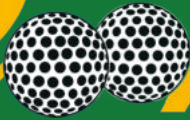




Rookies



STARTER BOOK

DIE WICHTIGSTEN TIPPS UND
REGELN FÜR EINEN EINFACHEN
UND ERFOLGREICHEN START IN
DEN GOLFSPORT

GOLF NIPPENBURG
NIPPENBURG 21
71701 SCHWIEBERDINGEN

INFO@GOLFNIPPENBURG.DE
WWW.GOLFNIPPENBURG.DE



GOLFNIPPENBURG

Die 9 wichtigsten Tipps beim Golf

1. Spaß haben

Golf ist ein großartiger Sport an der frischen Luft bei dem Du perfekt vom Alltag abschalten kannst. Also genieße Deine Zeit auf der Anlage und hab Spaß!

2. Spiele zügig & bewege Dich sportlich

Ein zügiger Spielrhythmus macht mehr Spaß, spiele sportlich schnell und halte Anschluss an den Flight vor Dir. Zwischen Deinen Schlägen solltest Du zügig vorangehen, denn je schneller Du gehst, desto mehr Zeit hast Du für Deine Schläge. Vermeide, dass Du zwischen den Schlägen trödelst und beim Schlag in Hektik verfallst.

3. Spiele sicher

Schlage erst, wenn der Flight vor Dir weit genug entfernt ist. Sollte die Gefahr bestehen, dass durch einen Eurer Bälle andere Spieler in Gefahr geraten könnten, rufe laut und deutlich „Fore!“. Auch wenn Dein Ball in eine Richtung geht, die Du nicht einsehen kannst. Ruf lieber einmal zu oft, als zu wenig!

4. Stress Dich nicht

Du kannst nicht jedes Mal deine beste Runde spielen, selbst die Profis haben mal einen schlechten Tag. Freue Dich über deine guten Schläge und wenn dann doch mal ein Schlag nicht gelingt - abhaken und auf den nächsten Schlag konzentrieren.



Die 9 wichtigsten Tipps beim Golf

5. Sei fair zu Deinen Mitspielern

Golf ist kein Spiel gegeneinander. Verhalte Dich gegenüber Deinen Flightpartnern freundlich und sportlich fair.

6. Bewege Dich immer in Spielrichtung

Jede Spielbahn auf dem Golfplatz ist eine Einbahnstraße, Du bewegst dich also immer Richtung Fahne. Deine Ausrüstung solltest Du immer so abstellen, dass sie Dich nicht stört und trotzdem nicht zu weit weg steht.

7. Sei vorbereitet, wenn Du an der Reihe bist

Langes Suchen hält auf – hab Ball, Handschuh und Pitchgabel immer bei Dir. Überlege am besten auf dem Weg zum Ball, welchen Schläger Du als nächstes benutzen möchtest und nimm ihn aus Deinem Bag.

8. Halte Deinen Ball im Auge

Um ein zügiges Spiel zu gewährleisten, musst Du immer drauf achten, wo Dein Ball landet. Solltest Du Dir unsicher sein, ob Du ihn wiederfindest, spiele einen provisorischen Ball.

9. Schone den Platz

Repariere immer Pitchmarken und lege Divots zurück – nicht nur Deine Eigenen, sondern auch die der Anderen.



"FORE!"

„Fore!“
Das wichtigste Wort auf dem Golfplatz heißt „Fore!“. Wenn Du siehst, dass Dein Ball (oder der eines Flightpartners) andere Spieler gefährden könnte, ruf' umgehend und laut „Fore!“. Wenn Du hörst, dass ein anderer Spieler laut „Fore!“ gerufen hat und es sein könnte, dass Du gemeint bist, hocke Dich auf den Boden (möglichst im Schutz deines Golfbags) und halte Deine Hände über den Kopf.



Tipps auf dem Übungsgelände

Der Übungsbereich besteht aus der Driving Range für die langen Schläge und den separaten Übungsgrüns für kurze Annäherungsschläge und das Putten.

Putting Grün

- Hier darf wirklich nur geputtet werden - Chippen ist nicht erlaubt.
- Auf diesem Grün sind mehrere Löcher gesteckt, sodass mehrere SpielerInnen gleichzeitig trainieren können.

Chipping und Pitching Grüns

- Auch hier können mehrere SpielerInnen parallel üben. Achte darauf, dass Deine gespielten Bälle niemand anderen gefährden.
- Sammle Deine Bälle am besten gleichzeitig mit den anderen Spielern ein.

Driving Range

- Hier schlägst Du nicht Deine eigenen Bälle ab, sondern leihst dir die Bälle der Golfanlage - hierfür benötigst Du eine Ballkarte, mit der Du die Bälle am Automaten bekommst.
- Die Bälle dürfen nur von den markierten Flächen abgeschlagen werden.
- Bereits geschlagene Bälle dürfen nicht von der Range eingesammelt werden, weil das lebensgefährlich ist.
- Wenn Du deine Bälle abgeschlagen hast, holst Du Dir ausschließlich am Automaten neue.

Vor dem Spiel

- Reserviere Dir für den 18-Loch Platz immer eine Startzeit und sei ein paar Minuten vorher am Abschlag. Bei Golf Nippenburg brauchst Du auch für den 4-Loch Kurzplatz eine Startzeit.
- Deine Startzeit kannst du über die PC CADDIE App oder die Webseite buchen. Wenn Du auf der Anlage kein Spielrecht hast, musst Du vorher Dein Greenfee bezahlen.
- Solltest Du Deine reservierte Zeit nicht wahrnehmen können, sag sie wieder ab – andere Spieler freuen sich.
- Die meisten Spieler fühlen sich auf der Runde besser, wenn sie keinen „Kaltstart“ hinlegen. Schlage Dich deswegen auf der Driving Range ein bisschen ein, oder mach dich mit ein paar Übungen locker, wenn es sich für Dich gut anfühlt.
- Kontrolliere vor der Runde, ob Du alles Notwendige in Deinem Golfbag hast. Sollten Dir Bälle oder Tees fehlen, kannst Du diese in der Regel noch an der Rezeption kaufen. Auf den Golfplätzen brauchst Du immer eigene Bälle – **Du darfst auf keinen Fall Range Bälle mit auf die Runde nehmen!**



Kurz vor dem Abschlag

- Sei mindestens 5 Minuten vor Deiner gebuchten Startzeit am ersten Abschlag, um Dich mit Deinen Mitspielern bekannt zu machen und damit Ihr pünktlich abschlagen könnt.
- Nach Ready Golf schlägt der Spieler ab, der als Erstes bereit ist, um Zeit zu sparen.
- Damit Ihr alle einen reibungslosen Start habt, beginne frühzeitig mit Deiner Schlagvorbereitung und respektiere die der anderen.
- Sobald ein Spieler im Begriff ist abzuschlagen, verhalten sich die Mitspieler ruhig um diesen nicht durch Störgeräusche abzulenken.



Zügiges Spiel

- Gehe schnell zu Deinem Ball und halte Deinen Flight in Bewegung. Ein zügiges und sportliches Spiel macht allen mehr Spaß.
- Um die Spieler hinter Dir nicht aufzuhalten, orientiere Dich immer am Flight vor Dir und suche maximal 3 Minuten nach Deinem Ball. Wenn der Flight hinter Euch schneller spielt, lasst sie am nächsten Abschlag durchspielen.
- Wenn Du auf das Grün gehst, stell Dein Bag/Trolley in Richtung des nächsten Abschlags.
- Auch wenn der Platz frei ist und Du alleine spielst, darfst Du nicht mehrere Bälle spielen.
- Wenn Du nach Stableford keine Punkte mehr erreichen kannst, hebe Deinen Ball auf - auch das sorgt für ein zügiges Spiel.
- Wenn Ihr das Loch beendet habt, verlasst so schnell wie möglich das Grün, damit es für die Spieler nach Euch frei ist. Tragt erst am nächsten Abschlag Eure Ergebnisse in eurer Scorecard ein.



Schone den Platz

- Auf dem Abschlag sind keine Probeschwünge mit Bodenkontakt erlaubt.
- Pitchmarken auf dem Grün müssen mit einer Pitchgabel ausgebessert werden und Divots auf dem Fairway zurückgelegt sowie festgetreten werden.
- Der Sand im Bunker soll nach Betreten wieder glatt geharkt werden.
- Bags und Trolleys dürfen nicht auf dem Abschlag oder dem Grün abgestellt werden, außerdem sind Trolleys zwischen Grün und Bunker sowie im Rough nicht gern gesehen.
- Vermeide die Teichfolien am Wasserhindernis zu betreten, sie reißt leicht.



Auf dem Fairway

- Der Golfsport kommt überwiegend ohne Schiedsrichter aus – entscheide auch deswegen im Zweifel immer für deinen Mitspieler. Fairness wird hier großgeschrieben.
- Achte immer darauf, keine Mitspieler in Gefahr zu bringen. Schlage immer erst wenn deine Mitspieler hinter dir stehen.



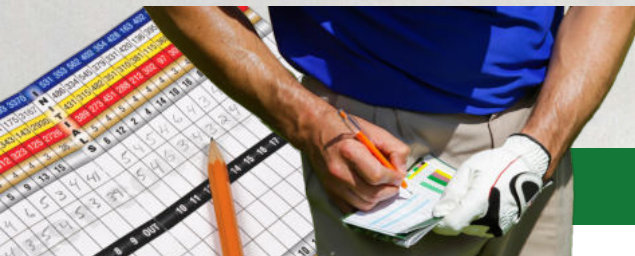
Auf dem Grün

- Bags und Trolleys dürfen nicht auf dem Grün stehen.
- Wenn Du auf das Grün gehst, stell Dein Bag/Trolley in Richtung des nächsten Abschlags.
- Du solltest nicht auf der Puttlinie deiner Mitspieler stehen.
- Verlasst gemeinsam das Grün, wenn alle das Loch beendet haben.
- Die Ergebnisse werden am nächsten Abschlag in die Scorecard eingetragen.



Vorgabenwirksame Runden & Turniere

- Turniere und registrierte Privatrunden (RPR) gehören zum Golfen, wenn Du Dein Handicap verbessern möchtest. Eine Handicap-Verwaltung ist hierfür die Voraussetzung.
- Turniere sind Wettspiele, die vom Golfplatz veranstaltet werden. Du musst Dich zu einem Turnier immer zu einer bestimmten Frist anmelden und wirst mit fremden Spielern zusammengewürfelt. Hab hier keine Angst, wenn Du am Anfang mit besseren Spielern spielst - Du kannst viel von ihnen lernen.
- RPR sind private Handicap - relevante Runden, die Du selber organisieren kannst, Du brauchst nur einen Mitspieler (Zähler) der mindestens ein Handicap von 36 hat. Ihr könnt euch den Tag und die Uhrzeit frei aussuchen, müsst die RPR nur mindestens 24 Stunden vorher an der Rezeption anmelden.
- Vorgabenwirksame Runden kosten immer eine extra Gebühr, das sogenannte Nenngeld.
- Während einer Vorgabenwirksamen Runde zählst Du immer Dich selbst und jemand anderen. Vergleicht direkt nach der Runde die notierten Zahlen, unterschreibt die Scorecards und gebt sie schnellstmöglich an der Rezeption ab, damit sie ausgewertet werden können. Auf eine Scorecard gehören nur arabische Ziffern von 1-9, keine Striche, Punkte oder Krinkel.



Die Ausrüstung - Golfschläger

Golfschläger und Golfbags

- Du musst am Anfang keinen kompletten Schlägersatz haben, ein Halbsatz aus z.B. sechs Schlägern reicht in der Regel die ersten ein bis zwei Jahre völlig aus. Diese sind meist preiswert zu bekommen.
- Man unterscheidet bei den Schlägern zwischen Hölzern, dazu zählen auch Driver und Hybrid sowie Eisen, welche auch die Wedges umfassen sowie den Putter.
- Für welchen Schlag Du welchen Schläger benötigst, erfährst Du im Kurs.
- Generell gilt, je länger der Schläger ist, desto weiter kannst Du theoretisch damit schlagen.
- Es gibt zwei Arten von Golfbags: Stand-Bags – das sind die, die man trägt – und Bags für den Trolley.



Bei Golf Nippenburg erhältst Du Wilson Halbsätze zu Sonderkonditionen!

Unserer Meinung nach die mit Abstand besten Schläger im Verhältnis Preis-Leistung.

Sprich uns gerne darauf an!



Die Ausrüstung - Bekleidung

Um bei allen Bedingungen auf dem Golfplatz Spaß zu haben, ist die richtige Ausrüstung hilfreich.

Bekleidung

- Zum Spielen reichen sportliche Schuhe. Golfschuhe sorgen allerdings für einen besseren Halt! Bitte beachte, dass auf manchen Plätzen Golfschuhe als Voraussetzung gelten. Achte beim Kauf auf wasserdichte Schuhe - die Feuchtigkeit von unten solltest Du nicht unterschätzen.
- Eine Runde ist lang. Denke daran, dass sich das Wetter schnell ändern kann. Sei deshalb vorbereitet auf Wind, Regen oder Kälte.
- Regenhose und -Jacke solltest Du immer dabei haben.
- Eine Kappe ist sowohl bei schönem als auch bei schlechtem Wetter nützlich: Entweder schützt sie Dich vor zu viel Sonne oder - gerade für Brillenträger wichtig - vor Nieselregen.



Die Ausrüstung - Hilfsmittel

Wichtige Hilfsmittel

- Deine eigenen **Golfbälle** dürfen auf der Runde natürlich nicht fehlen. Das Spielen von Rangebällen ist auf dem Golfplatz nicht gestattet.
- Das wohl wichtigste Utensil ist der **Golf-Handschuh**. Rechtshänder tragen ihn links. Er gewährleistet einen guten Kontakt zum Schlägergriff, damit sich der Schläger im Treffmoment nicht in der Hand verdreht. Außerdem schützt er auch vor Blasenbildung.
- Auch die **Pitchgabel** ist wichtig (manchmal will sie der Ranger vor dem ersten Abschlag sehen!). Mit diesem kleinen Werkzeug werden die durch den Ball verursachten Einschläge auf dem Grün ausgebessert.
- **Tees** sind die kleinen Stifte aus Holz oder Plastik, die nur beim Abschlag in den Boden gesteckt werden und auf deren oberes Ende der Ball platziert wird.



Leihschläger

Bei Golf Nippenburg kannst Du an der Rezeption, gegen eine Tagesgebühr, Schlägersets und Trolleys ausleihen.

Leihbags (Schlägerverleih)

- Bitte nehme immer ein vollständiges Golfbag aus der Schlägerhütte und entnehme keine Einzelschläger aus den Golfbags.
- Vor Rückgabe der Golfbags werden die Schlägerköpfe am Wassertrog beim Ballautomaten gereinigt und vollständig in die Schlägerhütte zurückgebracht.
- Bitte lass keine Gegenstände wie Flaschen oder sonstigen Abfall in den Golfbags.



Golfcarts

Golfcarts solltest Du direkt bei Buchung Deiner Startzeit reservieren. Damit ist sichergestellt, dass das Cart zum gewünschten Termin für Dich bereitsteht.

Carts

- Die Carts bei Golf Nippenburg sind mit GPS-Displays ausgestattet, welche Dir nützliche Infos zu den Spielbahnen liefern. Bitte halte dich an die dort angezeigten Fahrtrouten.
- Grundsätzlich gilt: Fahre niemals über die Abschläge und Grüns. Auch Ausflüge ins Rough sind mit dem Cart nicht gestattet.
- Bei Turnieren sind Carts nicht gestattet (außer bei ärztlichen Attest).
- Nach der Runde: Bitte entsorge den Abfall aus dem Cart.



Regeln - Abschlag

- Setze immer regelkonforme Ausrüstung ein, also nie mehr als 14 Schläger.
- Zu Deiner gebuchten Startzeit musst Du 10 Minuten am ersten Abschlag sein, sonst verlierst Du das Recht die Runde zu spielen. Bei wiederholten "no-shows" kannst Du auch für mehrere Tage gesperrt werden.
- Maximal vier Spieler können einen Flight bilden.
- Früher hieß es hier: Der/die SpielerIn mit dem niedrigsten Handicap hat die Ehre und darf am ersten Abschlag als erstes spielen, ab der zweiten Spielbahn die Person, die am vorherigen Loch die niedrigste Schlagzahl benötigt hat. Diese Regel wurde abgeschafft! Heute spielt man „Ready Golf“ – wer bereit ist für den nächsten Schlag, schlägt.
- Beim Abschlag darf der Ball nie vor den Abschlagsmarkierungen und nicht mehr als zwei Schlägerlängen dahinter aufgeteet werden. --> Allerdings darfst Du beim Abschlag außerhalb der Markierungen stehen.
- Fällt der Ball beim „Ansprechen“ vom Tee, darf er straffrei erneut aufgeteet werden.
- Jeder Versuch, den Ball zu treffen, gilt als Schlag.

Regeln - Ball im Aus



Nach dem Abschlag:

Landet Dein Ball nach dem Abschlag im Aus, spiele einen neuen Ball. Dies ist für die Scorekarte Dein dritter Schlag (zwei Schläge plus ein Strafschlag).

Nach einem Fairway-Schlag:

Landet Dein Ball vom Fairway im Aus, spiele von derselben Stelle einen neuen Ball. Dies ist dann Dein sechster Schlag (4. Schlag plus ein Strafschlag).

Regeln - auf dem Fairway

- Früher hieß es hier: Wer am weitesten vom Loch entfernt ist, schlägt zuerst. Heute spielt man auch nach dem Abschlag „Ready Golf“ – wer bereit ist und durch seinen Schlag niemanden gefährdet, darf spielen.
- Hast Du Zweifel, dass Du einen Ball wiederfindest, spiele sofort einen zweiten Ball. Dieser heißt provisorischer Ball und fördert das zügige Spiel. Wenn Du nämlich keinen provisorischen Ball gespielt hast und Deinen ersten Ball nicht findest, musst Du zurück an die Stelle Deines letzten Schläges und von dort weiterspielen (ein Strafschlag).
- Landet Dein Ball in einer Penalty Area, ist kein provisorischer Ball notwendig. Du kannst am Wasser dropfen (siehe seitliche und frontale Penalty Area).
- Während des Spielens einer Bahn darf der Ball nicht ausgetauscht werden, es sei denn, er ist kaputt.
- Das Abbrechen von Ästen und Pflanzen ist nicht erlaubt.
- Lose hinderliche Naturstoffe (Blätter, Steine, Zweige etc.) dürfen fortbewegt werden, wenn der Ball dadurch nicht bewegt wird.
- Alle Pfosten, außer die weißen (Ausgrenze), sind bewegliche Hemmnisse und dürfen für den Schlag entfernt werden, sofern sie den Schlag behindern.
- Sollte Dein Ball von Mensch oder Tier „geklaut“ werden, so darfst Du einen neuen Ball an dieser Stelle straffrei dropfen. Regel 18-1. besagt nämlich: „Ball in Ruhe durch nicht zum Spiel gehöriges bewegt. Keine Strafe.“

Regeln - Penalty Area

- Die Penalty Areas sind z.B. Wasserhindernisse und durch gelbe oder rote Pfosten gekennzeichnet.
- Seit 2019 darfst Du dort deinen Schläger aufsetzen und auch Probeschwünge machen, die den Boden berühren.
- Eine Penalty Area muss nicht zwingend Wasser führen.
- Es gibt frontale (gelbe Markierungen) und seitliche Penalty Areas (rote Markierungen).

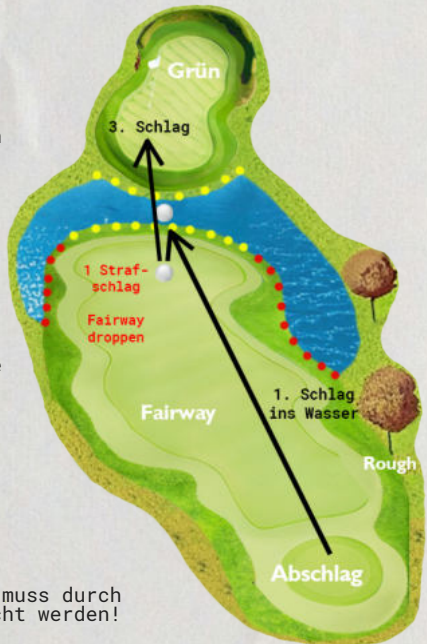


Regeln - Penalty Area

Penalty Area (gelb)

Diese Spielmöglichkeiten hast Du:

1. Ball spielen, wie er liegt, falls möglich (straffrei).
2. Ball von der Stelle spielen, wo zuletzt geschlagen wurde (1 Strafschlag).
3. Ball von einer Stelle spielen, die in der Verlängerung der Linie „Fahne – letzter Kreuzungspunkt mit der Hindernisgrenze“ liegt (1 Strafschlag).



Wichtig: Ein neuer Ball muss durch Droppen ins Spiel gebracht werden!

Regeln - Penalty Area

Penalty Area (rot)

Diese Spielmöglichkeiten hast Du:

1. Ball spielen, wie er liegt, falls möglich (straffrei).

2. Ball von der Stelle spielen, wo zuletzt geschlagen wurde (1 Strafschlag).

3. Ball von einer Stelle spielen, die in der Verlängerung der Linie Fahne - letzter Kreuzungspunkt mit der Hindernisgrenze" liegt (1 Strafschlag). **Option 1.**

4. Ball von einer Stelle spielen, die nicht weiter als zwei Schlägerlängen vom letzten Kreuzungspunkt mit der Hindernisgrenze aus liegt (1 Strafschlag). **Option 2.**

Wichtig: Ein neuer Ball muss durch Droppen ins Spiel gebracht werden!



Regeln - Droppen

Du musst den Ball auf die richtige Art und Weise droppen, wenn Dein Ball neu ins Spiel gebracht werden muss.

Achte dabei darauf:

- Der Ball muss aus Kniehöhe fallen gelassen werden.
- Weder Du noch Deine Ausrüstung dürfen den Ball berühren, bevor er am Boden aufkommt.



Regeln - Ball unspielbar

Für den Fall, dass Dein Ball an einer Stelle liegt, von der aus er nicht mehr spielbar ist, kannst Du ihn für „unspielbar“ erklären. Du bekommst dann einen Strafschlag und hast folgende Möglichkeiten:

1. Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust:

Du darfst Deinen ursprünglichen oder neuen Ball von der Stelle spielen, von der Du den vorherigen Schlag gemacht hast.

2. Seitliche Erleichterung:

Du darfst den ursprünglichen oder neuen Ball in seitlichem Erleichterungsbereich dropfen. Bezugspunkt ist die Stelle, an der der ursprüngliche Ball liegt: zwei Schlägerlängen zur Seite und nicht näher zum Loch.

3. Erleichterung „auf der Linie zurück“:

Ähnlich wie bei 2.) nur, dass Du nicht zur Seite, sondern nach hinten dropfst. Bezugspunkt ist auch wieder die Stelle, von der der ursprüngliche Ball gespielt wurde. Natürlich darfst Du auch hier nicht näher zum Loch dropfen.

Regeln - auf dem Grün

- Lose Naturstoffe (Steine, Zweige, Blätter, Äste, Kot von Tieren, Sand, lose Erde) dürfen auf dem Grün entfernt werden.
- Der Ball darf jederzeit aufgenommen und gereinigt werden, muss aber vorher mit dem Ballmarker markiert werden.
- Pitchmarken müssen unbedingt ausgebessert werden.
- Solange der Ball in Bewegung ist, darf er nicht geputtet werden.

Tierische Erzeugnisse

Regel 25a kann sehr hilfreich für Dich sein, denn sie besagt: „Behinderung durch ... Laufspur eines Erdgänge grabenden Tiers oder eines Vogels ist gegeben, wenn der Ball in einer solchen Schadstelle liegt.“ In diesem Fall darfst Du den Ball straffrei an die nächstmögliche Position außerhalb dieser Stelle legen.

Regeln - Turnier

- Kontrolliere Deine Scorekarte und unterschreibe sie.
- Kontrolliere die Scorekarte Deines Mitspielers, den Du gezählt hast und unterschreibe auch diese.
- Unwissentlich oder wissentlich falsches Ausfüllen der Scorekarte führt zur Disqualifikation.
- Sorge dafür, dass die Scorekarten Deines Flights so schnell wie möglich zur Rezeption oder Turnierleitung kommen.
- Das Vernichten der Scorekarte bei einem schlechten Ergebnis ist nicht gestattet.
- Du musst Dein Ergebnis nicht selbst ausrechnen – das macht die Turnierleitung.
- Die Spielleitung entscheidet bei Zweifelsfällen über die Regelauslegung.
- Die Spielleitung erlässt die Platzregeln und bestimmt den Platzrichter.



A

Abschlag:

Kurz gemähte Fläche, mit der die Spielbahn beginnt. Es gibt unterschiedliche Abschlagpositionen, die mit Farben die Länge der Bahn markieren: Weiß, Schwarz, Gelb, Rot, Blau, Orange. Üblicherweise schlagen Männer von „Gelb“ ab, Frauen von „Rot“.

Albatross:

Der Spieler benötigt drei Schläge weniger als das Loch vorgibt. Beispiel: Par 5, eingelocht mit 2 Schlägen.

Aus:

Als jenseits der Spielfläche markierter Teil des Platzes. Aus ist, wenn der Ball vollständig im Aus liegt. Auf der Auslinie ist in.

Ass (auch Hole-In-One):

Der Spieler schlägt den Ball vom Abschlag aus direkt ins Loch.

B

Ballmarker:

Gegenstand zur Markierung der Ballposition auf dem Grün. Oft verwendet man eine Münze oder ein Geldstück dazu.

Birdie:

Der Spieler benötigt einen Schlag weniger als das Loch vorgibt. Beispiel: Par 5, eingelocht mit 4 Schlägen.

Boden in Ausbesserung:

Blau gekennzeichnete, gesperrte Teil des Platzes. Liegt der Ball innerhalb der blauen Markierung, darf er straffrei, nicht näher zur Fahne, gedroppt werden.

Bogey:

Der Spieler benötigt einen Schlag mehr als das Loch vorgibt. Beispiel: Par 5, eingelocht mit 6 Schlägen.

Brutto:

Schlagergebnis ohne Abzug der eigenen Vorgabe (Handicap).

Bunker:

Mit Sand gefülltes Hindernis auf dem Fairway oder am Grün. Bunker sollen das Spiel erschweren.

C

Chip:

Kurzer Annäherungsschlag von außerhalb des Grüns.

D

Divot:

Mit dem Schlägerkopf herausgeschlagenes Rasenstück, welches zurückgelegt und wieder festgetreten wird.

Driver:

Längster Schläger im Golf mit dem theoretisch auch am weitesten geschlagen wird. Der Schlägerkopf ist groß und hohl, damit der Ball stärker von der Schlagfläche abprallt.

Driving Range:

Trainingsfläche zum Üben von längeren Schlägen.

Droppen:

Fallenlassen des Balles aus Kniehöhe, wenn der Ball neu ins Spiel gebracht werden muss.

E

Eagle:

Der Spieler benötigt zwei Schläge weniger als das Loch vorgibt. Beispiel: Par 5, eingelocht mit 3 Schlägen.

Ehre:

Wer die Ehre hat, fängt an. Am ersten Abschlag (Tee 1) meist der Spieler mit dem niedrigsten Handicap. Auf der Runde derjenige, der am Loch zuvor die wenigsten Schläge hatte. Grundsätzlich wird mittlerweile aber Ready-Golf bevorzugt.

Eisen:

Schläger mit einem Schlägerkopf aus Eisen für die mittellangen und kurzen Schläge.

Erleichterung:

Bei Behinderung des Spielers durch ein so genanntes unbewegliches Hemmnis, darf straflos eine „Erleichterung“ in Anspruch genommen werden.

F

Fairway:

Spielbahn auf dem Platz. Bezeichnet die kurz gemähte Fläche zwischen Abschlag und Grün.

Flight:

Gruppe aus zwei, drei oder maximal vier Spielern.

G

Greenfee:

Gebühr, die von Spielern für eine Runde auf dem Golfplatz gezahlt werden muss, sofern sie kein Spielrecht haben.

Golf-Set / Halbsatz:

Besteht aus maximal 14 Schlägern. Ein Halbsatz ist für den Anfang vollkommen ausreichend und umfasst meist 6-7 Schläger.

Grün:

Am kürzesten gemähte Fläche, auf der sich das Loch befindet.

H

Handicap, Stamm- oder Spielvorgabe:

Vorgabe, um unter Spielpartnern eine faire Chancenverteilung trotz unterschiedlicher Spielstärke zu gewährleisten. Sie gibt die Schlagzahl an, die ein Spieler mehr benötigen darf als der Platzstandard angibt. Beispiel: Ein Platz hat Par 72, der Spieler Handicap 28. Dann darf der Spieler 100 Schläge benötigen, um „sein Handicap zu spielen“.

Handicap-relevante Runde (vorher vorgabenwirksame Runde):

Runde bei der die Ergebnisse von jeder Spielbahn auf einer Scorekarte festgehalten werden und sich nachher auf das Handicap auswirken. Solche Runden können nur in Turnieren oder registrierten Privatrunden gespielt werden.

Hemmnis:

Alles Künstliche wie etwa Wege, Straßen, Brücken. Es gilt als bewegliches Hemmnis, wenn es ohne Spielverzögerung entfernt werden kann; sonst unbeweglich.

Hölzer:

Schläger mit einem hohlen Schlägerkopf, wie beim Driver, für lange Schläge. Da die Köpfe früher aus Holz waren, hat der Name trotz der Verwendung anderer Materialien weiterhin bestanden.

K

Kanonenstart:

Spielmodus, bei dem alle Spieler zur selben Zeit starten. Sie werden auf die 9 oder 18 Spielbahnen verteilt. Der Start erfolgte früher mit einem Schuss, heute meist mit einer Sirene.

L

Lady:

Missglückter Abschlag eines männlichen Spielers, dessen Ball nicht weiter als bis zum Damenabschlag fliegt. Üblicherweise gibt der Spieler nach der Runde seinen Mitspielern dafür ein Getränk im Clubhaus aus.

M

Mulligan:

Straffreier Wiederholungsschlag am ersten Tee. Darf nur in privaten Runden verabredet werden, nicht bei Turnieren.

N

Netto:

Schlagergebnis nach Abzug des eigenen Handicaps.

P

Par:

Schlagvorgabe einer Spielbahn, aber auch der gesamten Platzrunde. Der Begriff steht für „Professional Average Result“. Par bezeichnet auch, wenn ein Spieler so viele Schläge benötigt, wie das Loch vorgibt. Beispiel: Par 4, eingelocht mit 4 Schlägen.

Penalty Area:

Seen oder Teiche/Bäche (Wasserhindernis).

Pitch:

Hoher Annäherungsschlag auf das Grün, der etwas länger als ein Chip ist.

Pitchgabel:

Kleines Taschenwerkzeug zum Ausbessern des Balleinschlags (Pitchmarke) auf dem Grün.

Pitchmarke:

Vertiefung, die der Ball nach dem Einschlag auf dem Grün hinterlässt.

Putt:

Schlagen des Balles auf dem Grün mit dem Putter.

Putter:

Spezieller Schläger für den Putt, der einem Minigolfschläger ähnelt.

Puttlinie:

Strecke zwischen Ball und Loch, wenn der Ball auf dem Grün liegt. Hier sollte darauf geachtet werden, dass diese Linie nicht betreten wird, um Unebenheiten zu vermeiden.

R

Ready-Golf:

Am Abschlag beginnt der/die SpielerIn, welche/r als erstes bereit ist um Zeit zu sparen. Auf der Spielbahn hieß es früher: Wer am weitesten vom Loch entfernt ist, schlägt zuerst. Heute spielt man auch nach dem Abschlag „Ready Golf“ – wer bereit ist und durch seinen Schlag niemanden gefährdet, darf spielen.

Registrierte Privatrunden (RPR-Runden):

Gezählte private Runde, die sich auf das Handicap auswirkt. Solche Runden müssen mindestens einen Tag zuvor angemeldet und von einem/einer ZählerIn mit Handicap 36 oder besser begleitet werden.

Rough:

Gelände außerhalb der gemähten Fairways mit sehr hohem Rasen. Landet ein Ball dort, wird es schwerer ihn heraus zu spielen.

S

Scorekarte:

Formular, in das die Spielergebnisse der einzelnen Bahnen eingetragen werden.

Slope:

Schwierigkeitsgrad eines Platzes, der bei der Ermittlung der Spielvorgabe eine Rolle spielt.

Stableford:

Eine Zählweise, bei der das Handicap des jeweiligen Spielers berücksichtigt wird. Dabei werden die tatsächlichen Schläge in Punkte umgerechnet. Für ein persönliches Par (mit eingerechnetem Handicap) gibt es zwei Punkte.

T

Tee:

Kleiner Stift aus Holz oder Plastik zur Hilfe beim Abschlag.

U

Unspielbarer Ball:

Wenn ein Ball für unspielbar erklärt wird, erhält der Spieler einen Strafschlag und muss den Ball an einer anderen Stelle dropen (fallen lassen).

V

Verlorener Ball:

Ball im Aus oder ein Ball, der innerhalb von drei Minuten Suchzeit nicht gefunden wurde.

W

Wedges:

Die kürzesten Eisen im Bag für kurze Schläge, Chips und Pitches. Der Name kommt daher, dass die Schläger eine sehr flach geneigte Schlagfläche haben und deshalb wie ein Keil (englisch: wedge) sind.

Z

Zähler:

SpielerIn, der/die den Score für eine andere Person im Flight zählt.



GolfNippenburg



golf_nippenburg



golfnippenburg



golfnippenburg