

SPIELREGELN



1

Die Spielgruppen (Flights) können aus bis zu 5 Spielern bestehen.

2

Jeder Spieler erhält einen anders gekennzeichneten Ball (Unterscheidung durch Farbe, Nummer oder Werbelogo).

3

Die Spieler schlagen nacheinander am Abschlag ab. Das bedeutet, dass die Spielbahn erst dann betreten wird, wenn alle ihren Ball gespielt haben. Jeder Kontakt mit dem Ball, auch wenn dieser nicht rollt, ist als Schlag zu werten.

4

Die Gruppe (Flight) darf das Spiel auf der Bahn erst beginnen, wenn eine voraus spielende Gruppe die Bahn verlassen hat. Drängeln und Überholen ist nicht gestattet.

5

Der Spieler, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist, muss als nächstes wieder seinen Ball spielen. Also immer der Ball, der noch den größten Weg zum Loch hat, muss zuerst gespielt werden.

6

Landet der Ball im Wasserhindernis, so wird er wieder von Hand auf der nächst liegenden Stelle der Spielbahn eingesetzt. Der Spieler erhält einen zusätzlichen Schlag als Strafe. Liegt der Ball unspielbar zu nahe an einem Hindernis oder an der Bahnbegrenzung darf er ohne einen Strafschlag eine „Putterkopflänge“ vom Hindernis weggelegt und dann von dort weiterspielt werden.

7

Landet der Ball im Sandbunker, so kann der Spieler versuchen diesen wieder auf die Spielbahn zu spielen oder er wird wieder von Hand auf der nächst liegenden Stelle der Spielbahn eingesetzt. Der Spieler erhält somit einen zusätzlichen Schlag als Strafe. Der Sandbunker ist nach dem Verlassen wieder eben zu rechnen.

8

Landet der Ball im Rough (hoher Rasen), so kann der Spieler versuchen diesen wieder auf die Spielbahn zu spielen oder er wird wieder von Hand auf der nächst liegenden Stelle der Spielbahn eingesetzt. Der Spieler erhält somit einen zusätzlichen Schlag als Strafe.

9

Die Spielbahn ist beendet, wenn der Ball des Spielers eingelocht ist. Die Gruppe (Flight) beginnt erst an der nächsten Bahn, wenn alle Spieler der Gruppe die aktuelle Spielbahn beendet haben.

10

Nach 8 Schlägen auf einer Bahn muss der Spieler die Bahn aufgeben. Für diesen Spieler wird die Bahn dann mit 10 Schlägen gewertet.

11

Gibt ein Spieler eine Bahn unversucht schon vorher auf, so erhält er zusätzlich 2 Strafschläge und wird mit einer 12 gewertet.

12

Das Ergebnis der Schläge aller Bahnen zusammen ergibt das Endergebnis den so genannten Score. Dies nennt man auch Zählspiel.

Definition PAR: Für jedes Green ist ein sogenanntes PAR definiert. Dieser Wert steht für die Anzahl an Schlägen, die ein sehr guter Spieler braucht um den Ball vom Abschlag in das Loch zu spielen.

