

Wienerberg Regeltipps & Tricks

Liebe Golf-Freunde!

Hier einige auf unseren Platz zugeschnittenen Erklärungen und Merkgeregeln, die Euch generell beim Spielen (egal auf welchem Platz!) helfen sollen.

Wir haben einige Erklärungen mit Symbolen versehen:



Mit diesem Symbol ist eine Regel gekennzeichnet, die Dir helfen kann, Dein Score zu verbessern!



Hier musst Du besonders aufpassen, dass Du keinen Regelverstoß begehst!



Tonis Tipps! Hier weist unser Head Marshall Toni Hinterstoisser auf Themen hin, die für ein zügiges und störungsfreies Spiel und zur Platzschonung wichtig sind! Auch auf ein wenig Etikette wird hingewiesen!



Paul's Perfection! Wenn Du dieses Symbol siehst, gibt Dir unser Head Pro Paul einen taktischen Tipp, um Dein Ergebnis zu verbessern!

Kursiv geschrieben sind „offizielle“ Begriffe aus den Golfregeln, die Du kennen solltest, z.B. „*unbewegliches Hemmnis*“.

Unser kleines Kompendium erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern will Dir nur verständlich einige wichtige Regeln und Informationen bieten. Damit kannst Du die meisten der alltäglichen Regelsituationen gut bewältigen. Wir haben auch darauf verzichtet, Regelnummern oder genaue Regeln aufzuführen. Wenn Du Turniere spielen möchtest oder einfach Interesse hast, mehr über die Regeln zu erfahren, empfehlen wir Dir die „Golfregeln kompakt“ von Ives C. Ton-That oder das offizielle Handbuch zu den Golfregeln des DGV. Auch auf Youtube findest Du sehr gute Regelvideos.

Schönes Spiel!

Loch 1 und 2 Aus/Out: Der **Zaun ist Ausmarkierung** und **KEIN unbewegliches Hemmnis**. Der Ball ist dann im *Aus*, wenn er **in vollem Umfang im Aus** ist. Berührt er den Zaun nur oder liegt ein Teil des Balles innerhalb des Platzes, ist der Ball nicht im *Aus*!

Vorgehensweise:

- Bist Du nach dem Schlag nicht sicher, ob Dein Ball im *Aus* ist, spiele einen **provisorischen Ball!**

- Ist der Ball im *Aus*, wird Dein provisorischer Ball zum Ball im Spiel. Du musst Dir einen Strafschlag dazuzählen;
- Ist der Ball nicht im *Aus*, aber Du bist im Schlag behindert, hast Du zwei Möglichkeiten:
 - A) Den **Ball spielen, wie er liegt**, oder



- B) den Ball für **unspielbar** erklären. Dann erhältst Du einen Strafschlag, und darfst den Ball **innerhalb von zwei Schlägerlängen** (Driver!) von der Stelle, wo er liegt, **aber nicht näher zum Loch**, dropfen. Alternativ darfst Du zum *Abschlag* zurückgehen und mit einem Strafschlag nochmals abschlagen. Die dritte Möglichkeit bei einem *unspielbaren Ball* wäre, auf der Verlängerung der Linie Fahne-Ball zurückzugehen und zu *dropfen*, aber das wird bei den Ausgrenzen Loch 1 und 2 nicht funktionieren.

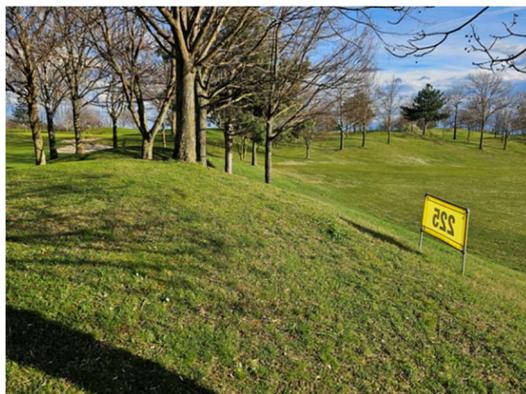


ACHTUNG: Findest Du Deinen Ball und er ist NICHT im Aus, darfst Du NICHT mit dem *provisorischen Ball* weiterspielen, auch nicht, wenn Du Deinen Ball für unspielbar erklärst! Das führt zur Disqualifikation! Du kannst Deinen Ball natürlich für *unspielbar* erklären, musst aber dann nach dieser Regel vorgehen, Deinen *provisorischen Ball* aufheben und aus dem Spiel nehmen und nach der Regel für einen *unspielbar* erklärten Ball weiter vorgehen.

Der Zaun an Loch 1 und 2: Die Innenseite der Zaunpfosten ist die Ausgrenze – der Ball mit dem schwarzen Logo ist in vollem Umfang über der Linie im Aus. Der Ball mit dem roten Logo berührt das Aus nur, er ist im Spiel. Wäre der Zaun innen an den Pfosten montiert, wäre der Zaun die Ausgrenze.

Loch 1, 6 und 7 Die **Driving Range** ist auf dem Wienerberg **Teil des Platzes** und kein *Aus*! (siehe auch unten „Driving Range“). Du **musst** den Ball spielen, wie er liegt! Wenn Du das nicht möchtest, darfst Du den Ball, wie auch sonst immer und überall auf dem Platz (außer in *Penalty Areas*) als „*unspielbar erklären*“ (siehe unten „*Unspielbar erklären*“).

Wenn Dein Ball nach Deinem **Abschlag sichtbar auf die Driving Range** geflogen ist und



Du ihn ohnehin nicht weiterspielen möchtest, **kannst** Du auch gleich **mit einem Strafschlag nochmals vom Abschlag spielen**. Wenn Du doch den Ball suchen möchtest, empfiehlt es sich dennoch, einen *provisorischen Ball* zu spielen, denn oft findet man Bälle auf der Driving Range nicht. Aber auch hier gilt, wie vorher beschrieben: wenn Du Deinen ursprünglichen Ball findest, musst Du diesen weiterspielen!

Die Driving Range, von Loch 6 aus gesehen (Fahne Loch 6 links hinten). Keine gute Lage, wenn Du auf der Driving Range liegst, aber Dein Ball ist im Spiel!

Loch 1 u.a.

Die **Bunker** sind sehr spezielle Bereiche (siehe unten „Bunker“). Aber was auf vielen Löchern zusätzlich ins Spiel kommt, sind die grünen nahen Bunker. Nach Bunkerschlägen findet man oft Bunkersand auf den *Vorgrüns* und *Grüns*. Achtung! **Sand (und lose Erde)** sind keine *losen hinderlichen Naturstoffe* und **dürfen nirgends auf dem Platz entfernt werden, außer auf den Grüns!** Sonst gibt es zwei Strafschläge! Also, Sand auf dem *Vorgrün* liegen lassen!



Hier siehst Du das Grün 7. Der Bunker dort liegt sehr nahe vor dem Grün. Vom Vorgrün darfst Du den Sand (und auch lose Erde) NICHT entfernen. Das Grün darfst Du reinigen, auch mit Hilfsmitteln wie z.B. einem Handtuch.

Apropos Bunker: bevor Du aus dem Bunker schlägst, darfst Du, *lose hinderliche Naturstoffe* (Zweige, Steine,...) und *bewegliche Hemmnisse* (z.B. Rechen) aus dem Bunker entfernen. Du darfst aber nicht den Sand prüfen (z.B. mit der Hand) oder Deine Spiellinie verbessern!

Nach dem Schlag im Bunker reche bitte den Bunker und lege den Rechen danach wieder auf den Bügel zurück, Deine Mitspieler werde es Dir danken! Du darfst aber, wenn noch ein anderer Spieler im Bunker liegt, nur Deine Bunkerspuren ausbessern, keinesfalls die Spiellinie oder Situation Deines Mitspielers im Bunker verbessern! Sonst erhältst Du zwei Strafschläge!

Loch 2 und 5

FORE! Sollte Dein Abschlag auf der 2 oder der 5 doch einmal nach rechts abbiegen, dann rufe laut **FORE!** „before“ Dein Ball jemanden trifft! Das gilt natürlich nicht nur auf diesen Löchern, sondern immer, wenn Dein Ball irgendjemanden treffen könnte (so z.B. auch die Rechtsabbieger-Bälle von Abschlag 3, 4, Linksabbieger von Abschlag 7,...)

Spielverbotszone: Der **Elektrokasten** und die umliegenden Büsche sind eine **Spielverbotszone** – dort ist **straflose Erleichterung** („free drop“) verpflichtend. Aber Achtung: das gilt **auch, wenn der Ball nicht in der Spielverbotszone liegt, sondern außerhalb, aber Du in Schwung oder Stand behindert bist!**

Vorgehensweise: Suche den nächsten Punkt außerhalb der **Spielverbotszone**, in dem Du nicht in Schwung oder Stand behindert bist (mit jenem Schläger, mit dem Du **vernünftigerweise** von dort spielen würdest; ob Dich etwas anderes an dieser Stelle stört, ist unerheblich!). Diesen Punkt markierst Du und kannst dort innerhalb **einer Schlägerlänge (Driver!)**, nicht näher zum Loch, **droppen**. Du hast auch kein Recht auf eine gute Spiellinie!



Der Elektrokasten zwischen Loch 2 und Loch 5 (hier mit Blickrichtung Grün 2) ist eine Spielverbotszone. Du erhältst straflose Erleichterung. Der obere Ball liegt eindeutig innerhalb der Spielverbotszone. Wenn die Spielverbotszone nicht durch eine weiße Linie markiert ist, so gilt die Außenseite der Büsche als Begrenzung. Aber auch, wenn Dein Ball wie jener im Bildvordergrund liegt, erhältst Du straflose Erleichterung, weil Du in Schwung oder Stand behindert bist. Achtung: Der nächste Punkt vollständiger Erleichterung kann sich unterscheiden, je nachdem, ob Du Links- oder Rechtshänder bist!

Eine ähnliche Spielverbotszone gibt es übrigens zwischen Grün 4 und Abschlag 7, hier gelten natürlich dieselben Regeln.



Paul's Perfection: Paul rät Dir, wenn Du kein Longhitter bist, bei Loch 2 nicht zu viel zu riskieren und den Ball mit dem zweiten Schlag sicher vor die Bunker zu legen. Dann hast Du nur mehr einen kurzen Schlag zum Grün!

Loch 3, 8 und 9 Aus/Out ist durch **weiße Pflöcke** markiert (bei Loch 3 und 9 links entlang des gesamten Lochs, sowie hinter dem Grün bei Loch 8 – zumindest bei Turnieren auch links hinter dem Green 9 zur Abgrenzung des Übungsbereichs). Beim **Aus** gibt es **keine andere Option, als mit einem Strafschlag vom Ort des vorherigen Schlags nochmals zu spielen**. Bist Du nicht sicher, ob Dein Ball im **Aus** ist, spiele einen *provisorischen Ball*! Ein Ball ist



dann im **Aus**, wenn er in vollem Umfang im **Aus** ist (Achtung: anders als bei *Penalty Areas*, da muss der Ball die *Penalty Area* nur berühren!). In manchen Privatrunden (nicht bei Turnieren!) wird zur Spielbeschleunigung vereinbart, dass bei einem Ausball wie bei einer *Penalty Area* gedroppt werden darf, aber mit zwei Strafschlägen (statt einem).

Outpflöcke links bei Loch 3. Die Verbindung zwischen den inneren Seiten der Outpflöcke definiert die Outlinie.

Loch 5 u.a. Wurzeln auf kurz gemähten Flächen (Fairway oder kürzer): Hier existiert eine *Platzregel*,



dass Du **straflose Erleichterung** („free drop“) hast, wenn der Ball auf der **Wurzel** liegt oder Du im Schwung behindert bist. Du erhältst **keine Erleichterung, wenn nur Dein Stand beeinträchtigt** ist.

Eine Wurzel auf Bahn 5 (mit etwas unscharfer Grenze des Fairways). Liegt Dein Ball auf der Wurzel erhältst Du straflose Erleichterung. Für den rechten der beiden Bälle erhältst Du nur als Rechtshänder straflose Erleichterung, weil Dein Stand behindert ist. Als Linkshänder musst Du den Ball spielen, wie er liegt.



Paul's Perfection: Loch 5 ist ein relativ kurzes Par 4. Überlege, ob Du vom Abschlag wirklich den Driver nehmen willst, oder ob es besser ist, mit einem kürzeren Schläger sicher das Fairway anzuspielen!

Loch 6



Paul's Perfection: Dies ist ein weiteres Loch, das man respektieren muss. Mit Wind von hinten oder gegen einen ist das Loch genauso schwierig zu spielen. Spieler mit mittlerem und hohem Handicap tun gut daran, ein Eisen 20 m vor den linken Bunker zu spielen. Der Winkel zur Fahne ist dann besser und Du könntest mit weniger Risiko die Fahne attackieren!

Toni bittet Dich, die Marshalls und Greenkeeper zu unterstützen und Rangebälle, die auf der 6 gelandet sind, wieder auf die Range zurückzuschlagen oder zurückzuwerfen! Danke!

Loch 7

Kurz nachdem das *Fairway* beginnt (ca. 100-150m nach den Abschlägen), befinden sich links zwei Sondenabdeckungen. Diese sind **unbewegliche Hemmnisse**. Wenn Dein Ball



in diesem mühsam zugänglichen Bereich liegt und Du in **Schwung oder Stand behindert** bist (nicht, wenn dieses Hemmnis nur in Deiner Spiellinie liegt!), hast Du Anspruch auf **straflose Erleichterung**.

Die „Ballfalle“ auf Loch 7. Nicht immer ist straflose Erleichterung nehmen die richtige Entscheidung!

Vorgehensweise: Suche den **nächsten Punkt, in dem Du nicht in Schwung oder Stand behindert** bist (mit jenem Schläger, mit dem Du vernünftigerweise von dort spielen würdest; ob Dich etwas anderes an dieser Stelle stört, ist unerheblich!). Diesen Punkt markierst Du und kannst dort innerhalb **einer Schlägerlänge** (Driver ohne Schlägerhaube!), nicht näher zum Loch, *droppen*. Du hast **kein Recht auf eine gute Spiellinie!** Gerade in dem Bereich bei Loch 7 liegt der nächste Ort, an dem Du Erleichterung von dem *unbeweglichen Hemmnis* hättest, so, dass Du oft mitten in der Böschung oder in einem Busch *droppen* müsstest – in diesem Fall ist es wohl besser, den Ball *unspielbar* zu erklären und nach der **Regel für unspielbare Bälle** vorzugehen, welche Dir mehr Möglichkeiten bietet, dem Verhängnis zu entkommen!

Erleichterung erhältst Du im Übrigen ohnehin nur, falls Dich das *unbewegliche Hemmnis* an einem sonst „vernünftigen“ **Schlag** hindert. Würdest Du einen „eindeutig unvernünftigen Schlag“ (so steht es in der Regel) planen, nur um straflose Erleichterung zu erhalten, so wäre dies verboten! (z.B. wenn Du so weit weg vom *unbeweglichen Hemmnis* liegst, dass Du nur bei Verwendung eines Drivers behindert wärst – die Verwendung eines Drivers aus dem Rough wäre eindeutig unvernünftig!)

Loch 7

Die **Penalty Area bei Loch 7** (der große Teich) ist oft problematisch, weil man nicht sicher sein kann, wo der Ball in die Penalty Area gerollt/geflogen ist oder ob er die andere Seite des Teiches erreicht hat und dann vielleicht zurück in die *Penalty Area* gerollt ist. Daher gibt es auf dem Wienerberg eine **Platzregel**, die das Spielen eines *provisorischen Balls* erlaubt. Achtung! Wenn Du diese Regel in Anspruch nimmst, darfst Du in der Folge keine andere Erleichterungsmöglichkeit in Anspruch nehmen!



Achtung: Wenn Dein Ball den Teich überquert hat, aber dann von der Böschung auf der grünnahen Seite des Teichs wieder zurück in die *Penalty Area* rollt, so ist der **Eintrittspunkt** des Balls in die *Penalty Area* dort, wo er die rote Linie überquert hat. Wenn Du aber versuchst, innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Eintrittspunkt zu *droppen*, vergiss nicht, dass Du **nie näher**

zum Loch *droppen* darfst!

Die *Penalty Area* (Teich) bei Loch 7. Das *droppen* innerhalb von zwei Schlägerlängen nicht näher zur Fahne ist auf der Green-näheren Seite des Teichs nur an wenigen Stellen möglich!

An vielen Stellen bei dieser *Penalty Area* wirst Du daher auf diese Möglichkeit verzichten müssen und in der Verlängerung Fahne-Eintrittspunkt nach hinten gehen oder von der Stelle des letzten Schlags spielen müssen!

Loch 7

Wege sind nach der *Platzregel* generell *ungewöhnlich beschaffener Boden (unbewegliche Hemmnisse)*. Die Wege auf Loch 3 und Loch 7 sind in der *Platzregel* besonders erwähnt, weil sie nicht eindeutig als Wege erkennbar sind. Von allen Wegen erhältst Du *straflose Erleichterung* („free drop“).



Den *Erleichterungsbereich* haben wir weiter unten („*Erleichterungsbereich/Dropfen*“) beschrieben. Aber wo beginnt bei den straflosen Erleichterungsverfahren der *Erleichterungsbereich*?

Verfahren: Suche den nächsten Ort der **vollständigen Erleichterung** im selben Bereich des Platzes (nicht in *Penalty Areas*, *Bunker*, *Grüns*), nicht näher zur Fahne.



Vollständige Erleichterung heißt, dass Du weder in *Schwung* noch *Stand* behindert sein darfst, also Du darfst auch nicht z.B. mit einem Fuß auf dem Weg stehen. Beim Schotterweg bei Loch 8 kann dies durchaus bedeuten, dass Du einige Meter weit nach links (in Blickrichtung Fahne) gehen musst, bis Du im Gelände den nächsten Punkt der *vollständigen Erleichterung* gefunden hast.

In den Bildern sind die Wege rechts von Grün 3 hinunter zu Grün 7 zu sehen.

Diesen Punkt markierst Du, und von dort nimmst Du Erleichterung innerhalb einer Schlägerlänge (wie unten beschrieben).

Achtung! Du hast **kein Recht auf einen guten Stand oder eine gute Spiellinie!** Der nächste *Ort der vollständigen Erleichterung* kann auch z.B. in einem Busch liegen. Oder, wie bei Loch 7, Du würdest vielleicht in einer Hanglage stehen. In so einem Fall ist es oft besser, keine *Erleichterung* in Anspruch zu nehmen (ist ja freiwillig!), sondern den Ball zu spielen, wie er liegt!

Paul's Perfection: In den Bildern oben siehst Du die schwierig abzugrenzenden Wege zu Grün 3 und Grün 7. Wenn Du auf dem Weg eine gute Lage hast, ist es möglicherweise besser, den Ball so zu spielen, wie er liegt, als einen „Drop“ zu erleiden, der möglicherweise in einer schwierigeren Position am Hang endet.

Loch 7

Nochmals Loch 7, ein Loch, das uns viele Regelfragen beschert! Wenn Du mit Deinem Approach das Grün links etwas überschlägst, so liegt Dein Ball oft nahe oder in der



Hecke, die Loch 7 vom Abschlag 8 trennt. Wenn das der Fall ist, so musst Du darauf achten, dass Du Deinen **Stand regelkonform einnimmst:** Du darfst zum Beziehen Deiner Standposition zum Beispiel die Äste biegen oder Dich rückwärts in die Hecke hineindrücken oder auch einen der unteren Äste weg-biegen, damit Du mit dem Schläger oder dem Fuß zum Ball kommst.

Die Hecke zwischen Loch 7 und 8 ist oft die Ursache schwieriger Lagen. Landet Dein Ball in der Hecke, ist er oft kaum regelkonform herauszuspielen!

Aber Du bekommst **zwei Strafschläge, wenn Du Handlungen vornimmst, welche die Bedingungen verbessern, die Deinen Schlag beeinflussen** (das gilt natürlich überall auf dem Platz)! Das ist zum Beispiel

- Absichtlich mit der Hand, einem Bein oder dem Körper Äste bewegen, biegen oder brechen, um sie für den Rückschwung des Schlags aus dem Weg zu schaffen,
- Auf hohem Gras oder Pflanzen so stehen, dass diese zur Seite niedergedrückt werden, so dass sie nicht mehr im Weg sind, auch wenn man den Stand auch anders einnehmen hätte können,
- Äste verhaken oder Pflanzen zusammenflechten, damit sie den Stand oder Schwung nicht stören,
- mit der Hand einen Ast biegen, der nach der Einnahme des Stands die Sicht auf den Ball stört,
- einen störenden Ast bei der Einnahme des Stands verbiegen, obwohl der Stand auch anders eingenommen werden hätte können.

Also Achtung, dass Du diesen leider recht häufigen Regelverstoß vermeidest!



Paul's Perfection: Für viele Spieler ist es gutes Course Management, auf Loch Nummer 7 links vom Grün zu zielen und die Neigung zu nutzen, um den Ball an den vorderen linken Rand des Grüns zu bringen. „Kein Risiko, kein Spaß“, aber Du wirst mehr Punkte sammeln, um Dein Handicap zu senken.

Loch 8

Der **betonierte Schacht** auf Loch 8 (links unten in Richtung Grün 3) ist ein **unbewegliches Hemmnis**. Wenn Dein Ball in diesem Schacht liegt oder Du in Schwung oder Stand durch den Schacht behindert bist, darfst Du **straflose Erleichterung** nehmen!



Hinter Loch 8 ist mit weißen Pflöcken **Aus** gesteckt. Bist Du nicht sicher, ob Dein Ball noch innerhalb des Platzes liegt, spiele bitte einen **provisorischen Ball!** (Das gilt natürlich auch für Loch 9, links, und links hinter Grün 9).

Der Schacht auf der 8. Nicht so schlimm, wie es zuerst aussieht!

Der **Teich** auf Loch 8 ist eine **rote Penalty Area**. Problematisch ist das Finden des richtigen Orts für einen Drop oft, wenn der Ball am entfernten Ende der **Penalty Area** liegt oder aufkommt und dann zurückspringt.

Ein paar Merkregeln:

- Die **Steinmauer am hinteren Ende des Teichs** ist noch Teil der **Penalty Area** (die nur schlecht sichtbare Linie geht zwischen Weg und Steinmauer entlang) Schlägt der Ball auf der Steinmauer auf und springt zurück, so hat er die **Penalty Area** nie überquert und du musst **droppen**, wo der Ball zuletzt die Grenze der **Penalty Area** überquert hat (oder nach einer der beiden anderen Möglichkeiten, siehe unten („Penalty Area rot/gelb“)).



Der Teich bei der 8 ist eine rote Penalty Area.

- Wenn der Ball auf dem **Kiesweg** hinter dem Teich liegt, so steht Dir **straflose Erleichterung** zu. Es gilt die gleiche Regelung wie oben beschrieben für die anderen Wege. Es kann also durchaus sein, dass Du einige Meter nach links oder rechts gehen musst, biss Du vollständige Erleichterung hast (Du darfst also auch nicht mehr auf dem Weg stehen!).





Im Bild der Kiesweg und die Mauer hinter dem Teich bei der 8. Lass Dich nicht von den gelb markierten Steinen beeinflussen. Die gesamte Penalty Area ist eine rote Penalty Area. Achtung: berührt Dein Ball die rote Linie, liegt er bereits in der Penalty Area und Du erhältst keine straflose Erleichterung! Die rote Linie ist auf dem Kies allerdings oft sehr schlecht oder nicht sichtbar. Hier gilt Fairplay, im Zweifelsfall ist die Verbindung zwischen den großen Steinen der Mauer die Grenze zur Penalty Area.



Paul's Perfection: Auf Loch Nummer 8 machen Spieler oft den Fehler, beim Spiel gegen den Wind stärker zu schwingen und bei Rückenwind leichter. Eine bessere Wahl wäre es, beim Spiel gegen den Wind ein oder zwei Schläger mehr (z.B. ein 7er-Eisen statt eines 9er-Eisens) zu nehmen, bei Rückenwind ein oder zwei Schläger weniger.

Loch 9

Die Böschung rechts auf Loch 9 ist ein wahrer Ballmagnet! Wenn Du dort hinauf spielst und Dir sicher bist, dass der Ball im Teich (der **Penalty Area**) von Loch 7 gelandet ist, dann gehe dort nach der Regel für rote **Penalty Areas** vor. Achtung: die **Platzregel für diese Penalty Area** gilt nur, wenn Du auf Loch 7 spielst!

Wenn Du nicht sicher bist, wo Dein Ball liegt, spiele einen *provisorischen Ball*.

Sollte Dein Ball zwar nicht im Teich, aber auf dem Grün 7 zu liegen gekommen sein, dann **musst** Du den Ball straflos vom **falschen Grün** aufheben und außerhalb, nicht näher zum Loch, *droppen*. Nach unserer Platzregel gilt das auch, wenn Dein Ball auf dem **Vorgrün** liegt! Du suchst den nächsten **Ort vollständiger Erleichterung** (also wo Du nicht in Stand oder Schwung behindert bist, nicht näher zur Fahne) und **dropst den Ball innerhalb einer Schlägerlänge**.

Loch 9

Besonders auf Loch 9 gibt es viele **Krähenschäden**. Für Krähenschäden **auf dem Grün** erhältst Du **straflose Erleichterung** (siehe unten „Krahenschäden“). Dies gilt natürlich auch auf allen anderen **Grüns**. Leider erhältst Du keine Erleichterung, wenn Dein Ball in Krähenschäden anderswo auf dem Platz, wie es sie besonders bei Loch 9 im Bereich von 50 bis 100m vor dem Grün gibt, zur Ruhe gekommen ist. Krähenschäden sind keine *Tierlöcher* nach den Golfregeln, Du musst daher den Ball spielen, wie er liegt.

Loch 9

Wer auf Loch 9 mit dem zweiten Schlag vorlegt, endet oft in einem sehr feuchten Bereich vor den Bunkern von Loch 9. Die Krähenschäden haben wir schon besprochen, wenn Du in einem Krähenschaden außerhalb des Grüns liegst, ist das leider genauso Pech, wie wenn Dein Ball in einem nicht zurückgelegten *Divot* zur Ruhe gekommen ist.



Anders ist das, wenn der Ball in seinem eigenen Einschlagloch liegt. Für einen solchen **eingebetteten Ball** gibt es **straflose Erleichterung**. Du **dropst innerhalb von einer Schlägerlänge**, nicht näher zum Loch. Du darfst den Ball, wie immer, wenn Du einen Ball regelkonform *droppen* darfst, auch **reinigen**.

Krahenschäden und nicht zurückgelegte Divots auf der 9. Bitte lege Deine Divots immer zurück, die nachkommenden Fights danken es Dir! ^





Bitte lege Divots nach Deinem Schlag immer zurück (auch, wenn Du noch andere Divots findest, die nicht von Dir sind). Wir haben im Starterbereich bei Abschlag 1 übrigens auch kleine Säcke, in denen eine Sand-Grassamen-Gemisch ist. Nimm doch so einen Sack mit auf die Runde und fülle alte Divots mit dieser Mischung, so kannst Du ohne viel Aufwand zu einem schönen und gepflegten Platz beitragen!



Paul's Perfection: Hier gibt es zwei Dinge. Wenn Du die Ecke nicht erreichen hast, ist es die bessere Option, Deinen zweiten Schlag kurz vor die Bunker zu spielen, um vom Fairway aus einem Abstand von 50 m, einen „Pitch-Schlag“ zum Grün zu haben. Wenn Du das Risiko nimmst, wirst Du höchstwahrscheinlich einen schwierigen langen Bunkerschlag oder einen Pitch aus dem Rough haben.

Zweitens: Wenn Du die Ecke erreichen hast und das Grün sehen kannst, bitte einen Schläger mehr nehmen (z. B. ein 6er-Eisen statt eines 7er-Eisens). Es geht bergauf und wahrscheinlich gegen den Wind.

Gut zu wissen, kleine Erinnerungshilfen und die Wahrheit hinter Gerüchten:

Abschlag

Der „Abschlag“ (Bereich) ist immer nur der **Abschlagsbereich des Lochs, das Du gerade spielst**. Spielst Du also z.B. Loch 1 von blau, so ist nur der blaue Abschlagsbereich von diesem Loch Dein „Abschlag“ nach den Regeln. Dieser Bereich umfasst den Bereich von den **äußeren Punkten der Vorderkante der Abschlagsmarkierungen** zwei Schlägerlängen (Driver!) nach hinten. Die **Abschlagsmarkierungen Deines Abschlags darfst Du nicht entfernen oder versetzen!** Die eines anderen Abschlags darfst Du versetzen, z.B. wenn Du versehentlich auf einen fremden Abschlag gespielt hast und die Markierungen Dich behindern. Ist Dein Ball auch nach dem Schlag im Abschlagsbereich, was ja manchmal leider passiert, so darfst Du wieder aufteeen! (Aber der Schlag zählt natürlich). Wenn Du den Ball beim Ansprechen versehentlich vom Tee stößt, so ist das straflos, auch wenn „gutmeinende“ Freunde Dir etwas anderes erzählen wollen!



Bunker

Bunker sind nicht nur beim Spielen, sondern auch was die Regeln betrifft, sehr kompliziert. Hier nur das Wichtigste:

- Du darfst den Sand **nie berühren, um ihn zu prüfen oder Hinweise für Deinen nächsten Schlag zu erhalten**. Sonst ist Berühren des Sandes erlaubt (also z.B. Aufstützen auf dem Schläger, das Berühren des Sandes beim Entfernen *loser hinderlicher Naturstoffe* o.ä.). Du darfst den Bunker vor Deinem Schlag auch nicht rechen, um ihn für Deinen Schlag zu verbessern. Wenn Du den *Bunker* ungerecht vorfindest und Dein Ball liegt z.B. in einem Fußabdruck, so ist das einfach Pech.
- **Unmittelbar vor oder hinter dem Ball ist das Berühren des Sandes generell verboten.**
- Es ist auch **verboten, den Sand bei einem Übungsschwung oder dem Rückschwung für den Schlag zu berühren**. Achtung! Es geht um das Berühren des Sandes. Oft wird von Spielern „Übungsschwung“ so interpretiert, dass man keine schwungähnliche Bewegung im Bunker machen darf. Aber das ist erlaubt! Du darfst mit Deinem Schläger im Bunker „herumwachen“ wie und so oft Du willst, solange Du den Sand nicht berührst!
- **Lose hinderliche Naturstoffe** (also z.B. Zweige) **oder bewegliche Hemmnisse** (z.B. verlorene Tees, Papiertaschentücher,...) **darfst Du entfernen** (und dabei auch den Sand berühren).
- Wenn Dein **Ball an einem Rechen** im *Bunker* liegt, darfst Du den Rechen entfernen und musst den Ball, falls er sich bewegt hat, an die Stelle zurücklegen, an der er gelegen ist (dies gilt übrigens auch außerhalb des Bunkers). Achtung! Das gilt nur für *bewegliche Hemmnisse* (also künstliche Gegenstände). Bewegt sich der Ball beim Entfernen *loser hinderlicher Naturstoffe* (Zweige o.ä.) so musst Du den Ball auch zurücklegen, erhältst aber einen Strafschlag.
- **Grüninseln im Bunker** (z.B. bei Loch 3) sind nicht Teil des *Bunkers*. Hier brauchst Du auf die speziellen Bunkerregeln keine Rücksicht nehmen.
- **Ball unspielbar**: Du darfst auch im Bunker Deinen Ball jederzeit für *unspielbar* erklären. Du musst dann allerdings im *Erleichterungsbereich* im *Bunker* droppen (1 Strafschlag). Solltest Du auf der Linie zurück außerhalb des *Bunkers* droppen wollen, erhältst Du einen Strafschlag zusätzlich, also insgesamt 2 Strafschläge!



Penalty Area (rot/gelb) - *Penalty Areas* werden von vielen Spielern, die vor 2019 gelernt haben, noch immer als „seitliches Wasser“ und „frontales Wasser“ bezeichnet. Sie unterscheiden sich nur durch die Erleichterungsmöglichkeiten, die Dir zur Verfügung stehen. Ein Ball ist dann in einer *Penalty Area*, wenn Du mit Sicherheit oder sehr hoher Wahrscheinlichkeit annehmen kannst, dass er in der *Penalty Area* zur Ruhe gekommen ist. Er muss die *Penalty Area* nur berühren! Du darfst den Ball immer aus einer *Penalty Area* spielen, oder *Erleichterung* mit einem Strafschlag nehmen:

Bei **Gelben *Penalty Areas***:

- **Spiele**n von Ort des letzten Schlags;
- Dropfen auf der Verlängerung Fahne – Eintrittspunkt des Balls in die *Penalty Area*, nicht näher zum Loch.

Zusätzlich bei der **roten *Penalty Area***:

Seitlicher Erleichterung mit zwei Schlägerlängen seitlich vom Eintrittspunkt des Balls in die *Penalty Area*, nicht näher zum Loch.

Sind *Penalty Areas* durch Pflöcke und Linien markiert, gilt die Linie! **Unmarkierte *Penalty Areas*** (z.B. manche Teiche) **sind immer rote *Penalty Areas***.

Pflöcke (rot, gelb) von *Penalty Areas* **sind bewegliche Hemmnisse** und dürfen entfernt werden, wenn sie Dich in Stand oder Schwung behindern. Bitte wieder zurücksetzen!

Übrigens: Seit der Regeländerung 2019 ist es auch **erlaubt**, in der *Penalty Area* mit dem **Schläger den Boden zu berühren**, also das „Probeschwingungsverbot“ gibt es dort nicht mehr! Im *Bunker* gilt dieses Verbot allerdings immer noch!

Dropzone Bei manchen *Penalty Areas* gibt es auch eine sogenannte *Dropzonen* als zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit. Dies sind kurz gemähte und als *Dropzone* gekennzeichnete Flächen, auf denen der Ball *gedroppt* werden kann. Einen Strafschlag gibt es leider trotzdem!

Schlägerlängen (beim *Droppen*) - Wenn Du *droppen* musst (immer aus Kniehöhe), so misst Du die Schlägerlängen immer mit Deinem Driver (ohne Schlägerhaube!).

Suchzeit Die **Suchzeit** für die Suche nach einem Ball beträgt nach den Regeln **3 Minuten**. Die Zeit beginnt zu laufen, sobald Du das Gebiet erreichst, in dem Du Deinen Ball vermutest. Nach 3 Minuten ist der Ball *verloren*, auch wenn er danach gefunden wird. Wenn Du nicht sicher bist, ob Du Deinen Ball findest, spiele sicherheitshalber immer einen *provisorischen Ball*!

Erleichterungsbereich/Dropfen - Der *Erleichterungsbereich* ist immer eine oder zwei Schlägerlängen, nicht näher zum Loch.

Zwei Schlägerlängen hat man immer, wenn man auch **einen Strafschlag** bekommt: z.B. bei *Penalty Areas* (rot, gelb), wenn man den Ball *unspielbar* erklärt; **eine Schlägerlänge**, wenn man **ohne Strafschlag** *dropfen* darf, z.B. bei *unbeweglichen Hemmnissen*, *Boden in Ausbesserung*, *zeitweiligem Wasser*, *Gefährdung durch Tiere*.



Der **Ball muss beim *Dropfen* innerhalb des *Erleichterungsbereichs* aufkommen und liegen bleiben**. Sonst muss ein zweites Mal *gedroppt* werden. Bleibt der Ball auch dann nicht liegen, muss er an die Stelle gelegt werden, wo er beim zweiten *Dropfen* den Boden berührt hat. Wenn falsch *gedroppt* wurde (z.B. aus Schulterhöhe oder außerhalb des *Erleichterungsbereichs* oder der Ball Deine Schuhe berührt etc.), so muss das straffrei durch einen neuen *Drop* korrigiert werden und zählt nicht als *Dropversuch*.

Auf dem *Grün* Triffst Dein vom *Grün* gespielter Ball einen anderen Ball auf dem *Grün*, so erhältst Du **zwei Strafschläge**. Der andere Spieler bleibt straflos. Darum immer *markieren*! Wenn Dein Ball den *Ballmarker* trifft, ist das straflos. Wenn Du auf dem *Grün* versehentlich Deinen Ball oder den *Ballmarker* bewegst, ist das ebenfalls straflos. Einfach den Ball bzw. *Ballmarker* zurücklegen.



Bitte bessere **Pitchmarken** auf dem *Grün* immer aus (nicht nur Deine eigenen!). Eine Pitchgabel gehört zur Pflichtausrüstung und muss am Körper, nicht im Bag sein!



Ball *markieren*: üblicherweise wird mit dem *Ballmarker* hinter dem Ball *markiert*. Es ist erlaubt (aber unüblich), neben oder vor dem Ball zu *markieren*. Wenn Dein *Ballmarker* einem Partner im Weg liegt, darfst Du wahlweise den *Ballmarker* versetzen oder zuerst spielen (zurückmarkieren nicht vergessen!).

Falsches Grün ist jedes *Grün*, das nicht zu dem Loch gehört, das Du gerade spielst. **Vom falschen *Grün* (und auch vom falschen Vorgrün, *Platzregel*), MUSST Du *straflose Erleichterung* nehmen.**



Entfernungspflöcke - bei Par 4 Löchern bei 150m (meist weiß mit gelben Spitzen) und bei 100m (meist weiß mit roten Spitzen) zeigen die Entfernung zum Grünanfang an (außer in Adamstal, dort ist es die Grünmitte); bei Par 5 Löchern gibt es meistens auch 200m-Pflöcke (meist weiß mit blauen oder schwarzen Spitzen). **Entfernungspflöcke sind *bewegliche Hemmnisse*** (genauso wie die blauen Pflöcke, die *Boden in Ausbesserung* markieren), und Du darfst sie entfernen, wenn sie Dich behindern. Aber bitte wieder zurückstecken.



100m



150m



200m

Entfernungspflöcke

Auspflöcke sind **weiß** und dürfen **NIE** entfernt werden!



Sprinklerdeckel Sprinklerdeckel sind immer **unbewegliche Hemmnisse** und Du erhältst **straflose Erleichterung**, wenn Du in Schwung oder Stand behindert bist. Zusätzlich bietet sich bei Sprinklerdeckeln nahe dem *Grün* eine weitere Erleichterungsmöglichkeit: Du darfst



Erleichterung in Anspruch nehmen, **wenn ein unbewegliches Hemmnis (Sprinklerdeckel) auf Deiner Spiellinie liegt und innerhalb von 2 Schlägerlängen vom Grün und innerhalb von 2 Schlägerlängen vom Ball entfernt liegt**. Diese *Platzregel* ist übrigens nur von einer österreichweit in Kraft gesetzten Regel übernommen und gilt auf allen österreichischen (und vielen internationalen) Plätzen, Du kannst Dich also in Turnieren immer auf diese Regel berufen! Und wenn es Dir ein Mitspieler nicht glaubt, berufe Dich auf Regel 5d der ÖGV-Hard Card; damit verwirrst Du Deinen Mitspieler endgültig und weisst Dich als Regelprofi aus 😊)

Straflose Erleichterung von diesem Sprinklerdeckel auf der 1.

Driving Range Die **Driving Range ist Teil des Platzes** und – anders als bei vielen anderen Golfplätzen – nicht *Aus!* Bälle, die auf Loch 1, 6 oder 7 auf die Driving Range gespielt werden, sind im Spiel und müssen von dort weitergespielt werden! Keine Strafe! Störende Rangebälle sind *bewegliche Hemmnisse* und dürfen entfernt werden. Du kannst aber, statt den gefährlichen Weg auf die Driving Range in Kauf zu nehmen, Deinen Ball auch als *unspielbar erklären* und mit einem Strafschlag nach der entsprechenden Regel vorgehen.

Übrigens: Rangebälle, die z.B. auf Bahn 6 liegen, mit einem Schläger zur Driving Range zurückzuschlagen, gilt **NICHT** als unerlaubter Übungsschwung!

Unspielbar erklären - Du darfst einen Ball **nach eigenem Ermessen** jederzeit *unspielbar erklären* (außer in *Penalty Areas*). Egal, ob er „objektiv“ unspielbar ist! Allerdings gibt es dafür einen Strafschlag! Du hast dann die Möglichkeit

- innerhalb von zwei Schlägerlängen oder
- auf der Linie zurück zum letzten Abschlag zu *droppen*, oder
- vom *Ort des letzten Schlags* zu spielen.

Ball versehentlich bewegt - wenn Du den Ball versehentlich bewegst (außer auf dem *Grün*) erhältst Du einen Strafschlag. Aber: wenn der Ball (z.B. beim *Ball ansprechen*) nur wackelt, aber an seiner Stelle bleibt („*oszilliert*“), so bleibt das **straflos!**

„Luftschlag“ Als „Luftschlag“ (in den offiziellen Regeln kommt dieser Begriff nicht vor, denn ein Luftschlag ist ein ganz normaler Schlag) bezeichnen wir einen Schlag, wenn Du den Ball spielen wolltest, aber ihn beim Schwung gar nicht berührst (anders als ein Probeschwingung/*Übungsschwung*, bei dem man ja den Ball nicht spielen möchte). Das fühlt sich peinlich an, aber sei beruhigt, das passiert jedem in den ersten 95 Jahren Golfpraxis! Aber leider: **ein Luftschlag zählt als Schlag!**



Besser Legen Bei sehr schlechten Bodenverhältnisse oder auch im Winter generell wird oft die sogenannte „**Besserlegen**“-Regel (auch „**Winterregel**“) in Kraft gesetzt. Das bedeutet, dass man den Ball auf *kurz gemähten Flächen* (Fairwayhöhe oder kürzer) straflos aufnehmen, reinigen und innerhalb einer Scorekartenbreite zurücklegen darf. **Wichtig: Markieren, wo der Ball gelegen ist, bevor Du ihn aufhebst.** Diese Regel dient dazu, ein faires Spiel zu ermöglichen und auch den Platz zu schonen. Es empfiehlt sich auch bei Privatrunden, bei schlechten Bedingungen, nach dieser Regel zu spielen!



Krähenschäden Leider sind die Krähen auf unserem Platz sehr aktiv. Es gibt daher eine **Platzregel**, die explizit festhält, dass Krähenschäden auf dem Grün ungewöhnliche Platzverhältnisse darstellen. Wenn also eines Dein Ball in einem der „Krähenlöcher“ liegt oder auch nur ein Krähenloch Deine Spiellinie behindert, hast Du **straflose Erleichterung**. Lege den Ball an den nächsten Ort der **vollständigen Erleichterung** auf dem *Grün*, nicht näher zur Fahne, und spiele von dort. **Erleichterung gibt es nur für Krähenschäden auf dem Grün!**

Provisorischer Ball - Einen *provisorischen Ball* musst Du Deinen Mitspielern gegenüber eindeutig als „*provisorischen Ball*“ ankündigen, sonst gilt er mit einem Strafschlag als Dein *Ball im Spiel*. Ankündigungen, wie „ich spiele einen Professor“, „ich hau noch eine Kugel raus“, „ich spiele einen nach“ sind möglicherweise cooler, aber - zumindest im Turnier – nicht eindeutig. Wenn Du also Probleme mit Mitspielern vermeiden möchtest, sei einfach formell bei der Ankündigung!

Golfuhren Die meisten Golfuhren können Dinge anzeigen, die im Turnier verboten sind (z.B. Höhenunterschied beim Loch, Empfehlung der Schlägerwahl, ...). Darum achte im Turnier darauf, dass Du die Uhr auf „Turniermodus“ eingestellt hast. Die Uhr zeigt Dir dann nur mehr erlaubte Informationen an.



Zeitweiliges Wasser - Als *zeitweiliges Wasser* gilt eine vorübergehende Ansammlung von Wasser auf der Bodenoberfläche. **Es reicht nicht, wenn der Boden nur nass, matschig oder weich ist oder das Wasser kurzzeitig sichtbar ist, wenn der Spieler auf den Boden tritt** (wie oft angenommen oder behauptet). In *Penalty Areas* gibt es grundsätzlich kein *zeitweiliges Wasser* (und auch keinen *Boden in Ausbesserung*).

Gelände/Besondere Bereiche des Platzes – Alles auf dem Golfplatz, was kein „*besonderer Bereich* des Platzes“ ist, gehört zum *Gelände*. Das bedeutet aber auch, dass wenn z.B. ein Ball im *Gelände* zu droppen ist, kein Unterschied z.B. zwischen *Fairway* und *Rough* gemacht wird! *Besondere Bereiche* des Platzes sind der eigene *Abschlag*, *Penalty Areas*, *Bunker*, das eigene *Grün*. Dort gelten oft spezielle Regeln! **Ein Ball ist dann in einem besonderen Bereich des Platzes, wenn er diesen berührt.**