

Spielregeln Soccergolf



1. Ziel des Spieles ist es, den vorgegebenen Parcours mit so wenig Schüssen wie möglich zu durchspielen.
2. Die Spieler schießen in einer vorab festgelegten Reihenfolge. Ein Wechsel des Spielers findet nach jedem Schuss statt. Jeder Spieler bespielt den Parcours mit seinem eigenen Ball, sodass dieser nach jedem Schuss liegen gelassen werden kann. Sollte ein bereits gespielter Ball die Schussposition der nachfolgenden Spieler behindern, darf dieser Ball kurzzeitig entfernt werden. Der Ball wird somit „gesichert“ und die Stelle wird markiert. Er muss dann aber nach erfolgtem Schuss wieder an die exakt gleiche Position gelegt werden. Im Spiel versehentlich getroffene und ungesicherte Bälle werden an die Ausgangsposition der Bahn zurückgelegt, der geschossene Ball bleibt an seinem Ziel liegen.
3. Pro Bahn gibt es eine Angabe durch den Betreiber der Anlage, mit wie viel Par die jeweilige Bahn gespielt werden darf. Die maximale Anzahl der Schüsse beträgt die dreifache Par-Zahl.

Beispiel: Die Bahn hat die Vorgabe „Par 3“ -> Max. Anzahl der Schüsse: 9
Landet der Ball mit dem letzten möglichen Schuss nicht im Ziel, wird die Bahn mit der 4-fachen Parvorgabe bewertet. Also im o.g. Beispiel wären dann 12 Schüsse zu notieren.

Folgende Bahnen sind vertreten:

Par 3 -> max. 9 Schüsse und Strafzahl 12
Par 4 -> max. 12 Schüsse und Strafzahl 16
Par 5 -> max. 15 Schüsse und Strafzahl 20
Par 6 -> max. 18 Schüsse und Strafzahl 24

4. Die vorgegebenen Bahnen sind begrenzt! Folgende Begrenzungen sind vorhanden:
 - a.) Rough (ausgesprochen „Raff“): hohes Gras oder kleiner Zaun außerhalb des gemähten Bereiches.
 - b.) Fairway: Gemähter Bereich der Spielbahnen

Schießt ein Spieler seinen Ball auf eine andere Bahn als die aktuell zu bespielende, erhält er einen Strafschuss auf seiner Abrechnung notiert und muss den Ball in der nächsten Runde erneut von der letzten gültigen Position abspielen.



Rechenbeispiel: Fehlschuss ins Aus = 1 Schuss + 1 Strafschuss
Ball wird zurück gelegt an letzte gültige Position

5. Die Bahnen sind in eine vorgegebene Richtung zu bespielen, welche man der Bahntafel entnehmen kann. Sollte ein Hindernis umspielt werden, wird auch hier ein Strafpunkt notiert.
6. Sieger des Spieles ist derjenige, der am Ende den Parcours mit den wenigsten Schüssen bespielt hat. Sollten zwei Spieler punktgleich liegen, ist die Anzahl der Strafschüsse ausschlaggebend.

Der Betreiber behält sich vor einzelne Bahnen zeitweise zu schließen, sollten diese nicht zu bespielen sein (z.B. auf Grund von Wettereinflüssen, Reparaturen, etc.) In diesem Fall informiert der Betreiber, welche Bahnen doppelt bespielt werden können, damit die Gesamtanzahl der zu spielenden Bahnen erhalten bleibt.

Hinweis:

Trotz allem sportlichen Ehrgeiz und Siegeswillen stehen ein faires Miteinander, die Beachtung der Bahnregeln und auch Rücksichtnahme auf euch und andere an oberster Stelle. Dies bitten wir unbedingt zu beachten!

Viel Spaß und ein gutes „Fairplay“ wünscht euch **SOCCERGOLF HALLEIN!**