

Etikette und Regeln für die Prüfung

Stableford Wettspiel

Bei einem Wettspiel nach Stableford werden Punkte vergeben. Nach 18 Löcher werden die Punkte addiert und wenn der Spieler 36 Stableford-Nettopunkte erreicht, hat er genau seine Spielvorgabe (HCP) erspielt. Vorgabe und Spielbedingungen. Ein Wettspiel nach Stableford ist ein Zählwettspiel, auch wenn nach Punkten gerechnet wird.

Stableford - Wettspiel, Loch streichen

Unter dem Begriff Stableford versteht man eine Zählart, bei der nicht die Gesamtzahl der Schläge, sondern die Anzahl der erreichten Punkte ausschlaggebend sind. Bei einem misslungenen Loch müssen Sie Ihren Ball nicht fertig spielen. Der Ball wird aufgenommen und das Loch gestrichen, wenn Sie keine Punkte mehr machen können.

Der Abschlag

Jedes zu spielende Loch beginnt am Abschlag. Der Abschlag ist eine rechteckige Fläche, zwei Schlägerlängen tief und breit. Die Vorderbegrenzung wird von 2 Abschlagsmarkierungen bezeichnet. Ein Ball befindet sich außerhalb des Abschlages, wenn er vollständig außerhalb liegt. Siehe Erklärung Abschlag.

Abschlagfläche außerhalb

Jeder Spieler muss seinen Ball innerhalb des Abschlags spielen. Er darf 2 Schlägerlängen von der Abschlagsmarkierung zurückgehen und seinen Ball aufsetzen. Spielt ein Spieler seinen Ball außerhalb des Abschlags, bekommt er 2 Strafschläge und muss nochmals innerhalb des Abschlags abschlagen. Regel 11-4b

Den Ball ansagen und aufteen

Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass er den richtigen Ball spielt. Den Mitspielern ist laut und deutlich mitzuteilen, welche Marke und Ziffer Ihr Ball trägt. Sollten zwei Spieler den gleichen Ball spielen, so ist es ratsam, den Ball auszutauschen oder zu kennzeichnen. Vor jedem Ballwechsel muss der Zähler informiert werden mit welchem Ball gespielt wird, um eine Strafe wegen Spielen eines falschen Balls nach Regel 15 zu vermeiden. Regel 6-5

Probeschwünge am Abschlag

Die Spielleitung kann Übungs- bzw. Probeschwünge auf den Abschlägen durch eine Sonderplatzregel verbieten. Gemeint sind allerdings nur Übungsschwünge, wo das Herausschlagen von Grasnarben vor allem auf den Abschlägen nicht erwünscht ist. Eine Regelstrafe gibt es nicht, aber ein Platzverweis durch die Spielleitung wäre möglich. Etikette "Schonung des Golfplatzes"

Den Ball vom Tee gestupst

Wird ein Ball vor dem ersten Schlag aus Versehen vom Tee gestupst, solange er noch nicht im Spiel ist (z.B. beim Ansprechen oder durch einen Probeschwung), so ist das straflos und der Ball darf erneut auf das Tee gesetzt werden. Regel 11-3

Die Ehre am Abschlag

Es ist nach der Golfetikette üblich, dass der Spieler mit der niedrigsten Vorgabe (HCP) die Ehre am ersten Abschlag hat. An den weiteren Abschlägen hat jeweils die Ehre, wer am vorhergegangenen Loch das beste Ergebnis erzielt hat. Regel 10-1a

Der Luftschlag (Ball nicht getroffen)

Der Schlag ist definiert als Vorwärtsbewegung des Schlägers mit der Absicht, den Ball zu schlagen. Ein verunglückter Schlag oder Luftschlag zählt somit auch. Das heißt, wenn Sie einen Luftschlag machen, aber den Ball eigentlich treffen wollten, so zählt dieser Schlag und der Ball ist im Spiel und darf nicht mehr berührt werden. Gilt auch am Abschlag, wenn der Ball noch am Tee liegt. Regel 14 Erklärung Schlag

Provisorischer Ball in welcher Reihenfolge

Befürchten Sie, dass Ihr Ball im Aus oder verloren ist, dann sollten Sie zur Zeitersparnis unbedingt einen provisorischen Ball spielen. Regel 17-3. Am Abschlag müssen Sie aber warten, bis alle Ihre Mitbewerber abgeschlagen haben. Regel 10-3 und Regel 1-2c

Ball am Grün

Ein Ball ist auf dem Grün, wenn er mit irgendeinem Teil das Grün berührt. Regel Erklärung Grün

Ball markieren

Ein aufzunehmender Ball muss bevor er aufgenommen wird in seiner Lage markiert werden, um ihn anschließend nach der Regel zurücklegen zu können. Die Lage eines aufzunehmenden Balls sollte gekennzeichnet werden, indem ein Ballmarker oder eine kleine Münze unmittelbar hinter den Ball gelegt wird. Wenn Sie vergessen Ihren Ball zu markieren, bekommen Sie 1 Strafschlag nach Regel 20-1

Ein Ball am Grün, trifft einen anderen Ball am Grün

Wenn Sie auf dem Grün putten, darf Ihr Ball keinen anderen auf dem Grün ruhenden Ball treffen, sonst erhalten Sie 2 Strafschläge. Sollte es allerdings passieren, muss der bewegte Ball zurückgelegt werden und Sie müssen Ihren Ball spielen, wie er liegt. Regel 19-5. Lassen Sie daher störende Bälle durch die Spieler markieren und aufnehmen.

Ein Ball außerhalb des Grüns, trifft einen Ball am Grün

Treffen Sie einen Ball auf dem Grün, nachdem Sie Ihren Ball außerhalb des Grüns gespielt haben, so ist das straflos. Sie müssen Ihren Ball spielen, wie er liegt. Regel 19-5. Der bewegte Ball des Mitspielers muss allerdings wieder zurückgelegt werden. Regel 18-5

Einen Ball vor dem Einlochen schenken

Sie müssen Ihren Ball zu Ende spielen bzw. einlochen, nachdem das Wettspiel nach Stableford als Zählspiel gilt. Schenken ist nur im Lochspiel erlaubt. Regel 2-4 und Regel 3-2 Wann ist ein Ball eingelocht Ein Ball ist eingelocht, wenn er innerhalb des Lochumfangs des Lochs zur Ruhe gekommen ist und sich vollständig unterhalb der Ebene des Lochrandes befindet. Erklärung "Einlochen".

Ein Ball trifft die Fahnenstange

Wenn am Green Ihr Ball die Fahnenstange trifft, erhalten Sie 2 Strafschläge. Lassen Sie deshalb die Fahne bedienen oder sogleich aus dem Loch nehmen und stellen Sie sicher, dass sie an einem Ort abgelegt wird, wo Sie diese nicht treffen können. Haben Sie von außerhalb des Grüns einen Ball gespielt oder sogar eingelocht, so ist das Treffen der Fahnenstange selbstverständlich straflos. Regel 17-3c

Das Bedienen der Fahnenstange

Sie dürfen vor dem Schlag die Fahnenstange bedienen, entfernen oder zum Anzeigen der Lage des Lochs hochhalten. Wird die Fahnenstange vor dem Schlag von jemandem mit Kenntnis des Spielers und ohne dessen Einwand bedient, entfernt oder hochgehalten, so gilt dies als mit Ermächtigung des Spielers geschehen. Ein Ball muss daher nicht zuerst am Grün liegen, wenn ein Spieler die Fahne bedient haben will. Regel 17-1

Die Puttlinie betreten

Treten Sie nie auf die Puttlinie eines Mitspielers und auch nicht auf Ihre eigene. Sollte es aber doch vorkommen, dass Ihr Mitspieler versehentlich Ihre Puttlinie betritt, ist keine Strafe in den Golfregeln vorgesehen. Es fällt unter Etikettevergehen. Etikette: Rücksicht auf andere Spieler.

Die Puttlinie oder Spikespuren ausbessern

Die Puttlinie darf in der Regel nicht berührt und insbesondere nicht verbessert werden. Der Spieler hat gegen Regel 16-1c verstoßen, weil das Ausbessern von Spikemarken auf der Puttlinie dem Spieler von Nutzen sein kann. Der Spieler bekommt 2 Strafschläge. Regel 16-1c/4 Dec

Auf der Puttlinie Pitchmarken ausbessern

Die Einschlaglöcher, welche beim Auftreffen des Balls auf dem Grün entstehen, werden auch als Pitchmarken bezeichnet. Die Puttlinie darf in der Regel nicht berührt und insbesondere nicht verbessert werden. Ausgenommen ist das Reparieren und Ausbessern von Balleinschlaglöchern (Pitchmarken) und alten Lochpfropfen (das sind jene Stellen, wo sich das Loch früher einmal befunden hat). Wird dabei der Ball versehentlich bewegt, so muss er straflos zurückgelegt werden. Regel 16-1c

Auf der Puttlinie lose hinderliche Naturstoffe entfernen

Sie dürfen Sand und loses Erdreich sowie andere lose hinderliche Naturstoffe, wie Blätter Zweige, etc. auf beliebige Art und Weise auf der Puttlinie entfernen und fortbewegen, allerdings ohne etwas dabei niederzudrücken. Sand und loses Erdreich sind nur am Grün lose hinderliche Naturstoffe. Regel 16-1a(l)

Tau und Reif

Tau und Reif sind laut Regel keine losen hinderlichen Naturstoffe. Wenn der Spieler Tau oder Reif am Platz entfernt, bekommt er 2 Strafschläge. Regel 16-1a und Regel Erklärung lose hinderliche Naturstoffe.

Bunker, lose hinderliche Naturstoffe

Lose hinderliche Naturstoffe wie Zweige, Blätter usw. dürfen Sie im Bunker nicht entfernen oder berühren. 2 Strafschläge nach Regel 13-4c.

Wasserhindernis frontal - Kennzeichnung

Ein Wasserhindernis mit gelben Pflöcken oder Linien gekennzeichnet, bedeutet ein frontales Wasserhindernis. Regel Erklärung Wasserhindernis Anmerkung 1.

Das Wasserhindernis seitlich - Kennzeichnung

Ein Wasserhindernis mit roten Pflöcken oder Linien gekennzeichnet, bedeutet ein seitliches Wasserhindernis. Regel Erklärung seitliches Wasserhindernis Anmerkung 1.

Das Wasserhindernis Biotop - Kennzeichnung

Um ein geschütztes Biotop zu kennzeichnen, ist das Kopfende der Pflöcke (gelb, rot, blau oder weiß) mit grüner Farbe versehen. Siehe De. 33-8/41

Das Wasserhindernis - Erleichterung - Wahlmöglichkeiten

Grundsätzlich darf ein Ball im Wasserhindernis gespielt werden, wie er liegt. Ein solcher Schlag ist natürlich straffrei. Wenn dies nicht möglich ist, wie der Ball im Wasserhindernis versunken oder verloren ist, stehen dem Spieler beim frontalen Wasserhindernis (gelb) 2 Möglichkeiten des Droppens außerhalb des Hindernisses zur Verfügung, natürlich jeweils verbunden mit 1 Strafschlag. 1) Mit 1 Strafschlag einen Ball auf der rückwärtigen Verlängerung der Linie Loch - Kreuzungspunkt (ist jener Punkt, wo der Ball die Grenze des Wasserhindernisses zuletzt gekreuzt hat), in beliebiger Entfernung fallen lassen. 2) Mit 1 Strafschlag so nahe wie möglich der Stelle, wo der letzte Schlag gemacht wurde, einen Ball fallen lassen. Wenn dies der Abschlag ist, darf der Ball erneut auf das Tee gesetzt werden. Regel 26-1. Hat der Ball zuletzt die Grenze eines seitlichen Wasserhindernisses gekreuzt, so haben Sie 2 weitere Möglichkeiten. 3) Mit 1 Strafschlag einen Ball innerhalb von 2 Schlägerlängen vom Kreuzungspunkt, nicht näher zum Loch fallen lassen. 4) Mit 1 Strafschlag einen Ball innerhalb von 2 Schlägerlängen entsprechend zum Kreuzungspunkt (Punkt, welcher dem Kreuzungspunkt auf der anderen Seite des Wasserhindernisses in gleicher Entfernung zum Loch gegenüberliegt) fallen lassen. Regel 26-1

Das Wasserhindernis - den Ball spielen wie er liegt

Der Ball muss gespielt werden, wie er liegt. Im Wasserhindernis gibt es keine Erleichterung. Vor dem Schlag darf weder der Boden noch das Wasser berührt werden. (Schläger aufsetzen). Regelverstoß 2 Strafschläge nach Regel 13-4b.

Die Dropping-Zone

Die Spielleitung kann durch eine Sonderplatzregel z. B. wegen Spielerleichterung oder Spielverzögerung, Flächen festlegen (Dropping-Zonen), auf denen Bälle fallen gelassen werden, erlauben oder vorschreiben. Wenn eine Dropping-Zone nach Regel 26 Wasserhindernis eingerichtet wurde, ist natürlich 1 Strafschlag hinzuzurechnen. Die Spielleitung ist auch berechtigt, Dropping-Zonen bei Wettspielen aufzuheben.

Die Hemmnisse - Erklärung

Die Hemmnisse sind eingeteilt in bewegliche und unbewegliche Hemmnisse. Als Hemmnis bezeichnet man alles Künstliche auf dem Platz und damit auch Straßen und Wege. Hemmnisse gehören im engeren Sinn nicht zum Golfspiel, weshalb von ihnen in der Regel straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden darf. Regel 24-2 a und b. Allerdings Gegenstände, welche das Aus bezeichnen (Pfosten, Zäune, Mauern, weiß gekennzeichnet, gelten nie als Hemmnisse. Bewegliche Hemmnisse darf der Spieler fortbewegen Regel 24-1a und b

Bewegliches Hemmnis

Unter bewegliche Hemmnisse versteht man künstliche, von Menschenhand geschaffene Gegenstände, welche unter normaler Kraftanstrengung und innerhalb nützlicher Frist fortbewegt werden können. Achtung: Ausgenommen sind die weißen "Aus-Pfosten". Bewegliche Hemmnisse dürfen Sie überall straflos entfernen. Bewegt sich dabei der Ball, so muss er straflos zurückgelegt werden. Regel 24-1.

Das falsche Grün

Landet der Ball auf einem fremden Grün, so dürfen Sie ihn zur Schonung desselben nicht von dort aus spielen. Sie müssen straflose Erleichterung nehmen und den nächsten Punkt nicht näher zum Loch bestimmen, welcher nicht auf dem Grün, aber auch nicht in einem Hindernis liegt. Dropfen Sie den Ball dann innerhalb von 1 Schlägerlänge. Straflös weiterspielen. Regel 25-1.

Die "Aus" Markierungen

Das "Aus" ist jeder Bereich, der im Sinne der Regel nicht mehr zum Golfplatz gehört. Der Ball darf dort nicht mehr gespielt werden. Ausschlaggebend für die Grenze des "Aus" sind allein die Begrenzungsmarkierungen (Pfosten oder weiße Linien) bzw. bei den "Aus-Pfosten" ihre geradlinige Verbindung. Die "Ausmarkierungen", wie Pfosten und Linien, sind selbst im "Aus". Ein Ball ist im "Aus", wenn er im vollem Umfang im "Aus" liegt. Regel Erklärung "Aus".

Ein Ball trifft einen Spieler oder die Ausrüstung

Trifft der Ball den Spieler selbst oder seine Ausrüstung, (z. B. eigene Golftasche), so muss er den Ball spielen, wie er liegt und bekommt eine Strafe von 2 Strafschlägen. Regel 19-2b. Lassen Sie deshalb Ihre Golftasche nie auf der Spiellinie stehen.

Ein Ball verloren und den neuen Ball von falschem Ort gespielt

Wenn Sie Ihren Ball im Rough nach 5 Minuten Suchzeit nicht gefunden haben, ist es ein schwerwiegender Verstoß gegen die Regel, wenn aus Bequemlichkeit einfach an der Stelle ein neuer

Ball ins Spiel gebracht wird, wo der verlorene Ball ungefähr liegen hätte können. Wenn nach 5 Minuten Suchzeit der Ball nicht gefunden wird, muss nach Regel 27-1 unter Hinzurechnung 1 Strafschlages ein neuer Ball an der Stelle ins Spiel gebracht werden, wo der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde. Andernfalls spielen Sie vom falschen Ort, was einen schwerwiegenden Verstoß bedeutet, Disqualifizierung. Regel 20-7c.

Die Schwung- und Spiellinie verbessern

Alles was angewachsen und befestigt ist, darf nicht ausgerissen oder abgebrochen werden, wodurch die Schwung- und Spiellinie verbessert wird. Regelverstoß, 2 Strafschläge. Regel 13-2.

Der unspielbare Ball

Ein Ball kann jederzeit und überall auf dem Platz, außer im Wasserhindernis, für unspielbar erklärt werden. Ob sich der Ball tatsächlich in einer nicht spielbaren Lage befindet, ist dabei nicht entscheidend. Es ist die freie Entscheidung eines jeden Spielers, seinen Ball für unspielbar zu erklären und mit 1 Strafschlag nach den Regeln zu droppen. Regel 28.

Die Divots (Herausgeschlagene Grasnarben) im Gelände

Landet der Ball in einem nicht zurückgelegten Divot, so ist das ein Spielzufall. Der Ball muss gespielt werden, wie und wo er liegt. Es liegt in der Verantwortung eines jeden Spielers und nicht des Platzarbeiters, dass jede von Spielern beschädigte oder herausgeschlagene Grasnarbe (Divot) sofort wieder eingesetzt wird. Etikette: Schonung des Golfplatzes.

Ein falscher Ball im Gelände gespielt

Grundsätzlich muss mit demselben Ball, mit welchem abgeschlagen wurde, auch eingelocht werden. Wird der Ball im Laufe des Spielens verwechselt, so spielen Sie einen falschen Ball und erhalten 2 Strafschläge. Außerdem muss der Fehler behoben werden, indem Sie zurückgehen, den richtigen Ball suchen und das Loch mit diesem beenden. Die Schläge mit dem falschen Ball werden allerdings nicht gezählt. Regel 15-3.

Die Probeschwünge im Rough

Sofern keine Regel verletzt wird und die Lage des Balls nicht verbessert wird, dürfen auch im Rough Probeschwünge durchgeführt werden. Regel 7-2 Anmerkung 1. Falls Sie aber bei Ihrem Probeschwung etwas abreißen, abbrechen oder abbiegen, das Ihnen für den anschließenden Schlag einen Vorteil verschafft, so erhalten Sie 2 Strafschläge. Regel 13-2. Empfehlung: Informieren Sie vorher Ihren Zähler, Sie 1 oder 2 Probeschwünge beabsichtigen. Siehe Erklärung Schlag.

Ein Richtungsposten lenkt den Ball ins Aus

Wird ein Ball in Bewegung durch etwas abgelenkt oder aufgehalten, das nicht zum Spiel gehört, z. B. ein Richtungsposten, so gilt dies als Spielzufall und ist straflos. Der Ball muss gespielt werden, wie und wo er liegt. Liegt ein solcher Ball im Aus, müssen Sie einen Ball unter Hinzurechnung von 1 Strafschlag ins Spiel bringen. Keinesfalls ist ein solcher Schlag ungültig und darf wiederholt werden. Regel 27-1.