

Spielregeln: Mini- und Adventure-Golf



- Ziel des Spieles ist es, den Ball mit möglichst wenig Schlägen vom Abschlag ins Ziel (Loch, Netz oder Topf) der jeweiligen Bahn zu bringen.
- **Der Start:** Den Ball auf die Markierung setzen und Richtung Hindernis spielen.
- Jeder Schlag zählt als 1 Punkt. Hat der Ball mit 6 Schlägen das Ziel nicht erreicht, ist ein Zusatzpunkt anzurechnen. Die Höchstzahl der Punkte darf die 7 nicht überschreiten. Hat der Spieler 6 Punkte erreicht, hat der Spieler zur nächsten Bahn überzugehen und 7 Punkte zu notieren (1 Strafschlag)
- Die Bahnen sind in der Reihenfolge 1 – 18 (12) zu spielen.
- Zu Beginn jeder Bahn ist der Ball vom Abschlag (innerhalb Markierung) zu spielen. Überwindet der Ball das Hindernis nicht (Markierung), muss er wieder vom Abschlag erneut gespielt werden. Nach 3 erfolglosen Versuchen muss der Ball unter Berechnung eines Strafpunktes nach dem Hindernis auf die Markierung gesetzt werden und von da aus weitergespielt werden.
- Bahnen ohne Hindernislinien werden immer nur vom Abschlag aus gespielt bis maximal 6 Schläge.
- Jeder Ball der nach dem Hindernis aus der Bahn gerät, muss unter Anrechnung eines Strafpunktes bei der Austrittsstelle wieder ins Spiel eingesetzt werden.
- Bleibt der Ball nach dem Hindernis an der Bande oder am Hindernis liegen, so darf er rechtwinklig auf die Markierung gesetzt werden und weiter gespielt werden.

Wir wünschen Ihnen viel Spass und viel Vergnügen!