

Spielregeln

- 1) Ziel des Spiels ist es, den Ball mit möglichst wenigen Schlägen vom Abschlagsfeld (der Bereich zwischen den beiden Pöllern) bis in das Loch zu spielen. Jeder Kontakt des Balles mit dem Schläger wird als Schlag gewertet. An jeder Bahn stehen jedem Spieler maximal 6 Schläge zur Verfügung. Wird mit 6 Schlägen das Loch nicht erreicht, wird ein Zusatzschlag hinzugerechnet und das Spiel am der nächsten Bahn fortgesetzt. Die Höchstpunktzahl an jeder Bahn beträgt somit 7 Schläge.
- 2) Das sogenannte „Par“ für jede Spielbahn, welches die Spieler am Abschlagsfeld entnehmen können, ist ein Anhaltspunkt mit wieviel Schlägen der Ball in der Regel eingelocht werden kann.
- 3) Die an jeder Bahn erzielten Schläge (=Punkt) werden in die Scorekarte eingetragen. Sieger ist der Spieler mit der geringsten Gesamtpunktzahl. Straf- oder Zusatzpunkte werden außer bei Nichterreichen des Ziels mit 6 Schlägen, nicht vergeben.
- 4) Die Spieler einer Gruppe spielen nacheinander auf der jeweiligen Bahn.
- 5) Der Ball darf nur „geputtet“ werden, er muss also rollen. Ein weites Ausholen mit dem Schläger (über Kniehöhe) ist somit nicht notwendig und aus Sicherheitsgründen zu unterlassen. Zum jeweiligen Spieler sollte ein ausreichender Sicherheitsabstand eingehalten werden.
- 6) Banden und Hindernisse dürfen vom Ball berührt werden und können somit in das Spiel einbezogen werden. Grundsätzlich ist eine geschickte Annäherung an das Ziel meist taktisch sinnvoller, als ein risikoreicher Versuch, das Loch mit einem Schlag zu erreichen.
- 7) Bleibt ein Ball unmittelbar an der Bande oder an dem Hindernis liegen, so dass er von dort nicht weitergespielt werden kann, kann er bis zu 20 cm (etwa anderthalb Schlägerkopflängen) rechtwinklig von der Bande bzw. dem Hindernis abgelegt werden. Kommt ein Ball innerhalb eines Hindernisses zur Ruhe und kann von dort nicht weitergespielt werden, z.B. in einem Wassergraben, oder verlässt dieser die Bahn, muss der Ball zurück zum Abschlagsfeld gelegt werden.
- 8) Rollt ein Ball in einem sog. Risikobereich aus, z.B. in einem Sandbunker oder im sog. Rough (langfloriger Spielrasen), hat der Spieler zum weiterspielen zwei Möglichkeiten:
 - a. Der Spieler spielt vom Ruhepunkt im Risikobereich weiter oder
 - b. Der Spieler spielt nochmals vom vorherigen Abschlagspunkt, von dem der Schlag in den Risikobereich erfolgte.
- 9) Die nächste Spielbahn ist erst zu betreten, wenn die vorausspielende Gruppe diese beendet hat.
- 10) Die nächste Bahn wird erst begonnen, wenn alle Spieler der Spielgruppe die aktuelle Bahn beendet haben.