

Wir spielen im Einklang mit der Natur!

Was wir auf die Wiese tragen, bringen wir auch wieder zurück. Grünzeug wird gebogen, aber nicht geknickt, gebrochen oder gerupft. Lebewesen jeder Art werden nicht gestört oder gar gefährdet. Spaziergängerinnen und Spaziergänger sind Lebewesen.

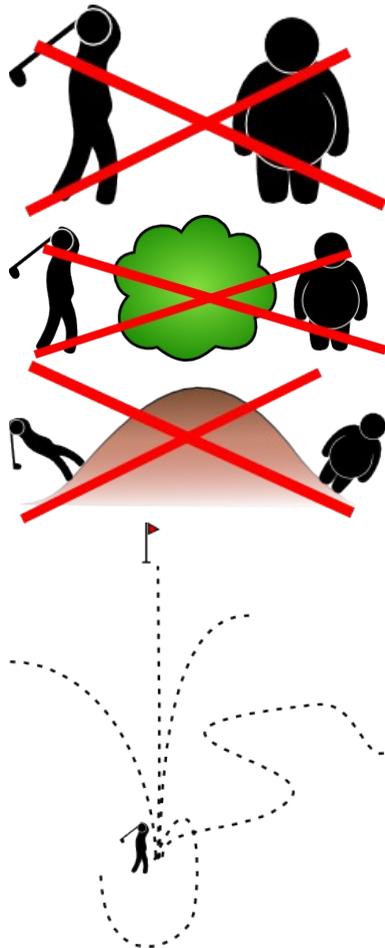
Wir spielen sicher!

Unsere Bälle sind hart und unsere Schläger sogar noch härter. Deshalb ist Vorsicht geboten! Spiele niemals, wenn sich ein Lebewesen in Reichweite befindet.

Spiele niemals, wenn du das Gelände nicht einsehen kannst.

Stehe selbst nie zwischen dem gerade gespielten Ball und dem Ziel. Sei aufmerksam, wenn ein Ball gespielt wird, und denk dran: Die kleinen Biester machen selten das, was sie sollen – und auch Schläger können fliegen.

Wenn ein Ball dann doch mal gefährlich fliegt: Schrei laut „FORE!“.



Wenn du „FORE!“ hörst, dreh dich nicht um um zu schauen was los ist, sondern schütze deinen Kopf und spring in Deckung.



0. Das Loch

Abschlag, Ziel und PAR werden vor Beginn des Loches von allen Spielerinnen und Spielern festgelegt. Das PAR richtet sich in erster Linie nach der zu überwindenden Distanz und muss zwischen 3 und 5 liegen.

Faustregel: PAR 3 < 200 m < PAR 4 < 400 m < PAR 5

Bei Turnieren sind die Löcher im Vorfeld von der Turnierleitung vollständig festgelegt und für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer gleich.

1. Das Spiel

Das Spiel besteht aus einer beliebigen Anzahl von Löchern. Jede Spielerin und jeder Spieler hat nur einen Ball im Spiel. Im Turnier werden Schlagzahl oder Punkte nach Stableford gezählt.

Es ist prinzipiell möglich, mehrere Spiele parallel zu spielen. In jedem Spiel ist dann nur ein Ball im Spiel.

1.1 Der Abschlag

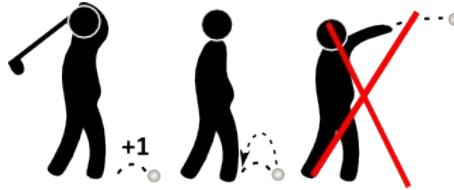
Der Abschlag ist der erste Schlag eines Loches und der einzige Schlag, bei dem der Ball aufgeteet werden darf.

Bei Turnieren kann der genaue Abschlagspunkt frei gewählt werden, muss sich aber in der Nähe von und vom Ziel gesehen hinter der Abschlagsmarkierung befinden.



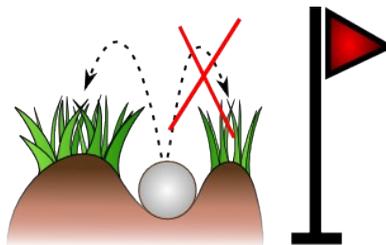
1.2 Ball spielen

Der Ball darf nur durch einen Schlag mit dem Schläger bewegt werden. Jede wahrnehmbare Bewegung des Balles zählt als Schlag, sofern sie am Ende einer Schlagbewegung eindeutig aus dieser erfolgt. Andere Bewegungen des Balles sind zu vermeiden und werden rückgängig gemacht.



1.2.1 Besser legen

Es ist immer erlaubt, den Ball vor einem Schlag besser zu legen. Der Ball darf dabei in der unmittelbaren Umgebung, nicht näher zum Ziel, frei positioniert werden. Sinn dieser Regel ist, kleineren Bodenunebenheiten den Schrecken zu nehmen.



1.2.2 Terraforming

Gelände, Flora und Fauna zwischen Ball und Ziel dürfen nicht verändert werden. Gegenstände, die selbst mitgebracht wurden, dürfen bewegt werden und müssen vom Ziel aus hinter dem Ball liegen. Ist ein Ball nur mit Schaden auf die Umgebung zu spielen, sollte er nach Regel 1.2.3 für unspielbar erklärt werden.



1.2.3 Ball unspielbar / verloren

Ist es wahrscheinlich, dass ein Ball unspielbar oder verloren ist, sollte ein provisorischer Ball nach Regel 1.2.4 gespielt werden.

1.2.3.1 Ball unspielbar

Es ist jederzeit erlaubt, den Ball für unspielbar zu erklären. Wer das unnötigerweise tut, ist doof.

Erklärt eine Spielerin oder ein Spieler den Ball im Spiel für unspielbar, wird nach 1.2.3.3 a) oder b) verfahren.

1.2.3.2 Ball verloren

Der Ball ist verloren, wenn er nicht wiedergefunden wird. Gut, dass es Regel 1.2.3.2 gibt, um das zu klären.

Im Turnier ist der Ball verloren, wenn er nach 5 Minuten Suche nicht gefunden wurde.

Ist der Ball verloren, wird nach 1.2.3.3 a), b) oder c) verfahren.

1.2.3.3 Was tun bei Unspielbarkeit / Ballverlust

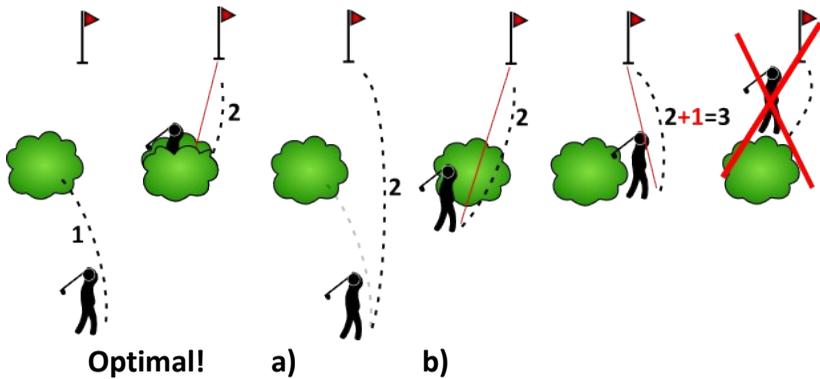
Ist ein Ball unspielbar oder verloren, gibt es folgende Möglichkeiten:

- a) Der letzte Schlag wird wiederholt. Der vorangegangene Schlag, der zur Unspielbarkeit bzw. zum Verlust führte, wird dabei gezählt.
- b) Ist der Ball in einem Hindernis („Grütze“: Baum, Gebüsch, Bachbett o.ä.) unspielbar erklärt worden oder verloren gegangen, kann der Ball außerhalb des Hindernisses mit einer Schlägerlänge Abstand gedroppt werden - aber nie näher zum Ziel.

Befindet sich das Hindernis danach nicht mehr zwischen Ball und Loch, wird ein Strafschlag angerechnet („Grütze-Regel“)

- c) Ist ein Ball sicher nicht in einem Hindernis, wird aber dennoch nicht wiedergefunden, kann der Ball am vermuteten

Aufschlagpunkt nach 1.2.5 gedroppt werden. Hierfür müssen sich alle Spielerinnen und Spieler einig sein, sonst muss nach Regel 1.2.3.3 a) verfahren werden.



1.2.4 Provisorischer Ball

Liegt die Vermutung nahe, dass der Ball im Spiel verloren gegangen ist, kann (und sollte) direkt ein provisorischer Ball hinterher gespielt werden. Gezählt wird nach 1.2.3.3 a).

Ist der Ball im Spiel tatsächlich verloren, wird der provisorische Ball zum Ball im Spiel. Diese Regel dient der Spielbeschleunigung.

1.2.5 Droppen

Der Ball wird aus Schulterhöhe fallen gelassen. Dann kann er kullern, das darf er. Danach kann natürlich Regel 1.2.1 (Besser legen) angewendet werden. Also könnte man ihn auch gleich hinlegen. Aber nein...

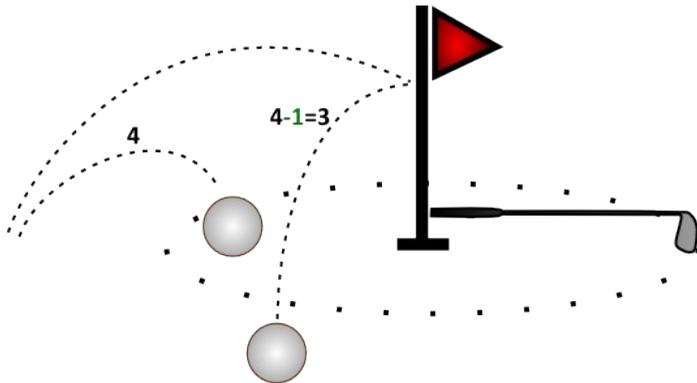
1.3 Loch beenden

Das Loch wird durch Erreichen des vereinbarten Zieles oder durch Aufgabe beendet. Wird das tatsächliche Ziel erst im Verlauf des Loches aufgestellt, ist, unabhängig von der Lage des Balles, noch mindestens ein Schlag zum Beenden nötig.

1.3.1 Kleines Ziel

Ist das Ziel klein (Fahnenstange, Flasche o.ä.) gilt es als erreicht, wenn es direkt getroffen wird oder der Ball innerhalb einer Schlägerlänge vom Ziel zum Liegen kommt. Für ganz Schlaue: dafür wird der kürzeste Schläger vor Ort verwendet.

Wird ein kleines Ziel direkt getroffen, darf ein Schlag vom Endergebnis abgezogen werden, außer es war der erste.



1.3.2 Großes Ziel

Ist das Ziel groß (Baum, Bank o.ä.) gilt es als erreicht, wenn der Ball es berührt.

1.3.3 Automatische Aufgabe (Turnier)

Im Turnier kann eine Höchstschlagzahl bestimmt werden, nach deren Erreichen das Loch aufgegeben werden muss.

2. Etikette (a.k.a. „Sonstiges“)

Golf ist ziemlich geil. Wer es spielt, darf sich gut fühlen.

2.1 Alles für alle

Niemand darf seinen Mitspielerinnen und Mitspielern die Benutzung von Bällen, Schläger, Tees etc. verweigern. Niemand darf

die Bälle, Schläger, Tees etc. der anderen Spieler mutwillig zerstören oder misshandeln.

Im Turnier können bestimmte Schläger (Hölzer, Hybride, Putter...) gesperrt werden.

2.2 Wer spielt?

Nach Möglichkeit wird immer der Ball gespielt, der am weitesten vom Ziel entfernt ist.

2.3 Fix

Gemütlichkeit ist gut, aber während eines Turniers sind lange Suchaktionen und Pauschen mit Pläuschchen für alle anderen vermutlich nicht so schön. Also zügig spielen und dann gemeinsam ausruhen.

2.4 Jubeln

Ein gelungener Schlag ist möglichst mit Applaus zu honorieren, bei extrem gelagerten Ausnahmeschlägen sind bewundernde Ausrufe angebracht. Mit Aufsteigender Qualität wird empfohlen: „Ohhhh!“ „Ahhhhh!“ „Uhhhhhhh!“

Mitleiden ist auch möglich: „Ooooooch!“

2.5 Gönnen

Besonders schön gelöste, golferische Problemsituationen können, je nach Gemütslage, Gesamtschlagzahl und Güte der Lösung, zu einer Verringerung der Gesamtschlagzahl des Loches führen. Dies sollte nicht spielentscheidend sein und ist überhaupt als Anreiz zu verstehen, die Suppe auch mal auszulöffeln wie ein Erwachsener.

2.6 Chic

Wir empfehlen das Tragen eines Golfhandschuhs. Schützt die Hände vor den Folgen unsachgemäßer Handhabung des Schlägers und sieht einfach überlegen aus. Eigentlich gibt es keinen Grund den Handschuh jemals wieder auszuziehen.

3. Sanktionen

Bei böswilligen Verstößen gegen das Regelwerk wird eine angemessene Maßregelung (Strafschlag bis Disqualifikation) verhängt. Maßregelungen sind einstimmig von den anwesenden Spielerinnen und Spielern zu verhängen, wobei der zu maßregelnde kein Stimmrecht hat.

Merke: Wer gemäßregelt wird, sollte sich echt schämen – und die Maßregelnden gleich mit.

4. Definitionen

Hindernis: Ein klar begrenzter Bereich, wo es deutlich weniger schön ist als auf dem Rest der Wiese.

Wald, Baumgruppe, Flussbett, Steilhang...