

Golfen leicht gemacht, die wichtigsten Schritte zur Platzerlaubnis (PE)

„Begriffserklärungen“

„Etikette“

„Golfregeln in Kürze“



Begriffserklärungen!

Golfspiel:

Golfspielen ist einen Ball, durch einen Schlag oder aufeinanderfolgende Schläge in Übereinstimmung mit den Regeln, vom Abschlag in das Loch zu spielen.

Putten:

Der Ball
rollt nur.

Der Putter ist der häufigst verwendete Schläger auf der Runde - ø 36 Schläge pro Runde. Die Schwierigkeit ist es, Richtung und Tempo korrekt einzuschätzen. Das Putten stellt technisch keine hohen Ansprüche, Gefühl und Ausdauer beim Training sind gefragt.

Chippen:

Der Ball
beschreibt
eine kleine
Flugkurve und
rollt dann
weiter aus.

Der Chip wird dann gespielt, wenn der Ball in einer guten Lage knapp außerhalb des Grüns zur Ruhe kommt. Ähnlich wie das Putten ist auch das Chippen eine Pendelbewegung, man verwendet dabei aber keinen Putter sondern ein Eisen. Eisen 9, 8 und 7 eignen sich besonders gut für diese Technik.

Pitch:

Der Ball
beschreibt
eine hohe,
weite Flugkurve
und
rollt nur
wenig aus.

Annäherungsschläge aus etwas größerer Entfernung (etwa 30 - 90 m). Man spielt den Ball in einer hohen Flugbahn, um den Ball nach dem Aufpitchen schnell zum Halten zu bringen. Backspin spielt dabei eine grosse Rolle. Viel Backspin entsteht, wenn das Eisen mit hoher Geschwindigkeit, und in einem steilen Winkel zum Ball eintrifft. SW- oder PW sind die idealen Eisen um ein entsprechendes Resultat zu erzielen.

Voller Schwung:

(Abschlag oder Fairway)

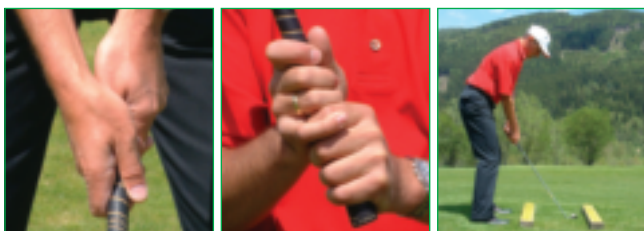
Den Ball ins Spiel zu bringen und ihn dort zu halten ist das Ziel. Theoretisch kann man jeden Schläger, Eisen oder Holz zum Abschlagen verwenden. Den richtigen Schläger in der richtigen Situation zu wählen, ist eine Kunst, die es gilt durch Training und viel Spielpraxis zu erlernen.





Schläge aus schwierigen Lagen (Trouble Shots) aus dem Bunker oder aus dem Wasserhindernis, aus Rough, oder gegen den Wind! Nichts von all dem wird Ihnen erspart bleiben. Somit stellt sich die Frage nach der Unterrichtsmethode, mit der man all diese Schwierigkeiten meistern soll. Es genau zu erläutern würde Bücher füllen, und würde auch nicht zum gewünschten Ziel führen. Wir Trainer (PRO's) der Golfschule haben uns jahrelang mit Methoden und Techniken auseinandergesetzt, haben wertvolle und weniger wertvolle Tipps und Tricks in der Praxis ausprobiert und für Sie abgewogen.

Das Resultat ist einfach: Es gibt 5 physikalische Gesetze (Geschwindigkeit, Schwungbahn, Eintreffwinkel, Schlagblattausrichtung, Mittigkeit (Centerness), die von jedem Golfer - ob Anfänger oder Profi - erfüllt werden müssen, um ein gutes Resultat zu erzielen. Die Aufgabe des Golflehrers ist es zu erkennen, welche Gesetze der Schüler nicht ausreichend erfüllt. Um dann mit einfachen, sachlichen, gut verständlichen Übungen (Drill's) schnell, und ohne Umwege ans gewünschte Ziel zu kommen.



3 Prinzipien, die den Ball ans Ziel bringen

- ◆ Griff (der korrekte Griff)
- ◆ Ziel
- ◆ Stand (der korrekte Stand)
Grundposition

Der gerade Schlag

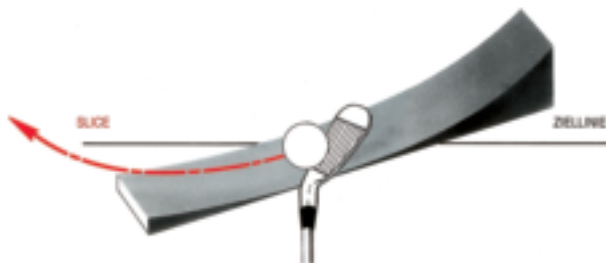
(Ball startet gerade und bleibt gerade)



Beim geraden Schlag verläuft die Schwingkurve des Schlägerkopfes in einer runden Bahn von innen gerade nach innen. Die Schlagfläche trifft in gerader Stellung auf den Ball. (Der Ball bekommt ausschließlich Rückwärtsdrall).

Der Slice

(Ball startet links vom Ziel und dreht dann nach rechts)



Beim Slice verläuft die Schwingbahn des Schlägerkopfes von außen nach innen und die Schlagfläche trifft mit offener Stellung auf den Ball. (Der Ball bekommt einen Rechtsdrall).

Der Hook

(Ball startet rechts vom Ziel und dreht dann nach links)



Beim Hook verläuft die Schwingbahn des Schlägerkopfes von innen nach außen. Die Schlagfläche trifft mit geschlossener Stellung auf den Ball. (Der Ball bekommt einen Linksdrall).

Was heißt »den Ball ansprechen«?

Ein Spieler hat den Ball angesprochen, sobald er Standposition bezogen und auch den Schläger aufgesetzt hat, ausgenommen im Hindernis, wo er den Ball mit Beziehen der Standposition angesprochen hat. Im Hindernis ist es nicht gestattet, den Schläger auf zu setzen. Ein Verstoß wird mit zwei Strafschlägen geahndet.

Was ist ein Par?

Ein Par ist die Idealschlagzahl, die man für ein Loch brauchen sollte. Es ergibt sich aus der vermessenen Länge für die einzelnen Löcher nach folgender Tabelle.

Par	Herren	Damen
3	bis 229 m	bis 183 m
4	201 bis 457 m	171 bis 381 m
5	ab 402 m	ab 342 m

Was ist ein Bogey?

Man hat ein Bogey gespielt, wenn man an einem Loch einen Schlag mehr als Par benötigt. Braucht man beispielsweise vier Schläge an einem Par 3, so hat man ein Bogey gespielt.

Was ist ein Birdie?

Benötigt man an einem Loch einen Schlag weniger als Par, locht man z. B. an einem Par 4 mit drei Schlägen ein, so hat man ein Birdie gespielt.

Was ist ein Eagle?

Um ein Eagle zu spielen, müssen Sie mit zwei Schlägen unter Par einlochen. Sie haben z. B. einen Eagle gespielt, wenn Sie an einem Par 5 nur drei Schläge benötigt haben.

Was ist ein Albatros?

Man hat einen Albatros gespielt, wenn man ein Loch mit drei Schlägen unter Par beendet. Sie haben z. B. einen Albatros gespielt, wenn Sie an einem Par 5 nur 2 Schläge benötigen.

Was ist ein Hole in One?

Zu deutsch As. Ein As ist, wenn der erste Schlag von einem Abschlag direkt ins Loch geht, wenn man also für ein Loch nur einen Schlag benötigt.

Was ist ein Bunker?

Ein Bunker ist ein Hindernis in der Form einer besonders hergerichteten, oft vertieften Bodenstelle, wo die Grasnarben vom Boden entfernt und durch Sand ersetzt worden ist.

Was ist ein Loch?

Ein Loch ist die Vertiefung im Grün, in dem die Fahne steckt. Es muß einen Durchmesser von 10,8 cm haben. Der Einsatz für die Fahne muß mindestens 2,5 cm unter der Grünoberfläche einge-lassen werden.

Was ist ein Driver?

Das Holz 1 wird als Driver bezeichnet. Die Schlagfläche des Drivers hat in der Regel einen Neigungswinkel von 9 bis 12 Grad. In der Fremdsprache heißt der Neigungswinkel Loft.

Was ist ein Pitchingwedge?

Das Pitchingwedge ist ein Schläger mit 50 Grad Neigungswinkel und ist speziell für Schläger aus kürzeren Entfernungen bis zu 100 m geeignet.

Was ist ein Sandwedge?

Das Sandwedge hat 56 Grad Loft. Es gibt aber auch spezielle Sandwedges mit einem Loft bis zu 60 Grad.

Der Unterschied zwischen dem 56-Gradwedge und einem 60-Gradwedge besteht darin, dass der Ball, wird er mit einem 60 Gradwedge geschlagen, kürzer und höher fliegt, aber dafür mehr Rückwärtsdrall (Backspin) erhält.

Was ist ein Putter?

Der Putter ist ein Schläger, der speziell auf dem Grün benützt wird. Ein Putter hat zwischen 5 und 8 Grad Loft. Wird der Ball mit dem Putter richtig getroffen, rollt der Ball gleichmäßig und „springt“ nicht.

Was bedeutet Fore?

Warnruf der Golfer, **VORSICHT** - Hände schützend über den Kopf legen.

Was ist ein Divot?

Ein Divot ist jenes Stück Rasen, das man aus dem Boden geschlagen hat. Die Etikette schreibt vor, es einzusammeln und wieder an der Stelle einzusetzen.

Was ist ein Top?

Springt und rollt der Ball nur vorwärts, anstatt zu fliegen, so nennt man diesen Schlag einen Top.

Was ist ein Hook?

Ein Hook ist ein Schlag, bei dem der Ball rechts startet und dann nach links abdreht.

Was ist ein Slice?

Ein Slice ist ein Schlag, bei dem der Ball links startet und nach rechts abdreht.

Was ist ein Rough?

Die Rasenflächen, die jedes Golfloch, also den Abschlag, die Spielbahn und das Grün umgeben, werden als Rough bezeichnet. Das Rough unterscheidet sich von den anderen Spielelementen durch höheres Graswachstum.

Was ist ein Socket oder Shank?

Ein Ball, der mit dem hinteren Ende eines Schlägers getroffen wird, nennt man Socket. In Amerika wird er auch Shank genannt.

Was ist ein Zählwettbewerb nach Stableford?

Pro Loch werden Punkte vergeben (Berechnung mit Handicap 54). - Es ergeben sich folgende Werte:

4 über Par	1 Punkt
3 über Par	2 Punkte
2 über Par	3 Punkte
1 über Par	4 Punkte
Par	5 Punkte
1 unter Par	6 Punkte

Bei 5 über Par ist das Loch gestrichen. (Ball aufheben und so das Spiel beschleunigen)

Etikette

Spieler sollten jederzeit auf alle Benützer des Golfplatzes Rücksicht nehmen. Die folgenden Punkte stellen an sich keine Regeln dar, sind jedoch ein wichtiger Teil des Golfspiels.

- ◆ Macht ein Spieler einen Schlag, dann bewege dich nicht, sprich nicht oder stehe nicht zu dicht am Spieler.
- ◆ Führe selbst keinen Schlag aus, ehe die vor dir spielende Gruppe außer Reichweite deines Schlages ist.
- ◆ Spiele immer ohne Verzögerung und verlasse das Grün so rasch wie möglich, wenn alle deine Spielpartner das Loch beendet haben.
- ◆ Lade schneller spielende Gruppen ein, dich zu überholen.
- ◆ Lege von dir herausgeschlagene Rasenstücke wieder zurück und ebne deine Fußspuren im Bunker ein.
- ◆ Steige nicht in die Puttlinie eines Mitspielers.
- ◆ Werf keine Schläger auf das Grün und lehne dich nicht auf den Putter.
- ◆ Stelle nach Beenden des Lochs den Flaggenstock sorgfältig in das Loch zurück.
- ◆ Pitchmarken ausbessern!

Erklärungen - Definitionen

„Spiele den Platz, wie du ihn vorfindest“

„Spiele den Ball, wie er liegt“

„Wenn du beides nicht kannst: spiele fair“

Wenn du fair spielen willst, mußt du die Regeln kennen.

Der Abschnitt der Erklärungen um das Regelbuch bildet die Basis, auf der die Golfregeln aufbauen. Die Kenntnis der Erklärungen ist eine wichtige Voraussetzung, die Regeln richtig anzuwenden. Die Erklärungen enthalten:

Abschlag (Regel 11)

Der Startpunkt für jedes Loch ist definiert durch zwei Abschlagsmarkierungen. Nicht vor und nicht mehr als zwei Schlägerlängen dahinter abschlagen.

Aus ← Out of Bounds → (Regel 27)

Ein Bereich, der sich außerhalb der Platzgrenzen befindet, und alle Teile des Platzes, den die Spielleitung als Aus gekennzeichnet hat. Ein Ball ist aus, wenn er mit vollem Umfang im Aus liegt.

Boden in Ausbesserung (Regel 25)

Jeder Teil des Platzes, der von der Wettspielleitung als solcher gekennzeichnet worden ist. Dazu gehört zur Beseitigung angehäuften Material und vom Platzpfleger gemachte Löcher, auch wenn diese nicht entsprechend gekennzeichnet sind.

Erdgänge grabendes Tier (Regel 25)

Ein Tier, das ein Loch gräbt, um darin zu leben oder Schutz zu suchen (z. B. ein Kaninchen, Maulwurf, Murmeltier, Eichhörnchen oder Salamander usw.)

Gelände (Definitionen)

Der gesamte Bereich des Golfplatzes, ausgenommen der Abschlag und das Grün des zu spielenden Loches und alle Hindernisse.

Hemmnisse (Regeln 24)

Alle von Menschenhand gefertigten Gegenstände außer:

- ◆ Gegenstände, die Ausgrenzen definieren;
- ◆ sämtliche Teile eines unbeweglichen von Menschenhand erzeugten Gegenstands, der sich im Aus befindet;
- ◆ alle Gegenstände, die von der Wettspielleitung in den Platzregeln als zum Platz gehörig erklärt wurden.

Hindernisse (Regel 26)

Alle Bunker und Wasserhindernisse.

Lose hinderliche Naturstoffe (Regel 23)

Naturstoffe wie Steine, Blätter und Zweige, vorausgesetzt sie sind nicht angewachsen oder befestigt, sind nicht fest im Boden eingebettet und haften nicht am Ball.

Nächstgelegener Punkt der Erleichterung (Definitionen)

Der Bezugspunkt bei Inanspruchnahme von strafloser Erleichterung von Behinderung durch ein unbewegliches Hemmnis, zeitweiliges Wasser, einem ungewöhnlich beschaffenen Boden, Erdgänge grabender Tiere usw. und einem falschen Grün. Er ist der dem Ball nächstgelegene Punkt, nicht näher zum Loch, wo die Behinderung nicht bestehen würde, läge der Ball dort.

Zeitweiliges Wasser (Regel 25)

Jede vorübergehende Wasseransammlung am Platz, die sichtbar ist, bevor oder nachdem der Spieler seine Standposition einnimmt (Tau und Reif sind nicht zeitweiliges Wasser).

Die Spielregeln

Spielen des Balles

Spiele den Ball, wie er liegt. Verbessere nicht seine Lage. Wenn Du einen falschen Ball spielst (außer in einem Hindernis), verlierst du im Lochspiel das Loch, im Zählspiel bekommst du zwei Strafschläge und mußt dann den richtigen Ball spielen.

Am Grün (Regel 16)

Du darfst Einschlaglöcher und alte Lochpfropfen auf Deiner Puttlinie ausbessern, jedoch keine Spikemarken oder andere Beschädigungen. Du darfst den Ball markieren, aufheben und reinigen. Lege den Ball immer an den genauen Punkt zurück. Wenn Du einen Schlag am Grün spielst, stelle sicher, dass der Flaggstock entfernt wurde oder bedient wird. Wenn der Ball, vom Grün gespielt, den Flaggstock trifft, verlierst Du im Lochspiel das Loch, im Zählspiel erhältst Du zwei Strafschläge. Lege im Zählspiel den Ball immer ein. Im Lochspiel mußt Du nicht einlochen, wenn Dir der Gegner den Putt geschenkt hat.

Ball in Ruhe bewegt (Regel 18)

Wenn sich der Ball in Ruhe befindet und er von Dir, Deinem Partner oder Deinem Caddie bewegt wird, erhältst Du einen Strafschlag und mußt den Ball zurücklegen.

Wenn der Ball durch irgend jemand anderen oder einen anderen Ball bewegt wird, lege ihn ohne Strafschlag zurück.

Aufnehmen, Fallenlassen und Hinlegen (Drop) (Regel 20)

Wenn ein aufzunehmender Ball nachher zurückgelegt werden muß (z. B. wenn der Ball am Grün aufgenommen wurde, um ihn zu reinigen), muß seine Lage vorher markiert werden. Auch wenn der Ball an einer anderen Stelle fallengelassen oder hingelegt werden muß, solltest Du die ursprüngliche Stelle markieren (Erleichterung bei Boden in Ausbesserung usw.), um einen Bezugspunkt für eventuelle weitere Entscheidungen zu haben. Beim Fallenlassen stehe aufrecht, halte den Ball mit ausgestrecktem Arm in Schulterhöhe und lasse ihn fallen. Wenn der fallengelassene Ball Dich, Deinen Partner, Deinen Caddie oder Deine Ausrüstung trifft, mußt Du ihn ohne Strafschlag nochmals fallen lassen. Ein fallengelassener Ball muß straflos erneut fallen gelassen werden, wenn er in ein Hindernis rollt, aus einem Hindernis rollt, auf ein Grün rollt, ins Aus rollt oder in eine Lage rollt, aus der Erleichterung in Anspruch genommen wurde (z. B. unbewegliches Hindernis). Ein neuerliches Fallenlassen ist dann notwendig, wenn der Ball weiter als zwei

Schlägerlängen von der Stelle weg rollt und zur Ruhe kommt, wo er zum erstenmal auf einen Teil des Platzes auftraf.

Rollt der erneut fallen gelassene Ball in eine Lage wie oben beschrieben, so muß er so nahe wie möglich der Stelle hingelegt werden, an der er zum erstenmal auf einen Teil des Platzes auftraf, als er erneut fallen gelassen wurde.

Lose hinderliche Naturstoffe und Hemmnisse (Regel 23)

Du darfst einen losen hinderlichen Naturstoff entfernen, außer Dein Ball und der lose Naturstoff befinden sich in einem Hindernis. Wenn Du einen losen Naturstoff innerhalb einer Schlägerlänge Deines Balles berührst und der Ball bewegt sich, muß der Ball zurückgelegt werden (außer Dein Ball war am Grün) und Du erhältst einen Strafschlag.

Bewegliche Hemmnisse (z. B. Rechen, Blechdosen und dergleichen) können straflos am ganzen Platz entfernt werden. Bewegt sich dabei Dein Ball, muß er straflos zurückgelegt werden. Überprüfe auf der Scorekarte, ob dort in den Platzregeln Hemmnisse angeführt werden (z. B. Straßen, Wege usw.).

Straflose Erleichterung (außer in einem Wasserhindernis)

Wenn ein unbewegliches Hemmnis (z. B. ein Springbrunnen) Deinen Stand oder Schwung behindern, darfst Du Deinen Ball innerhalb einer Schlägerlänge des nächsten Punktes, wo Erleichterung in Anspruch genommen werden kann, jedoch nicht näher zum Loch, fallenlassen. Du bekommst keine Erleichterung, wenn sich das Hemmnis nur in der Spiellinie befindet, außer das Hemmnis und Dein Ball befinden sich im Grün.

Ungewöhnlich beschaffener Boden (Regel 25)

Straflose Erleichterung (außer in einem Wasserhindernis)

Wenn sich Dein Ball in zeitweiligem Wasser, Boden in Ausbesserung oder in einem Loch oder Aufgeworfenem eines grabenden Tieres befindet, darfst Du ohne Strafschlag Deinen Ball innerhalb einer Schlägerlänge des nächsten Punktes der Erleichterung, nicht näher zum Loch, fallen lassen.

Wasserhindernisse (Regel 26)

Überprüfe die Platzregeln auf der Scorekarte, ob der Teich, Bach, Fluß oder See ein frontales (gelb markiert) oder seitliches Wasserhindernis (rot markiert) ist.

Der Ball befindet sich im Wasserhindernis: Du darfst den Ball spielen, wie er liegt oder unter Hinzurechnung eines Strafschlages

- ◆ in beliebiger Entfernung hinter dem Hindernis fallen lassen,

wobei der Punkt, wo der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des Wasserhindernisses gekreuzt hat, auf gerader Linie zwischen dem Loch und der Stelle, wo der Ball fallen gelassen wird, liegen muß oder

- ◆ spielt den Ball von der Stelle, von der du ihn in das Wasserhindernis geschlagen hast.

Der Ball befindet sich im seitlichen Wasserhindernis (Regel 26)
zusätzlich zu den oben angeführten Möglichkeiten kannst Du unter Hinzurechnung eines Strafschlages den Ball innerhalb von zwei Schlägerlängen

- ◆ von dem Punkt, wo der Ball zuletzt die Grenze des Hindernisses gekreuzt hat, oder
- ◆ eines an der gegenüberliegenden Grenze des Wasserhindernisses gleich weit vom Loch entfernten Punktes fallen lassen.

Ball verloren oder Aus (Regel 27)

Wenn Dein Ball außerhalb eines Wasserhindernisses verloren ist oder sich im Aus befindet, spiele unter Hinzurechnung eines Strafschlages den Ball von der Stelle, wo Du den letzten Schlag gespielt hast (Schlag und Distanz).

Du darfst jedoch vorher 5 Minuten nach Deinem Ball suchen. Wenn Du ihn nach dieser Zeit nicht gefunden oder identifiziert hast, ist er verloren. Falls Du aber nach einem Schlag glaubst, daß Dein Ball möglicherweise außerhalb eines Wasserhindernisses verloren oder im Aus sein könnte, darfst Du einen provisorischen Ball spielen, bevor du nach vorne gehst, um Deinen ursprünglichen Ball zu suchen. Voraussetzung ist, dass Du ankündigst, dass Du die Absicht hast, dies zu tun. Ist Dein Ball tatsächlich verloren oder im Aus, muß Du Dein Spiel mit dem provisorischen Ball unter Hinzurechnung eines Strafschlages fortsetzen. Vergiß nicht, alle Schläge, die Du gemacht hast, und den Strafschlag zu zählen. Ist jedoch Dein ursprünglicher Ball nicht verloren oder im Aus, mußt Du mit ihm weiter spielen und den provisorischen Ball aufgeben.

Ball unspielbar (Regel 28)

Wenn Du glaubst, dass Dein Ball außerhalb eines Hindernisses unspielbar ist (Du allein entscheidest darüber), darfst Du unter Hinzurechnung eines Strafschlages

- ◆ innerhalb von zwei Schlägerlängen, wo der Ball liegt, aber nicht näher zum Loch, einen Ball fallen lassen,
- ◆ in beliebiger Entfernung hinter der Stelle, wo der Ball lag, einen Ball fallen lassen (wobei dieser Punkt auf gerader

Linie zwischen Loch und der Stelle, wo der Ball fallen gelassen wird, liegen muß), oder

◆ Du wiederholst den Schlag.

Ist ein Ball in einem Bunker, kannst du auch zwischen den drei oben angeführten Möglichkeiten wählen, Du mußt aber den Ball im Bunker fallen lassen. Ist ein Ball in einem Wasserhindernis, mußt Du nach der Wasserhindernisregel verfahren.

Regeln, Fragen und Antworten

Was muß ich am 1. Abschlag

berücksichtigen? (Regel 11)

Schläger kontrollieren, Ball ansagen, sich leise verhalten.

Wer hat am ersten Abschlag die Ehre?

Wer auf den weiteren? (Etikette)

Das niedrigste Handicap und auf den weiteren das niedrigste Ergebnis des Vorloches.

Wie weit kann ich vor den Abschlagmarkierungen aufteen?

Wie weit dahinter? (Regel 11)

Überhaupt nicht, maximal 2 Schlägerlängen nach hinten.

Wie muß ich mich verhalten, wenn ein Mitspieler

sich auf seinen Schlag vorbereitet? (Etikette)

Leise sein, beobachten wo der Ball des Mitspielers hinfliegt.

Wieviele Schläger darf ich mit auf die

Runde nehmen? (Regel 4)

Höchstens 14.

Wieviele Spieler dürfen höchstens in einem

Flight spielen? (Etikette)

Maximal 4 Spieler

Wann muß ich einen nachfolgenden Flight

durchspielen lassen? (Etikette)

Wenn ich einen Ball suche, den ich vermutlich nicht sofort finde, wenn die hinter mir spielende Gruppe ständig warten muß und vor mir ein Loch frei ist.

Wie lange darf ich einen Ball suchen? (Regel 27)

Maximal 5 Minuten.

Welche Möglichkeiten habe ich, wenn ich einen Ball für unspielbar erkläre? (Regel 28)

- A: Innerhalb zweier Schlägerlängen, nicht näher zur Fahne fallen lassen.
- B: In der Linie der Fahne soweit ich möchte zurückgehen.
- C: Zur Stelle zurück gehen von wo der Ball geschlagen wurde in allen 3 Varianten erhalten Sie 1 Strafschlag!

Was mache ich mit der herausgeschlagenen Grasnarbe (Divot) am Fairway? (Etikette)

Wieder zurücklegen und mit dem Fuß niederdrücken.

Was bedeutet der Begriff „out“?

Wie ist out gekennzeichnet? (Regel 27)

„Out“ heißt aus, gehört nicht mehr zu Golfplatz, und ist gekennzeichnet durch weiße Pfähle, durch eine weiße Linie, oder durch Zäune.

Was bedeuten rote Pfähle? (Regel 26)

Seitliches Wasserhindernis.

Was bedeuten gelbe Pfähle? (Regel 26)

Frontales Wasserhindernis.

Was bedeuten blaue Pfähle? (Regel 25)

Boden in Ausbesserung.

Welche Regeln muß ich anwenden, wenn der Ball im seitlichen Wasserhindernis „rot“ liegt? (Regel 26)

- A: Ich kann den Ball spielen wie er liegt, keine Probeschwünge, Schläger nicht aufsetzen.
 - B: Vom Schnittpunkt, wo der Ball die Grenze des Hindernisses überschritten hat, innerhalb 2 Schlägerlängen, nicht näher zur Fahne, links oder rechts vom Hindernis fallenlassen.
 - C: Vom Schnittpunkt in der Linie zur Fahne soweit man will nach hinten gehen und den Ball fallen lassen.
 - D: An die Stelle zurück gehen von wo der Ball ins Wasser geschlagen wurde.
- Bei den letzten 3 (B, C, D) Varianten erhält man jeweils einen Strafschlag!

Welche Regeln muss ich anwenden, wenn der Ball in „gelb“ liegt? (Regel 26)

- A: Ball spielen wie er liegt, keine Probeschwünge, Schläger nicht aufsetzen.

- B: In der Linie zur Fahne nach hinten gehen, soweit man will, wobei das Hindernis immer zwischen Ball und Fahne sein muss = 1 Strafschlag.
- C: An die Stelle zurück, von wo der Ball geschlagen wurde = 1 Strafschlag.

Welche Regel muß ich anwenden, wenn der Ball in „blau“ liegt? (Regel 25)

Der Ball darf nicht gespielt werden, auch wenn er gut liegt. Die Stelle des Balls markieren, den Ball aufheben und an der nächsten Stelle außerhalb des Bodens in Ausbesserungsgrenze, jedoch nicht näher zum Loch, innerhalb einer Schlägerlänge fallen lassen.

Wann spiele ich einen provisorischen Ball? (Regel 27)

Wenn mein Ball in Aus sein könnte, oder wenn ich meinen Ball vermutlich nicht finde.

Was mache ich wenn mein Ball verloren geht? (Regel 27)

Ich gehe zurück zu der Stelle, von wo der Ball gespielt worden ist und bringe einen neuen Ball ins Spiel. Wurde der Ball vom Abschlag gespielt, so kann der Ball aufgeteet werden, ansonsten muss der Ball so nahe wie möglich an der Stelle fallen gelassen werden, von wo er zuletzt gespielt worden ist. = 1 Strafschlag

Was muss ich berücksichtigen, wenn ich auf das Grün komme? (Regel 16)

Pitchmarke ausbessern, Ball markieren, Fahne herausnehmen.

Wann ist ein Ball auf dem Grün? (Regel 16)

Sobald der Ball die Kante des Grüns berührt.

Was passiert, wenn ich den Ball meines Mitspielers auf dem Grün treffe? (Regel 16)

A: Mein Ball lag auf dem Grün.

Antwort: Ich bekomme zwei Strafschläge, der Ball des Mitspielers muß zurück gelegt werden.

B: Mein Ball lag außerhalb.

Antwort: Kein Strafschlag, der Ball des Mitspielers muß aber wieder zurückgelegt werden

5-
tägiger
Einsteigerkurs

Mit anschließender
Platzerlaubnis HPC 54

Montag bis Freitag
vormittags
27 Unterrichtseinheiten
nachmittags
Freies Training
am 9-Loch-Platz

Vertiefen der
Regelkunde (Regelabende)

Erlangen von Spielroutine,
Verbessern des Spiel-
flusses durch spielen
am Platz

3 x 9 Loch und 3 x 18 Loch
Empfehlung:
Zur Verbesserung
der Schlagtechnik
Privatstunden

Absolvieren der EPE
zur Erlangung der Turnierreife
HCP 45

Erfordernisse:
9 Loch am 18-Loch-Meister-
schaftsplatz mit Prüfung
der Regelkenntnisse am Platz

GOLF
Schule & Shop
Graimann

5582 St. Michael, Feldnergasse 165
Tel. & Fax: 0 64 77 / 74 03
Internet: www.golfschule.cc
E-Mail: info@golfschule.cc