

Regelabend 04.12.2025



1. Ready Golf

A schlägt zuerst, B wartet – es sei denn, B wählt bewusst einen Schläger/Lay-up, mit dem er die Vorgruppe/Grün **sicher nicht** erreichen kann. Rückenwind erhöht B's Reichweite ⇒ **Sicherheitsvorrang**.

Warum?

- **Ready Golf**: Wer **sicher** spielen kann, darf zur **Zeitersparnis** vorziehen. Hier ist das A.
- **Sicherheit**: Grün ist **nicht frei** und B **könnte** es (erst recht mit Rückenwind) erreichen ⇒ B darf nur schlagen, wenn er garantiert **nicht** in den Gefahrenbereich kommt.

Regelbasis (kurz):

- **R5.6b** – Prompt Pace of Play/Ready Golf (Tempo, aber nur wenn sicher).
- **R6.4b(2)** – Zählspiel: **Außer Reihenfolge** spielen ist zulässig, um Zeit zu sparen.



2. Putten: Vorbereitung während andere Grün lesen und in Vorbereitung sind?

Ja. Auf dem Grün darfst du dich **parallel vorbereiten**, solange du **niemanden störst** und **nichts verbesserst** – das beschleunigt das Spiel (Ready Golf).

Erlaubt (gut fürs Tempo)

- **Putt lesen** (seitlich/aus sicherer Position).
- **Ball markieren, aufnehmen, reinigen, ausrichten**.
- **Pitchmarken/Damage am Grün ausbessern** (zulässige Schäden).
- **Probeschwünge ohne Ball** neben der Linie.
- **Flaggen-Entscheidung klären**: drin lassen / bedienen lassen.

Vermeiden / Nicht erlaubt

- **In Puttlinien stehen/treten** (auch keine **Schatten** drüber werfen).
- **Direkt hinter dem Spieler** im Sichtkorridor stehen.
- **Puttlinie verbessern** (drücken, walzen, Sand verstreichen – außer zulässige Schadenreparatur).
- **Übungsputts** während des Lochs (einen Ball „zum Test“ spielen = verboten).

Wenn jemand sich gestört fühlt

- Verlangt ein Mitspieler, dass du **markierst und aufnimmst**, musst du das tun (Stör-/Hilfsball).
- **Continuous Putting**: Kurze Restputts gleich **fertig spielen**, wenn sicher.

Regelkurzverweise

R5.6b (Tempo/Ready Golf), **R6.4b(2)** (außer Reihenfolge zulässig), **R13.1** (Handlungen am Grün, Schadenreparatur), **R15.3** (störende/helfende Bälle), **R5.5** (keine Übungsschläge am Loch), **R13.2** (Flagge).



3. Bag/Trolley am Grün richtig stellen?

Kurzantwort: **Stell Bag/Trolley auf die Abgangsseite des Grüns – in Richtung nächstes Tee.** So kannst du nach dem Einlochen **ohne Umweg** weitergehen.

So geht's (Praxis)

- **1) Nächstes Tee lokalisieren.**
- **2) Bag/Trolley 2–3 m außerhalb des Grüns auf dieser Seite abstellen** (nicht auf Vorgrün/Fringe).
- **3) Wege/Rampen nutzen**, nicht über Bunkerzungen oder enge Mähkanten zurücklaufen.
- **4) Nach dem letzten Putt**: direkt zum Bag/Trolley → Flagge kurz zurück → **weiter zum nächsten Tee.**

Typische Fehler (vermeiden)

- **Zwischen Loch und Puttlinien** parken → stört & kostet Zeit.
- **Am Eintrittspunkt** stehen lassen → zwingt zu Rückwegen.
- **Auf/zu nah am Grün/Fringe** abstellen → Platzschäden/Rüge.
- **Schräge Böschungen** ohne Bremse → kippt/rollt in Bunker.

Spezialfälle

- **Bunker zwischen dir und Exit-Seite**: Bag **gleich auf der Ausstiegsseite** parken, damit du nach dem Haken nicht zurückmusst.
- **Cart**: Auf dem **Weg/Cartpath** nahe der **Exit-Seite** parken, niemals am Grünrand.
- **Viele Flights**: Lass die Ablage-seite **frei** und leg die Flagge seitlich ab, nicht in mögliche Linien.

Merksatz: „*Erst ans nächste Tee denken, dann parken.*“



4. PARALLELSPIEL Frage

Ja—Parallelspiel ist erlaubt und ausdrücklich erwünscht, solange es **sicher** ist und niemand gestört wird. Während jemand sucht, dürfen die anderen **ihren Schlag ausführen** und **danach** bei der Suche helfen.

Regelbasis (knapp)

- **R5.6b – Prompt Pace of Play / Ready Golf:** Zügig spielen; wer bereit ist, darf spielen, wenn niemand gefährdet wird.
- **R6.4b(2) (Zählspiel):** Spielen **außerhalb der Reihenfolge** ist zulässig, um Zeit zu sparen.
- **R18.2a(1): Suchzeit 3 Minuten** (ab Beginn der aktiven Suche).
- **R18.3: Provisorischer Ball** bei möglichem Aus/Verlust **außerhalb** einer Penalty Area – spart Rückweg.



5. 40-Sekunden-Empfehlung (Regel 5.6b – Prompt Pace of Play):

Was heißt das?

- **Ziel:** Deinen Schlag **innerhalb von 40 Sekunden** ausführen – **oft eher 30 Sekunden**.
- „**Ready Golf**“ ist ausdrücklich erwünscht (Zählspiel), solange niemand gefährdet/gestört wird.

Wann startet die Zeit?

- **Sobald du sicher spielen kannst** und **an der Reihe** bist (oder ihr euch auf Ready Golf einigt) **und** keine Störungen/Abwarten mehr nötig sind.
- **Nicht** während des Laufens zum Ball oder solange du noch warten **musst** (z. B. Vorgruppe in Reichweite).

Do / Don't für Tempo

Do

- Bag/Trolley in **Richtung nächstes Tee** abstellen.
- Score **erst nach Verlassen des Grüns** notieren.
- Bei möglichem Aus/Verlust **provisorischen Ball ansagen & spielen**.
- **Parallel** handeln: Einer sucht, die anderen bereiten ihren Schlag vor.

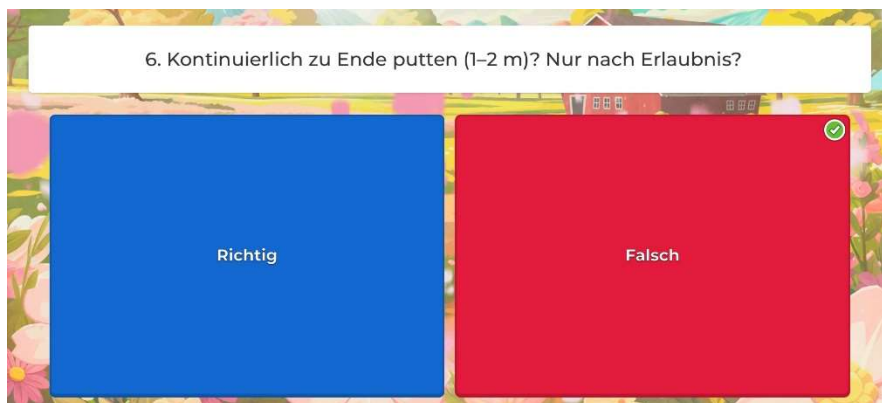
Don't

- Mehrere Probeschwünge.
- Längere Diskussionen auf dem Grün.
- Ball/Bag ungünstig platzieren, sodass ihr zurücklaufen müsst.

Wettbewerbs-Hinweis

- Komitees dürfen eine **Pace-of-Play-Policy** mit Timings/Sanktionen festlegen (z. B. Verwarnung → Strafschläge). Die 40 s bleiben die Grund-Empfehlung; **Ready Golf** beschleunigt zusätzlich.

Wenn du willst, mache ich daraus eine **1-Seiten-Handkarte** (PDF/Word) oder eine **Kahoot-Folie** mit den Kernpunkten.



6. KONTINUIERLICH ZU ENDE PUTTEN

Ja – im Zählspiel darfst (und sollst) du zur Zeitersparnis „kontinuierlich zu Ende putten“ (Continuous Putting), solange es sicher ist und niemand gestört wird.

Kernpunkte

- Zählspiel / Ready Golf: Spielen außer der Reihenfolge ist erlaubt, um Tempo zu machen. Einen kurzen Restputt *sofort fertig spielen* ist ausdrücklich okay. (R5.6b, R6.4b(2))
- Matchplay: Vorsicht – spielst du außer der Reihenfolge, darf der Gegner den Schlag annullieren und Wiederholung in richtiger Reihenfolge verlangen. Am besten kurz absprechen: „Ich putte fertig?“ (R6.4a)
- Flagge: Du darfst mit gesteckter Flagge putten – oft schneller. (R13.2a)
- Markieren/Liegenlassen: Markieren ist nicht Pflicht. Aber: Wenn jemand verlangt, dass du markierst und aufnimmst, musst du dem folgen (z. B. weil dein Ball stört oder helfen könnte). Sonst allgemeine Strafe. (R15.3a/b)

Praxis-Tipps

- Restputts $\leq \sim 1\text{--}2$ m: „Ich putte fertig“ → putten, Flagge nach Wunsch drin lassen, Score nach Verlassen des Grüns notieren.
- Keine „Backstops“: Nie absichtlich einen Ball liegen lassen, damit er einem anderen helfen könnte – das ist verboten. (R15.3a)
- Tempo im Blick: Ziel ≤ 40 Sek. vom Bereitsein bis zum Schlag; 0–1 Probeschwingung reicht. (R5.6b)



7. DURCHSPIELEN LASSEN; WANN?

Kurz & klar: **Durchspielen lassen**, wenn ihr **Anschluss nach vorn verloren habt und** hinter euch **gewartet** wird. (Etikette / R5.6b „Prompt Pace of Play“)

Faustregeln (Wann?)

- **Lücke nach vorn:** Vor euch ist **mind. ein halbes Loch** frei (oder die Vorgruppe ist außer Reichweite) **und** hinter euch steht schon jemand.
- **Zeitfresser:** Längere Suche, Ballrückweg, Drop-Diskussion, Cart-Wege – ihr merkt: „Das dauert“.
- **Ungleiches Tempo:** Ihr spielt deutlich defensiver/langsamer (z. B. Anfängerflight), hinter euch ein schneller Flight.
- **Solo/2er hinter 4er:** Auch wenn 1er/2er keine formale „Priorität“ haben – **wenn’s sinnvoll ist**, lasst sie durch.
- **Nicht nötig**, wenn der **Platz vor euch voll** ist (Durchlassen bringt dann **keinen** Vorteil).



8. SPIELREIHENFOLGE

- **Grundregel der Reihenfolge:** Wer **am weitesten vom Loch** liegt, spielt **zuerst**. (Gilt überall – Tee, Fairway, Grün.)
- **Ehre am Tee:** Auf dem **1. Loch** legt die Spielleitung die Startreihenfolge fest. Ab **Loch 2** hat **der niedrigste Bruttoscore** vom vorherigen Loch die Ehre; bei Gleichstand bleibt die Reihenfolge wie zuvor.
- **Ready Golf erlaubt:** Ihr dürft **außer der Reihenfolge** spielen, **um Zeit zu sparen** – solange es **sicher** ist und niemand gestört wird (z. B. kurzer Schlag zuerst, Continuous Putting, wer bereit ist, spielt).
- **Auf dem Grün:** Normalerweise spielt der **entfernteste** zuerst. **Durchputten** kurzer Restputts ist ok. Auf Verlangen fremde Bälle **markieren/aufnehmen**, wenn sie stören/helfen könnten.
- **Wichtig:** „Außer der Reihenfolge“ **nur zur Beschleunigung**. Ein bewusstes Abweichen, **um einem Spieler einen Vorteil** zu verschaffen (z. B. absichtlich eine Linie zeigen), ist **nicht erlaubt** und kann sanktioniert werden.

Mini-Merkhilfe

1. **Farthest first** – der weiteste Ball spielt.
2. **Honor** am Tee: bester Bruttoscore vom letzten Loch.
3. **Ready Golf** – Sicherheit voran, Tempo im Blick.
4. **Grün:** Durchputten erlaubt; störende Bälle markieren.
5. **Kein „Taktik-Abweichen“** zur Vorteilsgewährung.



9. Tempo: Abschlag evtl. Aus/Verloren "Provisorisch ansagen & spielen"

Provisorisch – wann & wie

- **Wann erlaubt?** Wenn der Ball **möglicherweise** im **Aus** oder **außerhalb** einer Penalty Area **verloren** ist.
- **Ansagepflicht:** Klar sagen: „**Ich spiele provisorisch.**“ (nicht nur „noch einen“). Ball eindeutig markieren/anders nummerieren.
- **Sofort spielen:** Den **Provisorischen** direkt vom Abschlag schlagen – spart Wege/Zeit.

Was passiert danach?

- **Original in 3 Min. gefunden (spielbar & nicht in PA):** Provisorischer **weg** – mit dem Original weiterspielen.
- **Original Aus oder nicht gefunden (nach 3 Min.):** Provisorischer wird **Ball im Spiel** (Strafe **1 Schlag** für Schlag & Distanz).
- **Provisorischer von näher am Loch gespielt als vermutete Lage des Originals:** Ab diesem Moment wird er **Ball im Spiel**, selbst wenn der Originalball später gefunden wird.
- **Ball tatsächlich in Penalty Area & „KVC“ (bekannt oder so gut wie sicher):** **Kein** Provisorischer (Ausnahme nur per **MLR B-3**). Wird der Ball dann in der PA gefunden, provisorischer ist hinfällig; du spielst den Ball in/aus der PA oder nimmst Erleichterung nach **R17**.

Tempo-Tipps (Praxis)

- Vor dem Losgehen **Linie & Landmarke** merken und **provisorisch** schlagen.
- Wenn auch der Provisorische fraglich ist: „**Ich spiele einen weiteren provisorischen.**“ (erlaubt).
- Während einer sucht, dürfen andere **sicher** weiterspielen (Ready Golf).
- Zielzeit: Schlag ausführen **≤ 40 s**, sobald du sicher spielen kannst.

Regelverweise: R18.3 (Provisorischer Ball), R18.2 (Suche 3 Min.), R17 (Penalty Areas), Definition **KVC**, R5.6b (Prompt Pace of Play/Ready Golf).



10. Flaggenstock & Tempo, alle sind auf dem Grün!

Was ist erlaubt?

- **Mit Flagge putten:** Jeder **darf** mit gesteckter Flagge putten – auch vom Grün. **Keine Strafe**, wenn der Putt die Flagge trifft. (R13.2a)
- **Flagge bedienen/entfernen:** Auf Wunsch kann jemand die Flagge **bedienen** (halten/ziehen) oder **rauslegen**. (R13.2b)
- **Ready Golf gilt auch auf dem Grün:** Wer bereit ist und niemand stört, **kann putten** (Continuous Putting). (R5.6b, R6.4b(2))

Tempo-Best Practice (wenn alle auf dem Grün sind)

1. **Einmal klären:** „Flagge **drin** lassen?“ – Wenn **niemand** sie raus möchte, **drin lassen** (spart Wechsel).
2. **Flaggen-Captain benennen:** Falls jemand „Flagge **raus/bedienen**“ will, **eine Person** übernimmt das für die nächsten Putts.
3. **Continuous Putting:** Kurze Restputts **gleich fertig spielen**, solange ihr niemanden stört.
4. **Ablage der Flagge:** Wenn sie draußen ist, **seitlich auf den Vorgrün/Fringe** legen – **nicht** in mögliche Puttlinien.
5. **Kommunikation kurz & klar:** „Ich putte fertig“, „Bitte bedienen“, „Stopp – meine Linie“ → **Sekunden**, nicht Minuten.

Feinfälle

- **Wind/Flattern:** Wenn die Flagge stark flattert oder ablenkt → **bedienen** lassen statt rein/raus zu wechseln.
- **Ballkollisionen:** Trifft dein Putt die **gesteckte** oder **bediente** Flagge **zufällig** → **keine Strafe**, Ball meist **spielen wie er liegt**. (R13.2, R11.1)
- **Matchplay-Hinweis:** Außer Reihenfolge putten kann der Gegner **zur Wiederholung** zurückweisen. Kurz absprechen.

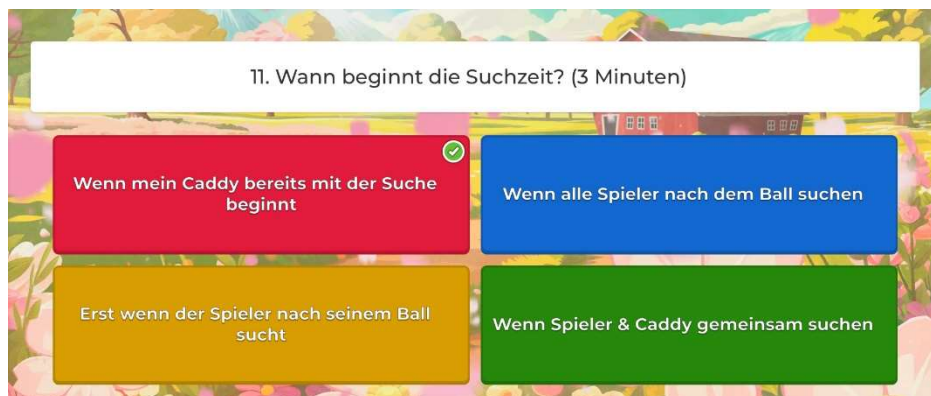
Wann beginnt die 3 Minuten Suchzeit?

Die **3-Minuten-Suchzeit beginnt**, sobald **du** (oder dein **Caddie**) **aktiv mit der Suche** an der vermuteten Stelle beginnst – nicht schon auf dem Weg dorthin. In Team-Formaten zählt auch

der **Partner oder dessen Caddie**; das Suchen anderer Mitspieler allein startet die Uhr **nicht**.
[R&A+2R&A+2](#)

Wichtige Feinheiten:

- Wird der Ball **innerhalb von 3 Min.** gefunden, hast du **angemessene Zusatzzeit**, um hinzukommen und ihn **zu identifizieren** – auch wenn das die 3 Minuten überschreitet. [USGA](#)
- Wird der Ball **erst nach 3 Min.** gefunden, gilt er als **verloren** (Strafe: Schlag & Distanz). [R&A](#)



11. Wann beginnt die Suchzeit von 3 Minuten

Die **3-Minuten-Suchzeit beginnt**, sobald **du** (oder dein **Caddie**) **aktiv mit der Suche** an der vermuteten Stelle beginnst – nicht schon auf dem Weg dorthin. In Team-Formaten zählt auch der **Partner oder dessen Caddie**; das Suchen anderer Mitspieler allein startet die Uhr **nicht**.
[R&A+2R&A+2](#)

Wichtige Feinheiten:

- Wird der Ball **innerhalb von 3 Min.** gefunden, hast du **angemessene Zusatzzeit**, um hinzukommen und ihn **zu identifizieren** – auch wenn das die 3 Minuten überschreitet. [USGA](#)
- Wird der Ball **erst nach 3 Min.** gefunden, gilt er als **verloren** (Strafe: Schlag & Distanz). [R&A](#)