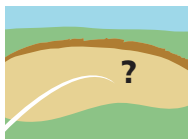
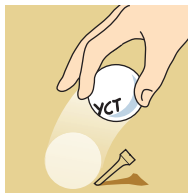
Grenze (Erkl.)

Ein Ball liegt im Bunker, wenn er den Sand darin berührt. Raseninseln im Bunker gehören nicht zum Bunker.



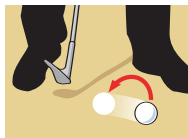
Ball identifizieren (R12)

Falls Sie nicht erkennen können, ob der gefundene Ball der Ihre ist, dürfen Sie ihn zwecks Identifizierung markieren und aufnehmen. Bevor Sie so verfahren, müssen Sie jedoch einen Mitspieler informieren und ihm Gelegenheit geben, das ganze Prozedere zu überwachen, sonst gibt es 1 Strafschlag. Beim anschließenden Zurücklegen ist die ursprüngliche Lage so gut wie möglich wiederherzustellen (d. h. gegebenenfalls Ball einbohren usw.).



Ball im Sand verschwunden (R12)

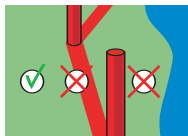
Ist Ihr Ball unauffindbar, obwohl Sie deutlich gesehen haben, wie er in einen Bunker geflogen ist, dann ist er vermutlich im Sand versunken. Sie dürfen nun tasten und rechnen, um den Ball zu lokalisieren. Wird der Ball dabei bewegt: straflos zurücklegen und ursprüngliche Lage wiederherstellen.



Ball beim Ansprechen bewegt (R18)

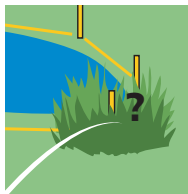
Bewegt sich Ihr Ball, nachdem Sie Ihren *Stand* eingenommen haben (der Schläger darf nicht aufgesetzt werden), so müssen Sie ihn zurücklegen und erhalten 1 Strafschlag.

Im Wasserhindernis



Grenze (Erkl.)

Ein Ball ist im Wasserhindernis, sobald er dessen Grenze berührt. Die Markierungspfähle stehen selbst im Wasserhindernis, d. h. die Grenze verläuft außen.



Ball nur vielleicht im Wasserhindernis (R26/27)

Wenn ein Ball *in Richtung* Wasser fliegt, seine Landung aber nicht genau gesehen werden kann, so darf die Wasserhindernisregel nur angewandt werden, wenn so gut wie sicher ist, dass der Ball innerhalb des Hindernisses gelandet ist. Andernfalls muss er als gewöhnlich verlorener Ball behandelt werden: Mit *1 Strafschlag* an der Stelle des letzten Schlags dropen (am Abschlag auf-teen).



Ball im Wasserhindernis – Wahlmöglichkeit (R13/26)

Liegt Ihr Ball im Wasserhindernis, so haben Sie grundsätzlich zwei Möglichkeiten:

1. Strafflos den Ball spielen, wie er liegt* (es gilt jedoch, einige Besonderheiten zu beachten).
2. Mit *1 Strafschlag* einen Ball außerhalb des Wasserhindernisses dropen (Wasserhindernisregel).

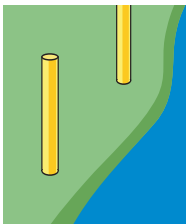


*Achtung: Handelt es sich beim Wasserhindernis um ein Biotop, das nicht betreten werden darf, so *müssen* Sie nach der 2. Variante vorgehen.



Wasserhindernisregel (R26)

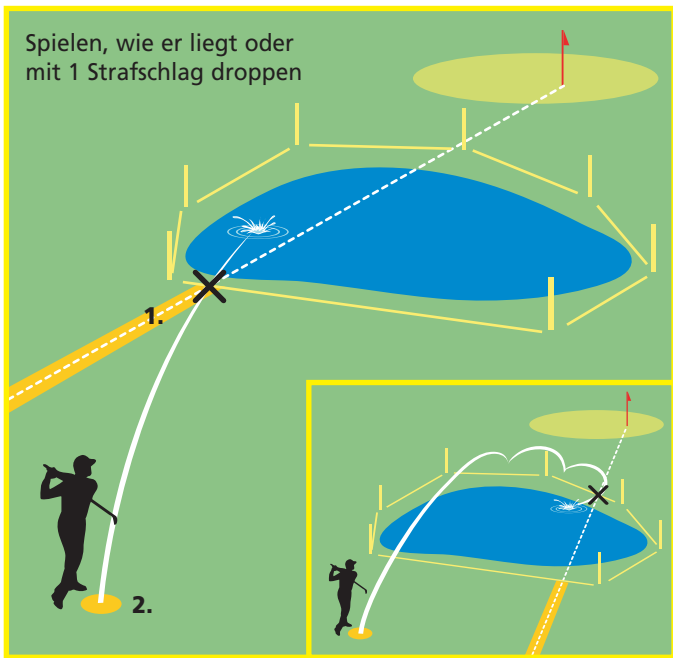
Liegt Ihr Ball in einem Wasserhindernis oder ist er darin verloren, so dürfen Sie außerhalb desselben wie folgt dropfen:

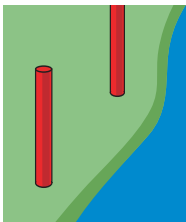


Gewöhnliches „frontales“ Wasser (gelb)

1. Mit 1 *Strafschlag* auf der rückwärtigen Verlängerung der Linie Loch-Kreuzungspunkt (Punkt X, wo der Ball die Grenze des Wasserhindernisses zuletzt gekreuzt hat) dropfen.
2. Mit 1 *Strafschlag* an der Stelle des letzten Schlags dropfen (am Abschlag auftefen).

Spielen, wie er liegt oder mit 1 Strafschlag dropfen

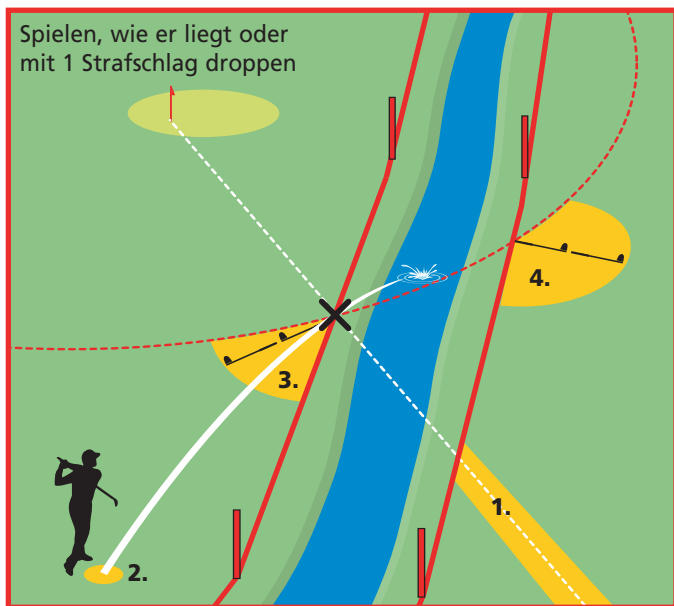




Seitliches Wasser (rot)

Dieselben Möglichkeiten (1. + 2.) wie beim gewöhnlichen „frontalen“ Wasser (gelb) und *zusätzlich*:

3. Mit 1 *Strafschlag* innerhalb von 2 Schlägerlängen vom Kreuzungspunkt (X) dropfen.
4. Mit 1 *Strafschlag* innerhalb von 2 Schlägerlängen vom Kreuzungsgegenpunkt (Punkt auf der gegenüberliegenden Seite des seitlichen Wasserhindernisses, in gleicher Entfernung zum Loch) dropfen.



Wasser

☛ Achten Sie auch auf die Platzregeln – manchmal wird als *zusätzliche* Möglichkeit eine so genannte Dropping Zone eingerichtet.

Übersicht über die Erleichterungsverfahren

(Für das genaue Vorgehen schlagen Sie bitte im entsprechenden Register nach.)

Loose Naturstoffe



Strafos entfernen. Falls sich dabei der Ball bewegt:

Bewegliche Hemmnisse



Strafos entfernen. Falls sich dabei der Ball bewegt:

Unbewegliche Hemmnisse



Erleichterung, wenn Ball/Stand/Schwung behindert!



























Ungewöhnlich beschaffener Boden



Erleichterung, wenn Ball/Stand/Schwung behindert!

Unspielbar erklären (mit 1 Strafschlag!)



Fairway & Rough	Bunker	Wasserhindernis	Grün
 zurücklegen, 1 Strafschlag	 	 	 zurücklegen, straflos
 zurücklegen, straflos	  zurücklegen, straflos	  zurücklegen, straflos	 zurücklegen, straflos
 	 	 	 auch wenn Puttlinie behindert
 	 	 	 auch wenn Puttlinie behindert
