



ÖSTERREICHISCHER
GOLF-VERBAND

ÖGV HANDBUCH

GRUNDLEGENDE REGELN,
SPIELVERHALTEN UND SICHERHEIT
AM PLATZ

DIENT AUCH ALS
LERNUNTERLAGE DER
SPIEL-LIZENZEN



#WIRLIEBENGOLF

Dieses Buch gehört:

1. Auflage
2021
www.golf.at

ÖGV HANDBUCH ZU DEN GRUNDLEGENDENDEN REGELN, SPIELVERHALTEN UND SICHERHEIT AM PLATZ

- DIENT AUCH ALS LERNUNTERLAGE
DER SPIEL-LIZENZEN -

Liebe Leserinnen, liebe Leser!

Sie finden auf den kommenden Seiten eine Vielzahl an Informationen, welche Sie Ihre gesamte Golf-Karriere lang begleiten werden. Unabhängig davon, ob Sie schon seit Jahren Golf spielen oder erst damit beginnen – in diesem Handbuch sind die wichtigsten Konzepte aus Sicht der Regeln, des Spielverhaltens und der Sicherheit zusammengefasst und verständlich erklärt. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen!



ÖSTERREICHISCHER
GOLF-VERBAND

Die in diesem Folder benutzte Bezeichnung des Geschlechts für irgendeine Person bezieht sich stets auf alle Geschlechter.

Die abgebildeten Diagramme stammen aus dem „Offiziellen Handbuch zu den Golfregeln“ (2019). Alle diesbezüglichen Rechte liegen bei der R&A Rules Limited und werden mit ihrer Genehmigung verwendet.

INHALT

Sicherheit	1
Fore!	1
Sicheres Durchspielen (lassen)	2
Der sicherste Ort bei Schlägen anderer	3
Sicherheit auf Übungsanlagen	4
Gewitter, Stürme und Hitze	5
Umgang mit Golfcarts	6
Spielverhalten	7
Pitchmarken	8
Bunker	9
Divots	10
Lochkante	11
Teebox	12
Umgang mit Bags, Trolleys und Golfcarts	13
Verhaltensrichtlinien	13
Bekleidung	14
Vorbereitung auf Ihr Spiel	14
Zeit pro Schlag	15
Zeit pro Loch	16
Rundenzeiten	17
Anzeichen langsamen Spiels	17
Gegenmaßnahmen zu langsamem Spiel	18
Ready Golf	19
Sicheres Durchspielen (lassen)	20
Call-Holes	20

SICHERHEIT

Sicherheit steht auch am Golfplatz an oberster Stelle. Die Gefahr, die von einem fliegenden Golfball ausgeht, ist nicht zu unterschätzen. In den folgenden Abschnitten finden Sie Maßnahmen, die Sie ergreifen sollten, um weder sich selbst noch andere zu gefährden.

Fore!

Fehlschläge passieren jedem, unabhängig der Spielstärke – und obwohl potenziell gefährliche Flugkurven eines Balles alle möglichen Formen annehmen können, ist die Reaktion auf diese international dieselbe: Mehrere, aufeinanderfolgende, laute Rufe des Wortes „Fore!“. Dies ist das im Golfsport allgemein anerkannte Zeichen von „Achtung, mein Ball könnte Sie gefährden!“. Von einem Ball getroffen zu werden, der schon in der Lage war 200 Meter mit einer Geschwindigkeit von weit über 100km/h und einem Gewicht von über 40 Gramm durch die Luft zu fliegen, kann zu schweren Verletzungen führen. Sehen Sie also, dass der Ball nach Ihrem Schlag andere gefährden könnte, so rufen Sie schnellstmöglich „Fore!“, um den anderen Spielern genügend Zeit zu geben sich in Sicherheit zu bringen. Golfbälle sind nur wenige Sekunden in der Luft – selbst 250 Meter Abschlüsse sind selten länger als sechs Sekunden im Flug und bieten daher nicht viel Zeit um Schutz zu suchen. Auch bei Schlägen, die Sie nicht über die gesamte Länge des Fluges verfolgen können (etwa aufgrund von Sonneneinstrahlung, Baumgruppen oder der Topographie des Platzes), ist es im Zweifel besser einmal mehr als zu wenig seine Mitspieler

zu warnen. Beachten Sie auch die Bedingungen, in denen Sie spielen: Spielen Sie gegen die Windrichtung, so können vor Ihnen Spielende Ihre Rufe schwerer hören – gleiches gilt an Regentagen. „Fore!“ zu schreien, um auf etwas anders aufmerksam zu machen als einen potenziell gefährlichen Schlag - etwa, um auf einen verlorenen Schläger aufmerksam zu machen - ist nicht ratsam. Versuchen Sie in solchen Fällen den Club oder Marshall zu kontaktieren.

Sicheres Durchspielen (lassen)

Die Gründe durchzuspielen können mannigfaltig sein: Suchen von Bällen, Spielen von provisorischen Bällen, eine Pause auf der Halfway-Station, etc. Erkennen Sie, dass Ihr Flight langsam ist oder ein anderer Flight schon hinter Ihnen wartet, ist es zuerst ratsam zu versuchen das eigene Spiel zu beschleunigen. Haben Sie danach immer noch nicht mehr Platz zwischen Ihren und den nachfolgenden Flight bringen können, so ist es sinnvoll, den Flight hinter Ihnen durchspielen zu lassen. Ist dies möglich, sollte man das Loch, auf dem man gerade spielt, regulär beenden. Am nächsten Abschlag kann der Flight hinter Ihnen dann sicher durchspielen. Erfordert eine Situation, während des Spielens eines Loches das Durchspielen, so sollte Sicherheit abermals an oberster Stelle stehen. Verlassen Sie die Landezone der Bälle (dazu gehören sowohl Bereiche im Fairway, dem Semi-Rough und Teile des Roughs oder anderen, in der Landezone befindlichen Stellen) und suchen Sie entweder Schutz hinter Ihrem Bag, dem Cart, oder einem anderen sicheren Ort in Ihrer unmittelbaren Umgebung. Befindet sich keine ausreichend schützende Stelle in Ihrer Nähe, so können Sie am äußersten Rand der Landezone

Sichtkontakt zum Flight hinter sich aufnehmen. Von dieser Stelle aus können Sie – je nach lokalen Bedingungen – den Ballflug sehen. Diese Art des Durchspielen-Lassens ist aber nur in absoluten Ausnahmefällen anzuwenden, da die Gefahr getroffen zu werden doch deutlich größer ist. In beiden Fällen des Durchspielen-Lassens während eines Loches muss dem Flight hinter Ihnen ein klares Zeichen gegeben werden: Unmissverständliches „Durchwinken“ ist hierbei die einfachste Art, dies zu kommunizieren.

Der sicherste Ort bei Schlägen anderer

Besonders an Abschlagen ist es wichtig an einem sicheren Ort zu stehen. Steht man zu nahe an der spielenden Person, oder auch nur wenige Schritte vom idealen Punkt entfernt, können Fehlschläge weitreichende Konsequenzen haben. Bei den kurzen Entfernungen zwischen Spielern am Tee und Mitspielern bleibt nur der Bruchteil einer Sekunde Zeit sich beispielsweise vor einem Socket zu schützen. Der sicherste Ort an dem man stehen kann, ist direkt gegenüber des Spielers, so dass man geraden Augenkontakt aufnehmen kann und in einer Entfernung von zumindest drei Metern. Es ist davon abzuraten, hinter dem Spieler zu stehen und in Spielrichtung zu schauen: Löst sich der Schlägerkopf des Schlägers der spielenden Person, so könnte dies – würde man davon getroffen werden – zu schweren Verletzungen führen. Selbiges gilt für die dem Rücken zugewandte Seite des Spielers. Selbstredend ist der Bereich vor dem Spieler in Spielrichtung zu meiden – auch an vermeintlich sicheren Orten wie etwa ein paar Meter schräg gegenüber des Spielers.

Hat man das Loch einmal begonnen, spielt in der Regel immer derjenige zuerst, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt liegt. Auch nachdem abgeschlagen wurde, ist der sicherste Ort immer noch direkt gegenüber des Spielers. Bei sehr großen Distanzen zwischen Spielern ist dies aber oft nicht praktikabel oder nimmt zu viel Zeit in Anspruch. In diesen Fällen ist es wichtig sich trotzdem an einem Ort zu positionieren, an dem auch bei einem Fehlschlag genug Zeit bleibt entsprechend zu reagieren.

Während man am Grün normalerweise nicht Gefahr läuft von einem fliegenden Ball getroffen zu werden (solange alle Bälle des eigenen Flights am Grün liegen), so spielt hier das Spielverhalten eine zentrale Rolle: Vermeiden Sie es die Puttlinie Ihrer Mitspieler zu betreten und stehen Sie beim Putt eines anderen Spielers nicht in der Verlängerung von Ball und Loch. Beachten Sie auch keinen Schatten auf die Puttlinie Ihres Mitspielers zu werfen. Dies gilt auch für Schläge aus dem unmittelbaren Umfeld des Grüns – etwa bei Chips, Pitches oder Bunkerschlägen.

Alle obengenannten Richtlinien treffen nicht nur beim Spielen des Balles zu, sondern auch beim Ausführen von Probeschwüngen. Hierbei können sich ebenso Schlägerköpfe lösen oder Sand und kleine Steine vom Boden geschlagen werden, welche zu Verletzungen führen können.

Sicherheit auf Übungsanlagen

Die zuletzt angeführten Richtlinien zum sichersten Ort bei Schlägen anderer gelten selbstverständlich auch auf

Übungsanlagen. Besonders auf der Driving Range und auf Pitchinggrüns besteht die Gefahr von Schlägern oder Bällen getroffen zu werden. Verlassen Sie unter keinen Umständen die Abschlagsfläche der Driving Range in Spielrichtung und umgehen Sie Pitchinggrüns – wenn diese gerade bespielt werden – großzügig. Auf Übungs-Puttinggrüns besteht eine sehr geringe Verletzungsgefahr, die Richtlinien des Spielverhaltens bestehen hier trotzdem.

Gewitter, Stürme und Hitze

Aufgrund mehrerer Faktoren wie der tendenziell exponierten Lage von Golfplätzen, sowie weiten Wegen zu entsprechenden Schutzhütten, ist es unter allen Umständen zu vermeiden bei Gewitter Golf zu spielen. Informieren Sie sich vor der Runde immer über die Standorte von Schutzhütten – diese finden Sie meist auf Ihrer Scorekarte abgebildet. Nicht nur der Platz, sondern auch alle Übungsanlagen sind bei Gewitter zu verlassen. Sind mehrere Spieler am Platz dazu gezwungen eine Schutzhütte zu verwenden, so lassen Sie Ihre Ausrüstung vor dieser stehen, um allen Personen Schutz zu bieten.

Hohe Windgeschwindigkeiten können ebenfalls zur Gefahr werden: Besonders auf Golfplätzen, welche einen hohen Baumbestand aufweisen, stellen fallende Äste bei Stürmen eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Verlassen Sie auch in solchen Situationen den Golfplatz.

Starke Hitze, welcher man am Golfplatz oft stundenlang ausgesetzt ist, kann zu einem erhöhten Risiko von Kreislaufzusammenbrüchen, Erschöpfungszuständen oder

Dehydration führen. Sind Sie besonders anfällig für die eben genannten Risiken, sollten Sie es vermeiden in den Mittagsstunden im Sommer zu spielen – weichen Sie am besten auf die frühen Morgen- oder Abendstunden aus. In jedem Fall sollte sehr darauf geachtet werden, ausreichend Wasser zu trinken und sich vor der Sonne zu schützen.

Umgang mit Golfcarts

Golfcarts sind aufgrund Ihres Batteriebetriebes mit knapp 400 Kilogramm ohne Insassen und Bags schwere Fahrzeuge. Zwar sind diese aufgrund Ihres tief gelegenen Schwerpunktes nicht leicht umzukippen, die Gefahr dazu besteht beim Befahren von stark abfallendem Gelände aber doch. Das hohe Gewicht führt, besonders bei nassen Oberflächen, zu langen Bremswegen. Vergewissern Sie sich vor Inbetriebnahme, ob das Befahren von Fairways erlaubt ist und vermeiden Sie nasse Stellen am Platz. Golfcarts sind mit breiten Reifen ausgestattet, um deren Gewicht gleichmäßig zu verteilen. Ein Steckenbleiben in nassem Gelände schließt dies aber nicht aus. Zu jedem Zeitpunkt, in dem das Golfcart nicht benutzt wird, ist die Feststellbremse anzuziehen. Das Befahren von Abschlägen, Vorgrüns und Grüns ist unter allen Umständen zu vermeiden. Die daraus folgenden Schäden an der Grasoberfläche können folgeschwer sein und benötigen viel Zeit zur Regeneration.

SPIELVERHALTEN

Neben den Regeln und der Sicherheit ist auch das Verhalten am Golfplatz und dessen Gelände (Clubhaus, Übungsanlagen, etc.) ein wichtiger Pfeiler des Golfsports. Sein Image als „Sport der Elite“ hat Golf in den letzten Jahren, besonders in Österreich, glücklicherweise weitestgehend abgelegt. Es liegt im Interesse aller, Golf so vielen Interessierten wie möglich nahezubringen. Gleich wie im Skisport gibt es aber auch im Golfsport Verhaltensregeln und ungeschriebene Gesetze: Sei es das Rechen der Bunker, das Ausbessern von Pitchmarken am Grün, oder das Zurücklegen von Divots. In den folgenden Abschnitten werden viele Aspekte des Spielverhaltens behandelt, um Ihnen auch diesen essentiellen Teil des Spiels näherzubringen.

In vielen Belangen des Spielverhaltens gilt: „Verlassen Sie den Platz in einem besseren Zustand, als Sie ihn selbst vorgefunden haben und achten Sie darauf, einen guten Spielrhythmus während ihrer Runde aufrechtzuerhalten.“ Angemessene Spielgeschwindigkeit trägt dazu bei, Spaß an einer Golfrunde zu haben.

Dieses Kapitel beschäftigt sich ausführlich mit den oben genannten Aspekten und zeigt auf, welche weiteren Teile des Golfsports wichtig sind – außer dem Spaß am Spiel und gutem Regelwissen.

Pitchmarken

Werden Bälle auf Grüns gespielt, so hinterlassen diese aufgrund ihrer Geschwindigkeit, Höhe und Gewichts entsprechende Einschlagslöcher – diese werden als „Pitchmarken“ bezeichnet. Je nach Schlag und Beschaffenheit der Grünoberfläche können diese verschieden große Dimensionen annehmen: Von nur kleinen Abdrücken, bis hin zu mehreren Zentimeter tiefen Einschlagslöchern. Würde man Pitchmarken ignorieren und unausgebessert belassen, so würde dies in kurzer Zeit zur Unbespielbarkeit der Grüns führen. Wird eine Pitchmarke nicht oder falsch ausgebessert, so leiden sowohl der Platz als auch die Spieler darunter.

Es ist nach den Regeln erlaubt Pitchmarken am Grün jederzeit auszubessern. Dies sollte aber nicht nur als Aufruf gelten, die eigenen Spuren auszubessern, sondern auch derer Spieler, die dies verfehlen. Nicht nur aus Gründen der Platzpflege sind falsch oder unausgebesserte Pitchmarken ein Problem, sondern auch aus spielerischer und optischer Sicht. Trifft ein Ball in Bewegung eine unausgebesserte Pitchmarke, so kann man sich fast sicher sein, dass dieser stark abgelenkt wird und damit nicht am gewünschten Ort zur Ruhe kommt.

Auch eine falsch ausgebesserte Pitchmarke kann langfristige Schäden der Grünoberfläche verursachen: Wird das entstandene Loch von unten nach oben angehoben, so wird zwar wieder eine ebene Fläche geschaffen, diese benötigt aber deutlich mehr Zeit, um wieder grasbewachsen zu werden. Pitchmarken sollten mit mehreren, um das Loch herumführenden Stichen, welche zum Zentrum der

Pitchmarke ausgerichtet sind, „zugeschoben“ werden. Hierfür ist eine Pitchgabel ein Muss. Wurde das Einschlagsloch ausgebessert, so genügen ein paar vorsichtige „Klopfer“ mit dem Schlägerkopf des Putters, um die Pitchmarke zu ebnen. Was hier kompliziert klingt, ist in der Realität in wenigen Sekunden erledigt, erspart aber Wochen an Regenerationszeit der beschädigten Stelle.

Auch ist es wichtig anzumerken, dass der Ort der Pitchmarke sich nicht immer mit der Lage des Balls decken muss: Wird ein flacher Schlag gespielt, so kommt dieser vielleicht am Grün auf, rollt aber weiter aus. Würde man nur seine Balllage im Blick haben, vergisst man schnell auf die hinterlassene Pitchmarke. Je nach Distanzunterschied ist es deshalb ratsam, am Weg zum Ball die Pitchmarke auszubessern.

Weiteres sollte auch auf Schäden, welche durch kurze Schläge erzeugt werden, nicht vergessen werden: Auch Schläge aus Grünbunkern oder kurze Pitches hinterlassen Abdrücke am Grün, welche ausgebessert werden müssen.

Bunker

Hinterlassene Spuren im Sand können je nach Beschaffenheit des Bunkers unterschiedlich sein, haben aber eine Sache gemeinsam: Liegt der Ball in einer Fußspur oder einem anderen nicht ausgebesserten Bereich, so ähnelt dies oft schon einem „Strafschlag“. Kontrolliertes Spielen des Balles aus einem solchen Umstand ist nur selten möglich und Bunkerschläge sind auch ohne unausgebesserte Spuren eine Herausforderung. Schon am Weg zum Bunker, in dem Ihr Ball

liegt, sollten Sie Ausschau nach dem nächsten Bunkerrechen halten – diese sind immer in unmittelbarer Umgebung des oder im Bunker zu finden. Liegt der nächste Rechen etwas weiter von Ihrem Ball im Bunker entfernt, so spart es Zeit, diesen schon vor Spielen des Schlages zu holen und in der Nähe Ihres Balls im Bunker hinzulegen. Dies gilt nicht als „Berühren“ des Bunkers nach den Regeln und ist straflos – spart aber Zeit. Haben Sie Ihren Ball aus dem Bunker gespielt, so sind alle hinterlassenen Spuren großzügig um den betretenen Bereich herum zu rechen. Tiefe Fußspuren, welche das Resultat des Herstellens eines sicheren Standes im Bunker sind, sollten besonders beachtet werden und benötigen oftmals mehrere Züge des Rechens. Verlassen Sie den Bunker nach Beseitigung der Spuren, so wird der Rechen wieder so hingelegt, wie man ihn vorgefunden hat – also entweder im oder außerhalb des Bunkers – dies kann von Club zu Club unterschiedlich sein. Auch sollte man beachten, an welchem Ort man den Rechen hinlegt: Spielt man von einem abgelegeneren Ort im Bunker, so ist es nachfolgenden Spielern gegenüber rücksichtsvoll, den Rechen an einer Stelle abzulegen, wo auch andere Golfer schnell auf diesen Zugriff haben können.

Divots

Werden Schläge, besonders mit Wedges und kurzen bis mittlern Eisen, von grasbewachsenen Stellen gespielt, so hinterlassen diese entsprechende Spuren an der Grasnarbe. Werden Schlägerkopfbreite und mehrere Zentimeter lange Grasstücke aus dem Boden geschlagen, bezeichnet man diese – und das Loch, aus dem sie kommen – als Divot. Die Größe eines Divots hängt, wie auch bei Pitchmarken, von mehreren

Faktoren ab: Schläger, Eintreffwinkel und Bodenbeschaffenheit sind nur ein paar dieser Faktoren. So oder so müssen Divots ausgebessert werden. Dies geschieht nicht mithilfe eines Werkzeuges - es reicht, das herausgeschlagene Stück Rasen zurück in das entsprechende Loch zu legen. Tritt man nach dem Zurücklegen einmal fest auf diese Stelle, so sind kaum noch Spuren erkennbar. Dies dient nicht nur der Platzpflege, sondern hat auch direkte Auswirkungen auf das Spiel anderer: Liegt Ihr Ball nämlich in einem nicht ausgebesserten Divot, so ist dies Pech - man muss den Ball spielen wie er liegt, oder ihn für unspielbar erklären. Ein kontrolliertes Spielen aus einem mehreren Zentimeter tiefen Loch ähnelt abermals einem Strafschlag, nur meist ohne Selbstverschulden. Dass nicht zurückgelegte Rasenstücke auch die Rasenoberfläche stark beschädigen, ist ebenso klar, wie die daraus folgenden optischen Makel. Es liegt im Interesse aller, Divots zurückzulegen - auch solche, für dessen Entstehung man nicht verantwortlich ist.

Lochkante

Ein eingelochter Ball kommt in den allermeisten Fällen am Boden des Loches zur Ruhe - in Ausnahmefällen kann dieser aber auch zwischen Lochkante und Flaggenstock eingeklemmt sein. Liegt der Ball am Boden des Loches, so beträgt der Höhenunterschied zwischen Grasoberfläche und Ball gut zehn Zentimeter. Unvorsichtiges Vorgehen beim Herausnehmen des Balles kann zu Schäden an der Lochkante führen: Unter allen Umständen ist es zu vermeiden, durch ruckartiges Ziehen am Flaggenstock, diesen und den Ball zugleich aus dem Loch zu befördern. Ebenso können Schäden entstehen, wenn der

Schlägerkopf des Putters oder eines anderen Schlägers dazu genutzt wird den Ball aus dem Loch zu heben.

Belässt man den Flaggenstock im Loch, so nimmt man einen eingelochten Ball am besten aus dem Loch, indem man seine Handfläche am Flaggenstock entlang zum Ball führt und diesen dann zwischen Zeige- und Mittelfinger aus dem Loch hebt. Wurde der Flaggenstock entfernt, sollte ebenfalls darauf geachtet werden, die Lochkante nicht zu beschädigen oder „einzudrücken“.

Teebox

Von der Vorderkante der Teemarken werden zwei Schlägerlängen im rechten Winkel nach hinten gemessen. Ein Ball ist innerhalb der Teebox, wenn irgendein Teil des Balles in diesem Bereich liegt oder aufgeteet ist. Spielt man einen Ball von außerhalb der Teebox, so muss man den Schlag von innerhalb wiederholen und 2 Strafschläge hinzuzählen, folgt man dem nicht und locht mit dem von außerhalb gespielten Ball ein, so ist man disqualifiziert.

Werden aus der Teebox Schläge gespielt, so werden die daraus resultierenden Divots nicht zurückgelegt, das Greenkeeping-Team befüllt diese mit einer Mischung aus Sand und Grassamen und versetzt die Abschlagsmarkierungen, um dem Bereich Zeit zur Regeneration zu geben. Trotzdem können Spieler dazu beitragen, Teeboxen in gutem Zustand zu hinterlassen: Nehmen Sie nach Ihrem Schlag das Tee wieder auf und verwenden Sie dieses weiter, oder, sollte dieses gebrochen sein, entsorgen Sie dieses an einem entsprechenden Ort.

Umgang mit Bags, Trolleys und Golfcarts

Gelangen Sie zum Abschlag, Ihrem Ball am Fairway, Bunker, Penalty Area oder Grün, so gilt beim Abstellen von Bags, Trolleys und Golfcarts der Grundsatz: „Abseits der Spielrichtung und an einem schnell erreichbaren Ort“. Sind Cartwege am Golfplatz ausgewiesen, so sollten Carts diese – besonders in der Nähe von Teeboxen und Greens – auch benutzen. Keinesfalls dürfen Bags, Trolleys und Golfcarts auf Grüns und Teeboxen abgestellt oder damit befahren werden. Unproblematisch ist es aber, geschulterte Bags über Teeboxen und Grüns zu tragen. Erreichen Sie das Grün, ist es ratsam zu schauen, in welcher Richtung sich der nächste Abschlag befindet – stellen Sie Ihr Bag, Trolley oder Golfcart zwischen Ihrem Grün und dem Weg zum nächsten Loch ab – so ersparen Sie sich Umwege von und zu Ihrem Ball am Grün. Die Bereiche zwischen Grünbunkern und Grüns sind sensible Stellen eines Platzes: Bei jedem Schlag wird Sand aus dem Bunker geschlagen, welcher sich dann in diesem Bereich ablagert. Würden solche Orte zusätzlich durch Befahren mit Trolleys und Golfcarts strapaziert, können sowohl Bunkeranten einbrechen als auch die Grasoberfläche in diesen Zwischenbereichen aufgrund des zusätzlichen Gewichts und der Sandschicht beschädigt werden.

Verhaltensrichtlinien

Für das Gros der Spieler ist der Golfplatz ein Ort der Erholung und um Zeit mit Familie und Freunden zu verbringen. Um dies zu gewährleisten und Rücksicht auf alle Spieler der Anlage zu nehmen, ist es empfehlenswert Mobiltelefone auf „Stumm“ zu schalten – besonders bei Turnieren. Bewahren Sie auch

Ihr Umfeld im Auge: Grenzt eine andere Spielbahn an Ihre an oder spielt einer Ihrer Mitspieler, verhalten Sie sich für diesen Zeitraum ruhig - selbiges trifft auch auf Übungsanlagen zu.

Bekleidung

Von Club zu Club kann die erwünschte Kleiderordnung unterschiedlich sein.

Vorbereitung auf Ihr Spiel

Spieler jeder Spielstärke können zu zügigem Spiel beitragen. Man muss keineswegs über den Platz rennen, sollte die Runde aber doch in einer angemessenen Zeit beenden können. Die kommenden Absätze behandeln ausführlich das Thema Spielgeschwindigkeit, die folgende Aussage fasst diese aber schnell zusammen: „Vorbereitung ist alles!“. Schon vor Beginn Ihrer Runde können Sie zu zügigem Spiel beitragen: Vergewissern Sie sich, dass Scorekarte, Handschuh, Tees, Münze zum Markieren der Balllage und besonders Pitchgabel griffbereit in der Hosentasche sind. Damit können Sie Ihre Runde beginnen, ohne am ersten Grün Zeit damit zu verbringen, Münze und Pitchgabel erst im Bag suchen zu müssen. Auch während der Schläge Ihrer Mitspieler können Sie sich schon auf Ihren nächsten Schlag vorbereiten – natürlich nur, wenn Sie sich damit keiner Gefahr aussetzen oder andere stören:

- Verwenden Sie ein Distanzmessgerät, wie einen Laser oder GPS, so nehmen Sie dieses schon beim Annähern an den Ball aus dem Bag.

- Ziehen Sie Ihren Handschuh nicht erst an, wenn Sie an der Reihe sind, sondern schon davor.
- Geben Sie anderen Spielern in Ihrem Flight Vorrang, wenn Sie nach einer Regel verfahren und beispielsweise einen Ball dropfen müssen.
- Beachten Sie die Anzahl Ihrer Probeschwünge: *Ein* Probeschwung ist in der Regel ausreichend, um ein „Gefühl“ für den Schlag zu bekommen
- Nehmen Sie Bunkerrechen schon mit in den Bunker und legen diesen im Bunker ab – damit ersparen Sie sich doppelte Wege.
- Beachten Sie schon beim Annähern an das Grün den Weg zum nächsten Abschlag, anhand dessen können Sie Ihr Bag, Trolley oder Golfcart schon in entsprechender Nähe zu diesem abstellen.
- Lesen Sie Ihre Puttlinie während andere Spieler putten.
- Spielen Sie im Zweifelsfall einen provisorischen Ball, wenn der originale Ball außerhalb einer Penalty Area verloren sein könnte.
- Verfolgen Sie auch die Flugbahnen der Bälle Ihrer Mitspieler – mögliche Suchzeiten können somit verringert werden.
- Vermeiden Sie es, Tap-Ins zu markieren.
- Sobald Sie ein Loch beendet haben, verlassen Sie zügig das Grün, um Spieler hinter Ihnen nicht warten zu lassen.
- Tragen Sie Scores erst am Abschlag des nächsten Loches ein, nicht am Grün des gerade beendeten Loches.

Zeit pro Schlag

Sie haben immer genug Zeit sich auf Ihren nächsten

Schlag vorzubereiten – darunter fällt etwa das Messen von Entfernungen, das Miteinberechnen der Windrichtung, die Schlägerwahl und das Ausführen eines Probeschwunges. Von dem Zeitpunkt an, ab dem Sie unbeeinträchtigt Ihren Schlag ausführen können, sollten Sie nicht mehr als 40 Sekunden brauchen. Sind Sie als Erster an der Reihe einen Abschlag, Annäherungsschlag oder Putt zu spielen, erhalten Sie sogar 50 Sekunden.

Was hier kurz klingt, macht auf 18 Löcher viel Zeit aus:

Angenommen Sie brauchen auf einer Runde über 18 Loch 95 Schläge. Pro Schlag benötigen Sie 40 Sekunden. An reiner Spielzeit benötigen Sie folglich 63 Minuten – exklusive Wege zu Ihrem Ball und zwischen Löchern. Reduzieren Sie Ihre in Anspruch genommene Zeit um ein Drittel (auf 28 Sekunden), so sinkt Ihre Netto-Spielzeit um gute 20 Minuten. Obwohl mit 40 und 50 Sekunden Anhaltspunkte geschaffen werden, ist es nicht notwendig, diese stets ausnutzen zu müssen – das Gros der Schläge ist in weit weniger Zeit machbar, ohne an Spielspaß oder am Endergebnis Einbußen verzeichnen zu müssen.

Zeit pro Loch

In Abhängigkeit verschiedener Aspekte eines Loches werden – vorrangig bei Turnieren – individuelle Maximal-Lochzeiten, welche einzuhalten sind, auf Ihrer Scorekarte abgebildet. Anhaltspunkte sind 11 Minuten für Par 3s, 14 Minuten für Par 4s und 17 Minuten für Par 5s. Oftmals wird am Abschlag Loch 10 die Zeit, die Sie bis hier brauchen sollten, abgebildet.

Rundenzeiten

Selbstredend ist die Höhe der Maximal-Rundenzeit nicht pauschal beantwortbar: Ein Einzelspieler auf einem kurzen 9-Loch Platz wird deutlich schneller unterwegs sein als ein 4er Flight auf einem 18-Loch Championship-Platz. Aufgrund dessen publizieren Golfclubs eigene Maximal-Rundenzeiten. Als Anhaltspunkt: Der Österreichische Golf-Verband orientiert sich bei seinen Meisterschaften über 18 Loch an einer Maximal-Rundenzeit von 4h 20min in 3er Flights.

Anzeichen langsamen Spiels

Befürchten Sie in Ihrem Flight zu langsam zu spielen, sind folgende Merkmale hilfreich, um dies herauszufinden:

- Ihr nachfolgender Flight wartet mehrmals hinter Ihnen.
 - » Aber Achtung: Ist Ihr nachfolgender Flight mehrmals dazu gezwungen hinter Ihrer Gruppe zu warten, ist es möglich, dass auch dieser Flight – um ebendieses Warten zu verhindern – seine Spielgeschwindigkeit verlangsamt. Muss eine Gruppe an mehreren Löchern hinter Ihnen warten, verliert aber später den Kontakt zu Ihrem Flight, so hat dieser höchstwahrscheinlich sein Spiel verlangsamt. Dies löst das Problem des langsamen Spiels freilich nicht, es verlagert sich nur nach hinten.
- Sie haben Kontakt mit der Gruppe vor Ihnen verloren – können diese also nicht mehr sehen oder müssen an Par 3s nicht warten. Zur Erklärung: Eine kurze Wartezeit (maximal zwei Minuten) am Tee eines Par 3 ist in vielen Fällen kein Anzeichen langsamen Spiels der vor Ihnen

spielenden Gruppe. Müssen Sie bei Abschlägen an Par 4s und 5s warten, ist dies aber ein Hinweis langsamen Spiels Ihres Vordermannes.

- Sie überschreiten die Maximal-Lochzeiten, welche auf Ihrer Scorekarte abgebildet sind
- Sie überschreiten die Maximal-Rundenzeit oder Maximal-Zeit für 9 Löcher

Solange Ihr Flight mit dem Flight vor Ihnen in Kontakt ist, wird Ihnen nie der Vorwurf gemacht werden zu langsam zu spielen. Verlieren Sie diesen Kontakt aber, kann dies ein Anzeichen für Ihre Gruppe sein, die Spielgeschwindigkeit erhöhen zu müssen um wieder „in Position“ zu kommen. Versuchen Sie also sich immer „nach vorne“ zu orientieren und Kontakt zur Gruppe vor Ihnen zu bewahren.

Gegenmaßnahmen zu langsamem Spiel

Kommen Sie zum Schluss zu langsam zu spielen können Sie dem am einfachsten durch weniger Zeitanpruch beim Gehen, Schlagen des Balles oder „Aufheben“ Ihres Balles im Stableford – wenn Sie keine Punkte mehr erreichen können – entgegenwirken. In den meisten Fällen kann, bei entsprechend rascher Beschleunigung, innerhalb von zwei Löchern wieder Kontakt zum vorderen Flight aufgenommen werden. In sehr seltenen Fällen kann es auch sein, dass Sie vom Marshall des Clubs darum gebeten werden Ihren Ball aufzunehmen und gleich vom nächsten Abschlag zu spielen. Ein häufig missachteter Faktor zu langsamem Spiel ist die Wahl von Abschlägen, die nicht der eigentlichen Spielstärke entsprechen – also das Spielen von „zu weit hinten“. Wählen

Sie schon vor Rundenbeginn eine Teebox, von der Sie an jedem Loch abschlagen, welche auch zu Ihrer Spielstärke passt. Im Zweifel ist es ratsam, sich an der vorderen Teebox zu orientieren. Nicht nur zu mehr Spaß und oft zu besseren Scores, aber auch zu einer schnelleren Spielgeschwindigkeit leistet die korrekte Wahl der Tees einen Beitrag. Durch die reduzierte Distanz können Sie kürzere Schläger verwenden, diese erleichtern das Kontrollieren von Schlägen. Distanzen, die der Ball im Flug zurücklegen muss, verringern sich – das Treffen von Grüns an Par 3s und Fairways an Par 4s und 5s wird wahrscheinlicher. Dies führt in weiterer Folge zu keinen, oder drastisch verringerten, Suchzeiten sowie erleichterter Spielbarkeit des Balles.

Ready Golf

Aus Sicherheitsgründen ist es üblich, dass diejenige Person, deren Ball am weitesten vom Loch entfernt liegt, zuerst spielt. An Abschlägen gehört die „Ehre“ dem Spieler, der das letzte Loch mit den wenigsten Schlägen beenden konnte. Diese Prozeduren sind aber nicht in Stein gemeißelt. Es ist gestattet diese „eigentliche“ Spielfolge zugunsten erhöhter Spielgeschwindigkeit zu vernachlässigen. „Ready Golf“ bezieht sich auf genau dies: Anstelle streng den oben genannten Richtlinien Folge zu leisten, können Spieler – natürlich nur wenn dies sicher durchzuführen ist – die eigentliche Spielfolge ignorieren und spielen, wenn Sie dazu bereit sind. Es spielt also derjenige Spieler, der „ready“ ist. Dies kann zu einer signifikant erhöhten Spielgeschwindigkeit führen und daher ist es eine gute Maßnahme langsames Spiel der eigenen Gruppe zu verhindern.

Sicheres Durchspielen (lassen)

Gelingt es Ihrer Gruppe nicht, nach vorhergehenden Versuchen der Beschleunigung, die Spielgeschwindigkeit ausreichend zu erhöhen, so ist sicheres Durchspielen (lassen) der nachfolgenden Gruppe die einzige Möglichkeit das allgemeine Spieltempo zu erhöhen: Lassen Sie schnellere Flights überholen! Entscheiden Sie sich dazu, begeben Sie sich an einen geschützten Ort und geben dem Flight ein unmissverständliches, non-verbales Zeichen wie ein eindeutiges „Durchwinken“.

Call-Holes

In manchen Fällen empfiehlt es sich sogenannte Call-Holes einzurichten, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen: Nähere Informationen dazu finden Sie in Ihrem Club.

GOLFREGELN

Wie jede Sportart hat auch Golf ein umfassendes Regelwerk. Egal wo Sie auf der Welt spielen, es gelten immer die gleichen Regeln. Auch wird im Golfsport nicht mit zweierlei Maß gemessen: Die untenstehenden Regeln gelten für jeden - egal ob Profigolfer auf einer Tour oder Amateur. Insgesamt gibt es 24 Golfregeln, welche von den beiden internationalen Golf-Fachverbänden festgelegt wurden. Der Österreichische Golf-Verband legt keine „eigenen“ Regeln fest. Sie finden auf den kommenden Seiten Erklärungen, Beispiele und Graphiken, welche Ihnen ein gutes Basiswissen zu den Regeln bietet – jedoch nicht auf jede Nuance eingeht.

Abschlagszeit (Regel 5.3)

Sie müssen Ihre Runde zu der vorher festgelegten Startzeit beginnen. Beginnen Sie Ihre Runde verfrüht oder mit Verspätung, so führt dies innerhalb von fünf Minuten Abweichung zu zwei Strafschlägen. Ist diese Abweichung größer als fünf Minuten, so zieht dies eine Disqualifikation nach sich. Ist Ihre Startzeit um 13:00, so müssen Sie zu diesem Zeitpunkt vor Ort spielbereit sein. Sind Sie das nicht und treffen erst um 13:04 am Tee ein, sind am ersten Loch zwei Strafschläge hinzuzuzählen. Schlagen Sie anstelle von 13:00 Uhr schon um 12:54 ab, werden Sie disqualifiziert. Besonders bei sogenannten „Kanonenstarts“ ist darauf zu achten genügend Zeit einzuplanen, um zu Ihrem Startloch zu kommen. Sie sollten zumindest fünf Minuten vor Ihrer Startzeit an Ihrem Tee eintreffen.

Es kann Umstände geben, welche dazu führen, dass Sie trotz Verspätung nicht bestraft werden. Diese „außergewöhnlichen Umstände“ sind von der Spielleitung zu ratifizieren. Autopannen oder Verzögerungen durch Stau fallen nicht unter die Definition außergewöhnlicher Umstände.

Ihre Ausrüstung (Regel 4)

Die Ausrüstung, welche Sie während Ihrer Runde verwenden, unterliegt verschiedenen Regeln:

Es gilt eine Maximalzahl von 14 Schlägern, welche auf einer Runde mitgeführt werden dürfen. Schläger müssen den Ausrüstungsregeln entsprechen und deren Eigenschaften dürfen nicht absichtlich während der Runde verändert werden. Beginnen Sie Ihre Runde mit mehr als 14 Schlägern, so bekommen Sie am ersten Loch zwei Strafschläge. Führen Sie mehr als 14 Schläger auf Ihrer gesamten Runde mit, bekommen Sie gesamt maximal vier Strafschläge. Sobald Sie darauf aufmerksam werden, dass Sie zu viele Schläger mitführen, müssen sie die Schläger, die zu viel sind, unverzüglich aus dem Spiel nehmen und dürfen diese auf der Runde nicht mehr verwenden (aber mitführen). Finden Sie auf einer Runde einen Schläger eines anderen Spielers (beispielsweise ein Wedge in Grün-Umgebung), so dürfen Sie diesen Schläger mitführen, dieser zählt nicht zum Schläger-Limit. Sie dürfen diesen Schläger aber nicht verwenden.

Bälle müssen ebenso den Regeln entsprechen und deren Eigenschaften dürfen nicht absichtlich, etwa durch Erwärmen, verändert werden. Wird Ihr Ball während des Spielens eines

Loches beschädigt, beispielsweise nachdem er auf einem befestigten Weg aufgekommen und dadurch eingekerbt ist, dürfen Sie diesen Ball straflos gegen einen neuen Ball austauschen (die Stelle des Balles muss markiert und ein Ball an derselben Stelle hingelegt werden). Es ist Ihnen vor Beginn eines Loches jederzeit gestattet Ihren Ball zu wechseln. Ratsam ist es vor Beginn der Runde Ihre Bälle zu markieren, bestenfalls mit einem Permanent-Marker, um das Identifizieren Ihres Balles zu erleichtern. Gleichen Sie Ihre Markierung mit der anderer Spieler ab, bevor Sie die Runde beginnen: „Ich spiele einen Ball mit drei roten Punkten“. Beginnen Sie ein Loch mit einem Ball, so müssen Sie dieses Loch auch mit diesem Ball beenden, außer: Der Ball wurde verloren oder durch einen anderen Ball ersetzt (egal ob erlaubt oder nicht). Tauschen Sie grundlos Ihren Ball im Spiel vor dem nächsten Schlag aus – weil etwa der dritte Schlag auf einem Par 5 über eine große Penalty Area gespielt werden muss, so ziehen Sie sich zwei Strafschläge zu.

Andere Ausrüstung – außer Schlägern und Bällen - unterliegt dem Grundsatz, dass durch dessen Gebrauch weder Urteilsvermögen noch Fertigkeit überflüssig gemacht oder verringert werden darf. Zusätzlich darf Ausrüstung nicht zweckentfremdend benutzt werden. Entfernungsmessgeräte wie GPS-Systeme oder Laser dürfen zwar die gerade Distanz zwischen zwei Punkten messen, nicht aber Höhenunterschiede darstellen oder Spielempfehlungen abgeben. Hat ein Entfernungsmessgerät eine solche Funktion, muss diese vor Beginn einer Turnierrunde deaktiviert werden. Mobiltelefone sollten zu jedem Zeitpunkt auf „Stumm“ geschaltet sein, dürfen aber grundsätzlich dazu verwendet werden um zum

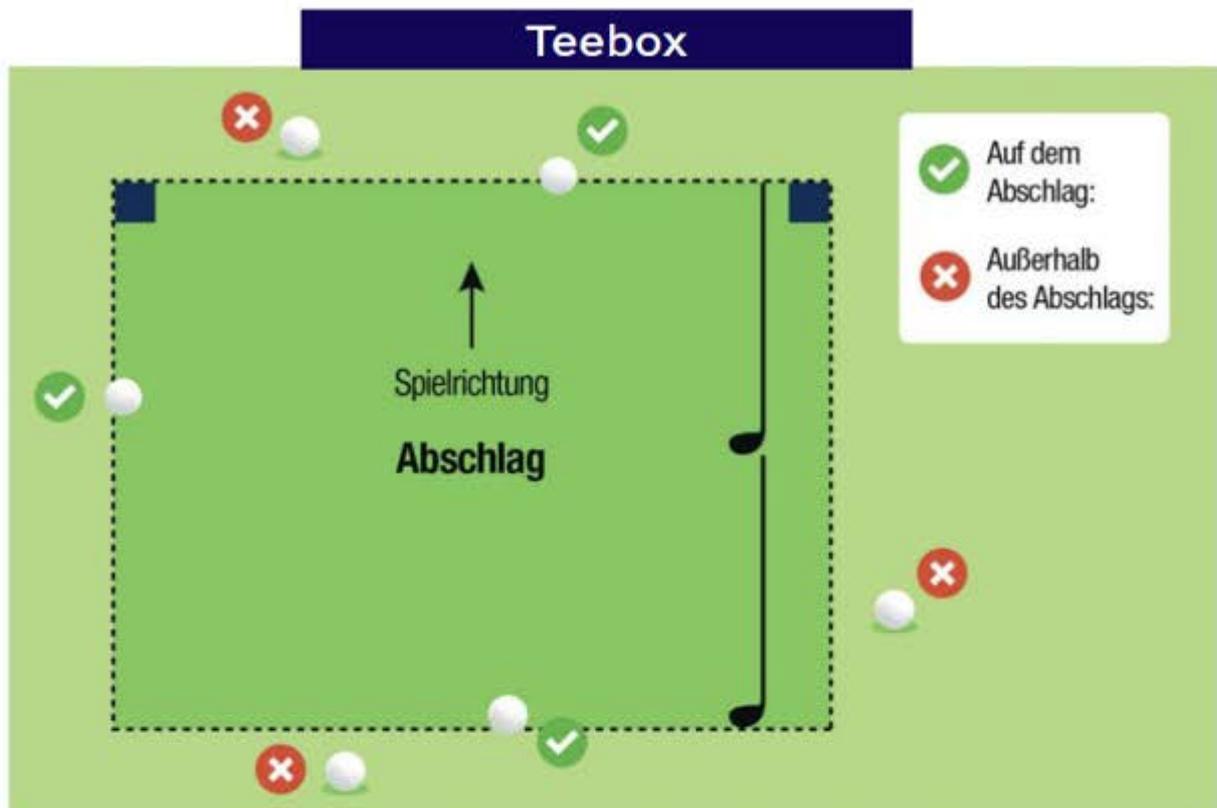
Beispiel Scores festzuhalten, Wetterinformationen abzufragen oder mit anderen zu kommunizieren. Bei der Verwendung von Mobiltelefonen ist darauf zu achten, dass andere Spieler durch dessen Gebrauch nicht gestört werden.

Die Teebox (Regel 6.2)

Ein Loch gilt als begonnen, sobald Sie einen Schlag nach einem Ball vom Abschlag des Loches spielen. Auch wenn Sie einen Schlag nach einem Ball von außerhalb des Abschlages spielen oder der Schlag aufgrund einer Regel annulliert ist, gilt ein Loch als begonnen. Das Loch ist innerhalb eines festgelegten Bereiches zu beginnen. Dieser Bereich wird als „Teebox“ beschrieben und ist in der Breite variabel – nicht jedoch in der Tiefe. Von der äußersten Vorderkante der Teemarkers werden rechtwinklig zwei Schlägerlängen nach hinten gemessen. Liegt ein Ball in diesem Bereich am Boden oder wurde er aufgeteet, so ist er in der Teebox, wenn er diese mit irgendeinem Teil berührt oder überragt. Wurde ein Ball, der gänzlich außerhalb der Teebox lag, gespielt, so muss dieser Fehler behoben werden und ein Ball von innerhalb der Teebox gespielt werden – zusätzlich sind in diesem Fall zwei Strafschläge hinzuzuzählen.

Wird dieser Fehler nicht behoben und das Loch mit dem von außerhalb gespielten Ball beendet, so zieht dies eine Disqualifikation nach sich. Die Teemarkers Ihres Abschlages dürfen vor Ihrem Schlag an diesem Loch nicht mit der Absicht, die Spieleigenschaften des Loches zu verändern, versetzt werden. Liegt Ihr Ball allerdings in der Teebox eines anderen Loches (Sie spielen Ihren Ball versehentlich von Fairway 6 auf

die Teebox von Loch 13), so sind diese Teemarkers bewegliche Hemmnisse. Sie dürfen außerhalb der Teebox stehen, um einen Ball innerhalb der Teebox zu spielen.



Provisorischer Ball (Regel 18.3)

Könnte ein Ball außerhalb einer Penalty Area verloren oder im Aus sein, so ist es ratsam, einen provisorischen Ball von derselben Stelle zu spielen, von dem der originale Ball soeben gespielt wurde. Dies gilt primär der Zeitersparnis. Kommt man zum Schluss, dass der originale Ball eben in einem solchen Umstand außerhalb einer Penalty Area zu Ruhe gekommen sein könnte - etwa in sehr hohem Gras, einem Waldstück, oder (in der unmittelbaren Nähe) einer Ausgrenze, sollte man einen provisorischen Ball spielen. Das Spielen eines provisorischen Balles muss den Mitspielern im Flight unmissverständlich angekündigt werden: „Ich spiele noch einen provisorischen

Ball“. Vergisst man auf diese Ankündigung, so ist der als provisorisch gedachte Ball nun „Ball im Spiel“ und es muss dieser mit einem zusätzlichen Strafschlag weitergespielt werden. Ist man sich sicher, dass der ursprüngliche Ball nur in einer Penalty Area zur Ruhe gekommen sein kann, ist es nicht gestattet, einen provisorischen Ball zu spielen (es ist nach Regel 17 zu verfahren – Penalty Area). Tut man dies doch, so ist dieser „provisorische“ Ball der neue Ball im Spiel und man zieht sich einen Strafschlag zu – selbst, wenn man diesen Ball als „provisorisch“ angekündigt hat. Bringt man einen provisorischen Ball korrekt ins Spiel, so ist dieser, wenn der originale Ball nicht gefunden wird, der neue Ball im Spiel. Wird der originale Ball innerhalb von drei Minuten innerhalb der Platzgrenzen und außerhalb einer Penalty Area gefunden, so muss dieser weitergespielt werden. Der provisorische Ball ist nicht mehr im Spiel.

Falscher Ball (Regel 6.3c)

Es darf kein Schlag nach einem falschen Ball gemacht werden - vor einem Schlag sollten Sie sich also versichern, dass der Ball auch tatsächlich Ihnen gehört. Hat man vor Beginn der Runde seine Bälle dementsprechend markiert, fällt dies leichter. Spielt man aber doch einen falschen Ball, etwa aufgrund einer Verwechslung, so zieht man sich zwei Strafschläge zu. Der falsche Ball ist trotzdem nicht der „Ball im Spiel“ und der Schlag – und weitere Schläge mit diesem Ball – zählen nicht zum Score. Im Falle, dass man einen falschen Ball spielt, muss der Spieler seinen Fehler korrigieren, indem der ursprüngliche Ball weitergespielt wird. Verfehlt man dies ebenso und spielt einen Schlag vom nächsten Abschlag, ist man disqualifiziert.

Ball suchen (Regel 7)

Ist es notwendig, seinen Ball zu suchen, so hat man hierfür drei Minuten Zeit. Dieser Zeitraum beginnt ab dem Zeitpunkt, an dem der Spieler (oder dessen Caddie oder Partner) mit der Suche beginnt. Findet man den Ball innerhalb dieser Zeit, so ist dieser im Spiel, findet man den Ball aber nicht oder außerhalb der dreiminütigen Suchzeit, so gilt der Ball als verloren. Bewegt man den Ball versehentlich beim Suchen, so ist dieser straflos an die Stelle, von der aus er bewegt wurde, zurückzulegen. Ist diese Stelle nicht bekannt, so ist sie zu schätzen. Sucht man einen Ball, sollte man dabei vorsichtig vorgehen, es ist aber gestattet – im Rahmen einer redlichen Suche – Sand und Wasser, wie auch Äste, Büsche und Gras zu bewegen, biegen oder sogar zu brechen. Übertreibt man solche Handlungen aber und verbessert dadurch die Bedingungen, die den Schlag beeinflussen über ein erforderliches Maß, erhält man zwei Strafschläge.

Ball in Ruhe bewegt (Regel 9)

Grundsätzlich sollte der Ball gespielt werden, wie er liegt. Es gibt aber Situationen, in denen sich ein schon zur Ruhe gekommener Ball wieder bewegt: Man unterscheidet hierbei unter anderem zwischen Bewegungen, die auf Naturkräfte zurückzuführen sind und solche, die auf äußere Einflüsse zurückzuführen sind. Spezialfälle zu dieser Regel gibt es am Grün – Informationen hierzu finden Sie im gleichnamigen Teil.

Wird ein Ball, welcher schon zur Ruhe gekommen war, von Naturkräften wie Gravitation, Wind oder Wasser bewegt, so wird

der Ball straflos von seiner neuen Stelle aus gespielt. Dies ist auch der Fall, wenn der Ball von einem Teil des Platzes in einen anderen rollt – beispielsweise vom Fairway in einen Bunker.

Wurde ein Ball in Ruhe von einem äußeren Einfluss, dem Spieler selbst, einer anderen Person oder einem Tier bewegt, so muss es bekannt oder so gut wie sicher sein, dass der Ball von so einem Einfluss bewegt wurde. Ist hierbei eine 95%ige Sicherheit gegeben, so muss man den Ball an die Stelle, von der aus er bewegt wurde, zurücklegen. Ist der ursprüngliche Ball nicht wiederzuerlangen, darf auch ein anderer Ball hierfür verwendet werden. Bewegt der Spieler seinen Ball jedoch selbst (außer beim Anwenden einer Regel, dem Suchen oder am Grün) so zieht er sich einen Strafschlag zu und muss den Ball zurücklegen. Wird der Ball aber beispielsweise von einem anderen Spieler bewegt oder von einem Hund aufgenommen, so ist das straflos und der Ball muss an seine ursprüngliche Stelle zurückgelegt werden. Ist diese Stelle unbekannt, muss sie geschätzt werden. Ist der Ball, nachdem er bewegt wurde, unauffindbar, so darf hierfür ein neuer Ball verwendet werden.

Balllage, Stand, Schwung, Spiellinie und Erleichterungsbereich (Regel 8)

Nicht nur der Ball sollte so gespielt werden, wie er liegt, sondern auch der Platz soll so gespielt werden, wie er vorgefunden wird. Mittels den „Bedingungen, die den Schlag beeinflussen“ werden Balllage, Stand, Schwung, Spiellinie und Erleichterungsbereich zusammengefasst. Diese Bedingungen dürfen, bis auf ein paar Ausnahmen, nicht verbessert werden. Nachfolgend wird für jede dieser Bedingungen ein Beispiel

angeführt, welches zu zwei Strafschlägen führen würde:

- a. **Balllage:** Ihr Ball liegt im Rough. Aufgrund der schlechten Lage reißen Sie direkt hinter Ihrem Ball Gräser aus, um den nächsten Schlag zu erleichtern.
- b. **Stand:** Ihr Ball liegt in unmittelbarer Nähe eines kleinen Busches. Da Ihr Stand durch diesen Busch behindert wird, biegen Sie diesen zur Seite und stellen sich auf dessen Stamm, um die Behinderung zu umgehen.
- c. **Schwung:** Sie liegen unter einem Baum und werden im Rückschwung durch einen langen Ast gestört. Daraufhin brechen Sie diesen Ast ab, um frei schwingen zu können.
- d. **Spiellinie:** Ihr Ball liegt einen Meter vor dem Grün, Sie möchten den Ball daher putten. Zwischen Ihrem Ball und Grünbeginn ist aber eine alte, nicht ausgebesserte Pitchmarke – also nicht am Grün, sondern am Vorgrün (Gelände). Sie bessern die Pitchmarke aus, um Ihren Ball davon abzuhalten, von dieser abgelenkt zu werden.
- e. **Erleichterungsbereich:** Sie müssen einen Ball dropen, nachdem Sie in eine Penalty Area gespielt haben. Im Erleichterungsbereich befindet sich aber ein großes Loch, welches von einem nicht zurückgelegten Divot stammt. Vor dem Dropen legen die das herausgeschlagene Divot in dessen Loch zurück. Erst dann dropen Sie den Ball.

Die oben angeführten Beispiele zeigen, dass ein Golfschlag von einer Vielzahl von Faktoren beeinflusst werden kann.

Sie können eine Strafe aber vermeiden, wenn Sie noch vor Ihrem Schlag die verbesserten Bedingungen wieder in deren Originalzustand zurückversetzen. Entfernen Sie vor Ihrem

Schlag beispielsweise einen Pflock, der eine Ausgrenze markiert, wäre dies mit 2 Strafschlägen zu ahnden. Stecken Sie diesen Pflock aber vor dem Schlag zurück und haben dadurch keinen Vorteil, können Sie die Strafe vermeiden.

Sie sind aus Sicht der Regeln immer auf der „Sicheren Seite“, wenn Sie die Bedingungen, wie Sie von Ihnen vorgefunden werden, hinnehmen. Mit erhöhtem Regelwissen steigt aber auch die Möglichkeit, diese zu Ihrem Vorteil nutzen zu können – die Golfregeln sind nicht dazu gedacht Sie zu bestrafen, sondern Ihnen zu helfen und faire und vergleichbare Ergebnisse zu ermöglichen.

Lose hinderliche Naturstoffe (Regel 15.1)

Diesem Namen ist nichts hinzuzufügen: Handelt es sich um natürliche Materialien, welche nicht mehr angewachsen oder fest eingebettet sind, fallen diese Stoffe in die Definition eines „losen hinderlichen Naturstoffes“. Dazu zählen etwa lose Blätter, Steine, Zweige, Früchte aber auch tote Tiere. Liegt Ihr Ball nahe an solch einem losen hinderlichen Naturstoff, dürfen Sie diesen jederzeit straflos entfernen – aber Achtung: Bewegt sich dabei Ihr Ball, so haben Sie Ihren Ball in Ruhe bewegt, was zu einem Strafschlag führt, zusätzlich müssen Sie Ihren Ball zurücklegen. Müssen Sie einen nach einer Regel aufgenommen Ball aber zurücklegen, dürfen lose hinderliche Naturstoffe nicht von dieser Stelle bewegt werden.

- a. Beispiel: Ihr Ball liegt auf Rindenmulch in der Nähe eines Baumes. Weil Sie unsicher sind, ob dieser auch wirklich Ihnen gehört, markieren Sie die Balllage und nehmen den

Ball vorsichtig auf. Dabei stellt sich heraus, dass es sich um Ihren Ball handelt. Nun müssen Sie Ihren Ball an genau dieselbe Stelle zurücklegen, von der er aufgenommen wurde – ein Stück Rindenmulch, welches unter Ihrem Ball lag darf nicht entfernt werden.

- b. Liegt Ihr Ball im Gelände, so sind Sand und loses Erdreich keine losen hinderlichen Naturstoffe. Liegt Ihr Ball im Fairway auf einer kleinen Anhäufung an Sand, so bekämen Sie zwei Strafschläge, wenn Sie diesen entfernen würden.

Hemmnisse (Regeln 15.2 und 16.1)

Alle künstlichen Gegenstände außer integrierte Bestandteile des Platzes und Gegenstände, welche Ausgrenzen markieren, fallen unter die Kategorie eines Hemmnisses. Man unterscheidet hierbei zwischen beweglichen und unbeweglichen Hemmnissen. Strafloße Erleichterung ist grundsätzlich immer gestattet, wenn Balllage, Stand, Schwung oder die Spiellinie am Grün von solch einem Hemmnis beeinträchtigt werden. Ausnahmen dazu bestehen aber in Penalty Areas, in welchen es nicht erlaubt ist, wenn Ihr Ball in dieser Penalty Area liegt, von einem unbeweglichen Hemmnis Erleichterung zu nehmen. Auch ist es nicht erlaubt, Erleichterung zu nehmen, wenn es eindeutig unvernünftig ist, den Ball zu spielen.

Bewegliche Hemmnisse (Regel 15.2)

Das Hauptmerkmal eines beweglichen Hemmnisses ist die (leichte) Beweglichkeit desselben. Wäre ein Bewegen eines solchen Gegenstandes nur mit sehr großem Aufwand

verbunden oder würde den Platz beschädigen, so ist dieses als unbewegliches Hemmnis zu behandeln. Gängige Beispiele für bewegliche Hemmnisse sind Bunkerrechen, Pflöcke, die Penalty Areas oder Boden in Ausbesserung markieren, oder Distanzmarkierungen. Werden Sie in der Ausführung Ihres Schlages von solch einem beweglichen Hemmnis gestört, so dürfen Sie dieses straflos beiseite räumen (außer es handelt sich um einen Teemarkier Ihres Loches, oder eine Ballbewegung könnte vom Entfernen des Hemmnisses beeinflusst werden). Bewegt sich dabei Ihr Ball, so muss dieser straflos an seine ursprüngliche Stelle zurückgelegt werden. Bitte beachten Sie, nachdem Sie Ihren Schlag ausgeführt haben, ein bewegliches Hemmnis wieder an seinen Ursprungsort zurückzusetzen - dies gilt besonders für Markierungspflöcke (rot, gelb, blau) und Distanzmarkierungen.

Liegt Ihr Ball auf oder in einem beweglichen Hemmnis, so ist es ratsam, die Stelle genau unter Ihrem Ball am beweglichen Hemmnis zu markieren. Nun können Sie sowohl Ihren Ball aufnehmen als auch das Hemmnis entfernen. Anschließend dürfen Sie einen Ball innerhalb einer Schlägerlänge von Ursprungsort, natürlich nicht näher zum Loch, dropfen. Dieser Bereich wird „Erleichterungsbereich“ genannt.

Wird Ihr Ball in einem Bunker von einem beweglichen Hemmnis beeinflusst, haben Sie ebenso Anspruch auf straflose Erleichterung – der Ball muss aber im Erleichterungsbereich im Bunker gedroppt werden.

Liegt Ihr Ball auf einem beweglichen Hemmnis am Grün, gehen Sie genauso vor, nur ist der Ball nicht im Erleichterungsbereich

zu droppen, sondern an den Punkt, von dem er aufgenommen wurde, am Grün hinzulegen.

Unbewegliche Hemmnisse und ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

Zu unbeweglichen Hemmnissen gehören unter anderem befestigte Wege, dekorative Gegenstände, sowie Zäune und Mauern, welche nicht die Platzgrenzen markieren. Als ungewöhnliche Platzverhältnisse werden unter anderem Boden in Ausbesserung, Löcher von Tieren und zeitweiliges Wasser (Pfüthen) beschrieben. In beiden Fällen gelten aber dieselben Vorgehensweisen.

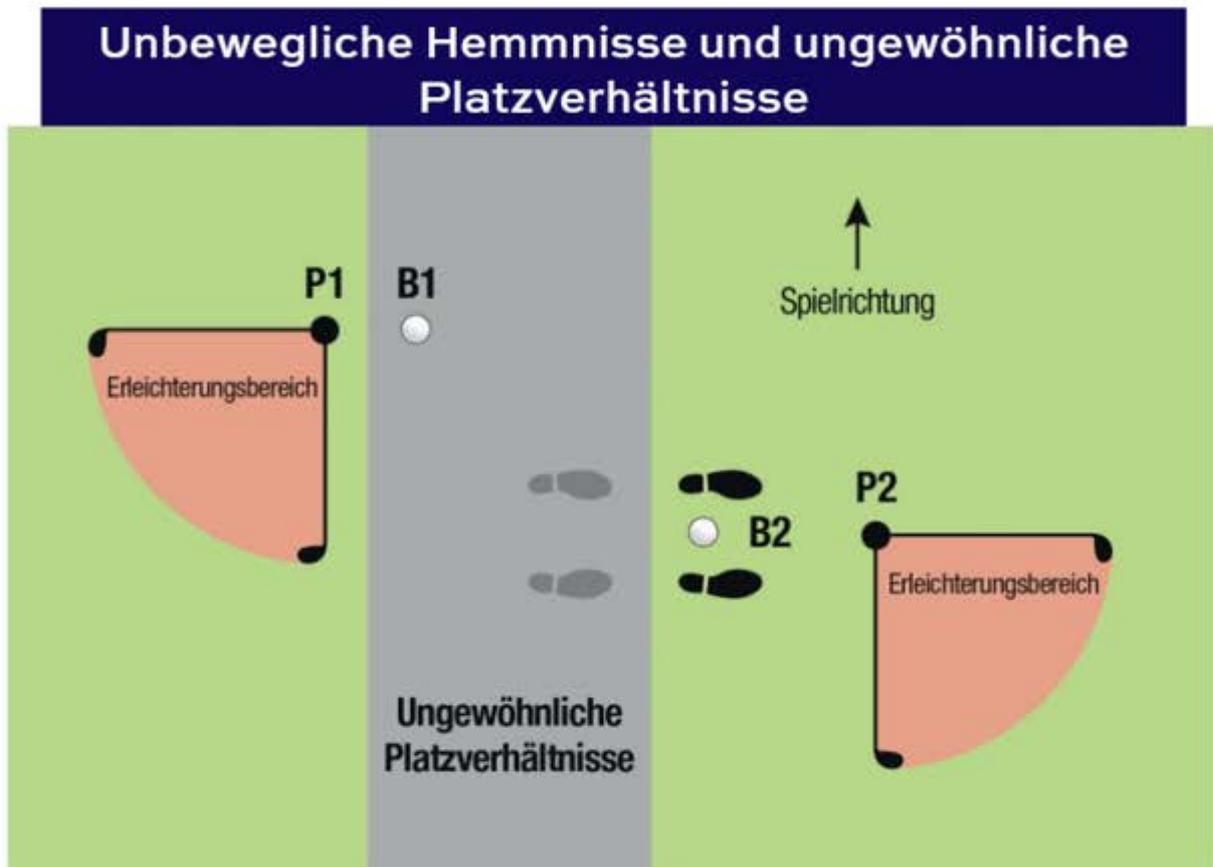
Werden Sie durch so einen Umstand in der Ausführung Ihres Schläges beeinträchtigt, steht Ihnen grundsätzlich straflose Erleichterung zu. Werden Sie aber nur „mental“ oder in Ihrer Spiellinie außerhalb eines Grüns von einem unbeweglichen Hemmnis oder ungewöhnlichen Platzverhältnis gestört, besteht kein Anspruch auf Erleichterung. Befindet sich zwischen Ihrem Ball und dem Loch nach 15 Metern ein unbeweglicher Wegweiser, so dürfen Sie davon keine Erleichterung nehmen. Ist Ihr Ball aber beispielsweise auf einem Cart-Weg zur Ruhe gekommen, so dürfen Sie wie folgt davon Erleichterung nehmen:

1. Identifizieren Sie den Erleichterungsbereich. Nehmen Sie den Schläger mit dem Sie den nächsten Schlag ausführen möchten und finden Sie den nächstgelegenen Punkt, an dem weder die Balllage, der Schwung oder der Stand von diesem Weg beeinträchtigt wird.

2. Von dem Punkt aus, wo ein Ball dann ohne Beeinträchtigung gespielt werden kann, messen Sie Ihren Erleichterungsbereich aus. Dieser hat den Radius einer Schlägerlänge und darf nicht näher zum Loch sein als Ihre ursprüngliche Balllage.
3. Nun können Sie Ihren Ball aufnehmen, diesen reinigen oder sogar ersetzen.
4. Droppen Sie einen Ball in diesem Erleichterungsbereich
5. Kommt der Ball im Erleichterungsbereich zur Ruhe, so ist er „im Spiel“ und Sie können das Loch fortsetzen.

6. Dieselbe Vorgehensweise trifft in jedem Fall, in dem Erleichterung von einem unbeweglichen Hemmnis oder ungewöhnlichen Platzverhältnis genommen wird, zu (außer am Grün):
 - a. Liegt Ihr Ball im Bunker und Sie werden von einem Unbeweglichen Hemmnis beeinträchtigt, gilt die oben beschriebene Vorgehensweise, nur muss der Ball im Erleichterungsbereich im Bunker gedroppt werden.
 - b. Ist Ihr Ball in einer Penalty Area zur Ruhe gekommen und Sie werden von einem unbeweglichen Hemmnis beeinträchtigt, so ist straflose Erleichterung in keinem Fall möglich. Sie können aber nach der Regel der Penalty Area verfahren, ziehen sich dabei jedoch einen Strafschlag zu.
 - c. Liegt Ihr Ball am Grün und Sie werden – auch in der Puttlinie – von einem unbeweglichen Hemmnis gestört, so steht auch hier straflose Erleichterung zur Verfügung. Finden Sie die nächstgelegene Stelle vollständiger Erleichterung (gleich dem oben beschriebenen Prozedere) und legen Sie Ihren Ball an diese Stelle. Auf

Grüns wird in den allermeisten Fällen ein Ball nicht gedroppt, sondern gelegt.



In beiden Fällen – bewegliches oder unbewegliches Hindernis und ungewöhnliches Platzverhältnis – müssen Sie „vollständige Erleichterung“ in Anspruch nehmen. Wollen Sie also Erleichterung von einem Weg nehmen, dürfen Sie – nachdem Sie Ihren Ball gedroppt haben – in keinsten Weise von diesem mehr beeinträchtigt werden, Sie dürfen auf diesem also auch nicht stehen.

Auch beim Vermessen des Erleichterungsbereiches ist Vorsicht geboten: Es gilt der Grundsatz „The nearest point is not always the nicest“.

Trifft Ihr Ball ein bewegliches oder unbewegliches Hemmnis – etwa einen Sprinkler – so muss der Ball gespielt werden, wie er liegt. Wird der Ball so unglücklich abgelenkt, dass er im Aus zur Ruhe kommt, so ist dies Spielzufall. Man darf den Schlag nicht straflos wiederholen, sondern muss unter Hinzurechnung eines Strafschlages einen neuen Ball ins Spiel bringen. Eine Ausnahme dabei bilden, je nach Club, Stromleitungen: Wird ein Ball von einer Stromleitung abgelenkt, so darf der Schlag – aber nur, wenn der Club dies ausdrücklich erlaubt – straflos wiederholt werden.

Boden in Ausbesserung (Regel 16.1)

Wurde ein Teil des Platzes mit blauen Pflöcken und/oder (teils auch weißen) Linien gekennzeichnet, so ist dies „Boden in Ausbesserung“. Liegt Ihr Ball in solch einem Umstand, so dürfen Sie diesen – außer explizit vom Club per Platzregel verboten – straflos spielen, wie er liegt. Zusätzlich dazu können Sie aber auch straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch nehmen: Boden in Ausbesserung ist Teil der Definition eines „ungewöhnlichen Platzverhältnisses“. Sobald Sie also Ihren nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung gefunden haben, können Sie im entsprechenden Erleichterungsbereich (innerhalb einer Schlägerlänge, nicht näher zum Loch) einen Ball dropfen.

Unspielbarer Ball (Regel 19)

Liegt Ihr Ball so, dass Sie keinen vernünftigen Schlag nach diesem machen können oder wollen, so besteht die Möglichkeit, diesen Ball für unspielbar zu erklären. Nur Sie

als Spieler können dies tun. Ein Mitspieler oder Caddie kann Ihren Ball niemals für unspielbar deklarieren. Entscheiden Sie sich dazu, bekommen Sie in jedem Fall einen Strafschlag. Ein Ball kann in jedem Fall für unspielbar erklärt werden, außer dieser liegt in einer Penalty Area.

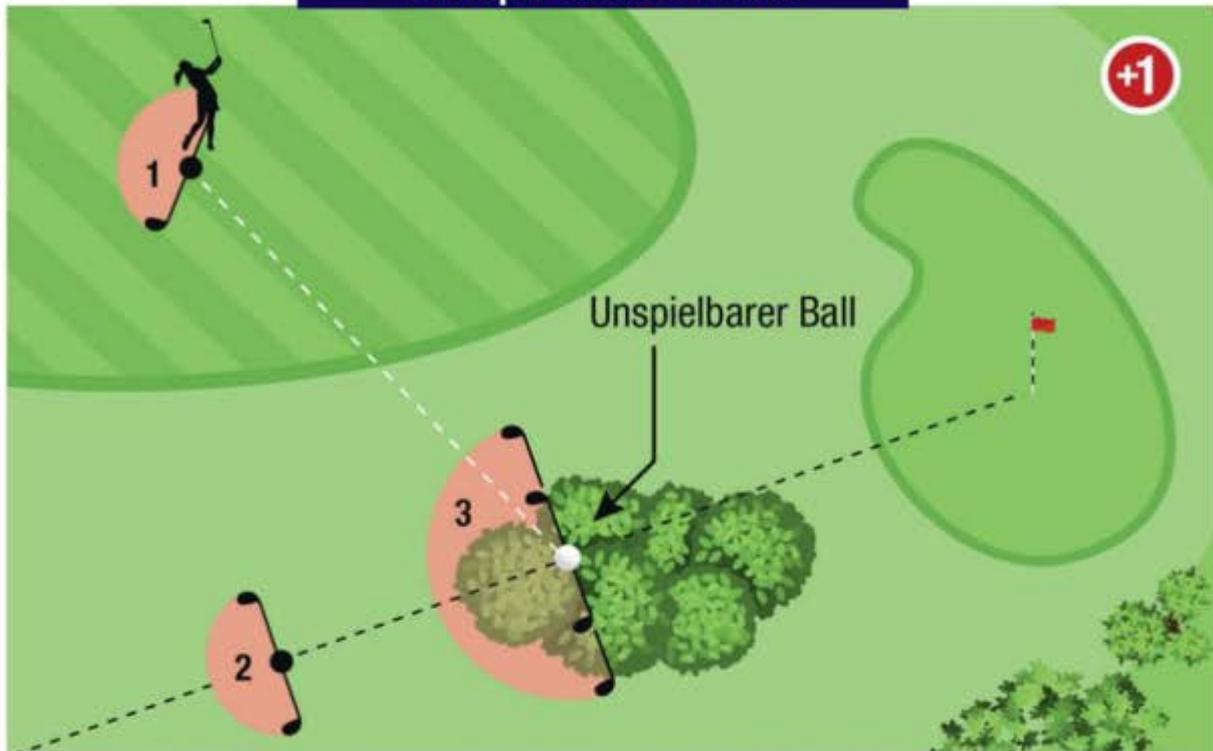
Für einen unspielbaren Ball im Gelände und am Grün gibt es drei Optionen der Erleichterung:

- a. Den Schlag wiederholen, indem ein Ball innerhalb einer Schlägerlänge, nicht näher zum Loch, an der Stelle gedroppt wird, von der aus er das letzte Mal gespielt wurde. Ist diese Stelle am Abschlag des zu spielenden Loches, dürfen Sie auch wieder vom Abschlag spielen und Ihren Ball dort aufteeen.
- b. Innerhalb von zwei Schlägerlängen von der unspielbaren Balllage aus, nicht näher zum Loch einen Ball dropfen.
- c. Auf einer geraden Linie, welche am Loch startet und durch Ihren unspielbaren Ball verläuft, so weit Sie möchten zurückgehen und innerhalb einer Schlägerlänge von dieser Linie ausgehend einen Ball dropfen.

Deklarieren Sie Ihren Ball im Bunker für unspielbar, so gelten alle oben genannten Optionen ebenso, nur muss der Ball in jedem Fall im Bunker gedroppt werden.

- a. Für zwei Strafschläge können Sie einen Ball auf einer geraden Linie, welche am Loch startet und durch Ihren unspielbaren Ball verläuft, auch außerhalb des Bunkers innerhalb einer Schlägerlänge von dieser Linie ausgehend dropfen.

Unspielbarer Ball



Bunker (Regel 12)

Für Bälle, die in einem Bunker zur Ruhe gekommen sind, gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für einen Ball im Gelände. Der größte Unterschied liegt darin, dass der Sand vor dem Schlag nicht mit einem Schläger oder Ihrer Hand berührt oder der Zustand des Sandes geprüft werden darf. Geschieht dies doch, etwa bei einem Probeschwung oder im Rückschwung des Schlages, so hat dies zwei Strafschläge zur Folge. Gleich wie an anderen Bereichen des Platzes dürfen lose hinderliche Naturstoffe und bewegliche Hemmnisse bewegt werden, auch von unbeweglichen Hemmnissen und ungewöhnlichen Platzverhältnissen darf Erleichterung genommen werden.

Spielen Sie von einem Bunker ins Aus oder müssen Sie Ihren

Schlag wiederholen, so dürfen Sie vor dem Droppen eines Balles im Bunker hinterlassene Spuren mit dem Rechen einebnen. Bessern Sie aber vor Ihrem Schlag Spuren aus, die Ihren Ball beeinflussen könnten – verbessern Sie also die Gegebenheiten – führt dies ebenso zu einer Strafe von zwei Schlägen. Berühren Sie den Sand im Bunker aber nach Ihrem Schlag, so ist dies straflos. Ebenso straflos sind jederzeit:

- a. Das Hinlegen von Objekten (Schlägern oder Rechen)
- b. Berühren des Sandes beim Anwenden einer Regel
- c. Berühren des Sandes, um ein Hinfallen zu vermeiden
- d. Spuren im Bunker aus Gründen der Platzpflege einzuebnen
- e. Das Eingraben der Füße, um einen sicheren Stand herzustellen

Penalty Areas (Regel 17)

Mittels roten oder gelben Pflöcken und/oder Linien gekennzeichnete Bereiche werden „Penalty Area“ benannt. Sind diese Bereiche nicht zusätzlich auch eine „Spielverbotszone“ (dies ist oft bei geschützten Biotopen der Fall), darf man einen Ball, welcher in einer Penalty Area liegt jederzeit spielen, wie er liegt. Auch in Penalty Areas gelten größtenteils die gleichen Regeln wie in anderen Bereichen des Platzes. Die Spezialfälle und größten Unterschiede zum Gelände werden in den kommenden Zeilen behandelt:

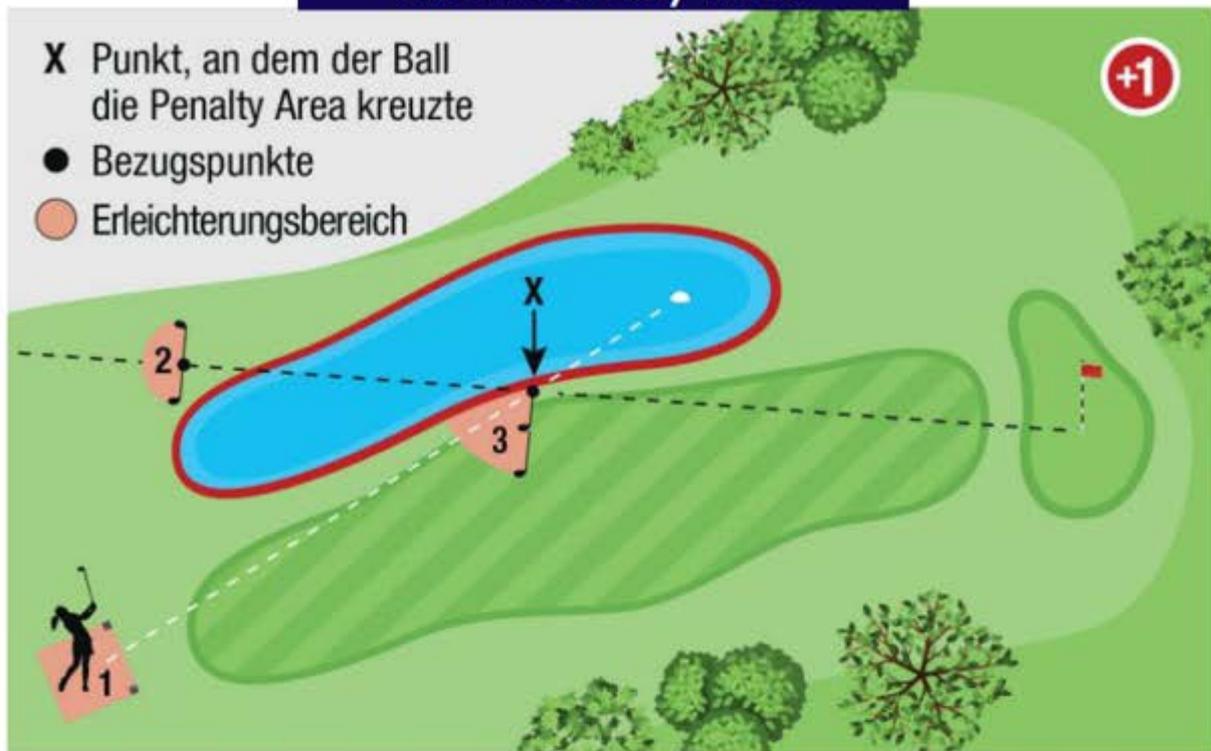
- a. Man unterscheidet rote und gelbe Penalty Areas – in beiden Fällen darf man lose hinderliche Naturstoffe und bewegliche Hemmnisse bewegen. Es ist aber nicht erlaubt, Erleichterung aufgrund eines unbeweglichen Hemmnisses

(etwa einer Brücke) in Anspruch zu nehmen. Auch für ein ungewöhnliches Platzverhältnis kann für einen Ball, der in einer Penalty Area liegt, keine straflose Erleichterung genommen werden - dazu zählt auch ein eingebetteter Ball.

- b. In beiden Fällen - gelb und rot - gelten folgende Möglichkeiten der Erleichterung mit einem Strafschlag:
- c. Den Schlag von der Stelle aus, von der er in die Penalty Area gespielt wurde, wiederholen. An der ursprünglichen Stelle - also dem Punkt außerhalb der Penalty Area - muss ein Ball innerhalb einer Schlägerlänge, nicht näher zum Loch, gedroppt werden.
- d. Einen Ball auf einer geraden Linie zwischen Loch und Eintrittspunkt hinter der Penalty Area dropfen (innerhalb einer Schlägerlänge, nicht näher zum Loch, von dieser Linie aus).
- e. Als zusätzliche Möglichkeit - aber nur bei einer roten Penalty Area - darf ein Ball innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Eintrittspunkt in die Penalty Area, nicht näher zum Loch, gedroppt werden.

Das Spielen des Balles, wie er in der Penalty Area liegt, ist ebenfalls jederzeit erlaubt: Da man dabei aber keine „Erleichterung“ im Sinne der Regeln nimmt und auch keinen Strafschlag bekommt, zählt dies nicht zu den Erleichterungsmöglichkeiten.

Rote Penalty Area



Gelbe Penalty Area



Grün (Regel 13)

Ihr Ball liegt am Grün, sobald dieser das Grün berührt oder auf etwas liegt, das selbst am Grün liegt (wie ein Ball, der auf einem Blatt am Grün liegt). Im Gegensatz zu anderen Bereichen des Platzes ist es Ihnen erlaubt, Bedingungen, die Ihren Schlag beeinflussen, zu verbessern. Auch versehentliches Bewegen eines Balles ist am Grün straflos - im Gegensatz zu anderen Bereichen des Platzes, wo dies zu einem Strafschlag führt. Folgende Szenarien sind Grün-Spezifisch:

1. Sobald Ihr Ball am Grün liegt, darf dieser – nachdem er markiert wurde – jederzeit aufgenommen und gereinigt werden.
2. Sand und loses Erdreich, welche im Gelände nicht entfernt werden darf, kann am Grün straflos entfernt werden.
3. Schäden am Grün – dazu zählen Pitchmarken, alte Lochpfropfen und Spike-Abdrücke von Schuhen – dürfen ausgebessert werden. Im Gelände würde dies zu zwei Strafschlägen führen. Nicht ausgebessert werden dürfen aber Schäden, die das Resultat von natürlichen Ereignissen (beispielsweise Hagelschlag oder Unkraut), Pflegearbeiten oder Beregnung sind.
4. Bewegen Sie versehentlich Ihren Ball – egal wie – so ist dies straflos. Sie müssen den Ball aber an seine ursprüngliche Stelle zurücklegen. Passiert dies im Gelände, so hätte dies einen Strafschlag zur Folge.
5. Bewegt sich Ihr Ball aufgrund von Naturkräften (Gravitation, Wind oder Wasser), so hängt die weitere Vorgehensweise davon ab, ob Sie den Ball schon aufgenommen und zurückgelegt hatten oder nicht:

- a. Wurde der Ball schon aufgenommen und zurückgelegt und bewegt sich danach, so muss er an die Stelle, von der aus er sich bewegt hat, straflos zurückgelegt werden.
 - b. Wurde der Ball noch nicht aufgenommen und zurückgelegt, ist der Ball zu spielen, wie er liegt – von seiner neuen Stelle aus.
6. Das Prüfen des Grüns, beispielsweise durch das Rollen eines Balles, ist verboten und führt zu zwei Strafschlägen.

Spielen Sie Ihren Ball versehentlich auf ein falsches Grün (also nicht das Grün Ihres zu spielenden Loches), dürfen Sie diesen Ball nicht spielen, wie er liegt: Die daraus resultierenden Schäden wären zu groß und Sie würden sich zwei Strafschläge zuziehen. Liegt Ihr Ball auf einem falschen Grün oder wird Ihr Stand oder Schwung von dem falschen Grün beeinträchtigt, müssen Sie straflose Erleichterung in Anspruch nehmen. Gleich der Vorgehensweise bei einem Ball, der von einem unbeweglichen Hemmnis oder ungewöhnlichen Platzverhältnis beeinträchtigt wird, müssen Sie einen Ball im Erleichterungsbereich, welcher vollständige Erleichterung bietet, droppen. Sie dürfen auch nicht auf einem falschen Grün stehen, um einen Ball außerhalb des falschen Grüns zu spielen. Der Erleichterungsbereich hat einen Radius von einer Schlägerlänge ab dem Punkt der vollständigen Erleichterung.

Liegt Ihr Ball genau an der Lochkante und könnte „von selbst“ noch in dieses fallen, so muss dies innerhalb von 10 Sekunden passieren. Sie müssen sich ohne zeitliche Verzögerung dem Loch annähern – sind Sie an diesem angelangt, hat der Ball ebendiese 10 Sekunden Zeit, ins Loch zu fallen. Fällt der Ball nach diesem Zeitlimit ins Loch, so bekommen Sie einen

Strafschlag (gilt aber als eingelocht), fällt der Ball vor Ablauf der Zeit, gilt er als mit dem letzten Schlag eingelocht.

Der Flaggenstock (Regel 13.2)

Flaggenstöcke am Golfplatz sind keine fixierten Gegenstände. Man kann diese behutsam aus dem Loch nehmen und vorsichtig beiseite legen, muss dies aber nicht: Es ist erlaubt, mit dem im Loch belassenen Flaggenstock, einem Flaggenstock, der von einer anderen Person bedient wird, oder mit einem aus dem Loch entfernten Flaggenstock zu spielen.

- a. Trifft der Ball den Flaggenstock, der im Loch belassen wurde, ist dies straflos.
- b. Wurde der Flaggenstock aus dem Loch entfernt und beiseite gelegt, ist es auch straflos, wenn dieser versehentlich von einem Ball in Bewegung getroffen wird. Der Ball wird gespielt, wie er liegt.
- c. Wird der Flaggenstock von einer anderen Person bedient (der Flaggenstock wird also erst aus dem Loch genommen, wenn der Ball sich diesem nähert), so muss sich der Spieler dazu schon vor dem Spielen des Balles entscheiden – nicht erst nachdem der Ball schon in Richtung des Loches gespielt wurde.
- d. Ist der Ball zwischen Flaggenstock und Lochkante nach einem Schlag „eingeklemmt“ und liegt ein Teil des Balles unterhalb der Lochkante, so gilt der Ball als mit dem letzten Schlag eingelocht.

Eingebetteter Ball (Regel 16.3)

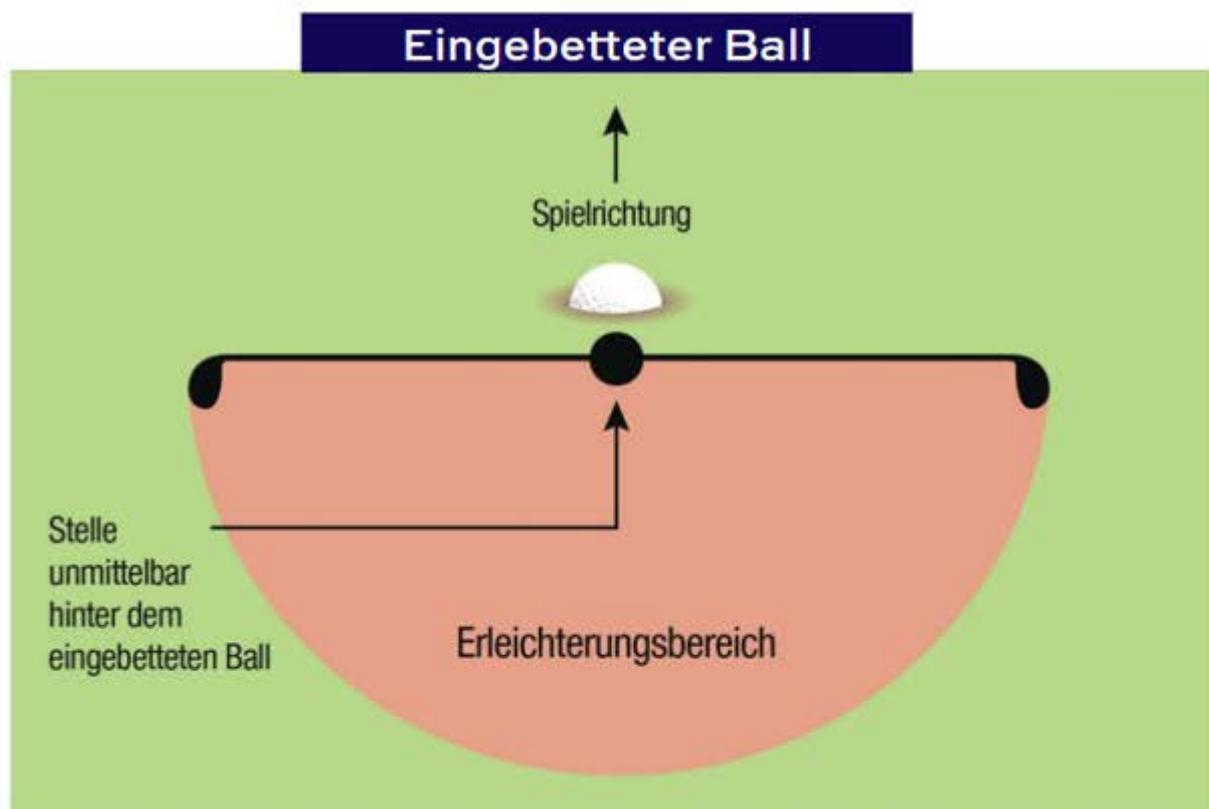
Hat sich Ihr Ball nach einem Schlag in seinem eigenen Einschlagsloch eingebettet, so darf im Gelände wie folgt vorgegangen werden:

Der Punkt direkt hinter Ihrem Ball dient in diesem Fall als Bezugspunkt: Von diesem ausgehend können Sie einen Ball innerhalb einer Schlägerlänge, nicht näher zum Loch, dropfen. Dies ist straffrei.

- a. Hat sich Ihr Ball aber in einem Bunker in seinem eigenen Einschlagsloch eingebettet, so ist die oben angeführte Option nicht anwendbar. Diese Lage muss entweder so hingenommen werden, oder der Ball für unspielbar deklariert werden. Die Optionen für einen unspielbaren Ball im Bunker führen aber zu mindestens einem Strafschlag.
- b. Liegt Ihr Ball am Grün in seiner eigenen Pitchmarke, muss vor dem Aufnehmen die Lage des Balls gekennzeichnet werden. Diese Markierung (meist eine Münze) wird daraufhin um eine Schlägerkopfbreite des Putters nach links oder rechts versetzt. Danach kann die Pitchmarke ausgebessert werden. Wurde das hinterlassene Loch eingeebnet, wird der Ballmarker um dieselbe Schlägerkopfbreite an seine ursprüngliche Stelle zurückversetzt. An diese Stelle wird in weiterer Folge auch der Ball gelegt und von dort gespielt.

Ein Ball gilt im Gelände aber erst dann als eingebettet, wenn sich ein Teil des Balles unterhalb der Bodenoberfläche

befindet. Liegt Ihr Ball in hohem Rough, befindet sich aber mit keinem Teil unter der Bodenoberfläche, so gilt er nicht als eingebettet und es kann keine straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden.



Ball im Aus oder verloren (Regel 18)

Haben Sie Ihren Ball innerhalb von drei Minuten Suchzeit nicht gefunden oder diesen ins Aus geschlagen, so ist er verloren. In diesem Falle ist die einzige Möglichkeit den Schlag von dem Ort, von der der Ball das letzte Mal gespielt wurde, mit einem Strafschlag zu wiederholen. Haben Sie einen provisorischen Ball gespielt, so ist dieser nach Ablauf der dreiminütigen Suchzeit oder sobald sicher ist, dass der originale Ball im Aus ist, der neue „Ball im Spiel“. Das Wiederholen eines Schlages wird auch als „Schlag- und Distanzverlust“ beschrieben: Es ist Ihnen jederzeit gestattet einen Schlag unter Hinzurechnung

eines Strafschlages zu wiederholen. Ein Ball ist erst dann im Aus, wenn dieser mit vollem Umfang im Aus ist. Wurde die Ausgrenze nur mittels Pflöcken gekennzeichnet, so ist die platzseitige Kante der Pflöcke die entscheidende Grenze: Liegt der Ball mit vollem Umfang hinter dieser Grenze, so ist er im Aus und darf nicht mehr gespielt werden. Wurden Linien dazu verwendet, die Ausgrenze zu definieren, trifft das gleiche Prinzip zu: Die platzseitige Grenze der Linie ist entscheidend: Ein Ball, der vollständig hinter dieser Innenseite der Linie liegt, ist daher ebenso im Aus.

Um Zeit zu sparen und nicht, nachdem festgestellt wurde, dass der Ball außerhalb einer Penalty Area verloren sein könnte, zurück zum letztgespielten Ort zu müssen, sollte in Zweifelsfällen ein provisorischer Ball nachgespielt werden – die genaue Vorgehensweise dazu finden Sie im Abschnitt „Provisorischer Ball“.



Üben (Regel 5.2 und 5.5)

In Bezug auf Üben wird in den Golfregeln zwischen „Üben auf dem Platz vor der Runde oder zwischen Runden“ und „Üben auf der Runde oder während einer Spielunterbrechung“ unterschieden.

Üben auf dem Platz vor der Runde oder zwischen Runden (Regel 5.2)

Am Tag eines Zählspiel-Turniers – wozu auch ein Turnier, das nach Stableford gespielt wird, zählt – darf vor der Runde nicht am Platz geübt werden. Dazu zählt nicht nur das Spielen von Schlägen, sondern auch das Prüfen von Grüns durch Rollen eines Balles oder reiben an der Oberfläche. Uneingeschränkt darf vor der Runde auf den Übungsanlagen gespielt werden. Auch das Spielen eines anderen Platzes ist erlaubt. Nur das Üben auf dem Turnierplatz ist vor der Runde untersagt. Wird gegen diese Regel verstoßen, wird der erste Verstoß mit zwei Strafschlägen, der zweite Verstoß mittels einer Disqualifikation geahndet.

Üben auf der Runde oder während einer Spielunterbrechung (Regel 5.5)

Während Sie eine Runde spielen, dürfen Sie keine Übungsschläge spielen – weder auf dem Platz noch außerhalb der Platzgrenzen. Wichtig: Probeschwünge sind keine Übungsschläge, da dabei nicht die Absicht besteht, einen Ball zu treffen. Es gibt aber eine Ausnahme für das Spielen von Chips und Putts am Abschlag eines Loches zum Zeitvertreib:

Dies fällt nicht unter die Definition von „Üben“ und ist erlaubt. Jeder Verstoß gegen diese Regel zieht zwei Strafschläge nach sich. Wurde das Spiel unterbrochen (etwa wegen eines Gewitters), so gilt die oben angeführte Regel. Erlaubt es aber die Spielleitung explizit, darf vor Wiederaufnahme des Spiels auch auf den Übungsanlagen geübt werden.

Ball in Bewegung (Regel 11)

Trifft Ihr Ball in Bewegung versehentlich eine Person (dazu zählt auch der Spieler selbst) oder einen „äußeren Einfluss“ (etwa einen Baum oder ein Golfbag), so ist dies jederzeit straflos und Sie müssen den Ball spielen, wie er liegt.

- Eine Ausnahme dazu besteht aber am Grün: Trifft Ihr Ball in Bewegung einen anderen Ball in Ruhe am Grün, nachdem beide Bälle vor dem Schlag am Grün lagen, so bekommen Sie zwei Strafschläge und müssen Ihren Ball spielen, wie er liegt. Der Ball, der von Ihrem Ball in Bewegung getroffen wurde, wird straflos zurückgelegt.

Spielen Sie Ihren Ball von außerhalb des Grüns und treffen dabei versehentlich einen anderen Ball, so wird der Ball, der von Ihrem in Bewegung befindlichen Ball bewegt wurde, zurückgelegt. Keiner der beiden Spieler bekommt einen Strafschlag und Sie müssen Ihren Ball spielen, wie er liegt.

Trifft Ihr Ball in Bewegung aber einen Gegenstand, den Sie absichtlich so platziert haben, dass der Ball in Bewegung diesen treffen soll (etwa ein Golfbag), so hat dies zwei Strafschläge zur Folge.

Belehrung und andere Hilfe (Regel 10.2)

Sie dürfen während einer Runde niemanden, der auch auf dem Platz spielt, beraten oder um Beratung bitten. Auch das Anrufen einer anderen Person (etwa eines Teaching Professionals), um Beratung zu bekommen, ist verboten. Als Beratung wird grundsätzlich alles gewertet (ob verbal oder non-verbal), was dazu bestimmt ist, Ihr Spiel zu beeinflussen. Dazu zählt unter anderem das Fragen nach der Schlägerwahl eines anderen Spielers vor dem eigenen Schlag, das Besprechen der besten Taktik für das Loch oder Schwung-Tipps. Jederzeit erlaubt sind aber Auskünfte zu den Regeln, Distanzen und der Lage von Objekten (etwa der Position eines Bunkers).

Vor einem Schlag darf ein Spieler keinen Gegenstand am Boden hinlegen, um sich danach auszurichten (etwa einen Schläger). Erlaubt ist es aber, seinen Ball an Abschlag und Grün mittels einer Markierung am Ball (wie einer Linie) in die Gewünschte Richtung zu orientieren.

Verstößt man gegen die Regeln zu Belehrung und andere Hilfe, hat dies zwei Strafschläge zur Folge.

GOLF-BEGRIFFE

Wie jede Sportart hat auch Golf eine Vielzahl an Begriffen, die – ohne Vorwissen – keinen bis wenig Sinn ergeben. Um Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Begriffe zu geben, welche Sie während Ihrer gesamten Golfkarriere begleiten werden, finden Sie nachfolgend eine alphabetische Auflistung:

1. Abschlag	53	23. Flight	60
2. Aerifiziert	53	24. Fore!	60
3. Aus	54	25. Gelände	61
4. Golf-Bag	54	26. Golfcart	61
5. Ball im Spiel	54	27. Greenfee	62
6. Ball-Marker	54	28. Grün	62
7. Birdie	55	29. Handicaprelevant	63
8. Boden in Ausbesserung	55	30. Hemmnisse	63
9. Bogey	55	31. Hole in One	64
10. Bruttopunkte	56	32. Hook	64
11. Bunker	56	33. Kanonenstart	64
12. Chip	56	34. ÖGV Ausbildungen	64
13. Course Rating	57	35. Loser hinderlicher Naturstoff	65
14. Divot	57	36. Matchplay	65
15. Driver	58	37. Nettopunkte	65
16. Driving Range	58	38. Par	66
17. Drop-Zone	58	39. Penalty Area	66
18. Droppen	59	40. PGA	66
19. Eagle	59	41. Pitch	67
20. Eisen	59	42. Pitchgabel	67
21. Erleichterungsbereich	59	43. Pitchinggrün	67
22. Fairway	60		

44. Pitchmarke	68	61. Startzeit	75
45. Provisorischer Ball	68	62. Tap-In	75
46. Pull	69	63. Texas Scramble	76
47. Push	69	64. Trolley	76
48. Putt	69	65. Übungs-Puttinggrün	76
49. Putter	69	66. Vierer (allgemein)	76
50. Rangeball	70	67. Klassischer Vierer	
51. Rangefee	70	(allgemein)	77
52. Regelball	70	68. Course Handicap	77
53. Rough	71	69. Vorgrün	78
54. Score Differential	71	70. Waste Area	78
55. Semi-Rough	71	71. Wedge	78
56. Slice	71	72. Wintergrün	79
57. Slope Rating	72	73. World Handicap	
58. Socket	72	System (WHS)	79
59. Stableford	72	74. World Handicap	
60. Scoring Record /		Index (WHI)	79
Stammblatt	75	75. Zählspiel	80

1. Abschlag

Nicht nur der erste Schlag an einem Loch, sondern auch der Bereich wo dieser ausgeführt wird, wird „Abschlag“, „Tee“ oder „Teebox“ genannt. Pro Loch kann es mehrere Abschlüge geben: Je nach Können, Vorgaben des Clubs, Geschlecht und persönlicher Präferenz kann der Abschlag frei gewählt werden. Bei Turnieren ist es jedoch vom Club vorgegeben, von welchem Abschlag der Spieler zu spielen hat. Weiters sind Abschlüge meist farblich markiert – zum Beispiel als „Gelb“, „Rot“, „Weiß“ und „Blau“. Anstatt von den hintersten Abschlügen zu spielen (um sich selbst zu beweisen) ist es ratsam, von Abschlügen weiter vorne zu spielen.

2. Aerifiziert

Golfplätze sind stark beanspruchte Flächen: Besonders heiße Sommermonate, aber auch kühle Nächte am Beginn und am Ende der Saison sind eine große Herausforderung für Greenkeeper. Vor allem die sehr kurz gemähten Flächen der Grüns (welche weniger als 5mm hoch gemäht sind) werden sehr strapaziert. Das Aerifizieren beschreibt den Prozess des „Stechens“ der Grünoberfläche mit ca. 15cm langen Metallstiften in regelmäßigem Abstand am gesamten Grün. Je nach Dicke dieser Metallstifte werden die Hinterbliebenen Löcher mit Sand befüllt. Dies führt zwar zeitweise zu einer Fläche, welche unebener ist als ohne diese Maßnahme, es zahlt sich aber aus. Nach maximal zehn Tagen ist der Originalzustand der Grüns wiederhergestellt – mit dem Vorteil, dass man dadurch die „Gesundheit“ und langfristige Bespielbarkeit der Grüns sichert.

3. Aus

Weißer Pflöcke, Linien aber auch Zäune und Mauern können die Grenzen des Platzes definieren. Liegt ein Ball in diesem als „Aus“ oder „Out of Bounds“ genannten Bereich, darf dieser nicht mehr gespielt werden – man muss den Schlag mit einem Strafschlag wiederholen.

4. Golf-Bag

Die Tasche in der Sie Ihre Schläger, Bälle, Bekleidung und sonstiges aufbewahren.

5. Ball im Spiel

Der Ball, der am Platz liegt und an dem zu spielenden Loch verwendet wird. Ein Ball wird, sobald ein Schlag nach diesem Ball am Abschlag des Loches gemacht wird, „ins Spiel“ gebracht. Dieser Ball bleibt „im Spiel“ bis er entweder eingelocht wird oder nicht mehr im Spiel ist. Ein Ball ist dann nicht mehr „im Spiel“, wenn er aufgenommen wurde, er verloren oder im Aus ist, oder dieser Ball durch einen anderen Ball ersetzt wird. Nur im Ausnahmefall eines „Regelballs“ kann man mehr als einen Ball zur gleichen Zeit „im Spiel“ haben.

6. Ball-Marker

Liegt Ihr Ball am Grün, dürfen Sie diesen immer aufnehmen, aber auch wenn Sie anderswo nach einer Regel verfahren und die Lage des Balles markieren müssen (manche Regeln schreiben dies vor) ist ein Ballmarker unabdingbar.

Grundsätzlich eignet sich dazu jeder kleine Gegenstand – am häufigsten werden aber Münzen oder Tees verwendet. Ein Ball-Marker sollte jederzeit griffbereit in der Hosentasche aufbewahrt werden – und nicht erst wenn er gebraucht wird aus dem Bag geholt werden.

7. Birdie

Locht man mit einem Schlag weniger als „vorgegeben“ ein, nennt man dies „Birdie“. Spielt man auf einem Par 4 also eine 3, ist dies ein Birdie.

8. Boden in Ausbesserung

Zwar sind Golfplätze bestens gepflegte Orte, aber auch dort kommt es zu Umbauarbeiten, Schäden durch Stürme und Wild. Greenkeeper geben sich äußerste Mühe diese beschädigten Stellen so schnell wie möglich zu reparieren – dies braucht aber Zeit. Landet Ihr Ball in so einem beschädigten und als solchen markierten Bereich, müssen Sie Ihren Ball nicht spielen, wie er liegt, sondern dürfen straflose Erleichterung nehmen (wie genau erfahren Sie im Bereich „Golfregeln“). Boden in Ausbesserung wird in den meisten Fällen durch Bläue Pflöcke oder Linien markiert.

9. Bogey

Spielt man auf einem Loch einen Schlag schlechter als „vorgegeben“, so nennt man dies „Bogey“. Dies wäre beispielsweise eine 6 auf einem Par 5. Zwei Schläge über dem Par eines Loches nennt man „Doppel-Bogey“, drei Schläge

über Par „Triple-Bogey“ und so weiter.

10. Bruttopunkte

Bruttopunkte zeigen nach der Runde die nicht an den jeweiligen Handicap Index angepasste spielerische Qualität dieser Runde. Jedes erspielte Par resultiert in 2 Bruttopunkten, ein Birdie führt zu 3 Punkten, ein Bogey zu einem – ein Doppel-Bogey oder schlechter wird mit „null“ bewertet, ein Eagle hingegen mit 4 Punkten. Spielt man auf 18 Löcher also nur Pars, sind dies 36 Bruttopunkte.

11. Bunker

Bunker sind, wie Penalty Areas, Hindernisse auf einem Golfplatz. Sie sind meist mit Sand gefüllte Vertiefungen und dort positioniert, wo Sie ungenau platzierte Schläge auffangen. Spielt man in einen Bunker, so ist dies straflos – man darf den Sand aber nicht absichtlich vor dem Spielen aus dem Bunker prüfen (also einen Schläger aufsetzen oder mit der Hand berühren), auch während des Rückschwungs zum Schlag darf man den Sand nicht berühren – passiert dies, resultiert das in zwei Strafschlägen. Bunker können verschiedenste Formen annehmen: Von kleinen, tiefen sogenannten Topfbunkern, bis hin zu hunderten Meter langen Fairwaybunkern.

12. Chip

Als Chip bezeichnet man einen kurzen Annäherungsschlag aus maximal 30 Metern, der zur Fahne gespielt wird. Chips fliegen eine verhältnismäßig kurze Distanz, rollen aber weit

aus und verhalten sich nach dem Aufkommen auf dem Grün ähnlich einem Putt.

13. Course Rating

Das Course Rating ist ein Indikator der Schwierigkeit eines Platzes, der für jeden einzelnen Golfplatz und jeden einzelnen Abschlag dieses Platzes angegeben wird. In diesen Wert fließen sowohl topographische als auch Faktoren wie Breite und Beschaffenheit von Fairways, Grüns, aber auch psychologische Faktoren mit ein.

14. Divot

Rasenstücke, welche bei Spielen besonders mit Eisen und Weges aus dem Boden geschlagen werden, heißen „Divots“. Diese Schlägerkopfbreiten Rasenstücke sind ein normaler Teil eines Schlages und keinesfalls ein schlechtes Zeichen. Nichtsdestotrotz können sie großen Ärger auslösen: Werden Divots nicht umgehend zurückgelegt, sondern liegengelassen, führt dies nicht nur zu großen Schäden, sondern auch zu einem unsauberem Bild des Golfplatzes. Auch aus Rücksicht auf andere Spieler sollten Sie Divots immer zurücklegen: Landet ein Ball im Loch eines nicht zurückgelegten Divot, so bekommt man keine straflose Erleichterung und muss den Ball entweder spielen wie er liegt oder für unspielbar erklären. Als Grundsatz gilt: Man sollte einen Golfplatz besser verlassen, als man ihn selbst vorfindet – und dazu gehört das Zurücklegen von Divots.

15. Driver

Der Schläger im Bag mit dem man in der Regel am weitesten schlägt. Im Gegensatz zu Hölzern und Eisen ist der Schlägerkopf deutlich größer und, anders als bei Eisen, hohl.

16. Driving Range

Ein Übungsbereich an dem auch weite Schläge geübt werden können. Meist werden auf Driving Ranges Bälle vom Club bereitgestellt, die nur auf dessen Übungsanlagen verwendet werden dürfen. Ein Spielen mit solchen „Range“-Bällen am Platz ist nicht erlaubt.

17. Drop-Zone

Manche Golfregeln schreiben es vor, einen Ball in einem bestimmten Bereich aus Kniehöhe fallen zu lassen (zu droppen), so etwa bei Penalty Areas oder Boden in Ausbesserung. Als Zusatz zu den Erleichterungsmöglichkeiten der jeweiligen Regel (welche meist in Schlägerlängen gemessen werden), können Clubs sogenannte Drop-Zonen am Platz einrichten. Dies sind meist klar gekennzeichnete Bereiche an Orten, wo diese schnell erreichbar sind und deren Position den lokalen Gegebenheiten angepasst ist. Diese Dropzonen können verpflichtend zu verwenden sein, meist sind sie aber eine weitere Option zu den bestehenden Erleichterungsverfahren und sind auch dementsprechend gekennzeichnet.

18. Droppen

Das Fallenlassen eines Golfballes aus Kniehöhe in einem bestimmten Bereich (entweder dem Erleichterungsbereich einer Regel oder einer Dropzone). Immer, wenn Sie einen Ball droppen müssen, können Sie einen anderen Ball als Ihren ursprünglichen Ball verwenden.

19. Eagle

Spielt man auf einem Loch zwei Schläge besser als das Par des Loches, nennt man dies „Eagle“. Auf einem Par 4 wäre ein Eagle also das Einlochen mit nur zwei Schlägen.

20. Eisen

Schläger, welche entweder aus Metall gegossen oder geschmiedet werden, nennt man Eisen. Während man meist nur einen Driver im Bag hat, hat man mehrere Eisen im Bag. Von den 14 Schlägern, die man auf einer Runde mit sich führen darf, machen Eisen oft die Mehrheit aus. Diese unterscheiden sich untereinander im Neigungswinkel des Schlägerblattes, was zu unterschiedlich weiten Schlagdistanzen führt.

21. Erleichterungsbereich

Manche Regeln schreiben es vor, dass ein Ball in einem bestimmten Bereich wieder ins Spiel gebracht wird (etwa bei einem Ball, den man in eine Penalty Area geschlagen hat). Dieser Bereich, in dem ein Ball dann gedroppt (in manchen Fällen aber auch gelegt wird) nennt sich Erleichterungsbereich.

Auch Drop-Zonen gehören zu den Erleichterungsbereichen.

22. Fairway

Fairways bezeichnen die Spielbahnen des Platzes. Das Gras auf Golfplätzen wird unterschiedlich hoch geschnitten – von nur wenigen Millimetern am Grün bis über zehn Zentimeter im Rough. Dazwischen liegt die Schnitthöhe des Fairways: Diese werden meist zwischen 10 und 20 Millimetern hoch gemäht und sind nach den Golfregeln eine sogenannte „Kurzgemähte Fläche“ (gleich wie das Vorgrün).

Fairways verlaufen meist zentral von Abschlag bis Grün und sind unterschiedlich breit. Spieler zielen darauf ab, auf Par 4s und 5s das Fairway zu treffen, weil das Weiterspielen von dort aus deutlich leichter fällt als aus dem Rough oder Bunker.

23. Flight

Eine Gruppe aus Spielern wird „Flight“ genannt. Flights bis maximal vier Personen sind üblich.

24. Fore!

Gefährdet ein geschlagener Ball andere Spieler, Greenkeeper oder andere Personen, so warnt man diese durch lautes Schreien des Wortes „Fore!“. Dies ist das weltweit einheitliche Warnsignal, sich am Golfplatz schnell in Sicherheit bringen zu müssen: Etwa hinter einem Bag, Baum oder sonstigen schützenden Gegenständen.

Golfbälle sind mit Hartgummi gefüllt, haben eine harte Schale und fliegen mit weit mehr als 100km/h. Wird man von einem Golfball im Flug getroffen, kann dies schwerwiegende Konsequenzen haben. Im Zweifel gilt: Lieber einmal mehr „Fore!“ rufen als einmal zu selten. Auch sollten Sie nicht nur bei Ihrem eigenen, gefährdenden Schlag andere warnen, sondern auch bei Schlägen Ihrer Mitspieler.

25. Gelände

Alle Bereiche des Platzes, ausgenommen des Abschlages des gerade zu spielenden Loches, dem Grün des zu spielenden Loches, allen Penalty Areas und allen Bunkern. In den Golfregeln wird grundsätzlich nicht zwischen Fairway, Rough, Semi-Rough und Vorgrün unterschieden. Liegt ein Ball am Fairway, ist dieser im Gelände – ebenso wie ein Ball im Rough oder im Wald.

26. Golfcart

Im Gegensatz zu Trolleys – auf denen nur das Bag abgestellt und dann gezogen oder geschoben wird – können im Golfcart auch Personen befördert werden. Bei dessen Benutzung ist aber Vorsicht geboten: Golfcarts sind elektrisch betrieben und dementsprechend schwer.

Somit dürfen diese niemals (gleich wie Trolleys und Bags) auf einem Grün abgestellt oder über ein Grün gefahren werden. Auch der unmittelbare Bereich um Grüns ist unter allen Umständen großzügig zu umfahren. Besonders bei Nässe ist mit Golfcarts achtsam umzugehen und starkes Gefälle zu

meiden. Sanftes Anfahren und Bremsen ist wesentlich, um Schäden am Gras zu vermeiden.

27. Greenfee

Möchte man in einem Club, in dem man nicht Mitglied ist, spielen, so ist eine Spielgebühr zu entrichten. Diese Gebühr nennt sich Greenfee und ist von Platz zu Platz unterschiedlich. Greenfees können sich je nach Platz auf 9 oder 18 Löcher, oder den ganzen Tag beziehen (sogenannte Tages-Greenfees): Diese Preisgestaltung ist aber von Club zu Club unterschiedlich – auf golf.at/golfclubs oder der jeweiligen Seite des Clubs, in dem Sie spielen möchten, finden Sie Informationen zu den Greenfee-Preisen der Clubs.

28. Grün

Der nur wenige Millimeter hoch gemähte Bereich im unmittelbaren Umfeld des Loches wird „Grün“ genannt. Dies ist der Bereich, an dem man „puttet“, also mit dem entsprechenden Schläger – dem Putter – einen Schlag spielt, der nie Bodenkontakt verliert und „nur“ in Richtung des und bestenfalls in das Loch rollt. Grüns sind die sensibelsten Bereiche eines Golfplatzes: Es ist also oberste Vorsicht geboten. Das Abstellen von und Befahren durch Bags, Trolleys und Golfcarts ist strengstens untersagt. Durch unvorsichtiges Gehen entstehende Schäden (besonders durch Spikes an Schuhen) sind ebenso zu vermeiden, wie das Beschädigen der Grünoberfläche durch einfaches Fallenlassen des Flaggenstockes. Schläge, welche aus großer Distanz am Grün aufkommen hinterlassen Einschlagslöcher

am Grün – sogenannte Pitchmarken. Gleich wie Divots sind diese unverzüglich auszubessern, um langfristige Schäden zu vermeiden. Auch hier gilt der Grundsatz, den Platz besser zu verlassen, als man ihn vorfindet in dem man mehr Pitchmarken ausbessert als man selbst verursacht hat. Mehr zum Thema Pitchmarken und richtiges Ausbessern dieser finden Sie im Kapitel „Spielverhalten“.

29. Handicaprelevant

Runden, welche in Österreich während eines Stableford- oder Zählspiel- Turniers und in Einklang mit den Golfregeln gespielt werden, sind grundsätzlich handicaprelevant. Dies bedeutet, dass der erspielte Score der Teilnehmer in die jeweiligen Scoring Records aufgenommen wird und Einfluss auf den Handicap Index haben kann (in Abhängigkeit der Qualität des Resultates).

30. Hemmnisse

Im Gegensatz zu Hindernissen beziehen sich Hemmnisse auf künstliche Gegenstände. Man unterscheidet hierbei zwischen „beweglichen“ und „unbeweglichen“ Hemmnissen:

Ist ein künstlicher Gegenstand nicht ohne übermäßigen Aufwand oder ohne den Platz zu beschädigen bewegbar, so ist dieser ein unbewegliches Hemmnis (Sprinkler, befestigte Wege und fixierte Sitzbänke zählen etwa zu unbeweglichen Hemmnissen).

Bewegliche Hemmnisse können ohne die oben genannten

Aufwände bewegt werden: Etwa Bunkerrechen, Handtücher oder Markierungspfosten (außer Markierungspfosten die Ausgrenzen definieren).

31. Hole in One

Beendet man ein Loch nach nur einem Schlag, wird dies als „Hole in One“ oder „Ass“ bezeichnet.

32. Hook

Die Flugkurve eines Balles, der für einen Rechtshänder stark nach links, oder für einen Linkshänder stark nach rechts abbiegt und nicht im Ziel landet.

33. Kanonenstart

In der Regel wird von nur einem Loch gestartet: In den meisten Fällen auf Loch 1. Besonders bei Turnieren wird aber häufig per Kanonenstart das Spiel begonnen. Die Idee hinter einem Kanonenstart ist, dass alle Spieler Ihre Runde zugleich beginnen und beenden. Es werden also alle Spieler gleichmäßig auf alle Löcher aufgeteilt und mittels eines klar erkennbaren Signals („Kanone“), wird das Start-Signal gegeben. Wird per Kanonenstart gestartet, so ist es wichtig, genug Zeit einzuplanen, um zum jeweiligen Startloch zu gelangen.

34. ÖGV Ausbildungen

Der ÖGV bietet seinerseits eine Reihe an Ausbildungen an, welche entweder direkt vom ÖGV oder von Lizenzierten

Clubs durchgeführt werden. Zu den Ausbildungen, die von lizenzierten Clubs durchgeführt werden, zählen beispielsweise die Turnier-Lizenz oder der Juniorpass. ÖGV Ausbildungen, welche direkt vom Österreichischen Golf-Verband abgehalten werden umfassen beispielsweise Marshalling- und Refereekurse.

35. Loser hinderlicher Naturstoff

Nicht zu verwechseln mit beweglichen Hemmnissen sind lose hinderliche Naturstoffe. Wie schon im Namen erklärt - sind dies nur natürliche, unbefestigte Materialien. Dazu zählen unter anderem Steine, Zweige, Blätter, lose Gräser, sowie Würmer und Insekten, die leicht entfernt werden können.

36. Matchplay

Bei dieser Spielform wird, im Gegensatz zum Zählwettbewerb, nicht das Endresultat in Schlägen ausgedrückt, sondern in Gewinner und Verlierer unterteilt. Ein Spieler gewinnt das Loch, wenn er mit weniger Schlägen als sein Gegner das Loch beendet. Gewinnt ein Spieler zwei Löcher, so ist er „2 up“ (der Gegner folglich „2 down“). Gewinnt ein Spieler mehr Löcher, als noch zu spielen sind, gewinnt er das Match. Besteht während der Runde Gleichstand, wird das Match als „all square“ bezeichnet“. Sind nach der Runde beide Spieler gleichauf, so wird das Match geteilt.

37. Nettopunkte

Nettopunkte sind das Punkteergebnis eines Spielers pro Loch

in Bezug auf dessen Course Handicap.

Beispiel 1: Spielt ein Spieler auf einem Par 4 mit zusätzlichen 2 Handicapschlägen auf diesem Loch – und braucht 6 Schläge, resultiert dies in 2 Nettopunkten (Netto-Par).

Beispiel 2: Braucht derselbe Spieler an dem gleichen Loch jedoch nur vier Schläge, erzielt er vier Punkte (Netto-Eagle).

38. Par

Die Anzahl der Schläge, mit der ein Loch beendet werden sollte. Es wird davon ausgegangen, dass Spieler am Grün zwei Schläge bis ins Loch brauchen: Idealerweise sollte man auf einem Par 3 also mit dem ersten Schlag am Grün sein und dann 2 Putts benötigen. Selbiges gilt für Par 4s und 5s, respektive mit 2 oder 3 Schlägen aufs Grün und mit 2 Putts ins Loch.

39. Penalty Area

Mittels roten oder gelben Pflöcken und/oder Linien gekennzeichnete Bereiche am Golfplatz werden als Penalty Area betitelt. Kommt ein Ball in einer Penalty Area zur Ruhe, so darf man diesen spielen wie er liegt, aber auch – unter Hinzuzählen eines Strafschlages – einen Ball außerhalb der jeweiligen Penalty Area dropen. Früher waren Penalty Areas als „Wasserhindernis“ bekannt.

40. PGA

Die als „PGA“ abgekürzte Professional Golfers´ Association

ist der Verband der Berufsgolfer, welcher in Österreich seit Anfang der 1990er besteht.

41. Pitch

Ein Annäherungsschlag aus bis zu 30 Metern, der mehr fliegt als er rollt. Auch dieser Schlag wird aus unmittelbarer Umgebung des Güns in Richtung Fahne gespielt. Im Unterschied zu einem „vollen Schlag“ fliegt der Ball bei einem Pitch nicht so weit und im Gegensatz zu einem Chip rollt der Ball aufgrund seiner Höhe weniger weit aus.

42. Pitchgabel

Treffen Bälle nach einem Schlag am Grün auf, so hinterlassen diese dabei ein teils tiefes Einschlagsloch (Pitchmarke). Diese müssen unverzüglich vom Spieler repariert werden, um langfristige Schäden der Grünoberfläche zu vermeiden. Eine Pitchgabel ist ein aus Metall oder Plastik eigens dafür hergestellter Gegenstand, welcher immer griffbereit mitgeführt werden muss. Es liegt im Interesse aller, mehr Pitchmarken auszubessern, als man selbst vorfindet – dafür ist eine Pitchgabel unerlässlich. Zusammen mit Tees und einem Gegenstand zum Markieren der Balllage (etwa einer Münze) gehört eine Pitchgabel zur Grundausrüstung, welche am Platz jederzeit parat sein muss – also in der Hosentasche.

43. Pitchinggrün

Als Teil von Übungsanlagen können Clubs Pitchinggrüns bereitstellen: Will man solche Schläge üben, ist davon

abzuraten auf Übungs-Puttinggrüns zu spielen. Nicht nur aus Sicherheits-, sondern auch aus Gründen der Platzpflege gilt es, hohe Schläge auf nicht darauf ausgelegte Übungsgrüns zu vermeiden.

44. Pitchmarke

Das Einschlagsloch, welches ein aufs Grün gespielter Ball hinterlässt. Je nach Beschaffenheit der Grünoberfläche können diese nur wenige Millimeter bis hin zu ein paar Zentimetern tief sein. Pitchmarken müssen umgehend nach Erreichen des Grüns vom Spieler mittels einer Pitchgabel ausgebessert werden. Geschieht dies nicht, wird die Grünoberfläche langfristig geschädigt. Achtung: Auch Schläge, welche aus kurzer Distanz gespielt werden, können Pitchmarken hinterlassen. Es gilt der Grundsatz: „Man sollte den Platz besser verlassen, als man ihn selbst vorfindet.“

45. Provisorischer Ball

Könnte ein Ball außerhalb einer Penalty Area, beispielsweise in einem Wald oder dickem Rough, verloren sein, so sollte ein provisorischer Ball unverzüglich nachgespielt werden. Dieser provisorische Ball ist dann im Spiel, wenn der originale Ball nicht innerhalb von 3 Minuten gefunden wird, oder es sicher ist, dass er im Aus liegt. Muss man einen solchen provisorischen Ball spielen, so ist dies seinen Mitspielern gegenüber klar zu kommunizieren, etwa durch den Satz: „Ich spiele noch einen provisorischen Ball“. Das Spielen eines provisorischen Balls dient der Spielgeschwindigkeit, im Zweifel ist es folglich ratsam, lieber einmal öfters einen provisorischen

Ball zu spielen, um am Platz das Zurückgehen zum Abschlag zum Spielen eines neuen Balles zu vermeiden. Ist ein Ball wissentlich in einer Penalty Area zur Ruhe gekommen, darf man keinen provisorischen Ball spielen.

46. Pull

Fliegt der Ball nach einem Schlag eines Rechtshänders gerade nach links und landet nicht im Ziel, spricht man von einem „Pull“. Der Pull eines Linkshänders landet rechts des Ziels.

47. Push

Fliegt der Ball nach einem Schlag eines Rechtshänders gerade nach rechts und landet nicht im Ziel, spricht man von einem „Push“. Der Pull eines Linkshänders landet links des Ziels.

48. Putt

Schläge, welche mit dem Putter gespielt werden, rollen nur zum Loch, der Ball hebt nicht vom Boden ab. Solche Schläge nennt man „Putt“. Größtenteils werden Putts am Grün gespielt um den Ball dem Grünverlauf folgend einzulochen.

49. Putter

Der Schläger mit dem Putts gespielt werden. Putter haben eine fast vertikale Schlagfläche, da der Ball nicht abheben soll. Auch gibt es verschiedenste Formen von Puttern: Von schmalen, rechteckigen Formen (Blades), bis hin zu großen, rundlichen Designs (Mallet).

50. Rangeball

Beim Üben auf der Driving Range werden eigene Bälle des Clubs zur Verfügung gestellt, damit man seine eigenen nicht verwenden muss. Diese Bälle dürfen allerdings nicht außerhalb der Übungsanlagen verwendet werden. Spielen mit Rangebällen auf dem Platz ist ausdrücklich untersagt.

51. Rangefee

Möchte man nur die Übungsanlagen einer Golfanlage benutzen, ist kein Greenfee, sondern ein Rangefee zu bezahlen.

52. Regelball

Ist man sich unsicher, wie richtig nach einer Regel vorzugehen ist, so kann man mittels eines Regelballes im Zählspiel zwei Bälle zugleich im Spiel haben. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn der Spieler nicht weiß, ob der originale Ball in Boden in Ausbesserung gespielt werden darf oder nicht. In solch einem Fall kann der Spieler sich dazu entscheiden einen Regelball zu spielen – dazu muss man sich aber vor dem nächsten Schlag entscheiden und seinen Mitspielern mitteilen, welcher Ball zählen soll, wenn die Option des Regelballs korrekt angewandt wurde. In dem oben genannten Fall würde man zum einen den Ball spielen, wie er liegt (also im Boden in Ausbesserung) und den Regelball vom Erleichterungsbereich nach Regel 16.1. Achtung: Spielen Sie einen Regelball, so müssen Sie dies in jedem Fall der Spielleitung vor Abgabe Ihrer Scorekarte im Clubhaus mitteilen - auch, wenn mit beiden Bällen der gleiche Score gespielt wird. Verfehlen Sie es, der Spielleitung

mitzuteilen, dass Sie einen Regelball gespielt haben – und geben Ihre Scorekarte ab, so hat dies eine Disqualifikation zur Folge.

53. Rough

Als "Rough" werden Bereiche des Platzes beschrieben, welche nicht so kurz wie das Fairway, oder kaum, gemäht werden. Der Nachteil eines Balles, welcher im Rough zur Ruhe gekommen ist, liegt darin, dass es aufgrund der Höhe des Grasses schwerer ist diesen zu spielen.

54. Score Differential

Das Score Differential ist das Produkt einer Formel zur Berechnung des Handicap Index. Pro Turnierergebnis wird ein Score Differential berechnet, der Mittelwert dieser ergibt den WHI eines Spielers.

55. Semi-Rough

Ähnlich dem Rough wird das Semi-Rough (auch First Cut) höher als das Fairway gemäht und dient dem Schaffen eines Übergangs von Fairway zu Rough. Die Schnitthöhe liegt zwischen der des Fairways und des Roughts.

56. Slice

Die Flugkurve eines Balles, der für einen Rechtshänder stark nach rechts, oder für einen Linkshänder stark nach links abbiegt und nicht im Ziel landet.

57. Slope Rating

Der Slope-Wert eines Golfplatzes ergibt sich aus der Differenz des Course Ratings eines Scratch-Spielers und dem eines „Bogey-Golfers“ mit einem WHI von 18. Das Slope Rating eines Platzes kann zwischen 55 und 155 liegen – je höher dieser Wert, umso schwieriger spielt sich der Platz für einen Spieler mit einem Handicap Index größer als null. Der Standard-Slope eines Platzes liegt bei 113.

58. Socket

Wird ein Ball nicht mit der Schlagfläche, sondern dem Übergang von Schlägerkopf zu Schaft (Hosel) getroffen, ist der Ballflug nicht kontrollierbar – man spricht von einem „Socket“.

59. Stableford

Im Gegensatz zur Spielform „Zählspiel“, bei dem jedes Loch damit beendet werden muss, dass der Ball im Loch zur Ruhe kommt, ist dies beim „Stableford“ nicht zwingend notwendig. Je nach Höhe der Handicapschläge, gibt es ein Ergebnis (Netto-Doppelbogey), ab dem keine Punkte mehr erzielt werden können.

Beispiel: Ein Spieler hat auf einem Par 5 zusätzlich 3 Handicapschläge – spielt der Spieler also eine 8, so bekommt er dafür 2 Nettopunkte (siehe „Nettopunkte“), für ein Bogey (9 Schläge), bekäme er dafür einen Nettopunkt, bei 10 oder mehr Schlägen bekäme der Spieler keine Punkte mehr. Sobald es unmöglich geworden ist Punkte zu erreichen, ist es aus

Rücksichtnahme auf die Spielgeschwindigkeit erwünscht, den Ball aufzunehmen und das Loch ohne Einlochen zu beenden. Auf der Scorekarte wird dies durch das Durchstreichen des Score-Feldes des jeweiligen Loches markiert („Strich“).

Anhand der untenstehenden Scorekarte lässt sich die Spielform Stableford anschaulich erklären:

Loch	Herren	Damen	Par	HCP 1. Runde	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
1	250	225	4	11	// 6			6
2	505	475	5	1	/// 7			6
3	136	120	3	17	/ 5			5
4	385	360	4	13	// 4			7
5	495	470	5	5	// 7			6
6	185	155	3	3	/// X			5
7	330	290	4	9	// 6			4
8	160	142	3	15	// 6			5
9	430	405	5	7	// 5			6
out	2876	2642	36					50

Mit dem Handicap Index bekommt die Spielerin, welche im Feld „Spieler 1“ geschrieben wird auf 9 Löcher 19 Handicapschläge. Diese Handicapschläge werden mittels Strichen oder Punkten im jeweiligen Zählfeld pro Loch angegeben. Der Score, der bei „Spieler 4“ eingetragen ist, ist der des Zählers von „Spieler 1“. Vor Beginn einer Turnierrunde werden die Scorekarten innerhalb des Flights getauscht – man zählt also nicht nur

seinen eigenen Score (Spieler 4), sondern auch den eines Mitspielers (Spieler 1). Loch 6 wurde „gestrichen“ – die Spielerin konnte keine Nettopunkte auf diesem Loch erreichen. Die erreichten Netto- und Bruttopunkte werden nach Abgabe der Scorekarte vom Club berechnet und stellen sich in diesem Fall für „Spieler 1“ wie folgt dar:

Loch	Herren	Damen	Par	HCP I. Runde	Spieler 1	Netto	Brutto
1	250	225	4	11	// 6	2	0
2	505	475	5	1	/// 7	3	0
3	136	120	3	17	/ 5	1	0
4	385	360	4	13	// 4	4	2
5	495	470	5	5	// 7	2	0
6	185	155	3	3	/// X	0	0
7	330	290	4	9	// 6	2	0
8	160	142	3	15	// 6	1	0
9	430	405	5	7	// 5	4	2
out	2876	2642	36			19	4

In der Brutto-Rechnung wird auf die jeweiligen Handicapschläge keine Rücksicht genommen. Es zählt einzig der erspielte Score im Verhältnis zu Par. Wird auf einem Par 4 also auch mit 4 Schlägen eingelocht, so resultiert das in 2 Bruttopunkten. Ist das Ergebnis eines Loches ein Doppelbogey oder schlechter, so resultiert dies an dem Loch in null Bruttopunkten.

60. Scoring Record / Stammblatt

Turnierrunden, Handicap Index, Score Differentials, Clubzugehörigkeit, Clubwechsel und vieles mehr wird automatisiert in Ihrem Scoring Record festgehalten. Auf golf.at/mygolf haben Sie jederzeit Einsicht auf Ihren Scoring Record und können Ihre Golf-Karriere genauestens analysieren. Nur Sie und Ihr Club haben Zugriff auf Ihren Scoring Record. Er ist nicht öffentlich.

61. Startzeit

Um Staus am Golfplatz zu vermeiden und sicheres Spielen zu ermöglichen, gibt es (natürlich Club-abhängig) Startzeiten, welche man im Vorfeld der Runde buchen sollte. Die angegebene Zeit ist jene, an der Sie spielbereit am Abschlag Ihres jeweiligen Loches sein müssen. Sollten Sie ein Turnier spielen, so ist das Einhalten der Startzeit noch wichtiger, da Zuspätkommen bestraft wird: Alles unter 5min Verspätung beim Abschlagen wird mit 2 Strafschlägen geahndet, mehr als 5min zu spät führt zur Disqualifikation. Auch zu frühes Abspielen wird bestraft: Schlagen Sie 5 Minuten vor Ihrer Startzeit ab, führt dies ebenfalls zu zwei Strafschlägen.

62. Tap-In

Ganz kurze Putts (wenige Zentimeter vom Lochrand entfernt) muss man nur mehr ins Loch „stupsen“ – daher der Name „Tap-In“. Obwohl dieser Schlag nur sehr kurz ist, zählt er genauso wie jeder andere Schlag.

63. Texas Scramble

Dies ist eine Team-Spielform: Mindestens zwei (in der Regel vier) Spieler spielen zusammen in einem Flight. Jeder Spieler schlägt vom Abschlag ab. Vor dem zweiten Schlag wählt man den Ball aus, welcher am besten liegt, um weiter zu spielen. Von dem Ort, an dem der beste Ball liegt, spielen dann alle Spieler Ihren Ball weiter – bis der Ball im Loch ist. Jeder Spieler hat also bei jedem Schlag die Möglichkeit, zum Teamscore beizutragen. Ein Loch ist dann beendet, wenn ein Spieler eingelocht hat.

64. Trolley

Um Ihr Bag nicht tragen zu müssen können Sie dieses auf einem Trolley fixieren und schieben oder ziehen. Vorsicht ist aber auch hier geboten: Grüns und die unmittelbare Umgebung von Grüns dürfen nicht befahren werden. Auch der Bereich zwischen Bunkern und Grüns sollte umfahren werden.

65. Übungs-Puttinggrün

Gleich dem Pitchinggrün ist das Übungs-Puttinggrün ein Bereich des Trainings-Areals eines Clubs. Von Club zu Club können unterschiedliche Bedingungen zur Verwendung bestehen: So ist pitchen und chippen auf solche Grüns meistens untersagt.

66. Vierer (allgemein)

Dies ist ein Teambewerb, allerdings nicht mit 4 Spielern (trotz

des Namens), sondern mit zwei Spielern pro Team. Es gibt verschiedene Spielformen von Vierern: Klassischer Vierer, Vierer mit Auswahldrive, Chapman-Vierer.

67. Klassischer Vierer (allgemein)

Vor der Runde machen sich die beiden Teammitglieder untereinander aus, welcher Spieler von den geraden und welcher Spieler von den ungeraden Löchern den Abschlag spielen soll. Dies muss immer abwechselnd passieren. Spielt Spieler A vom Abschlag an Loch 1, so muss der Ball dann von Spieler B weiterspielt werden, den nächsten Schlag spielt wieder Spieler A. Wird das Loch beendet, so spielt nun Spieler B vom Abschlag an Loch 2. Solche Bewerbe können entweder als Brutto- (Zählspiel), Netto- (Stableford), oder Matchplay gespielt werden.

68. Course Handicap

In Stableford (Netto) Bewerben erfolgt die Zählweise nicht über das Verhältnis des Scores zu Par, sondern zum jeweiligen Course Handicap. Die Anzahl der Handicapschläge hängt sowohl vom Handicap Index des Spielers als auch von der Schwierigkeit des Platzes und dem Abschlag ab, von dem gespielt wird (weiß, gelb, blau, rot, etc.). Hat ein Spieler an einem Platz mit Par 71 ein Course Handicap von 39, so würde der Spieler, wenn er 110 Schläge braucht, sein Course Handicap gespielt haben – die Runde würde seiner Spielstärke entsprechen. Die 39 Handicapschläge teilen sich je nach Schwierigkeit der Löcher gleichmäßig auf diese auf.

69. Vorgrün

Die Schnitthöhe des Grasses zwischen Grün und Fairway: Von einem schmalen Streifen rund ums Grün, bis hin zu großzügig ausgemähten Flächen sind die Unterschiede von Platz zu Platz hier groß. Aus Perspektive der Regeln zählt das Vorgrün nicht zum Grün, sondern hat als „Gelände“ den gleichen Status wie das Fairway. Bälle dürfen auf dem Vorgrün also nicht markiert, aufgenommen und ausgerichtet werden (Außer dies ist per Platzregel ausdrücklich gestattet „Besserlegen“).

70. Waste Area

Im Gegensatz zu Bunkern ist es in Waste-Areas erlaubt den Schläger vor dem Schlag aufzusetzen, Probeschwünge mit Bodenkontakt zu machen oder diese mit Trolley oder sogar Golfcart zu befahren (Vorgaben des Clubs beachten). Oft sind Waste-Areas Bereiche des Platzes, welche mit Sand oder feinem Kies bedeckt sind, aber nicht in gleichem Ausmaß vom Club gepflegt werden wie Bunker oder grasbewachsene Flächen. Im Sinne der Regeln gelten die gleichen Vorschriften wie im Gelände.

71. Wedge

Ähnlich Eisen sind Wedges aus Metall gegossene oder geschmiedete Schläger. Wedges können für volle Schläge verwendet werden – bis ca. 120m. Ihr Vorteil liegt aber im Winkel des Schlägerblattes, welcher zu sehr hohen Flugkurven führt. Schläge ums Grün, besonders wenn der Ball schnell liegenbleiben soll, sind mit Wedges leichter auszuführen.

72. Wintergrün

Kalte Wintermonate können Grüns stark belasten, denn diese sind durch die sehr geringe Schnitthöhe besonders anfällig für durch Frost verursachte Schäden. Um dem vorzubeugen können Clubs sogenannte Wintergrüns installieren. Dies sind Flächen, welche abseits der „normalen“ Grüns sind und nicht so kurz gemäht sind. Obwohl es schwerer ist, auf solchen Oberflächen zu putten, ist dies eine deutlich bessere Alternative zum Spielen auf dem „normalen“ Grün und gefährden desselben in den Wintermonaten nicht.

73. World Handicap System (WHS)

Mit 2021 wurde das World Handicap System, welches von den zwei internationalen Golf-Fachverbänden R&A (Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews) und USGA (United States Golf Association) vorgestellt wurde, in Österreich eingeführt. Das durch „WHS“ abgekürzte System vereint die vormals sechs unterschiedlichen Systeme der Handicap-Berechnung und ermöglicht eine bessere Vergleichbarkeit von Spielern weltweit.

74. World Handicap Index (WHI)

Der World Handicap Index (kurz „Handicap Index“, oder „WHI“) beschreibt die Spielstärke eines Spielers. Je niedriger der WHI, desto besser der Spieler. Schließt ein Spieler die Turnier-Lizenz ab, so ist der Eintrag in dessen Scoring Record entweder „54“ oder besser – je nach Resultat des Handicaprelevanten Ergebnisses. Unter einem Handicap Index von 9,9 spricht man von einem „Single Handicap“. Handicap Null wird als „Scratch“

bezeichnet. Auch ein Wert unter null ist möglich: Sehr gute Spieler können beispielsweise einen Handicap Index von -3 besitzen.

75. Zählspiel

In dieser Spielform muss jedes Loch vom Spieler selbst beendet werden. Beendet man ein Loch nicht, so wird man disqualifiziert.

Impressum

Herausgeber: Österreichischer Golf-Verband (ÖGV)

A-1030 Wien, Marxergasse 25

Tel.: 01/505 32 45 | oegv@golf.at | www.golf.at

Bildnachweis: Cover: GOLF REGAU.Attersee-Traunsee

Golfclub Zillertal

iStock

Illustrationen: R&A





Österreichischer Golf-Verband
A-1030 Wien, Marxergasse 25
oegv@golf.at



ÖSTERREICHISCHER
GOLF-VERBAND