

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 (droppen):

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

- nächstliegenden Punkt ohne Behinderung suchen (nicht auf das Grün oder ins Hindernis) nicht näher zur Fahne
- eine Schlägerlänge (der Schläger mit dem weitergespielt wird) markieren, innerhalb droppen
- nächster Punkt nicht über, unter oder durch Hemmnis suchen

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 droppen, 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, jedoch 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 liegendegebliebene 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 an dem eine Behinderung von Schwung oder Stand nicht mehr gegeben ist, innerhalb 1 Schlägerlänge dropfen

Frontales Wasserhindernis (gelb) - 26: *bei Ballverlust 1 Strafschlag*

Wie See, Bach, Gräben mit / ohne Wasser

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

Seitliches Wasserhindernis (rot) - 26: *bei Ballverlust 1 Strafschlag*

Wie See, Bach, Gräben mit / ohne Wasser

- a) Ball spielen wie er liegt
- b) von der Stelle des letzten Schläges erneut einen Ball spielen
- c) von der Stelle, wo der Ball die **Hindernisgrenze kreuzte 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 **Hinderniskreuzungspunkt - Fahne** (nicht Ball-Abschlag) nicht näher zum Fahne, aber beliebig weit zurück den Ball dropfen.

Ball im Aus (weiß) - 27: *Ballverlust: 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 Schläges spielen
- Ball nicht im Aus suchen
- im Aus darf nicht gespielt werden

Verlorener Ball - 27: *Ballverlust: 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. Ausgenommen der ursprünglich gespielte Ball liegt im Wasserhindernis
- wurde kein prov. Ball gespielt, muss ein neuen Ball von der Stelle des letzten Schläges gespielt werden

Ball unspielbar erklären - 28: *bei Erleichterung 1 Strafschlag*

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

- a) vom letzten Schlagplatz spielen
- b) innerhalb 2 Schlägerlängen dropfen. Im Bunker: nicht hinaus dropfen!
- c) dropfen auf der Linie Ball - Fahne, nicht näher zur Fahne. Im Bunker: nicht hinaus dropfen!