



## Hinweise und Tipps für Golf-Einsteiger und Rabbits

Die nachfolgenden Hinweise sollen euch helfen, gut, sicher und möglichst stressfrei bei Turnieren, aber auch auf euren Privatrunden über den Golfplatz zu kommen.

Diese Hinweise behandeln regelmäßig wiederkehrende Standardfragen bzw. -situationen, **decken aber nicht alle möglichen Regelfragen ab.**

Vorab die drei grundlegenden Regeln des Golfspiels:

1. Der Ball muss gespielt werden, wie er liegt.
2. Der Platz wird gespielt, wie er ist.
3. Der Ball darf zwischen Abschlag und Grün grundsätzlich nicht berührt werden.

Alles Weitere, hiervon Abweichende regeln die 25 Golfregeln des DGV und unsere Platzregeln.

### Die Hinweise im Einzelnen:

1. Turniere: Ausschreibungen, Meldeschluss, Startgeld  
Bitte beachtet in den Ausschreibungen zu Turnieren insbesondere den jeweiligen Anmeldeschluss. Der kann – im Gegensatz zu den regelmäßig wöchentlich wiederkehrenden Turnieren – mehrere Tage vor dem Turniertag gesetzt sein.  
Das Startgeld ist am Turniertag bei der Anmeldung bar zu entrichten. Bitte möglichst passend bereithalten.
2. Startliste, Startreihenfolge  
Die Startzeiten lt. Startliste sind einzuhalten. Die Turnierteilnehmer sollten sich bis spätestens 5 Minuten vor ihrer Startzeit am ersten Abschlag einfinden. Verspätungen bis zu 5 Minuten kosten die Grundstrafe (2 Strafschläge), eine Verspätung von mehr als 5 Minuten führt zur Disqualifikation. Gestartet wird nach der Reihenfolge der Startliste.
3. Vor dem 1. Abschlag  
Bitte gebt euren Mitspielern vor dem Abschlag Marke und Nummer eures Balles bekannt (z.B. „ich spiele einen Titlist Nummer 3“). Das hilft bei der Suche und der notwendigen Identifizierung des Balles. Auch ein versehentliches Spielen eines falschen Balles kostet 2 Strafschläge (die Grundstrafe).  
Achtet bei allen Abschlägen unbedingt darauf, den Ball innerhalb der Abschlagfläche (Teebox) aufzuteen. Das Abschlagen eines Balles vor der Abschlagmarkierung kostet 2 Strafschläge. Der Schlag an sich zählt nicht, muss aber wiederholt werden (3. Schlag).
4. Zügiges Spiel, Ready-Golf  
Es soll zügig und möglichst schnell gespielt werden (ohne in Hektik zu verfallen).  
In diesem Sinne dürfen Spieler übereinkommen, außerhalb der Reihenfolge zu spielen.
  - Wer bereit ist, spielt seinen Ball.
  - Es kann geputtet werden, auch wenn noch nicht alle am oder auf dem Grün sind.
  - Bälle nah am Loch können sofort eingelocht werden (nicht erst markieren; natürlich nur, soweit man dabei nicht in die Puttlinie von Mitspielern treten muss.).
  - Erst seinen Ball schlagen, danach erst den Ball des Mitspielers suchen.
  - Das Angeln nach Bällen ist zu unterlassen oder auf jeden Fall einzustellen, wenn dadurch nachfolgende Spieler behindert werden bzw. warten müssen.
  - Soweit die Lage des Balles und das Gelände es zulassen, den Trolley immer auf der Höhe des Balles abstellen. Das erspart Zeit und unnötige Wege.
  - Am Grün ist der Trolley so abzustellen, dass man beim Verlassen des Grüns immer den kürzesten Weg zum nächsten Abschlag hat. Der Score der gerade absolvierten Bahn ist immer erst am nächsten Abschlag zu notieren.
  - Der Ball ist in einem Einzelspiel nach Stableford aufzunehmen, wenn kein Stableford-Punkt mehr erzielt werden kann. (Strich auf der Scorekarte notieren).

- Wenn ihr nicht benötigte Schläger so ablegt, dass ihr auf eurem Weg zurück zum Trolley über sie stolpert, könnt ihr sie nicht verlieren.
5. Lage des Balles unklar an Ausgrenze, im Aus oder verloren – provisorischer Ball  
Wenn euer Ball im Aus gelandet oder z.B. im Rough verloren bzw. nicht wieder auffindbar sein könnte, dann spielt bitte immer einen weiteren Ball. Dieser Ball ist als provisorischer Ball unter Angabe von Marke und Ballnummer anzukündigen. Falls der erste Ball nach einer Suchzeit von maximal 3 Minuten nicht gefunden wird, gilt er als verloren (Die Zeit beginnt mit Erreichen der Stelle, an dem der aufzufindende Ball zu vermuten ist). Der provisorische Ball wird dann mit einem Strafschlag zum Ball im Spiel, auch wenn der gesuchte (erste) Ball später noch gefunden werden sollte. Der provisorische Ball erspart euch den Rückweg zur Stelle des letzten Schlags, wo ihr ansonsten mit Strafschlag einen neuen Ball ins Spiel bringen müsstet. Das beschleunigt das Spiel und ihr habt keinen Stress mit nachfolgenden Spielern.
  6. Kein provisorischer Ball beim Schlag in eine Penalty-Area.  
Landet ein Ball in einer Penalty-Area (gekennzeichnet durch rote Pfosten), darf kein provisorischer Ball gespielt werden. Der Ball muss aus der Penalty-Area oder (ggf. ein neuer Ball) unter Anwendung der Regeln für Penalty-Areas gespielt werden.
  7. Schnellere Spieler durchspielen lassen  
Wenn ihr bemerkt, dass Spieler hinter euch über mehrere Löcher nach jedem Schlag stehen und auf euch warten, dann lasst sie bitte bei der nächsten passenden Gelegenheit durchspielen. Das kostet euch kaum Zeit, nimmt euch den Druck und alle können in der ihnen möglichen Spielgeschwindigkeit weiterspielen.  
Ist (vor allem im Turnier) zwischen euch und dem vorherigen Flight mehr als eine Bahn frei, so ist das ein Zeichen dafür, dass ihr zu langsam seid und euer Spiel beschleunigen müsst oder es ggf. angezeigt ist, den nachfolgenden Flight durchspielen zu lassen.
  8. Luftschlag  
Jeder Schlag zählt, auch wenn der Ball nur aus Versehen nicht getroffen wurde.
  9. Ball beim Probeschwing oder Aufsetzen des Schlägers bewegt.  
Der Probeschwing zählt in diesem Fall nicht als Schlag. In beiden Fällen ist der Ball mit 1 Strafschlag an die ursprüngliche Stelle zurück zu legen. Macht ihr das nicht, erhaltet ihr die Grundstrafe von 2 Strafschlägen wegen Spielens vom falschen Ort.  
Auf dem Grün ist das versehentliche Bewegen des Balles straflos. Der Ball muss aber an die ursprüngliche Stelle zurückgelegt werden.
  10. Sicherheit  
Es darf nur geschlagen werden, wenn die vorausgehenden Spieler eindeutig außer Reichweite sind. Bleibt bitte grundsätzlich auf der Höhe des Spielers, der an der Reihe ist, insbesondere auch an den Abschlägen.
  11. Den guten Platzzustand erhalten  
Wir können alle dazu beitragen, den Platz in dem Zustand zu erhalten, in dem wir ihn selbst vorzufinden wünschen. Das bedeutet, dass ausgeschlagene Rasenstücke (Divots) immer zurückgelegt, alle Pitchmarken auf den Grüns ausgebessert und Bunker nach dem Spielen daraus geharkt werden.  
Die Bereiche zwischen Grünbunkern und Grüns, wie auch die Grüns an sich, sind besonders sensibel und geschützt. Sie dürfen auf keinen Fall mit den Trolleys befahren werden.
  12. Markierungspfähle  
Alle roten, blauen und grünen Begrenzungspfähle sowie die Entfernungspfosten gelten nach den Platzregeln als unbewegliche Hemmnisse. D.h. sie dürfen nicht aus dem Boden gezogen werden. Weiße Pfähle, die Ausgrenzen kennzeichnen, ohnehin nicht.

Bitte macht euch diese Hinweise wie auch die offiziellen Golfregeln zu eigen. Wer über gute Regelkenntnisse verfügt, ist gegenüber seinen Mitspielern in aller Regel klar im Vorteil.

In diesem Sinne wünsche ich euch viel Freude und Spaß bei eurem Golfspiel.

Wolfgang Rondholz  
Rabbit-Captain