

Die wichtigsten Golfregeln

■ PFOSTEN

- weiße: Aus Grenze (Regel 27)
blaue: Boden in Ausbesserung (Regel 25)
gelbe: frontales Wasserhindernis (Regel 26)
rote: seitliches Wasserhindernis (Regel 26)
grünes Top: Biotop (Betreten absolut verboten! Platzverbot)
(weißer Pflock darf auf keinen Fall bewegt werden)

■ IM BIOTOP (Pfosten mit grünem Top):

- Darf nicht betreten werden. Zuwiderhandlung zieht sofortiges Platzverbot (und bei Turnier Disqualifikation) nach sich.
- Regeln anwenden gemäß der Grundfarbe (gelb, rot, blau oder weiß) der Pfosten

■ BALL FALLEN LASSEN (dropen):

- der Spieler muss aufrecht stehen, mit ausgestrecktem Arm den Ball in Schulterhöhe halten und innerhalb der vorgegebenen Schlägerlängen fallen lassen

■ SPIELBARER BALL - 13:

Bei Regelverstoß: 2 Strafschläge bzw. Lochverlust.

Ball spielen wie er liegt, es sei denn, die Regeln sehen etwas anderes vor

- Grundsätzlich darf man vor dem Schlag: nichts niederdrücken, nichts knicken, nichts verbiegen um die Lage des Balles, den Schwungraum oder die Spiellinie zu verbessern

■ SPIELBARER BALL IM HINDERNIS (Bunker/Wasser) - 13:

Bei Regelverstoß: 2 Strafschläge bzw. Lochverlust.

Vor dem Schlag nichts prüfen, nichts berühren oder bewegen, Schläger nicht auf Boden setzen

- lose Naturstoffe, wie Blätter, Steine, Zweige etc. dürfen nicht berührt oder verändert werden
- dagegen dürfen Hemmnisse und Angewachsenes immer berührt werden (auch beim Ansprechen und Aufschwung)

■ ABGELENKTER BALL - 19:

Spielzufall - bei Regelverstoß: 2 Strafschläge.

Wird ein Ball durch etwas, was nicht zum Spiel gehört, wie

Mähmaschine, Mitbewerber oder dessen Ausrüstung abgelenkt, so muss der Ball gespielt werden wie er liegt

- wird er ins Aus abgelenkt - so ist er Aus
- trifft er den Spieler, dessen Ausrüstung, Caddie od. Team-Partner so ist es ein Regelverstoß
- Sonderregel bei Lochwettbewerb beachten!

■ LOSE NATURSTOFFE - 23:

bei Erleichterung: keine Strafe. Bei Regelverstoß: 2 Strafschläge bzw. Lochverlust.

Erleichterung durch Weglegen von Blättern, Steinen, Zweigen, Ästen, Kot, Würmern oder Insekten oder deren Haufen

- keine Erleichterung im Hindernis (Wasser/Bunker)
- Sand und lose Erde sind nur auf dem Grün lose hinderliche Naturstoffe
- Tau und Reif sind keine losen Naturstoffe
- solange sich der Ball bewegt, nichts wegnehmen

■ UNBEWEGLICHES HEMMNIS - 24:

bei Erleichterung keine Strafe. Bei Regelverstoß: 2 Strafschläge bzw. Lochverlust.

Erleichterung durch dropfen bei Behinderung von Stand und Schwung z. B. bei Entfernungspfosten, Hindernispfosten, Sprengwasserauslässe und Wegen (mit künstlichen Oberflächen), Bänken, Zäune etc.

- a) nächstliegenden Punkt ohne Behinderung suchen (nicht auf das Grün oder ins Hindernis) nicht näher zur Fahne
- b) eine Schlägerlänge (der Schläger mit dem weiterspielt wird) markieren, innerhalb dropfen

■ BEWEGLICHES HEMMNIS - 24:

bei Erleichterung keine Strafe. Bei Regelverstoß: 2 Strafschläge bzw. Lochverlust.

Erleichterung durch Wegnehmen z.B. bei Behinderung durch Stühle, Becher, Zigaretten, Körbe, auch im Hindernis

- der Ball darf sich bewegen (zurücklegen)
- kein Recht zu dropfen, es sei denn, der Ball liegt auf oder im Hemmnis

■ ZEITWEILIGES WASSER - 25:

bei Erleichterung keine Strafe. Bei Regelverstoß: 2 Strafschläge bzw. Lochverlust.

Erleichterung bei zeitweiligem Wasser für Ball und Stand, nicht für die Spiellinie

- nächstgelegenen Punkt ohne Behinderung bestimmen, je-

doch nicht näher zur Fahne, innerhalb einer Schlägerlänge dropfen

- Ausnahme ist eine Lage auf dem Grün: hier Ball legen, nicht dropfen, Erleichterung auch für Puttlinie

■ **BODEN IN AUSBESSERUNG (blau) - 25:**

bei Erleichterung keine Strafe. Bei Regelverstoß: 2 Strafschläge bzw. Lochverlust.

Erleichterung in blau bezeichnete Flächen und bei Materialien, die abtransportiert werden, ausgenommen liegen gebliebene Grashäufchen etc.

- a) Ball kann gespielt werden wie er liegt (außer die Platzregeln verbieten es, wie z.B. "Betreten Verboten")
- b) zum nächstgelegenen Punkt außerhalb der Markierung, nicht näher zur Fahne an dem eine Behinderung von Schwung oder Stand nicht mehr gegeben ist, innerhalb 1 Schlägerlänge dropfen

■ **FRONTALES WASSERHINDERNIS (gelb) - 26:**

1 Strafschlag, außer Ball kann gespielt werden.

Wie See, Bach, Gräben mit / ohne Wasser

- a) Ball spielen wie er liegt (ohne Strafe)
- b) von der Stelle des letzten Schlages erneut einen Ball spielen
- c) auf der Linie Schnittpunkt - Fahne (nicht Ball-Abschlag) nicht näher zur Fahne, aber beliebig weit zurück den Ball dropfen

■ **SEITLICHES WASSERHINDERNIS (rot) - 26:**

1 Strafschlag, außer Ball kann gespielt werden.

Wie See, Bach, Gräben mit / ohne Wasser

- a) Ball spielen wie er liegt (ohne Strafe)
- b) von der Stelle des letzten Schlages erneut einen Ball spielen
- c) von der Stelle, wo der Ball die Hindernisgrenze kreuzte (Schnittpunkt) innerhalb 2 Schlägerlängen den Ball dropfen, jedoch nicht näher zur Fahne, (möglich auch auf der gegenüber liegenden Wasserseite z.B. einen Graben).
- d) auf der Linie Schnittpunkt (wo der Ball die Hindernisgrenze kreuzt) - Fahne (nicht Ball-Abschlag) nicht näher zur Fahne, aber beliebig weit zurück den Ball dropfen

■ **BALL IM AUS (weiß) - 27:**

1 Strafschlag und zurück zur letzten Schlagstelle, sofern kein provisorischer Ball gespielt wurde

Sofort bei Verdacht auf mögliches Aus einen provisorischen Ball mit Ankündigung spielen.

- die Auslinie selbst ist bereits AUS
- Ball ist im Aus, wenn er mit seinem ganzen Umfang im Aus ist
- einen neuen Ball von der Stelle des letzten Schlages spielen
- Ball nicht im Aus suchen
- im Aus darf nicht gespielt werden

■ VERLORENER BALL - 27:

1 Strafschlag und zurück

Sofort bei Verdacht auf möglichen Verlust einen provisorischen Ball mit Ankündigung spielen

- wird der erste Ball innerhalb von 5 Minuten gefunden, so muss er weiter gespielt werden, der provisorische Ball ist aufzugeben.
- nach Ablauf der Zeit wird der prov. Ball zum Spielball.
- wurde kein prov. Ball gespielt, muss ein neuer Ball von der Stelle des letzten Schlages gespielt werden

■ BALL UNSPIELBAR ERKLÄREN - 28:

bei Erleichterung 1 Strafschlag

Der Ball kann jederzeit für unspielbar erklärt werden, außer im Wasserhindernis

- vom letzten Schlagplatz spielen
- innerhalb 2 Schlägerlängen dropfen, nicht näher zur Fahne. Im Bunker: nicht hinaus dropfen!
- dropfen auf der Linie Fahne - Ball, nicht näher zur Fahne, beliebig weit zurück. Im Bunker: nicht außerhalb dropfen!

