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 oder die 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.
   Am Turniertag selbst ist es bei der Anmeldung im Büro für alle Beteiligten einfacher, wenn ihr das Startgeld, das bar zu entrichten ist, passend bereit habt.

2. Startliste, Startreihenfolge
   Die Startzeiten lt. Startliste sind einzuhalten. Die Turnierteilnehmer sollten sich bis spätestens 5 Minuten vor der 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 in der Reihenfolge der Startliste.

3. Vor dem 1. Abschlag
   Es empfiehlt sich, vor dem Abschlag die Marke und Nummer des Balles bekannt zu geben (z.B. „ich spiele einen Titlist Nummer 3“), damit auch die Mitspieler ggf. bei einer notwendigen Identifizierung des Balles helfen können. Das (versehentliche) Spielen eines falschen Balles kostet 2 Strafschläge (Grundstrafe).
   Achtet auf allen Abschlägen unbedingt darauf, den Ball innerhalb der Abschlagfläche abzulegen oder aufzuteen. Es passiert doch relativ häufig, dass Bälle unabsichtlich vor der Markierung aufgeteet und abgeschlagen werden. Das kostet 2 Strafschläge. Der Schlag an sich zählt nicht, muss aber wiederholt werden. Das zählt dann als 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 nicht alle am oder auf dem Grün sind.
   - Bälle nah am Loch können sofort eingelocht werden (nicht erst markieren; natürlich nur, soweit man nicht in die Puttlinie von Mitspielern treten muss.).
   - Erst seinen Ball schlagen, danach den Ball des Mitspielers suchen.
   - Das Angeln nach Bällen unterlassen oder auf jeden Fall einstellen, 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, empfiehlt es sich, einen weiteren Ball zu spielen. Dieser Ball sollte als provisorischer Ball unter Angabe von Marke und Ballnummer angekündigt werden. 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 große Vorteil ist: Ihr müsst nicht wieder zur Stelle des letzten Schlags zurücklaufen, um (mit Strafschlag) einen neuen Ball ins Spiel zu bringen. Das beschleunigt das Spiel erheblich. Und ihr selbst habt deutlich weniger Stress mit nachfolgenden Spielern.

6. Kein provisorischer Ball beim Schlag in eine Penalty-Area.
   Landet ein Ball in einer Penalty-Area (gekennzeichnet durch rote oder gelbe Pfosten), darf kein provisorischer Ball gespielt werden. Der Ball muss aus der Penalty-Area oder 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 Beteiligten 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 aus Versehen nicht getroffen wurde.

9. Ball beim Probeschwung oder Aufsetzen des Schlägers bewegt.
   Der Probeschwung 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
    Jeder kann dazu beitragen, den Platz in dem Zustand zu erhalten, den er selbst vorzufinden wünscht. Das bedeutet, dass ausgeschlagene Rasenstücke (Divots) immer zurückgelegt werden, jede Pitchmarke 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 viel Freude und Spaß beim Golfspiel.