

Golfclub Gut Berge

- Um spielen zu dürfen muss man **Regeln** kennen, ein Regelbuch sollte jeder haben.
- Der Platz hat 18 Löcher, die verschieden lang und schwer sind
- Auf vielen Löchern gibt es Hindernisse wie **Bunker** (Sand), **Wasser** oder Erschwernisse wie hohes Gras (**Semirough, Rough**).
- Man kann alleine spielen oder auch zu zweit, zu dritt oder zu viert. Eine Gruppe von Spielern nennt man „**Flight**“
- Es gibt **Par-3, Par-4 oder Par-5 Löcher**, d.h. ein sehr guter Spieler benötigt für ein Par 3-Loch 3 Schläge usw.
- Spielt man jedes Loch „par“, hat man ein Handicap von 0, d.h. auf unserem Platz benötigt ein solcher Spieler **72 Schläge für 18 Löcher**.
- Turniere dürft ihr spielen, wenn ihr ein **HCP** von -54, bzw. Platzverlaubnis (**PE**), habt.
- Auf einer **Scorekarte** tragt ihr eure Schläge und die eines Mitspielers ein, d.h. jeder notiert dessen Schläge und die eigenen.
- Ihr dürft, je nach HCP, einige Schläge mehr ausführen als 3, 4 oder 5, zu Anfang sind es sehr viel mehr. Je besser dein HCP, desto weniger Schläge sind erlaubt.
- Je weniger Schläge ihr macht, desto mehr Punkte bekommt ihr.
- Es gibt Turniere nach diesem Punktesystem, man nennt es **Stableford**, es gibt aber auch reine **Zählspiele**, d.h. man spielt, bis der Ball im Loch ist. Das kann dauern!
- Schläger heißen „**Eisen**“ oder „**Hölzer**“, sie sind nummeriert. Je kleiner die Zahl, desto weiter könnt ihr damit schlagen.
- Ihr dürft nicht mehr als **14** Schläger auf ein Turnier mitnehmen, niemals einen Schläger schmeißen, schreien oder fluchen.
- Ihr solltet euch vor einem Turnier auf der „Driving-Range“ einschlagen und **5-10 Minuten** vor dem Start euch an Tee 1 einfinden.
- Nicht sprechen oder bewegen, wenn jemand sich auf einen Schlag vorbereitet oder schlägt.
- Auf dem „**Grün**“ nehmt ihr eure „**Putter**“, da hier der Rasen besonders geschont werden muss.
- Das gilt auch für den Abschlag, benutzt ein „**Tee**“.
- Merkt euch, mit welchem Ball ihr spielt, besser ist es, ihn zu **markieren**.
- Macht nicht zu viele **Probeschwünge**, achtet dabei auf Mitspieler, keine Probeschwünge auf dem Abschlag.
- Seht auch nach den Schlägen eurer Mitspieler, ihr erspart euch langes Suchen.
- Gerät ein Ball aus eurem Flight auf eine andere Spielbahn und gefährdet da andere Spieler, müsst ihr laut „**Fore**“ rufen. Achtet auch auf den vor euch spielenden Flight.
- Wer das vorhergehende Loch am besten gespielt hat, hat am nächsten Abschlag „**die Ehre**“ und muss anfangen.
- Wer am weitesten vom Loch entfernt ist, schlägt zuerst.
- Ihr dürft Bälle **5 Minuten suchen**, müsst aber die nachfolgenden flights durchspielen lassen. Ganz wichtig; **zügig spielen**
- Bunker müssen nach Verlassen geharkt werden, die **Harke** legt in Spielrichtung.
- Habt ihr ein „**Divot**“, das ist ein Stück Rasen, ausgeschlagen, setzt es wieder ein.
- Liegt ihr in oder an einem Hindernis oder habt vielleicht ins „**Aus**“ geschlagen und könnt den Ball vielleicht nicht finden, spielt einen „**provisorischen Ball**“.
- Erreicht ihr das Grün, stellt eure „Trolleys“ oder „Bags“ in Richtung des nächstenAbschlags, niemals vor das Grün. Den Trolley nicht zwischen Grün und Bunker ziehen.
- Tretet auf dem Grün niemals in die „**Puttlinie**“ eurer Mitspieler.
- Die **Fahne** ablegen, nicht werfen, nicht auf den **Lochrand** treten.
- Balleinschlaglöcher, nicht nur eure eigenen, repariert mit einer „**Pitchgabel**“.
- Ihr dürft auf dem Grün eure Bälle markieren und säubern.
- Verlasst das Grün zügig, notiert euren „Score“ am nächsten Abschlag und vergleicht.
- Vor einer Runde wünscht euch „Schönes Spiel“, am Ende gebt euch die Hände! Die Kappe solltet ihr dabei abnehmen.