

HIGH NOON 2024
Mitspiel-Regelungen
Senioren-Gruppe GolfRange Berlin-Großbeeren
Autor Ralf Thiedemann - Stand 16.2.2024

0. Präambel

0.1 Spirit of the Game

1. Grundsätze

1.1 Organisations- und Spielleiter

1.2 Spielerrat

1.3 Internet und E-Mail-Informationen / WhatsApp-Gruppe

1.4 KICK OFF

2. Spieltage / Spielformen

2.1 Turniere

2.2 SPS (Strafpunkte-Spiel)

2.3 Team-Spiel

2.4 MP (Matchplay)

3. Anmeldungen und Abmeldungen

3.1 Abmeldungen

4. Jahres-Sonderwertungen (SoWe)

4.1 Grundsätze

4.2 VK (Vorgabeklassen)

4.3 High Noon SoWe (Gesamt-Wertung) / Wertungspunkte

4.4 Eclectic

4.5 Turniere / SoWe „Brutto-Punkte“ und „Netto-Punkte“

4.6 Einzelwertung Siege MP

5. Zusammensetzung Flights und Teams

5.1 Einzel-Turnier

5.2 MP (Matchplays)

5.3 Team-Spiel

5.4 SPS

6. Regeln

6.1 Golf-Regeln

6.2 Regen, Wind und Wetter / Spielabbruch

6.3 Zwingende Aufnahme des Spielballs

Anlagen:

Termine & Spieltage / Spielformen

Jahres-Sonderwertungen (SoWe)

Zuordnung der Mitglieder zu Vorgabeklassen für Sonderwertungen (VK)

Regularien Teamspiel „Vierer-Potpourri“

Hinweise zur Schreibung von Scorekarten

0. Präambel

0.1 Spirit of the Game

Von den Mitspielern wird die Akzeptanz der High Noon-Mitspielregularien, die Einhaltung der Golf-, Etikette- und Platz-Regeln und insbesondere des „Spirit of the Game“ erwartet.

Laut dem „Spirit of the Game“ ist Golf ein Gentlemen Sport, in welchem alle Golfer selbst verantwortlich dafür sind, sich fair und korrekt zu verhalten und richtig zu zählen, verlangt also in erster Linie Ehrlichkeit (zu sich selbst).

Er besagt, dass es beim Golf gerade die Herausforderung ist, alle schwierigen Lagen zu meistern, die Lage des Balles immer zu akzeptieren und den Ball so zu spielen wie er liegt. Nur in absolut nicht spielbaren Lagen, kann der Spielball – natürlich in Einklang mit den Golf-Regeln – auch für unspielbar erklärt werden. Dies hat allerdings immer einen Strafschlag zur Folge, es sei denn, die Platzregeln besagen etwas anderes oder ein unbewegliches künstliches Hemmnis behindern den Schlag.

Mitspieler, die mit ihrem Verhalten gegen den - dem Golfsport zugrundeliegenden - „Spirit of the Game“ verstoßen, tragen leider auch dazu bei, dass andere Mitspieler in ihrem Spiel beeinträchtigt werden und die „Stimmung“ im Flight negativ beeinflusst wird, da es wiederholt Diskussionen und Auseinandersetzungen geben kann.

Neben unzureichenden Golfregel-, Etikette- und High Noon-Spielmodus-Kenntnissen gehört im Wesentlichen auch dazu, dass Scores falsch angegeben werden. Einige haben Probleme, ihren Score mitzuzählen, mit der Folge, dass sie nach dem Einlochen die Anzahl der Schläge nicht wissen. Offenbar gibt es aber auch einige, die ihren Score zwar kennen, aber einen besseren Score angeben (in der Hoffnung, dass dies dem Zähler oder anderen Mitspielern nicht auffällt). Leider haben falsch notierte Scores dann auch Auswirkungen auf Wertungspunkte und Platzierungen für die Jahres-Sonderwertungen und führen zu einer ungerechten Bevorteilung bzw. Benachteiligung (Preise) anderer Mitglieder.

Alle Mitspieler sind aufgefordert, dies zu beherzigen, um derartiges zu vermeiden.

Alle Mitspieler eines Flights sollten bemüht sein, dass Golf-Regeln und der Spirit of the Game eingehalten werden und Scores korrekt notiert werden.

Dazu gehört auch, dass Verfehlungen eines Spielers nicht einfach hingenommen werden, sondern darauf hingewiesen wird und den Regeln entsprechend sanktioniert werden.

Derartiges Verhalten ist Betrug an sich selbst, aber auch Betrug gegenüber allen anderen Mitspielern und kann allgemein nicht geduldet und übersehen werden. Für dahingehend auffällig werdende Mitglieder sind Sanktionen vorzunehmen. Bei grob unsportlichem Verhalten ist auch ein befristeter oder unbefristeter Ausschluss vom High Noon-Mitspiel möglich.

1. Grundsätze

„High Noon“ ist eine **wöchentlich** stattfindende interne **9-Loch-Runde der GolfRange Senioren-Gruppe** grundsätzlich immer **donnerstags** mit **Startzeiten ab 12 (bis ca. 14) Uhr**. Diese Spielrunde existiert bereits seit Bestehen der GolfRange Senioren-Gruppe, anfangs basierend auf den damaligen Senioren-Mannschaften.

Spielformen, Jahreswertungen, Spielgelder und Preise wurden laufend verändert und den aktuellen Erfahrungen, Kritiken und Wünschen der Mitglieder angepasst.

1.1 Organisations- und Spielleiter

High-Noon Spielleiter ist seit 2009

Ralf Thiedemann Mobil 0172 525 51 78 tidobvb@web.de

Aufgaben: Organisation, Vorbereitung, Durchführung, Auswertungen.

Seine Vertreter bei Abwesenheit sind die anderen Mitglieder im Spielerrat.

1.2 Spielerrat

Der Spielerrat besteht aus 3 Mitgliedern

- [Ralf Thiedemann](#)
- [Gerhard Helsinger](#)
- [Jürgen Speer](#)

und fungiert als **Spielleitung** an allen High Noon Spieltagen und ist für besondere Vorkommnisse zuständig.

Bei besonderen Verfehlungen können Spieler vom Spielerrat von weiteren Spielen oder in schwerwiegenden Fällen auch grundsätzlich vom High Noon ausgeschlossen werden.

Um die Arbeit des Spielerrats weitestgehend zu unterstützen, wird um allgemeines Verständnis für deren Entscheidungen/Anordnungen gebeten und sind deren Anweisungen Folge zu leisten. Insbesondere sollte immer damit gerechnet werden, dass es umständehalber zu kurzfristigen Flight-, Team- und Startzeiten-Änderungen kommen kann.

1.3 Internet und E-Mail-Informationen / WhatsApp-Gruppe

Auf der **Internet-Seite** der Gruppe www.golf-thiedemann.de findet man grundsätzliche und aktuelle Infos, Termine, Ergebnisse und Auswertungen.

Jedes Mitglied sollte sich regelmäßig die Internet-Seite der Gruppe ansehen.

Allgemeine und wichtige Informationen werden per **E-Mail** an die Mitglieder versendet.

Von daher sollten E-Mails regelmäßig und zeitnah gelesen werden.

Es existiert eine **WhatsApp-Gruppe** ausschließlich für wichtige und eilige Informationen des Spielleiters/Spielerrats an die Mitspieler (z.B. Ausfall Spieltag). Allen Mitgliedern wird angeraten, sich in diese Gruppe aufnehmen zu lassen. Dort dürfen auch nur Mitglieder des Spielerrats Informationen absetzen, die dafür berechtigt worden sind. Alle anderen können diese Infos nur lesen und keinerlei Nachrichten senden.

1.4 KICK OFF

Zu Beginn der Golf-Saison treffen sich alle Mitglieder der Seniorengruppe zum „KICK OFF“, wo die Aktivitäten (Fokus High Noon), Termine, Turniere, Gutscheinerunden, Gruppentraining, Freundschaftsspiele etc. vorgestellt und besprochen werden.

2. Spieltage / Spielformen

High Noon beginnt im April und endet Anfang November.

Ausgenommen ist Himmelfahrt, der Zeitraum der Club-Meisterschaften und ggf. weitere Feiertage.

Es sind 28 Spieltage mit folgenden **Spielformen / Anzahl Spieltagen** geplant:

- 10 vorgabewirksame Turniere – nur Monate Mai bis September
- 6 Strafpunkte-Spiele (SPS)
- 6 Teamspiele (Vierer-Potpourri)
- 6 Matchplays/Lochspiele

Die Spielformen je Spieltag sind der Anlage „Termine & Spieltage/Spielformen“ dargestellt.

2.1 Turniere

Die Turniere (Einzel-Zählspiel nach Stableford über 9 Löcher) sind grundsätzlich vorgabewirksam (GBS/Score Differential).

Es ist kein Startgeld - wie sonst bei Turnieren üblich - zu entrichten.

Gast-Mitspieler sind möglich und zahlen 5 € Startgeld.

Bei Ausfall eines Turnier-Spieltages (z.B. wegen Wetter etc.) kann das Turnier an einem der nächsten geplanten SPS- oder Team-Spieltage nachgeholt werden.

Für das Turnier gibt es in den Vorgabeklassen je zwei Stableford-Siegerlisten Brutto und Netto mit entsprechenden Platzierungen.

2.2 SPS (Strafpunkte-Spiel)

Das SPS ist ein nicht vorgabewirksames Brutto-Zählspiel, jedoch mit Lochspiel-Charakter, da an jeder Bahn quasi „jeder gegen jeden“ spielt.

Diese Spielform war der Anfang des „historischen“ High Noon Spielbetriebs vor vielen Jahren.

Je **Flight** erfolgt eine **Strafpunkte-Ermittlung**, wobei je **Loch** die Brutto-Ergebnisse (Schlaganzahl) verglichen und auf dieser Basis Strafpunkte vergeben werden (in Summe immer 6 im Vierer-Flight und immer 3 im Dreier-Flight):

0 Strafpunkte für den besten Score

1 Strafpunkt für den zweit-besten Score

2 Strafpunkte für den dritt-besten Score

3 Strafpunkte für den schlechtesten Score (entfällt im 3er-Flight)

Bei Score-Gleichheit werden die Straf-Punkte rechnerisch aufgeteilt:

2 Spieler mit gleichem Score

wenn bester Score = beide Spieler erhalten **0,5 Strafpunkte**

wenn zweit-bester Score = beide Spieler erhalten **1,5 Strafpunkte**

wenn schlechtester Score = beide Spieler erhalten **2,5 Strafpunkte**

3 Spieler mit gleichem Score

wenn bester Score = alle drei Spieler erhalten **1 Strafpunkt**

wenn schlechtester Score = alle drei Spieler erhalten **2 Strafpunkte**

4 Spieler mit gleichem Score (entfällt im 3er-Flight)

alle vier Spieler erhalten **1,5 Strafpunkte**

Nach Beendigung der Spielrunde werden die Strafpunkte an allen Löchern je Mitspieler addiert, woraus sich dann eine Flight-Platzierung ergibt.

2.3 Team-Spiel

Das Teamspiel wird als Zählspiel Brutto (ohne Vorgaben) gespielt.

Team-Spielform ist „Vierer-Potpourri“, eine eigens für High Noon eingeführte Vierer-Spielform. Siehe Anlage „Regularien Teamspiel Vierer-Potpourri“.

Für das Turnier gibt es eine Siegerliste Brutto mit entsprechenden Platzierungen für die 3 Vorgabeklassen.

2.4 MP (Matchplay)

Beim Matchplay spielen 2 Gegner im Lochspiel gegeneinander (Brutto, also ohne Vorgaben). Normalerweise hat ein Matchplay bekannterweise k.o.-Charakter und ist beendet, wenn ein Spieler uneinholbar führt.

Beim High Noon ist der Spielmodus anders. Es werden **immer alle 9 Löcher** ausgespielt.

Ist z.B. bei einem Lochspiel gemäß den Golfregeln ein Spiel nach Bahn 7 beendet, wenn ein Spieler „3 auf“ liegt (Ergebnis = 3 und 2), wird beim High Noon weitergespielt. Der derart

führende Spieler hat das Spiel zwar gewonnen, der Unterlegene kann das Spielergebnis aber noch „erträglich“ gestalten, was sich dann hinsichtlich der Wertungspunkte auswirkt.

Das Spiel-Ergebnis ergibt sich aus der Summe der gewonnenen Bahnen je Spieler.

Mögliche Spiel-Ergebnisse sind demnach:

9:0 / 8,5:0,5 / 8:1 / 7,5:1,5 / 7:2 / 6,5:2,5 / 6:3 / 5,5:3,5 / 5:4 / 4,5:4,5 (all square).

Die Ergebnis-Summe muss immer „9“ ergeben.

Die MP-Spieltage überschneiden sich mit den GVBB-HBS AK65-Spieltagen.

Für die dort eingesetzten Mitspieler gilt die Sonderregelung, dass ihre MP-Paarungen in Vereinbarung mit dem jeweiligen Gegner entweder am Mittwoch davor oder im Zeitraum Montag vor dem Spieltag bis zum Mittwoch nach dem Spieltag auszutragen sind, wobei sich beide um einen neuen Spieltermin zu bemühen haben. Bei Problemen dabei ist der Spielleiter einzuschalten.

3. An- und Abmeldung (Stamm-Spieler / Gelegenheits-Spieler)

Die Mitglieder der Seniorengruppe gelten grundsätzlich als regelmäßige Mitspieler beim High Noon (Stamm-Spieler) und sind somit für alle Spieltage von vornherein angemeldet und müssen sich deshalb nur bei Verhinderung an einzelnen betreffenden Spieltagen abmelden.

Wenn sich eine längere Abwesenheit/Verhinderung ergeben sollte, ist dies mitzuteilen.

Sollte jemand grundsätzlich nur an bestimmten Spielformen oder nur als

„Gelegenheitsspieler“ (mit Anmeldung je Spieltag) teilnehmen wollen, ist dies bis Mitte März mitzuteilen, ggf. auch im Verlaufe der Saison.

3.1 Abmeldungen / Strafgeld

Verhinderungen sind dem Spielleiter bitte so früh als möglich **in Form einer schriftlichen Nachricht** (E-Mail, SMS, WhatsApp, persönliche Notiz-Übergabe) mitzuteilen, möglichst bis **donnerstags vor dem Spieltag**, da Auslosungen für die Matchplays und Teamspiele immer bereits am Donnerstag der Vorwoche erfolgen.

Spätester Absagetermin sollte spätestens immer bis montags vor dem Spieltag um 17 Uhr sein. Startlisten werden grundsätzlich am Montag-Abend / Dienstag mitgeteilt.

Rechtzeitige Abmeldungen ermöglichen ggf. notwendige Flight-, Team- und Startzeit-Änderungen, die dann auch noch mit den betroffenen Mitspielern kommuniziert werden können.

Abmeldungen am Spieltag selbst sind nur telefonisch oder per WhatsApp bis 11:00 h an den Spielleiter vorzunehmen. Danach gilt Nichterscheinen als unentschuldigtes Fehlen.

Bei unentschuldigtem Nichterscheinen wird ein Strafgeld von 10 € auferlegt.

Bei glaubhaft gemachten wesentlichen Gründen kann auf die Forderung des Strafgelds verzichtet werden.

Es wird eine **High Noon-Teilnahme-Liste** laufend aktualisiert und auf der **Internetseite** veröffentlicht, in der die Absagen einzusehen sind. Jeder Mitspieler sollte immer überprüfen, ob seine Absage auch in der Teilnahme-Liste aufgeführt ist.

4. Jahres-Sonderwertungen (SoWe)

4.1 Grundsätze

Es gibt fünf Jahres-Sonderwertungen (SoWe), für die es Sachpreise gibt (siehe auch Anlage „Jahres-Sonderwertungen“):

1. „High Noon SoWe“, Gesamtwertung für alle 28 geplanten Spieltage
2. Turnier-Brutto-Punkte „best three“

3. Turnier-Netto-Punkte „best three“
mit DPA (Doppel-Preisausschluss) für 2. und 3.
4. Eclectic
5. MP-Siege

4.2 Vorgabeklassen (VK)

Für alle Sonderwertungen werden alle Mitspieler in 2 VK nach HCPI (Stand 15.3.2024) eingeteilt:

VK A HCPI bis -25,8

VK B HCPI ab -25,9

Bei Verbesserung/Verschlechterung der HCPI über die „Grenz“-HCPI hinaus wird ein Spieler der anderen VK zugeordnet.

Siehe Anlage der Mitglieder-Zuordnung zu VK.

4.3 High Noon SoWe (Gesamtwertung) / Wertrungspunkte

Es gibt an jedem Spieltag 0 bis 4,0 Wertungspunkte für die Gesamtwertung.

- Bei Einzel-Turnieren für die Platzierungen Brutto bzw. Netto 1 bis 4 WP, wobei aber für jeden Mitspieler nur die besseren WP bei Vergleich der WP der Brutto/Netto-Ergebnislisten berücksichtigt werden. Bei Ergebnis-Gleichheit gilt der allgemeine Stechmodus der Golfrange-Turniere. Es werden für das Stechen die Ergebnisse der 6 zuletzt gespielten Bahnen (4-9) gewertet, bei weiterer Gleichheit die Ergebnisse der letzten 3 Bahnen (7-9) und abschließend das Ergebnis der zuletzt gespielten Bahn (9). Bei weiterer Gleichheit wird zu Gunsten des Spielers mit der schlechteren STV gewertet.
- bei SPS für Flight-Platzierungen 1 bis 4 WP. Bei Strafpunkte-Gleichheit werden die WP rechnerisch aufgeteilt.
- bei Matchplays abhängig vom Ergebnis, 0 bis 4 WP, der Sieger erhält immer 4 WP, der Verlierer 0 bis 2 WP je nach Spielergebnis, bei einem as erhalten beide 2,5 WP.
- für Teamspiel-Turnier-Platzierungen nach Brutto-Score 1 bis 4 WP. Bei Score-Gleichheit gilt als Stechmodus die höhere Anzahl Eagles, Birdies, Pars, Bogeys etc. Bei erneuter Gleichheit der bessere Gesamt-Score der Bahnen 1-3. Sollte auch der gleich sein, werden die Scores der Bahnen in der Reihenfolge 2,1,3,7,8,5,6,4,9 herangezogen. Ansonsten die schlechtere Gesamt-HCPI.

Beispiel:

Wer an z.B. 20 Spieltagen im Durchschnitt 2,5 WP erspielt, kommt am Ende auf 50 WP.

Wer alle 28 Spieltage mitspielt und – einmal theoretisch angenommen - immer die maximale WP-Anzahl erzielt, kann auf 112 WP kommen.

Die SoWe sind in der Anlage „Übersicht SoWe“ dargestellt.

Sieger sind die „Top Ten“ aller 3 VK.

Bei WP-Gleichheit zählen

- a) die WP der Einzel-Turnier-Platzierungen
- b) die WP der SPS
- c) die WP der MP
- d) die WP der Team-Spiele

4.4 Eclectic

Eclectic ist ein Zählspiel, welches über eine festgelegte Anzahl von Runden innerhalb eines ebenfalls definierten Zeitfensters geht. Dem Wortsinn nach bedeutet Eclectic so viel wie

„das Beste von“ oder „das Beste aus verschiedenen Quellen“.

Für jeden Mitspieler zählt nach Absolvierung der 10 Einzel-Turniere sowie 6 Strafpunktespiele (SPS) für jedes Loch nur das beste Ergebnis (niedrigste Schlagzahl) aus allen Runden (dem „best of“ aller Runden).

Es werden jedoch nur Mitspieler berücksichtigt, die an mindestens 8 (von 16 möglichen) Spieltagen mitgespielt haben.

Es gibt 3 Sieger je VK. Sollten Gesamt-Scores gleich sein, werden die mehr erspielten Eagles, dann Birdies, dann Pars, dann Bogeys, etc. herangezogen.

Bei erneuter Gleichheit der bessere Score an den Bahnen nach Vorgabe-Verteilung.

Sollte auch hier Gleichheit sein, entscheidet der schlechtere HCPI (Stand Saison-Beginn).

4.5 Turniere / SoWe „Brutto-Punkte“ und „Netto-Punkte“

Die erspielten **Einzel-Turnier-Brutto- sowie -Netto-Punkte** fließen in die spezielle SoWe „Turnier-Brutto-Punkte“ sowie „Turnier-Netto-Punkte“ ein.

Dabei werden aber nur die **besten 3 Brutto- sowie 3 besten Netto-Ergebnisse** jedes Mitspielers berücksichtigt. Es gibt also „Streicherergebnisse“ bei mehr als 3 Turnier-Teilnahmen.

Es gibt am Ende 3 Sieger je VK, bei denen die meisten Brutto- bzw. Netto-Punkte gewertet wurden. Bei Punktgleichheit gilt das beste Ergebnis eines Spieltags, dann das zweitbeste etc.

Sollte auch hier Gleichheit sein, entscheidet der schlechtere HCPI (Stand Saison-Beginn).

Allerdings gibt es einen Doppel-Preis-Ausschluss (DPA) beider Wertungen.

4.6 Einzelwertung Siege MP

Es gibt für jeden Sieg 1 Sieger-Punkt (bei einem as 0,5).

Der Mitspieler mit den meisten Siegen (Sieger-Punkten) gewinnt.

Bei Gleichheit gilt ggf. der direkte Vergleich, dann wird die Summe der insgesamt gewonnenen Löcher der siegreichen Spiele gewertet.

Es gibt 1 Sieger je VK.

5. Zusammensetzung Flights und Teams

Es wird grundsätzlich eine maximale Anzahl von 4er-Flights angestrebt.

Die Spieler-Zuordnungen zu Flights und Startzeiten obliegen dem Organisations- / Spielleiter.

Die Flights werden nach verschiedenen Kriterien gebildet oder ausgelost.

Grundsätzlich muss ein Mitspieler Startzeiten ab 12:00 h bis 14:00 Uhr einplanen, akzeptieren und entsprechend spielbereit sein.

Eine Ausnahme bilden die 3 SPS-Spieltage, an denen Heimspiele der GVBB-HBS AK65 stattfinden, wo die Startzeiten teilweise früher liegen (ab 10:30 / 11:00 h).

Wünsche der Mitspieler hinsichtlich der Startzeit werden so weit wie möglich berücksichtigt und sollten bis spätestens montags 17 Uhr bekannt gegeben werden. Dies sollte jedoch nur in Ausnahmen erfolgen und nicht zur Regel werden.

Bei der Zusammenstellung von Flights und Startzeiten innerhalb der Vorgabeklassen wird versucht, dass jeder Mitspieler an allen Spieltagen abwechselnde Flight-Partner hat und im Verlaufe der Saison „ausgeglichen“ frühe/späte Startzeiten erhält.

5.1 Einzel-Turnier

Die Flights werden durch den Spielleiter zusammengestellt, z.B.:

- nach ähnlichen HCPI
- nach HCPI gemischt (hoch-mittel-tief)

- nach aktuellen Jahreswertungs-Platzierungen (gegen Ende der Saison).

5.2 MP (Matchplays)

Die Matchplays werden innerhalb der VK ausgelost.

Bei ungerader Anzahl von Mitspielern in einer VK können Mannschaften auch VK-übergreifend gebildet werden.

Dabei werden gleiche Spielpaarungen im Verlaufe der Saison ausgeschlossen.

5.3 Team-Spiel

Teams und Flights werden innerhalb der VK ausgelost mit der Prämisse, dass gleiche Teams der vorherigen Spieltage vermieden werden.

Bei ungerader Anzahl von Mitspielern in einer VK können Mannschaften auch VK-übergreifend gebildet werden.

Sollte es insgesamt eine ungerade Mitspieler-Anzahl geben, wird der Spieler mit der schlechtesten HCPI am betreffenden Spieltag gestrichen und erhält 1 WP.

Allerdings darf ein Spieler nur einmal im Jahr davon betroffen sein.

5.4 SPS

Am ersten SPS-Spieltag werden die Flights nach HCPI gebildet.

An den folgenden Spieltagen können Spieler in gleiche Flights gesetzt werden, die am vorherigen Spieltag die meisten WP erzielt haben.

Es wird versucht, dass Spieler immer andere Flight-Partner bekommen.

6. Regeln

6.1 Golf-Regeln

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich des Amateurstatus) des Deutschen Golfverbandes e.V. (DGV), DGV-Vorgaben- und Spielbedingungen sowie den Wettspielbedingungen, Ready-Golf Vorgaben des DGV, Platzregeln der GolfRange Berlin-Großbeeren.

Alle Mitspieler sind verantwortlich dafür, dass die **Golfregeln** eingehalten werden.

Außerdem wird an den „**Spirit of the Game**“ appelliert (siehe Präambel).

Golf wird überwiegend ohne die Anwesenheit eines Schiedsrichters oder Unparteiischen gespielt. Das Spiel beruht auf dem ehrlichen Bemühen jedes einzelnen Spielers, Rücksicht auf andere Spieler zu nehmen und nach den Regeln zu spielen.

Alle Spieler sollten sich diszipliniert verhalten und jederzeit Höflichkeit und Sportsgeist erkennen lassen, gleichgültig wie ehrgeizig sie sein mögen. Dies ist der „wahre Geist des Golfspiels“. Im Sinne dieser Grundsätze gilt auch der „**Spirit of the Group**“.

Dahingehend sind jegliche Flight-Mitspieler und Team-Partner unter dem Aspekt des sportlichen Gedankens zu akzeptieren.

6.2 Regen, Wind und Wetter / Spielabbruch

Da Golf eine Outdoor-Sportart ist, sollte man mit derartigen Beeinträchtigungen immer rechnen. Es kann niemand gezwungen werden, überhaupt zu spielen bzw. ein Spiel zu Ende zu spielen. Allerdings muss dann aber akzeptiert werden, dass man bei eigenmächtigem Spielabbruch bzw. Nichtantreten hinten platziert wird.

Dies gilt auch bei Abbruch aus gesundheitlichen Gründen.

6.3 Zwingende Aufnahme des Spielballs

Um unnötige Zeitverluste zu vermeiden, den Spielfluss einzuhalten und Folge-Flights nicht unnötig warten zu lassen, **ist der Spielball zwingend aufzunehmen:**

Beim Einzel-Turnier: Wenn der Spieler keinen Stableford-Punkt mehr erzielen kann.

Beim Strafpunkte-Spiel: Wenn ein Spieler bereits als der Spieler mit dem höchsten Score an einer Bahn feststeht (aber nur wenn er keine Verbesserung in der Eclectic-Wertung mehr erzielen kann). Als Score ist ein „X“ in der Scorekarte einzutragen.