

Lochspiel Abschlag; Aufsetzen des Balls
 Ball Ball öfter als einmal treffen
Golfregeln
 Auskunft über Schlagzahl Platzregeln
 Abspielzeit und Spielergruppen Provisorischer Ball Strafe Ball suchen
 Aufnehmen Langsames Spiel Hemmnis
 und Kennzeichen Caddie Zählspiel Zählkarte
 Strafschlag – Ball im Aus Strafe Ball im Wasserhindernis gespielt
 Vorgabenverteilung Der Platz Zählkarte
 Ball Halbiertes Loch
 Unbewegliches Bestball- und Vierball-Lochspiel
 Hemmnis Entscheidung bei gleichen Ergebnissen



St Andrews „Home of Golf“

DGV
 PLATZREIFE



GOLF.com

ZUR PLATZREIFE



- **PLATZREIFERICHTLINIEN**
- **ZÄHLSPIEL NACH STABLEFORD**
- **THEORIE** Etikette, Regeln und Wettspielordnung
- **PRAXIS** Training, Spielen und Bewegen auf dem Golfplatz

Platzreiferichtlinien:

- Bei der Platzreifeprüfung müssen **12 Stablefordpunkte** auf 9 Löcher erspielt werden.
- Spielzeit für das 9 Platzreife Turnier: > 120 Minuten.
- Von 50 Regelfragen kommen 20 Fragen in der Prüfung, wovon 5 falsch sein dürfen
- Nach bestandener Platzreifeprüfung erhält man die Platzreife mit Handicap -54.

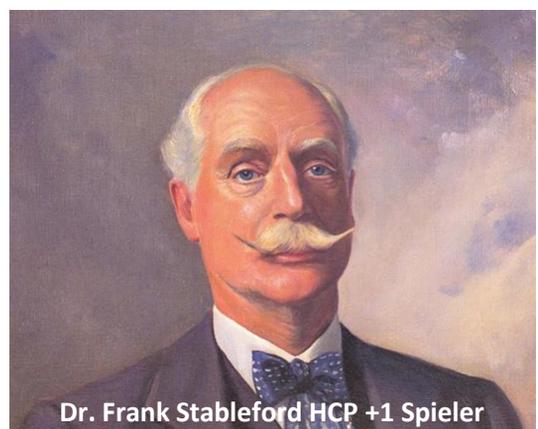
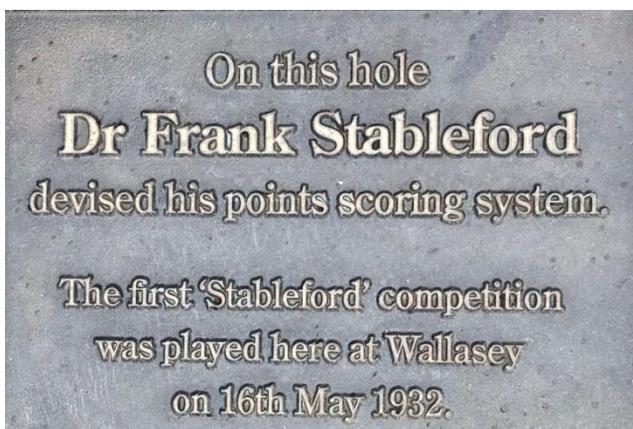
Zählspiel nach Stableford

Die Zählweise Stableford wurde von Dr. Frank Stableford erfunden und wurde 1932 erstmalig in einem Turnier angewendet. Das Spielergebnis wird an jedem Loch anhand der erspielten Schläge in Stableford-Punkte umgerechnet.

Vorteile von Stableford:

- Je weniger Schläge, um so mehr Stablefordpunkte können erreicht werden. Schlecht gespielte Löcher geben weniger Punkte, Minuspunkte gibt es nicht.
- Wenn kein Stableford Punkte mehr erreicht werden kann, Ball aufnehmen und somit bleibt die Spielgeschwindigkeit bei schlecht gespielten Löcher erhalten.
- Gespielte Ergebnisse werden pro Loch auf einer Zählkarte (Scorekarte) aufgeschrieben und daraus ergeben sich die jeweiligen Stableford-Punkte.

Viel Spaß und Erfolg bei der Platzreife



Dr. Frank Stableford HCP +1 Spieler

ETIKETTE Verhaltensregeln auf dem Golfplatz

Die Golf Etikette beinhaltet das sportliche Verhalten auf dem Golfplatz. Ohne die Einhaltung der Etikette kann ein flüssiges, sicheres und faires Golfspiel nicht stattfinden. Selbstverständlich dient die Golf-Etikette auch dazu, den Golfplatz zu schonen und so zu hinterlassen, wie man ihn vorgefunden hat.

SICHERHEIT AUF DEM GOLFPLATZ

Golfspieler müssen sowohl für die eigene, als auch für die Sicherheit anderer sorgen. Die Gefahr, die von fliegenden Bällen auf dem Golfplatz hervorgeht, sollte nicht unterschätzt werden. Der Warnruf "**FORE**" ist ein wichtiger Aspekt beim Golfspiel. Dieser internationale Warnruf informiert darüber, wenn Gefahr in Verzug ist.

RÜCKSICHT AUF ANDERE SPIELER

Spielen Sie erst, wenn Spieler außer Schlagweite sind (Bei einem PAR 3 erst abschlagen, wenn die Spieler das Grün verlassen haben). Mitspieler sollten nicht Vorlaufen und immer mit genügend Abstand zum Mitspieler stehen. Wenn der Spieler am Abschlagen ist, sollten sich die Mitspieler nach Möglichkeit nicht bewegen, laut reden oder in gerader Linie hinter dem Ball stehen

SPIELTEMPO Eine gute Organisation im Flight bzw. der Spieler erhöht das Spieltempo. Zügiges Spielen und Bewegen verkürzt die Spieldauer. Nach dem Putten sollten Sie umgehend das Green verlassen. Notieren Sie das Spielergebnis am nächsten Abschlag. Wenn Spieler hinter Ihnen warten und die Spielbahn vor Ihnen ist frei, gehen Sie auf die Seite und lassen die hinteren Golfspieler durch Handzeichen überholen. Golfspieler die einen Ball suchen, sollten nachfolgenden Flights unverzüglich ein Zeichen zum Überholen geben. Setzen Sie das Spiel erst fort, wenn die Spieler außer Reichweite sind

***Spielgeschwindigkeit auf dem Golfplatz und zügiges Spielen auf dem Platz heißt im Spielfluss bleiben und den Flight davor und dahinter immer im Blick haben.
Richtlinien beim Spielen über 9 Löcher > 2er Flight 2 Std. / 4er Flight 2 Std. 15 min.***

EIN MUSS IST DIE SCHONUNG DES PLATZES

Vermeiden Sie jede Beschädigung des Golfplatzes.

Herausgeschlagener Rasenstücke (Divots) müssen immer zurückgesetzt werden, jedoch nicht auf dem Abschlag. Unebenheiten im Sandbunker müssen immer mit der dafür vorgesehenen Bunkerharke eingeebnet werden. Pitchmarken (Einschlaglöcher auf dem Grün durch Bälle) müssen sorgfältig mit einer Pitchgabel ausgebessert werden.



VORRECHT AUF DEM GOLFPLATZ

Sofern nicht anders festgelegt, haben Flights mit zwei Golfspielern Vorrang vor Flights mit drei oder vier Golfspielern, d.h. Ihnen soll die Gelegenheit gegeben werden, zu überholen. Einzelspieler haben kein Vorrecht, d.h., sie müssen alle anderen Flights überholen lassen. Spiele über eine volle Runde (18 Löcher) haben Vorrang vor abgekürzten Runden. Spieler, die einen Ball suchen, müssen dem nachfolgenden Flight unverzüglich ein Zeichen zum Überholen geben, wenn der gesuchte Ball nicht sogleich zu finden ist. Sie dürfen nicht zunächst drei Minuten suchen, bevor sie überholen lassen. Ihr Spiel dürfen sie erst fortsetzen, wenn der nachfolgende Flight „durchgespielt“ hat und außer Reichweite ist.

READY GOLF verkürzt die Spielzeit und erleichtert das Spielen auf dem Platz



Sowohl im privaten Spiel als auch im Turnier ist die Voraussetzung für die Umsetzung von Ready Golf eine Verständigung der Spielergruppe auf dieses Verfahren. Alle Spieler müssen dabei sicherstellen, dass zu keiner Zeit ein Mitspieler gefährdet oder gestört wird.

PLATZBEREICHE UND GRUNDREGELN

Es ist wichtig, die verschiedenen Bereiche des Platzes zu kennen, wo Ihr Ball liegt, da dies die Regeln betrifft, die beim Spielen Ihres Balls oder beim In-Anspruch-Nehmen von Erleichterungen anwendbar sind.



Platz

Es gibt fünf Platzbereiche. Das **Gelände** umfasst den gesamten Platz mit Ausnahme folgender vier besonderer Bereiche:

1. Der Abschlag des Lochs, das Sie spielen
2. Alle Bunker
3. Penalty Areas mit oder ohne Wasser, gelbe und rote Pflöcke bzw. Linien
4. Das Grün des Lochs, das Sie spielen

KENNZEICHNUNGEN AUF DEM PLATZ

Farbliche Kennzeichnungen mit Pfählen oder Linien

Penalty Areas sind Bereiche mit oder ohne Wasser und sind rot oder gelb markiert

Ausgrenzen ist der Bereich, der außerhalb vom Gelände liegt und ist weiß markiert

Ungewöhnliche Platzverhältnisse sind Bereiche, von denen man straflose Erleichterung bekommt und sind blau oder weiß markiert



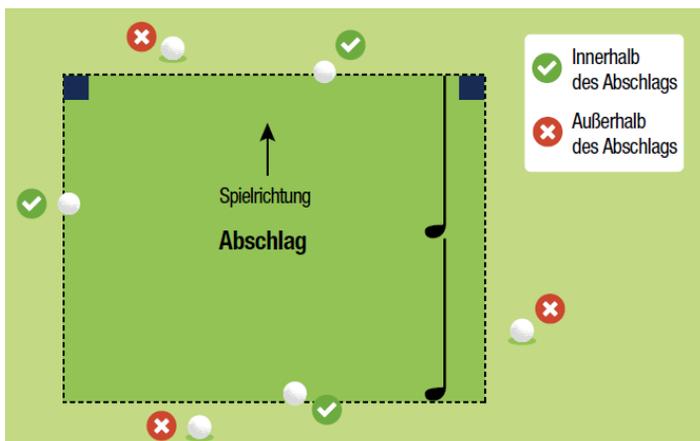
ABSCHLAG

Definition: Ein Ball liegt innerhalb des **Abschlags**, wenn irgendein Teil von ihm den **Abschlag** berührt oder sich oberhalb eines Teils des **Abschlags** befindet. Der Spieler darf außerhalb des **Abschlags** stehen, um einen Ball von innerhalb des **Abschlags** zu spielen.

Der Ball darf vom einem Tee oder auch vom Boden gespielt werden.

Fällt der Ball beim Ansprechen vom Tee, darf der Ball straflos erneut Aufgeteet werden.

Wenn der Spieler von außerhalb des Abschlags spielt, zieht er sich die Grundstrafe von zwei Strafschläge zu. Er muss erneut von innerhalb Abschlagen und es kommt der 3. Schlag.



Etikette: Divots werden auf dem Abschlag nicht zurückgelegt. Die Platzarbeiter sähen und bearbeiten die Abschlagfläche.

Tipp: Divots vom Abschlag runter werfen

BALL VERLOREN ODER AUS

Definition: Ein Ball ist verloren, wenn er **nicht** innerhalb von 3 Minuten gefunden wurde, nachdem der Spieler oder sein Mitspieler begonnen hat nach dem Ball zu suchen. Der Ball muss nicht gesucht werden und kann auch vor den 3 Minuten aufgegeben werden. Somit wird der provisorische Ball, Ball im Spiel mit Hinzurechnung 1 Strafschlages

Tipp: Beim Suchen nachfolgenden Flight beobachten - gegeben falls Durchspielen lassen

Ist der Ball sicher verloren oder außerhalb vom Gelände (Aus), muss der Spieler mit Schlag und Distanzverlust einen neuen Ball ins Spiel bringen > 1 Strafschlag.
Der Ball muss von der ursprünglichen Stelle gespielt werden. Im Gelände kniehoch Droppen oder vom Abschlag wieder aufgeteet werden.



TIPP:

Ball liegt im Aus

Nicht Suchen-gleich einen neuen Ball mit einem Strafschlag ins Spiel bringen
Ball verloren

Provisorischen Ball spielen und man kann 3 min. nach dem ursprünglichen Ball suchen ggf. nachfolgender Flight durchspielen lassen

PROVISORISCHER BALL

PROVISORISCHER BALL Wenn ein Ball außerhalb einer Penalty Area, verloren oder Aus sein könnte, muss der Spieler, um Zeit zu sparen einen provisorischen Ball spielen. Der provisorische Ball wird erst Ball im Spiel, wenn der ursprüngliche Ball außerhalb einer Penalty Area Aus oder verloren ist.

Wird der Ball innerhalb von 3 Minuten nicht gefunden (oder vorher aufgegeben), muss der provisorische Ball mit Hinzurechnung von 1 Schlag weitergespielt werden.

**Wir sind PING Vertragshändler
und autorisierter Premium - Superfitter von Ping Golfschläger**

PENALTY AREA

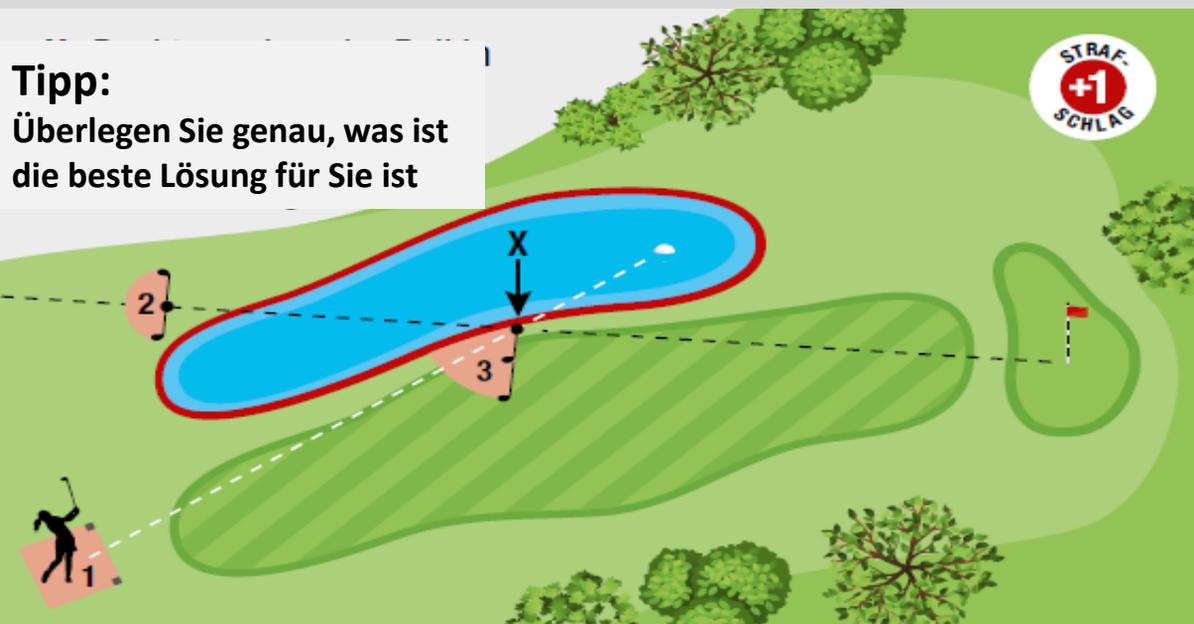
Penalty Areas sind Bereiche mit oder ohne Wasser
Diese Bereiche sind gelb bzw. rot gekennzeichnet

Gelbe Penalty-Areas sind direkt zu überspielende Bereiche



1. Spielen von vorhergehender Stelle (Ball dropen) > 1 Strafschlag
2. Spielen in der Verlängerung **Kreuzungspunkt (X)** zur Fahne beliebig weit nach hinten (Ball dropen) >1 Strafschlag / für beide Varianten gilt, nicht näher zu Fahne dropen
3. Spielen in der Penalty Area > ohne Strafschlag

Rote Penalty-Areas verlaufen seitlich zur Spielbahn

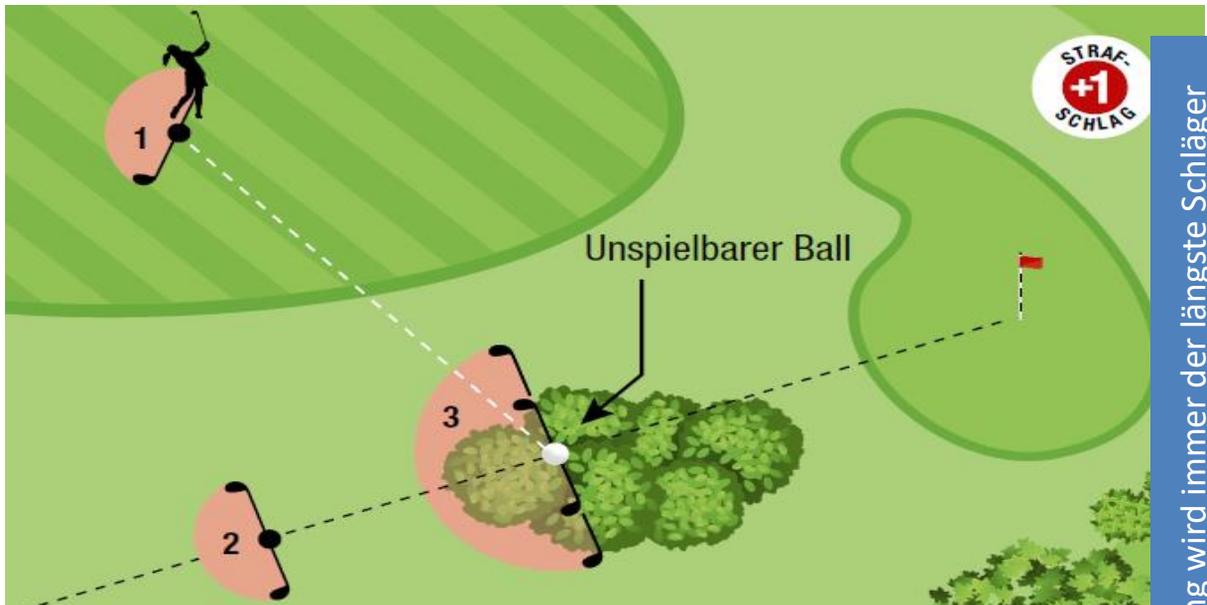


Tipp:
Überlegen Sie genau, was ist die beste Lösung für Sie ist

1. Spielen von vorhergehender Stelle (Ball dropen) > 1 Strafschlag
2. Spielen in der Verlängerung Kreuzungspunkt (X) zur Fahne beliebig weit nach hinten (Ball dropen) > 1 Strafschlag
3. 2 Schlägerlängen vom **Kreuzungspunkt (X)** Punkt (Ball dropen) > 1 Strafschlag für alle Varianten gilt, nicht näher zu Fahne dropen
4. Spielen in der Penalty Area > ohne Strafschlag

BALL UNSPIELBAR

Der Spieler darf einen Ball überall für unspielbar erklären, außer in einer Penalty Area.



Wenn der Ball nicht spielbar liegt, kann man den Ball mit drei Möglichkeiten für unspielbar erklären.

1. Spielen von vorhergehender Stelle (Ball dropfen) > 1 Strafschlag
2. Spielen in der Verlängerung **Ball** zur Fahne beliebig weit nach hinten (Ball dropfen) > 1 Strafschlag
3. 2 Schlägerlängen vom **Ball** (Ball dropfen) > 1 Strafschlag
für alle Varianten gilt, nicht näher zu Fahne dropfen

Ball unspielbar erklären im Bunker: Die drei Möglichkeiten gelten auf für den Bunker, jedoch muss bis auf Möglichkeit 1 das Dropfen im Bunker stattfinden

BALL DROPPEN

Ball im Erleichterungsbereich dropfen

Sie müssen einen Ball auf die richtige Weise (Kniehöhe) dropfen, wobei Sie folgende drei Anforderungen erfüllen müssen:

1. Sie müssen den Ball selbst dropfen
2. Der Ball darf weder Sie noch Ihre Ausrüstung treffen, bevor er den Boden berührt, sonst muss das Dropfen wiederholt werden.
3. Der Ball muss im Erleichterungsbereich gedroppt werden. Wenn der Ball näher zur Fahne oder außerhalb des Erleichterungsbereich zur Ruhe kommt, muss der Vorgang wiederholt werden. Sollte der Ball beim 2. Dropfen erneut näher zur Fahne oder außerhalb des Erleichterungsbereich zur Ruhe kommt, wird der Ball hingelegt, wo er beim 2. Dropfen aufgekommen ist



UNGEWÖHNLICHE PLATZVERHÄLTNISSE

Diese Regel behandelt **straflose Erleichterung**, die bei Beeinträchtigung durch Tierlöcher, Boden in Ausbesserung, bewegliche und unbewegliche Hemmnisse oder zeitweiliges Wasser zulässig ist.

Erleichterung bekommt man, wenn Stand, Lage oder Schwung behindert ist.

Die straflose Erleichterung bekommt man überall auf dem Platz, außer der Ball liegt in einer Penalty-Area.

Ein **unbewegliches Hemmnis** ist alles, was künstlich geschaffen wurde und nicht entfernt werden kann.

Erleichterung bei ungewöhnlichen Platzverhältnissen

Nächstgelegene Stelle bestimmen, nicht näher zu Fahne und von diesem Punkt 1 Schlägerlänge messen. Ball innerhalb des Erleichterungsbereichs straflos Dropfen.



Zum Abmessen von Schlägerlängen immer Tees zum Markieren verwenden

LOSE HINDERLICHE NATURSTOFFE UND BEWEGLICHE HEMMNISSE

Der Spieler darf ein losen hinderlichen Naturstoff oder ein bewegliches Hemmnis straflos **überall auf dem Platz** entfernen

Beispiele bewegliche Hemmnisse:

Bunkerrechen, Pfosten von Penalty Areas und alles Künstliche, was bewegt werden kann.

LOSE hinderliche Naturstoffe:

Blätter, Steine, Zweige, Äste, Kot, Würmer oder Insekten.

Beim Entfernen darf sich der Ball nicht bewegen

Wann gilt ein Ball als Bewegt: Ein Ball gilt als bewegt, wenn er seine Lage verändert und an einer anderen Stelle liegen bleibt. Bewegt sich ein Ball,, muss der Ball mit 1 Strafschlag zurück gelegt werden.

BUNKER

Bevor Sie Ihren Ball im Bunker spielen, ist es Ihnen gestattet, lose hinderliche Naturstoffe und bewegliche Hemmnisse zu entfernen. Im Bunker darf man keinen Probeschwing mit Sandberührung machen oder den Schläger direkt vor dem Schlag auf den Sand aufsetzen > 2 Strafschläge



Der Bunkersand muss beim Verlassen mit dem Rechen wieder eingeebnet werden

GRÜN



Auf dem Grün

- Ein Ball liegt auf dem Grün, wenn er das Grün berührt. Das Vorgrün gehört nicht dazu
- Ball muss beim Aufnehmen markiert werden und kann gereinigt werden
- Wird beim Markieren, Aufnehmen oder Zurücklegen der Ball bewegt, so ist das straflos
- Ein Ball gilt als eingelocht, wenn ein Teil unterhalb der Lochkante ist, oder an der Fahne eingeklemmt ist

Etikette

- Pitchmarken (Einschlaglöcher durch den Ball verursacht) müssen sorgfältig mit einer Pitchgabel entfernt werden.
- Achten Sie darauf, dass Sie nicht durch Puttlinien von Mitspieler laufen
- Keine Beschädigungen auf dem Grün verursachen > Vorsichtiges Gehen
- Nach dem Einlochen, zügig das Grün verlassen > Tasche muss bereits am Ausgang stehen

WETTSPIELORDNUNG

Scorekarte, Stableford, Handicap und Tipps für Wettspiele

Scorekarte					
Name					
Handicap-Index					
Course-Handicap					
Loch	gelb	rot	PAR	VGW	Score
1	367	317	4	5	
2	298	265	4	15	
3	117	101	3	17	
4	389	344	4	1	
5	405	380	4	7	
6	342	298	4	3	
7	181	157	3	11	
8	339	292	4	13	
9	385	345	4	9	
OUT	2823	2499	34		
10	310	251	4	10	
11	115	104	3	18	
12	319	293	4	4	
13	291	256	4	16	
14	314	281	4	6	
15	378	345	4	2	
16	445	391	5	8	
17	453	406	5	14	
18	184	138	3	12	
IN	2809	2465	36		
TOTAL	5632	4964	70		
Unterschrift Spieler					
Unterschrift Zähler					



grün	PAR	VGW		Score
260	4	5		
150	3	15		
105	3	17		
235	4	1		
255	4	7		
109	3	3		
65	3	11		
220	4	13		
154	3	9		
1553	31			
251	4	10		
104	3	18		
210	4	4		
235	4	16		
145	3	6		
260	4	2		
100	3	8		
280	4	14		
78	3	12		
1663	32			
3216	63			

Handicap-Index = Course HCP			
Herren		Damen	
HCPI	CHCP	HCPI	CHCP
35,6-36,5	38	35,6-36,4	41
36,6-37,4	39	36,5-37,3	42
37,5-38,3	40	37,4-38,2	43
38,4-39,3	41	38,3-39,1	44
39,4-40,2	42	39,2-39,9	45
40,3-41,1	43	40,0-40,8	46
41,2-42,1	44	40,9-41,7	47
42,2-43	45	41,8-42,6	48
43,1-43,9	46	42,7-43,5	49
44,0-44,9	47	43,6-44,4	50
45,0-45,8	48	44,5-45,2	51
45,9-46,7	49	45,3-46,1	52
46,8-47,7	50	46,2-47,0	53
47,8-48,6	51	47,1-47,9	54
48,7-49,5	52	48,0-48,8	55
49,6-50,5	53	48,9-49,7	56
50,6-51,4	54	49,8-50,5	57
51,5-52,3	55	50,6-51,4	58
52,4-53,3	56	51,5-52,3	59
53,4-54	57	52,4-53,2	60
		53,3-54,0	61
Herren		Damen	
HCPI	CHCP	HCPI	CHCP
37,4-38,4	29	37,7-38,6	32
38,5-39,6	30	38,7-39,7	33
39,7-40,7	31	39,8-40,8	34
40,8-41,8	32	40,9-41,8	35
41,9-43,0	33	41,9-42,9	36
43,1-44,1	34	43,0-44,0	37
44,2-45,3	35	44,1-45,0	38
45,4-46,4	36	45,1-46,1	39
46,5-47,5	37	46,2-47,2	40
47,6-48,7	38	47,3-48,2	41
48,8-49,8	39	48,3-49,3	42
49,9-51,0	40	49,4-50,4	43
51,1-52,1	41	50,5-51,4	44
52,2-53,3	42	51,5-52,5	45
53,4-54,0	43	52,6-53,6	46
		53,7-54,0	47

ZU BEACHTEN:

Der Spieler ist für seine Scorekarte verantwortlich.

Handicap-Index
Course-Handicap

ist das tatsächliche Handicap auf die Kommastelle berechnet
ist abhängig von dem jeweiligen Platz den Sie spielen

STABLEFORD UMRECHNUNGSTABELLE

PAR (Professional Average Result)

Bei der Angabe „PAR“ handelt es sich um einen Standardwert, welcher nach der Länge der jeweiligen Spielbahn festgelegt wird.

Es gibt 3 verschiedenen PARS

PAR 3

Damen bis 200m / Herren bis 235m

PAR 4

Damen 185 bis 385m / Herren 220 bis 450m

PAR 5

Damen ab 350m / Herren ab 415m



Spielvorgabe mit 2 Schläge mehr als PAR

Brutto ist Par ohne HCP-Vorgabe	PAR 3	P	PAR 4	P	PAR 5	P
2 unter Par Eagle			2 Schläge	6	3 Schläge	6
1 unter Par Birdie	2 Schläge	5	3 Schläge	5	4 Schläge	5
Brutto PAR ist Brutto	3 Schläge	4	4 Schläge	4	5 Schläge	4
1 über Par Bogey	4 Schläge	3	5 Schläge	3	6 Schläge	3
2 über Par Double Bogey = Netto PAR	5 Schläge	2	6 Schläge	2	7 Schläge	2
3 über Par Triple Bogey	6 Schläge	1	7 Schläge	1	8 Schläge	1
4 über Par	7 Schläge	0	8 Schläge	0	9 Schläge	0

Spielvorgabe mit 3 Schläge mehr als PAR

Brutto ist Par ohne HCP-Vorgabe	PAR 3	P	PAR 4	P	PAR 5	P
2 unter Par Eagle			2 Schläge	7	3 Schläge	7
1 unter Par Birdie	2 Schläge	6	3 Schläge	6	4 Schläge	6
Brutto PAR ist Brutto	3 Schläge	5	4 Schläge	5	5 Schläge	5
1 über Par Bogey	4 Schläge	4	5 Schläge	4	6 Schläge	4
2 über Par Double Bogey	5 Schläge	3	6 Schläge	3	7 Schläge	3
3 über Par Triple Bogey = Netto PAR	6 Schläge	2	7 Schläge	2	8 Schläge	2
4 über Par	7 Schläge	1	8 Schläge	1	9 Schläge	1
5 über Par	8 Schläge	0	9 Schläge	0	10 Schläge	0

Spielvorgabe mit 4 Schläge mehr als PAR

Brutto ist Par ohne HCP-Vorgabe	PAR 3	P	PAR 4	P	PAR 5	P
2 unter Par Eagle			2 Schläge	8	3 Schläge	8
1 unter Par Birdie	2 Schläge	7	3 Schläge	7	4 Schläge	7
Brutto PAR ist Brutto	3 Schläge	6	4 Schläge	6	5 Schläge	6
1 über Par Bogey	4 Schläge	5	5 Schläge	5	6 Schläge	5
2 über Par Double Bogey	5 Schläge	4	6 Schläge	4	7 Schläge	4
3 über Par Triple Bogey	6 Schläge	3	7 Schläge	3	8 Schläge	3
4 über Par = Netto PAR	7 Schläge	2	8 Schläge	2	9 Schläge	2
5 über Par	8 Schläge	1	9 Schläge	1	10 Schläge	1
6 über Par	9 Schläge	0	10 Schläge	0	11 Schläge	0

HANDICAP

Das **Handicap (Vorgabe)** ist das aktuelle Spielpotenzial eines Spielers in einer Zahl ausgedrückt. Das HCP ändert sich nach jedem Spiel.

„Ein Handicap drückt aus, wie gut ein Spieler theoretisch spielen kann, wenn alles gut geht.“



Nach bestandener Platzreifeprüfung erhält man die DGV-Platzreife (54). Danach kann man in vorgabewirksamen Turnieren oder Privatrunden seine Spielstärke verbessern.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Handicap zu verbessern:

Durch das Spielen von Turnieren (Einzel-Zählspiel-Turniere) oder in Privatrunden die vorher im Sekretariat angemeldet werden müssen.

Diese Turniere können über 9 bzw. 18 Löcher gehen.

TIPPS FÜR WETTSPIELE

Anmeldung zu einem Wettspiel

- Eintragung in die Nennliste bzw. Online über PCCaddie
- Ausschreibung sorgfältig durchlesen (Spielform und Vorgabegrenze)
- Starzeitenabfrage: Startliste hängt aus und kommt per SMS aufs Handy, falls man Mitglied ist und die Handynummer hinterlegt hat.

1 Tag vor dem Turnier

Tipp: Wetterbeobachtung, Essen und Trinken bedenken

Am Turniertag

Tipp: ca. 1 Stunde vor dem Turnier auf der Anlage

- Startzeit überprüfen, Scorekarte im Sekretariat abholen und evtl. Startgeld bezahlen
- Ausrüstung prüfen (Bälle, Tees, Ballmarker, Pitchgabel, Bleistift usw.)
- Aufwärmen und Einschlagen vor dem Turnier

WICHTIG: 10 Minuten vor der Startzeit am Abschlag sein

Auf der Runde

- Golf im Wettspiel heißt > Rücksichtnahme auf Ihre Mitspieler
- Zügiges Bewegen auf dem Golfplatz, mit wenigen Probeschwüngen (2 Std für 9 Loch)
- Ready Golf in Wettspielen sowie auch in Privatrunden
- Organisieren Sie den Ablauf Ihres Spiels (unnötiges Hin- und Herlaufen vermeiden)
- Spielen Sie immer ein provisorischen Ball, falls der Spielball verloren sein könnte
- Spielen Sie vorrausschauend, überlegen Sie sich rechtzeitig bereits welchen Schläger Sie nehmen, um den nächsten Schlag auszuführen, nicht erst wenn Sie dran sind.

Nach dem Wettspiel

- Scorekarte mit dem Zähler vergleichen, Unterschreiben der Scorekarte und unverzüglich im Wettspielbüro abgeben
- Der Spieler ist für seine Scorekarte verantwortlich. Falsche Ergebnisse oder unleserliche Schrift führen zur Disqualifikation.

ZUSAMMENFASSUNG Praktischer Unterricht und Spielen auf dem Platz

Grundlage für etikettengerechtes Verhalten auf dem Platz

Es gilt: "Verlassen Sie den Platz so, wie Sie ihn vorfinden möchten!"

- Höflichkeit Rücksichtnahme und Sicherheit (FORE ist der Notruf bei Gefahr)
- Ready Golf > wer startklar ist spielt, unter Einhaltung von Rücksicht und Gefahren
- Spielgeschwindigkeit hat hohe Priorität
- Langsames Spielen mit vielen Probeschwüngen verzögert den Spielfluss auf dem Platz
- Schonung des Platzes (Divots zurücklegen, Pitchmarken ausbessern, Bunker rechen)

Verhalten am Abschlag

- Ball ankündigen (Marke, Nummer, besondere Markierung) beim ersten Abschlag oder wenn Sie einen neuen Ball ins Spiel bringen
- Erst Abschlagen, wenn die Spielergruppe vor Ihnen außer Reichweite ist
- **Bei Par 3-Löchern gilt die Regel, nur Abschlagen, wenn das Grün frei ist**
- Übungsschwünge nur mit Abstand und nicht in Richtung anderer Personen.



Verhalten auf der Spielbahn (Gelände)

- Halten Sie Kontakt zur vorausspielenden Gruppe
- Ballflug und Lage des Balles genau beobachten und merken (ggf. provisorischen Ball spielen) um Zeit zu sparen
- Schnellere Spielgruppen Durchspielen lassen, wenn man sucht oder langsamer spielt.
- Wenn nach einem Ball gesucht wird, helfen alle Mitspieler, nachfolgender Flight durch Handzeichen Durchspielen lassen und danach wieder Spiel aufnehmen

Auf dem Grün

- Vorsichtig auf dem Grün gehen und dabei die Grünoberfläche nicht beschädigen
- Pitchmarken sorgfältig mit Pitchgabel ausbessern
- Vorsichtig beim Herausnehmen der Fahne bzw. Ball, Lochkante dabei nicht verletzen
- Niemals über die Puttlinie der Mitspielers laufen.
- Ball exakt markieren, aufnehmen und zurücklegen.
- Golftaschen mit ausreichendem Abstand vom Grün abstellen in Richtung nächsten Loches. Verlassen Sie zügig das Grün, und schreiben Sie Ihr Score am nächsten Loch

Etikette- und Regelfragen zur Platzreife

Von diesen 60 Fragen kommen 20 Fragen in der Platzreifeprüfung dran

Frage 1

Unter Etikette versteht man in der Hauptsache, wie sich der Spieler auf dem Platz verhalten soll. Ist das richtig?

JA / NEIN

Frage 2

Wenn Sie auf dem Platz spielen, dürfen Sie auch mit Range Bällen spielen. Ist das richtig?

JA / NEIN

Frage 3

Ihr Schlag ist Ihnen misslungen und der Ball startet in Richtung anderer Mitspieler. Wie lautet der internationale Warnruf im Golfsport?

ATTENTION / FORE

Frage 4

Es ist Aufgabe der Greenkeeper, Pitchmarken auf dem Grün und Fußspuren im Bunker zu reparieren

JA / NEIN

Frage 5

Welchen Schläger muss ein Spieler dazu nutzen, den nächstgelegenen Punkt der vollständigen Erleichterung zu ermitteln?

Den längsten Schläger aus seinem Bag, mit Ausnahme des Putters.

Jeden beliebigen Schläger aus seinem Bag.

Frage 6

Spieler, die einen Ball suchen, dürfen 3 Minuten suchen, müssen aber erst nach dem Suchen die nachfolgenden Spieler durchspielen lassen.

JA / NEIN

Frage 7

Sie haben Ihren Ball ins dichte Rough geschlagen. Wann lassen Sie die nachkommende Spieler durchspielen?

Wenn es aussieht, dass der Ball schwierig zu finden sein wird bzw. wenn die nachfolgende Partie hinter Ihnen bereits wartet

Nachdem Sie, so wie es die Golfregeln erlauben, 3 Minuten gesucht haben.

Frage 8

Niemand sollte seinen Ball spielen, bevor die vorausgehenden Spieler außer Reichweite sind.

JA / NEIN

Frage 9

Golfbags und Golftröleys müssen immer vor dem Grün abgestellt werden.

JA / NEIN

Frage 10

Es ist verboten, Ratschläge in einem Wettspiel zu geben. Es ist aber nicht verboten, den Mitspieler über die Golfregeln zu informieren.

RICHTIG / FALSCH

Frage 11

Ein Spieler spielt bei einem Turnier 36 Stableford Nettopunkte.

Hat der Spieler sein Handicap erspielt?

JA / NEIN

Frage 12

Bei einem Wettspiel nach Stableford muss der Ball, ganz egal wie viele Schläge man benötigt, immer fertig gespielt werden.

JA / **NEIN**

Frage 13

Der Spieler setzt seinen Ball am Abschlag ca. 3 Schlägerlängen hinter der Abschlagmarkierung auf. Bekommt der Spieler 2 Strafschläge?

JA / **NEIN**

Frage 14

Kann ein Übungsschwung ohne Ball zum Einschwingen in Richtung von Mitspielern oder anderen Personen Gefahr bedeuten?

JA / **NEIN**

Frage 15

Ein Spieler ist dafür verantwortlich, dass er den richtigen Ball spielt. Sollte er deshalb seinen Ball kennzeichnen?

JA / **NEIN**

Frage 16

Beim Schlag aus dem Bunker streifen Sie beim Rückschwung mit dem Schläger leicht den Sand. Was gilt?

Straflos

2 Strafschläge.

Frage 17

Grundsätzlich bedeutet das Anwenden einer Golfregel einen Strafpunkt und das Verletzen einer Golfregel 2 Strafpunkte. (Ausnahme: Bunker)

RICHTIG / FALSCH

Frage 18

In Wettspielen und angemeldeten Privatrunden kann man ggf. sein Handicap verbessern?

JA / **NEIN**

Frage 19

Ein Golfer sollte sich am Platz so verhalten, dass er keine anderen Spieler gefährdet, sich selbst schützt, das Spiel nicht verzögert und den Platz schonend behandelt.

RICHTIG / FALSCH

Frage 20

Fällt der Ball auf dem Abschlag beim Ansprechen vom Tee, dann muss der Spieler den Ball erneut aufteeen und bekommt dafür einen Strafschlag.

RICHTIG / FALSCH

Frage 21

Jede Absicht, den Ball zu spielen, zählt als Schlag, egal ob sich der Ball bewegt oder nicht.

RICHTIG / FALSCH

Frage 22

Grundsätzlich darf bei der Schlagvorbereitung nichts niedergedrückt, geknickt oder weggebogen werden.

RICHTIG / FALSCH

Frage 23

Herausgeschlagene Divots (Rasenstücke) dürfen am Abschlag nicht mehr eingesetzt werden?

RICHTIG / FALSCH

Frage 24

Bei einem Ball, der sich im Sandbunker befindet, darf der Spieler einen Probeschlag machen und kann dabei den Sand mit dem Schlägerblatt berühren.

RICHTIG / FALSCH

Frage 25

Rote Pfosten am Golfplatz bedeuten: Seitliche Penalty Area. Im roten gesteckten Strafraum darf mit dem Schläger nichts berührt werden.

RICHTIG / FALSCH

Frage 26

Gelbe Pfosten auf dem Golfplatz bedeuten Penalty Area. Liegt der Ball innerhalb der Area darf er nicht mehr gespielt werden?

RICHTIG / FALSCH

Frage 27

Aus-Ein Ball liegt innerhalb, wenn er mit irgendeinem Teil des Balles noch innerhalb des Geländes liegt?

RICHTIG / FALSCH

Frage 28

Blaue Pfosten bedeuten: Boden in Ausbesserung. Der Ball darf straflos aufgenommen und gedroppt werden (nicht näher zur Fahne).

RICHTIG / FALSCH

Frage 29

Pfosten mit grünen Kappen bedeuten: Biotop, Betreten streng verboten. Im Ausnahmefall kann das Betreten dieser Zone sogar zum Platzverbot führen.

RICHTIG / FALSCH

Frage 30

Wenn ein farblich markierter Pfosten, außer er ist weiß, die Schwung- oder Schlagvorbereitung behindert, dann darf dieser herausgezogen werden. Der Pfosten muß nach dem Schlag, an der gleichen Stelle wieder eingesetzt werden.

RICHTIG / FALSCH

Frage 31

Wenn sich ein Spieler unsicher ist, ob sein Ball im "AUS" (weiße Pfosten) gelandet ist, dann muss er keinen provisorischen Ball nachspielen?

RICHTIG / FALSCH

Frage 32

Wenn ein Spieler einen provisorischen Ball spielt und den ursprünglich geschlagenen Ball wieder findet, dann darf der provisorische Ball straflos aufgenommen werden.

RICHTIG / FALSCH

Frage 33

Findet ein Spieler den ursprünglich geschlagenen Ball nicht, dann darf der provisorisch gespielte Ball, mit dem Hinzurechnen von einem Strafschlag, weitergespielt werden.

RICHTIG / FALSCH

Frage 34

Ein Spieler kann seinen Ball unter Hinzurechnung von einem Strafschlag nach den Regeln immer für unspielbar erklären, außer in der roten oder gelben Penalty Area (Strafraum).

RICHTIG / FALSCH

Frage 35

Auf dem Green darf ein Ball aufgenommen und gereinigt werden, wenn er vorher markiert wurde.

RICHTIG / FALSCH

Frage 36

Pitchmarken auf dem Green müssen ausgebessert werden. Sieht ein Spieler eine Pitchmarke, die nicht von seinem Ball stammt, dann sollte er diese auch ausbessern?

RICHTIG / FALSCH

Frage 37

Jeder Spieler ist für seinen Ball auf dem Green selbst verantwortlich. Trifft er einen anderen Ball erhält er dafür 2 Strafpunkte.

RICHTIG / FALSCH

Frage 38

Ungewöhnliche Bodenverhältnisse sind Mäusegänge, Traktorspuren, Fuchsbau usw.

RICHTIG / FALSCH

Frage 39

Die Spieler sollte das Green sofort verlassen, wenn der letzte Ball eingelocht wurde und den Score am nächsten Abschlag in die Scorekarte eintragen

RICHTIG / FALSCH

Frage 40

Schnellere Spieler können auch warten, Durchspielen lassen ist nicht notwendig.

RICHTIG / FALSCH

Frage 41

Golfschläge dürfen erst ausgeführt werden, wenn sichergestellt ist, das Spieler vor Ihnen nicht mehr gefährdet werden. Am Par 3 muss das Grün frei sein.

RICHTIG / FALSCH

Frage 42

Ein Spieler sollte, um eine Spielverzögerung zu vermeiden, immer zwei Ersatzbälle und Tees in der Hosentasche haben, damit das Spielen schnell geht.

RICHTIG / FALSCH

Frage 43

Die 3 Minuten Suchzeit nach einem ball beginnt, nachdem man den Schlag gemacht hat

RICHTIG / FALSCH

Frage 44

Wenn der Ball in einer roten Penalty-Area nicht mehr zu finden ist, bestimmt man den Kreuzungspunkt, wo der Ball zuletzt gekreuzt hat und muss von dort mit dem längsten Schläger zwei Schlägermessen oder geht zurück zum letzten Schlag – 1 Strafschlag

RICHTIG / FALSCH

Frage 45

Wenn man ein Turnier spielt, sollte man mind. 10 min. vor dem Start am Abschlag sein

RICHTIG / FALSCH

Frage 46

Bei einem Wettspiel sind maximal 16 Golfschläger erlaubt

RICHTIG / FALSCH

Frage 47

Die Lage eines aufzunehmenden Balls sollte durch eine kleine Münze oder einen ähnlichen Gegenstand (Ballmarker) gekennzeichnet werden. Der Ball darf gereinigt werden.

RICHTIG / FALSCH.

Frage 48

Ein Hemmnis ist alles Künstliche auf dem Platz

RICHTIG / FALSCH

Frage 49

Welcher Pfosten ist kein bewegliches Hemmnis und darf nicht entfernt werden?

Ein blauer Pfosten zur Kennzeichnung "Boden in Ausbesserung".

Ein weißer Pfosten zur Kennzeichnung der "Ausgrenze".

Frage 50

Beim Suchen des Balles bewegen Sie Ihren Ball versehentlich. Ist das straflos?

JA / NEIN

Frage 51

Ein Spieler schlägt auf Abschlag 1 seinen Ball knapp vor der Abschlagslinie ab. Er zieht sich 2 Strafschläge zu und muss den Schlag wiederholen bzw. es kommt sein 3. Schlag?

RICHTIG / FALSCH

Frage 52

Wenn man seinen Ball an einem Baum für unspielbar erklärt, darf man nicht zurück zur letzten Stelle gehen, von wo man gespielt hat, mit einem Strafschlag?

RICHTIG / FALSCH

Frage 53

Darf ein Spieler im Aus stehen und einen Ball der noch innerhalb liegt?

JA / NEIN

Frage 54

Ein Ball sollte kniehoch gedroppt werden?

RICHTIG / FALSCH

Frage 55

Ein Ball gilt als bewegt, wenn er seine Lage verändert und an einer anderen Stelle zur Ruhe kommt, 1 Strafschlag, Ball muss zurückgelegt werden?

RICHTIG / FALSCH

Frage 54

Beweglich Hemmnis dürfen im Bunker nicht entfernt werden

RICHTIG / FALSCH

Frage 55

Nur der Mitspieler entscheidet, ob er den Ball für unspielbar erklärt?

RICHTIG / FALSCH

Frage 56

Darf ich mit dem Putter auf die Puttlinie drücken, um Unebenheiten zu beseitigen?

JA / NEIN

Frage 57

Der Ball des Spielers trifft nach dem Schlag die eigene am Boden liegende Golftasche. Bekommt der Spieler dafür eine Strafe?

JA / NEIN

Frage 58

Beim Probeschwingung auf dem Grün bewegen Sie Ihren Ball versehentlich. Ist das straflos?

JA / NEIN

Frage 59

Aus Versehen treffen Sie Ihren Ball doppelt, Sie erhalten 1 Strafschlag?

RICHTIG / FALSCH

Frage 60

Lose hinderliche Naturstoffe, wie Tannenzapfen, Äste, Blätter dürfen überall auf dem Gelände entfernt werden.

RICHTIG / FALSCH

“Das großartige an diesem Spiel ist, dass selbst die schlechten Tage wunderschön sind.”



FIRMEN- oder GRUPPENEVENT

Golf Erleben mit Mitarbeitern, Kunden und Freunden
Team-Building und Spaß durch ein Golfevent

Leistungen

- Einführung ins Golf
- Golf Kennenlernen
- Leihhausrüstung und Übungsbälle
- Nutzung der Übungsanlagen
- Spielen auf dem Kurzloch-Platz
- Kursleitung durch die Golfschule

GOLF-EVENT (120 Minuten)

bis 14 Personen Euro 390,00 plus MwSt
je weitere Person EURO 20,00

Vereinbaren Sie einen Wunschtermin für Ihre Firma und nach dem Kurs können Sie gerne im Clubrestaurant Bellavista Ihr Event gemütlich ausklingen lassen.



Kontakt

Walter Kirchmaier / Grubenstraße 1 / 78166 Donaueschingen /
info@hukigolf.de / www.hukigolf.com
Helga Huber 0173 302 5580 / Walter Kirchmaier 0173 540 6746

GVO



Wir sind Mitglied im GVO

