

Offizielle GOLFREGELEN 2016

MIT AMATEURSTATUT



USGA®

**Lizenzierte Übersetzung
R&A Rules Limited**

Einzig von der Association Suisse de Golf (ASG) anerkannte
Übersetzung der „Rules of Golf“ in die deutsche Sprache

33. Ausgabe der Golfregeln



Gemeinsam lenken der R&A (St Andrews, Schottland) und die USGA (Far Hills, New Jersey) das Spiel weltweit, einschließlich der Veröffentlichung und Auslegung der Golfregeln und des Amateurstatuts.

Obwohl beide in unterschiedlichen Regionen zuständig sind, erstellen sie gemeinsam ein allgemeingültiges Regelwerk. Die USGA ist für die Verwaltung der Golfregeln in den Vereinigten Staaten und in Mexiko verantwortlich, wohingegen der R&A mit Zustimmung der ihm angeschlossenen Golfverbände die gleichen Verantwortlichkeiten für alle anderen Teile der Welt innehat.

R&A und USGA behalten sich vor, sowohl die Golfregeln als auch ihre Auslegungen zu jeder Zeit zu ändern.

www.RandA.org

www.USGA.org

IMPRESSUM

Herausgeber:	Association Suisse de Golf (ASG), Epalinges
Verlag:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Verantwortlich für den Inhalt:	Association Suisse de Golf DGV Ausschuss Regeln und Amateurstatut
Gesamtherstellung:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Anzeigen:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Druck:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Herausgegeben:	Januar 2016
Copyright© 2015:	The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews and the United States Golf Association (USGA). Publiziert auf Grund Lizenz von R&A Rules Limited. All Rights Reserved Sämtliche Rechte zur deutschsprachigen Ausgabe: Deutscher Golf Verband e. V. (DGV) Wiesbaden Das Werk einschließlich all seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des DGV unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Auf Grund des Copyright-Vertrages mit R&A Rules Limited ist bei Differenzen über die Auslegung der vom DGV anerkannten Übersetzung in die deutsche Sprache auf die Fassung in englischer Sprache zurückzugreifen.

R&A Rules Limited

Die Verantwortung und Zuständigkeit des Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews in der Festlegung, der Interpretation und dem Erlassen von Entscheidungen zu den Golfregeln und den Regeln des Amateurstatuts wurden zum 1. Januar 2004 der R&A Rules Limited übertragen.

Die in den Golfregeln benutzte Bezeichnung des Geschlechts für irgendeine Person bezieht sich stets auf beide Geschlechter.

Golfspieler mit Behinderung

Die R&A-Veröffentlichung „Anpassung der Golfregeln für Golfspieler mit Behinderung“ enthält die erlaubten Anpassungen der Golfregeln für behinderte Golfspieler und ist durch R&A Rules Limited erhältlich (in deutscher Übersetzung ist diese Veröffentlichung in Abschnitt 11. des Spiel- und Wettspielhandbuchs enthalten).

Vorgaben

Die Golfregeln bestimmen nicht über die Zuerkennung und Anpassung von Vorgaben. Diese Angelegenheiten liegen in der Verantwortung des jeweils betroffenen nationalen Golfverbandes und Anfragen sind an diesen zu richten.

EINLEITUNG

Dieses Buch enthält die Golfregeln, die ab dem 1. Januar 2016 weltweit gültig sind. Die Änderungen in dieser Ausgabe 2016 stellen das Ergebnis einer vierjährigen Arbeit der Regelausschüsse von R&A Rules Limited und der United States Golf Association (USGA) dar, der Beratungen mit anderen Golfverbänden in der ganzen Welt vorausgingen.

Bei dieser Überarbeitung waren sich unsere Ausschüsse der historischen Grundsätze, dem Ethos dieses Spiels und der Notwendigkeit bewusst, die Regeln verständlich, umfassend, angemessen und sachbezogen zu halten, sowie der Bedeutung, sicherzustellen, dass Golf mit Integrität und im Einklang mit der Etikette gespielt wird. Wir sind ferner bestrebt, ein einheitliches Regelwerk zu erhalten, dass für Golfer aller Spielstärken und sowohl für Profis als auch für Amateure gilt. Die wesentlichen Änderungen der Ausgabe von 2016 sind auf den Seiten 17-20 zusammengefasst.

Die R&A Rules Limited und die USGA prüfen, wie die Golfregeln überarbeitet werden könnten, um sie für alle Golfer leichter lesbar, verständlicher und anwendbar zu machen, und um umfassende Ziele wie Spielgeschwindigkeit und Verantwortung gegenüber der Umwelt zu verfolgen. Wir erwarten, dass dieses Vorhaben noch mehrere Jahre andauern wird.

Wir bedanken uns herzlich nicht nur bei unseren jeweiligen Ausschüssen und Mitarbeitern für die geleistete Arbeit, sondern auch bei allen anderen, die an dieser Überarbeitung mitgewirkt haben.

Christopher J Hilton
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark E Newell
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

September 2015

INHALT

Impressum	5
Einleitung	7
Vorwort.....	9
Die wichtigsten Änderungen	17
Einige Hinweise für die Benutzung des Regelbuchs.....	23
Eine kurze Einführung in die Golfregeln.....	27

ABSCHNITT

I	Etikette	37
II	Erklärungen	43
III	Regeln	63
IV	Amateurstatut	241

Das Spiel

1.	Das Spiel	
1-1	Allgemeines	64
1-2	Beeinflussung der Bewegung des Balls oder Abänderung physischer Bedingungen	64
1-3	Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln	65
1-4	Nicht durch Regeln erfasste Einzelheiten	65
2.	Lochspiel (Match Play)	
2-1	Allgemeines	66
2-2	Halbiertes Loch	66
2-3	Gewinner im Lochspiel	66
2-4	Schenken des Lochspiels, des Lochs oder des nächsten Schlags	67
2-5	Zweifel oder Streit über Spielweise; Beanstandungen	67
2-6	Grundstrafe	68
3.	Zählspiel (Stroke Play)	
3-1	Allgemeines; Gewinner	69
3-2	Nicht eingelocht	69
3-3	Zweifel über Spielweise	69
3-4	Regelverweigerung	71
3-5	Grundstrafe	71

Schläger und Ball

4.	Schläger	72
4-1	Form und Machart von Schlägern	72
4-2	Veränderte Spieleigenschaften und Fremdstoff	73
4-3	Beschädigte Schläger: Instand setzen und Ersatz	74
4-4	Höchstzahl von 14 Schlägern	76
5.	Der Ball	
5-1	Allgemeines	78
5-2	Fremdstoff	78
5-3	Ball spielunbrauchbar	79

Die Verantwortlichkeit des Spielers

6. Der Spieler	
6-1 Regeln	81
6-2 Vorgabe.....	81
6-3 Abspielzeit und Spielergruppen	82
6-4 Caddie	83
6-5 Ball	84
6-6 Schlagzahlen im Zählspiel.....	84
6-7 Unangemessene Verzögerung; langsameres Spiel.....	85
6-8 Spielunterbrechung; Wiederaufnahme des Spiels	87

7. Üben

7-1 Vor oder zwischen Runden	90
7-2 Während der Runde	91

8. Belehrung; Spiellinie angeben

8-1 Belehrung	93
8-2 Spiellinie angeben.....	93

9. Auskunft über Schlagzahl

9-1 Allgemeines	95
9-2 Lochspiel (Match Play)	95
9-3 Zählspiel (Stroke Play).....	96

Spielfolge

10. Spielfolge

10-1 Lochspiel (Match Play)	97
10-2 Zählspiel (Stroke Play).....	98
10-3 Provisorischer oder anderer Ball vom Abschlag.....	99

Abschlag

11. Abschlag

11-1 Aufsetzen des Balls	100
11-2 Abschlagmarkierungen	100
11-3 Ball fällt vom Tee.....	101
11-4 Spielen von außerhalb des Abschlags.....	101
11-5 Spielen von falschem Abschlag	101

Spiele des Balls

12. Ball suchen und identifizieren

12-1 Ball sehen; Ball suchen	102
12-2 Ball zum Identifizieren aufnehmen.....	104

13. Ball spielen wie er liegt

13-1 Allgemeines	106
13-2 Lage, Raum des beabsichtigten Stands oder Schwungs, oder Spiellinie verbessern ...	106
13-3 Standposition herstellen	107
13-4 Ball im Hindernis, Unzulässige Handlungen....	107

14.	Der Schlag nach dem Ball	
14-1	Allgemeines	109
14-2	Unterstützung.....	109
14-3	Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche Ausrüstung; ungewöhnliche Verwendung von Ausrüstung	110
14-4	Ball öfter als einmal treffen	112
14-5	Spiele eines Balls in Bewegung	112
14-6	Ball bewegt sich im Wasser.....	112

15.	Neu eingesetzter Ball; falscher Ball	
15-1	Allgemeines	113
15-2	Neu eingesetzter Ball	113
15-3	Falscher Ball	114

Das Grün

16.	Das Grün	
16-1	Allgemeines	116
16-2	Ball ragt über Lochrand hinaus.....	118

17.	Der Flaggenstock	
17-1	Flaggenstock bedient, entfernt oder hochgehalten	119
17-2	Bedienen ohne Ermächtigung.....	120
17-3	Ball trifft Flaggenstock oder bedienende Person.....	120
17-4	Ball kommt am Flaggenstock zur Ruhe.....	121

Ball bewegt, abgelenkt oder aufgehalten

18.	Ball in Ruhe bewegt	
18-1	Durch nicht zum Spiel Gehöriges.....	122
18-2	Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung	122
18-3	Durch Gegner, Caddie oder Ausrüstung im Lochspiel	124
18-4	Durch Mitbewerber, Caddie oder Ausrüstung im Zählspiel	124
18-5	Durch anderen Ball.....	124
18-6	Ball beim Nachmessen bewegt	125

19.	Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten	
19-1	Durch nicht zum Spiel Gehöriges.....	126
19-2	Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung	127
19-3	Durch Gegner, Caddie oder Ausrüstung im Lochspiel	128
19-4	Durch Mitbewerber, Caddie oder Ausrüstung im Zählspiel	128
19-5	Durch anderen Ball.....	129

20.	Aufnehmen, Fallenlassen und Hinlegen; Spielen von falschem Ort	
20-1	Aufnehmen und Kennzeichnen	130
20-2	Fallenlassen und erneutes Fallenlassen	131
20-3	Hinlegen und Zurücklegen	133
20-4	Fallen gelassener, hingelegter oder zurückgelegter Ball im Spiel	136
20-5	Nächsten Schlag von der Stelle des vorhergegangenen Schlags machen	137
20-6	Aufnehmen eines nicht regelgerecht neu eingesetzten, fallen gelassenen oder hingelegten Balls	137
20-7	Von falschem Ort spielen	137
21.	Ball reinigen	140
22.	Ball unterstützt oder behindert Spiel	
22-1	Ball unterstützt Spiel	141
22-2	Ball behindert Spiel	142
23.	Lose hinderliche Naturstoffe	
23-1	Erleichterung	143
24.	Hemmnisse	
24-1	Bewegliches Hemmnis	144
24-2	Unbewegliches Hemmnis	145
24-3	Ball im Hemmnis nicht gefunden	147
25.	Ungewöhnlich beschaffener Boden, eingebetteter Ball und falsches Grün	
25-1	Ungewöhnlich beschaffener Boden	149
25-2	Eingebetteter Ball	153
25-3	Falsches Grün	154
26.	Wasserhindernisse (einschließlich seitlicher Wasserhindernisse)	
26-1	Erleichterung für Ball im Wasserhindernis	155
26-2	Ball im Wasserhindernis gespielt	156
27.	Ball verloren oder im Aus; provisorischer Ball	
27-1	Schlag und Distanzverlust; Ball im Aus, Ball nicht innerhalb von fünf Minuten gefunden ...	159
27-2	Provisorischer Ball	160
28.	Ball unspielbar	162
29.	Dreier und Vierer	
29-1	Allgemeines	163
29-2	Lochspiel	163
29-3	Zählspiel	163

30. Dreiball-, Bestball- und Vierball-Lochspiel	
30-1 Allgemeines	164
30-2 Dreiball-Lochspiel	164
30-3 Bestball- und Vierball-Lochspiel	165

31. Vierball-Zählspiel	
31-1 Allgemeines	167
31-2 Vertretung einer Partei	167
31-3 Aufschreiben der Schlagzahl	167
31-4 Spielfolge	167
31-5 Falscher Ball	167
31-6 Strafen einer Partei	168
31-7 Strafen der Disqualifikation	168
31-8 Auswirkung anderer Strafen	169

32. Wettspiele gegen Par und nach Stableford	
32-1 Spielbedingungen	170
32-2 Strafen der Disqualifikation	173

Wettspielordnung

33. Die Spielleitung	
33-1 Ausschreibung; Außerkraftsetzung von Golfregeln	175
33-2 Der Platz	175
33-3 Abspielzeit und Spielergruppen	177
33-4 Vorgabenverteilung	177
33-5 Zählkarte	177
33-6 Entscheidung bei gleichen Ergebnissen	178
33-7 Strafe der Disqualifikation; Ermessen der Spielleitung	178
33-8 Platzregeln	178

34. Entscheidung in strittigen Fällen	
34-1 Beanstandungen und Strafen	179
34-2 Entscheidung des Referees	180
34-3 Entscheidung der Spielleitung	180

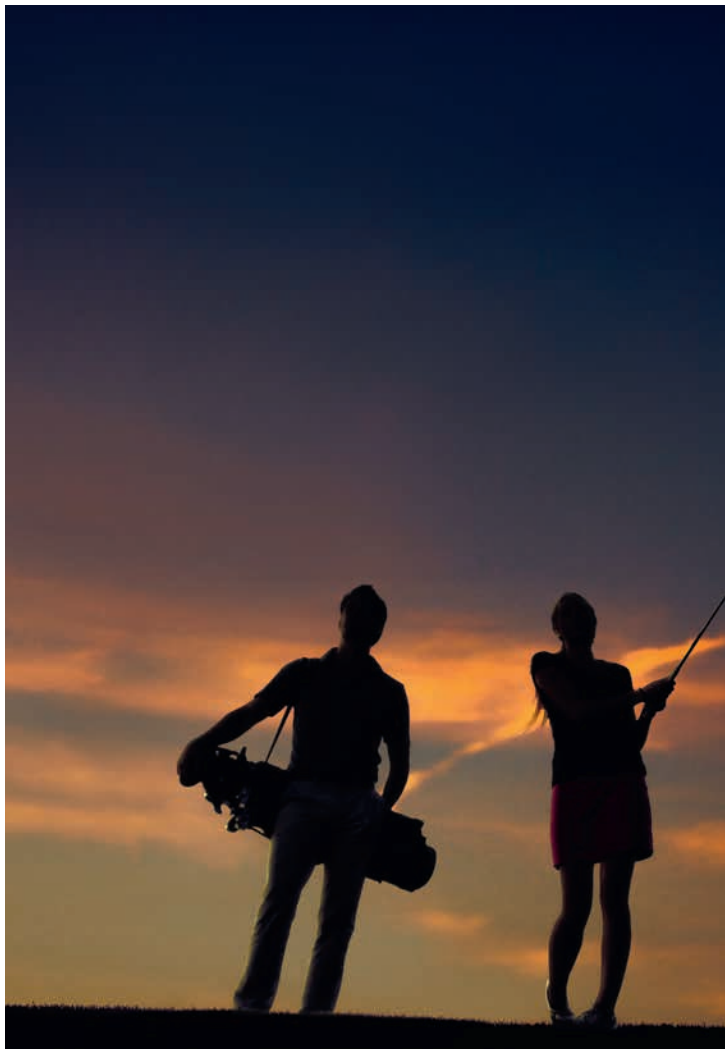
Anhang	Anhang I	A	Platzregeln	184
		B	Wettspielbedingungen	204
	Anhang II		Form von Schlägern	220
	Anhang III		Der Ball	235
	Anhang IV		Hilfsmittel und andere Ausrüstung	236

Abschnitt IV	Amateurstatut	241
	Systematisches Register der Regeln	269
	Systematisches Register des Amateurstatuts	307



Ein Ziel.





Ein Spiel.

Der Golfsport zieht seit mehr als 500 Jahren Profis wie Amateure gleichermaßen in seinen Bann. Die Herausforderungen, der Wettkampfgedanke und der Sportsgeist rufen das Beste in allen Spielern hervor und schaffen eine aufrichtige und dauerhafte Verbundenheit zwischen ihnen. Das Spiel zu perfektionieren, ist eine Aufgabe fürs Leben.



ROLEX



Eine Idee.

Von Beginn an vereint den R&A und die United States Golf Association die gemeinsame Leidenschaft für den Golfsport. Zusammen tragen sie dafür Sorge, dass dieses einheitliche Regelwerk mit einem weltweit gültigen und anerkannten Standard stets den Entwicklungen des Golfsports angepasst wird. Doch es ist nicht nur ein Regelwerk. Mit seinen Informationen führt es durch ein Spiel, das nach immer neuen Herausforderungen und Inspirationen sucht.



ROLEX



Ein Standard.

Um einer Tradition wie dieser gerecht zu werden, reicht es nicht, nur die Erfolge der Vergangenheit zu feiern. Ebenso muss das Fundament für eine große Zukunft gelegt werden. Rolex ist stolz darauf, an der Seite des R&A und der USGA Teil dieser Zukunftsvision zu sein und einen wahrhaft zeitlosen Sport zu fördern.



■ Golfregeln

Regel 3-3. Zweifel über Spielweise

Die Regel wurde ergänzt um weitere Anleitungen zu geben wie folgt:

1. Das Verfahren für einen Bewerber, der im Zweifel ist, wie er verfahren soll und sich entscheidet zwei Bälle zu Spielen; und
2. wie die Spielleitung feststellen soll, welcher Ball in diesen Situationen zählt.

Außerdem wurde die Regel erweitert um eine Anleitung zu geben welcher Ball zählen soll, falls die Regeln das gewählte Verfahren für keinen der Bälle erlauben.

Ausnahme zu Regel 6-6d. Falsche Schlagzahl für das Loch

Diese neue Ausnahme sieht vor, dass ein Bewerber nicht disqualifiziert wird, wenn er für irgendein Loch eine niedrigere als die tatsächlich gespielte Schlagzahl einreicht, und der Grund dafür ist, dass der Bewerber vor dem Einreichen seiner Zählkarte nicht wusste, dass er sich Strafe zugezogen hat. Stattdessen erhält der Bewerber die Strafe nach der anwendbaren Regel und weitere zwei Strafschläge für jedes der Löcher, an denen der Bewerber gegen Regel 6-6d verstoßen hat.

Regel 14-1b. Schläger fixieren

Diese neue Regel wurde eingeführt um das Fixieren des Schlägers während eines Schlags zu verbieten, sei es „direkt“ oder unter Zuhilfenahme eines „Fixierpunkts“.

Regel 14-3. Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche Ausrüstung; ungewöhnliche Verwendung von Ausrüstung

Mehrere Ergänzungen zu Regel 14-3 wurden gemacht, einschließlich:

1. Es wurde grundsätzlich festgelegt, welche Richtlinien die Regelinstanzen in ihrer Einschätzung leiten, ob die Verwendung irgendeines Gegenstands einen Verstoß gegen Regel 14-3 darstellt.
2. Zur Klärung wurde die ursprüngliche Bezeichnung „ungebräuchliche Verwendung von Ausrüstung“ in „ungewöhnliche Verwendung von Ausrüstung“ geändert; und
3. Die Strafe der Disqualifikation für den ersten Verstoß des Spielers gegen Regel 14-3 während der festgesetzten Runde wurde abgeändert in Lochverlust im Lochspiel oder zwei Strafschläge im Zählspiel; erst bei einem weiteren Verstoß folgt die Strafe der Disqualifikation.

Regel 18-2. Ball in Ruhe bewegt durch den Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung

Regel 18-2b (Ball bewegt sich nach Ansprechen) wurde zurückgezogen. Dies bedeutet, wenn sich ein Ball bewegt, nachdem ihn der Spieler angesprochen hat, richtet sich die Anwendung einer Strafe nach Regel 18-2 allein danach, ob der Spieler verursacht hat, dass sich der Ball bewegte.

Regel 25-2. Eingebetteter Ball

Anmerkungen wurden eingeführt um:

1. zu klären wann ein Ball als eingebettet gilt; und
2. zu bestätigen, dass die Spielleitung eine Platzregel einführen darf, die straflose Erleichterung für einen im Gelände eingebetteten Ball gewährt.

Regel 26-2. Ball im Wasserhindernis gespielt

Die Regel wurde zum besseren Verständnis umgestaltet. Es gab keine wesentliche Änderung.

■ Anhang I. Platzregeln, Wettspielbedingungen

Die ehemaligen Teile A und B des Anhang I, die sich auf Platzregeln beziehen, wurden zusammengeführt, um alle sachbezogenen Informationen für besondere Platzregeln an einer Stelle bereitzustellen.

■ Anhang IV. Hilfsmittel und andere Ausrüstung

Der sich auf Entfernungsmesser beziehende Teil 5 wurde dahingehend geändert, dass, wenn eine Platzregel die Benutzung von Entfernungsmessgeräten gestattet, ein Verstoß gegen Regel 14-3 nur dann vorliegt, wenn der Spieler das Gerät für einen Zweck benutzt, den diese Regel verbietet. War früher eine solche Platzregel in Kraft, hatte ein Spieler bereits gegen Regel 14-3 verstoßen, wenn er ein Entfernungsmessgerät benutzte, dass auch Funktionen enthielt, deren Benutzung einen Verstoß gegen Regel 14-3 darstellte, unabhängig davon, ob diese Funktionen vom Spieler tatsächlich benutzt wurden.

■ Anhänge II, III und IV

Alle Angaben über regelgerechte Ausrüstung und das Vorgehen zur Vorlage von Produkten wurden aus den Regeln 4, 5 und 14-3 entfernt um Redundanz mit den Anhängen II, III und IV zu vermeiden. Die Konsolidierung dieser Angaben in den Anhängen ist nicht wesentlich und dient nur der Vereinfachung.

■ Amateurstatut

3-1b. Preisgeld für wohltätige Zwecke

Die neue Regel 3-1b wurde eingeführt, um Amateurgolfern die Möglichkeit zu geben, an Turnieren teilzunehmen, bei denen Preisgeld oder ein entsprechender Gegenwert an eine anerkannte Wohltätigkeitsorganisation gespendet wird, vorausgesetzt der Veranstalter hat die vorherige Genehmigung bei dem Dachverband (in der Schweiz bei der ASG) eingeholt.

4-3. Golf bezogene Aufwendungen

Die neue Regel 4-3 wurde eingeführt um klarzustellen, dass ein Golfamateure eine angemessene Aufwandsentschädigung, die die tatsächlichen Ausgaben nicht übersteigt, für nicht Wettspiel bezogene, mit Golf in Verbindung stehende Aktivitäten, erhalten darf.

9-2b(I). Wartefrist; Berufsgolf

Die vorgeschlagenen Richtlinien der Regelwartezeit wurden dahingehend geändert, dass bei einer Dauer eines Verstoßes gegen die Amateurbestimmungen von 6 Jahren oder länger (bisher 5 Jahre oder länger) die Wartefrist 2 Jahre betragen sollte.

Hat ein Antragsteller zur Wiedereinsetzung umfangreich um Preisgeld gespielt, ist bei der Beurteilung, ob die Wartefrist verlängert werden sollte, zu berücksichtigen, welches Niveau die Wettspiele hatten und mit welchen Ergebnis der Antragsteller an diesen Wettspielen teilgenommen hat.

Einige Hinweise für die Benutzung des Regelbuchs

Es ist verständlich, dass nicht jeder, der ein Regelbuch besitzt, dieses von Anfang bis zum Ende liest. Die meisten Golfspieler schauen nur dann in das Regelbuch, wenn sie einen Regelfall auf dem Platz zu lösen haben. Um jedoch sicherzustellen, dass Sie ein Grundverständnis der Regeln haben und Golf in einer vernünftigen Art und Weise spielen, wird empfohlen, dass Sie zumindest die „Kurze Einführung in die Golfregeln“ und den Abschnitt „Etikette“ lesen, die in diesem Buch enthalten sind.

Um die richtige Antwort auf Regelfragen auf dem Platz zu erhalten, sollte Ihnen die Verwendung des Registers der Golfregeln helfen, die zutreffende Regel zu finden. Bewegt z. B. ein Spieler versehentlich seinen Ballmarker beim Aufnehmen des Balls auf dem Grün, so stellen Sie die zutreffenden Schlüsselwörter fest wie „Ballmarker“, „Ball aufnehmen“ und „Grün“ und suchen dann im Register nach diesen Stichworten. Die zutreffende Regel (Regel 20-1) ist unter den Stichworten „Ballmarker“ und „Ball aufnehmen“ zu finden und das Lesen der Regel wird die richtige Antwort bestätigen.

Zusätzlich zum Feststellen der Schlüsselwörter und der Verwendung des Registers der Golfregeln werden die nachfolgenden Punkte Ihnen helfen, das Regelbuch effizient und richtig anzuwenden:

■ Bedeutung der einzelnen Wörter:

Alle Wörter im Regelbuch sind sehr präzise und wohl überlegt ausgewählt. Man sollte die unterschiedliche Bedeutung der nachfolgend aufgeführten Wörter kennen und verstehen:

„Darf, kann“	freigestellt
„Sollte“	empfohlen
„Muss“	Anweisung (mit Strafe bei Nichtbefolgen)
„Ein Ball“	man darf einen anderen Ball einsetzen (z. B. Regeln 26, 27 oder 28)
„Der Ball“	man darf keinen anderen Ball einsetzen (z. B. Regeln 24-2 oder 25-1)

■ Die Erklärungen kennen

In den Erklärungen sind über fünfzig definierte Begriffe (z. B. Ungewöhnlich beschaffener Boden, Gelände) aufgeführt, die die Grundlage für das gesamte Regelwerk bilden. Eine gute Kenntnis dieser Begriffe, die in *Kursivschrift* gedruckt sind, ist besonders wichtig für die korrekte Anwendung der Golfregeln.

Damit man eine Regelfrage beantworten kann, muss man den Sachverhalt einwandfrei klären. Daher sollte man feststellen:

- Die Spielform
(z. B. Lochspiel oder Zählspiel, Einzel, Vierer oder Vierball).
- Wer ist betroffen (z. B. der Spieler, sein Partner oder Caddie, etwas Nicht zum Spiel Gehöriges).
- Wo hat sich der Vorfall zugetragen (z. B. auf dem Abschlag, in einem Bunker oder Wasserhindernis, auf dem Grün).
- Was ist tatsächlich vorgefallen.
- Der zeitliche Ablauf des Vorfalls (z. B. hat der Spieler seine Zählkarte schon eingereicht, ist das Wettspiel beendet).

■ **Bezugnahme auf das Regelbuch**

Wie oben ausgeführt sollte die Bezugnahme auf das Register des Regelbuchs und die zutreffende Regel in der Mehrzahl der Regelfragen, die auf dem Platz entstehen, die Antwort liefern. Im Zweifelsfall sollte man den Platz so bespielen, wie man ihn vorfindet und den Ball spielen, wie er liegt. Nach der Rückkehr ins Clubhaus sollten Sie den Fall der Spielleitung vortragen; es könnte sein, dass die Einsichtnahme in die „Entscheidungen zu den Golfregeln“ hilft, Fragen zu beantworten, die sich nicht vollkommen klar mit dem Regelbuch selbst beantworten lassen.

EINE KURZE EINFÜHRUNG IN DIE GOLFREGLN

Diese Einführung bietet eine einfache Erklärung für häufig vorkommende Regelsituationen. Sie ist kein Ersatz für die Golfregeln, die zu Hilfe genommen werden sollten, sobald Zweifel auftreten. Weitere Informationen zu den jeweiligen Punkten sind in der zutreffenden Regel zu finden.

■ Allgemeines

Golf sollte mit der richtigen Einstellung und in Übereinstimmung mit dem Abschnitt „Etikette“ in den Offiziellen Golfregeln gespielt werden. Insbesondere gilt

- Nehmen Sie Rücksicht auf andere Spieler
- Spielen Sie zügig und seien Sie bereit, schnellere Gruppen durchspielen zu lassen, und
- Schonen Sie den Platz, indem Sie die Bunker einebnen, Divots zurücklegen und Balleinschlaglöcher auf den Grüns ausbessern.

Vor Beginn der Runde wird Ihnen empfohlen

- die Platzregeln auf der Zählkarte und am schwarzen Brett zu lesen
- Ihren Ball zu kennzeichnen; viele Spieler verwenden einen Ball gleicher Marke und Typs. Wenn Sie Ihren Ball nicht identifizieren können, gilt er als verloren (Regeln 12-2 und 27-1).
- ihre Schläger zu zählen. Sie dürfen maximal 14 Schläger mitführen (Regel 4-4).

Während der Runde

- Erbitten Sie von niemanden Belehrung außer Ihren Caddie, Ihren Partner (d.h. einen Spieler aus Ihrer Partei) oder Ihren Partners Caddie. Erteilen Sie niemandem Belehrung außer ihrem Partner. Sie dürfen nach Informationen zu den Regeln, Entfernungen und Lage von Hindernissen, des Flaggenstocks usw. fragen und diese mitteilen (Regel 8-1).

- Spielen Sie keine Übungsschläge während des Spielens eines Lochs (Regel 7-2).

Am Ende der Runde

- Vergewissern Sie sich im Lochspiel, dass das Ergebnis bekannt gegeben wird.
- Vergewissern Sie sich im Zählspiel, dass Ihre Zählkarte vollständig ausgefüllt ist, und reichen Sie diese sobald wie möglich bei der Spielleitung ein (Regel 6-6).

■ Die Regeln

Abschlag (Regel 11)

Sie dürfen Ihren Ball wechseln, bevor Sie Ihren Abschlag spielen; es ist üblich, einen Spieler in Ihrer Gruppe zu informieren, wenn Sie Ihren Ball auswechseln.

Spielen Sie Ihren Abschlag von einem Punkt zwischen und nicht vor den Abschlagmarkierungen. Sie dürfen Ihren Abschlag von einer Stelle bis zu zwei Schlägerlängen hinter der Vorderkante der Abschlagmarkierungen spielen.

Spielen Sie Ihren Abschlag von außerhalb des Abschlags:

- ist dies im Lochspiel straflos, aber der Gegner darf verlangen, dass Sie den Schlag wiederholen, sofern er dies sofort macht;
- im Zählspiel ziehen Sie sich zwei Strafschläge zu, der Schlag selbst zählt nicht, und Sie müssen einen Ball von innerhalb der Abschlagmarkierungen spielen.

Spielen des Balls (Regeln 12, 13, 14 und 15)

Glauben Sie, ein Ball könnte Ihr Ball sein, aber Sie können Ihr Kennzeichen zur Identifizierung nicht sehen, dürfen Sie die Lage dieses Balls nach Ankündigung gegenüber Gegner oder Zähler markieren und ihn zum Identifizieren aufnehmen (Regel 12-2). Ein nach dieser Regel aufgenommener Ball darf nicht gereinigt werden, außer im zur Identifizierung erforderlichen Ausmaß.

Spielen Sie Ihren Ball wie er liegt. Verbessern Sie nicht die Lage, den Raum des beabsichtigten Standes oder Schwunges oder Ihre Spiellinie durch

- Bewegen, Biegen oder Brechen von irgendetwas Befestigtem oder Wachsendem, außer beim redlichen Beziehen Ihrer Standposition oder beim Schwung, oder
- Niederdrücken von Etwas (Regel 13-2).

Ist Ihr Ball in einem Bunker oder Wasserhindernis,

- berühren Sie nicht den Boden (oder das Wasser in einem Wasserhindernis) mit der Hand oder dem Schläger vor Ihrem Abschwung, oder
- bewegen Sie keine losen hinderlichen Naturstoffe (Regel 13-4).

Wenn Sie einen falschen Ball (z.B. einen verirrtten Ball oder den Ball eines anderen Spielers) spielen,

- verlieren Sie im Lochspiel das Loch;
- ziehen Sie sich im Zählspiel zwei Strafschläge zu, die Schläge mit dem falschen Ball zählen nicht, und müssen den Fehler berichtigen, indem Sie den richtigen Ball spielen (Regel 15-3).

Auf dem Grün (Regeln 16 und 17)

Auf dem Grün dürfen Sie

- die Lage Ihres Balls kennzeichnen, ihn aufnehmen und reinigen (legen Sie den Ball immer genau an dieselbe Stelle zurück), und
- Balleinschlaglöcher und alte Lochpfropfen ausbessern, aber keine anderen Beschädigungen wie z. B. Spikemarken (Regel 16-1).

Beim Spielen eines Schlags auf dem Grün sollten Sie sich vergewissern, dass der Flaggenstock entfernt oder bedient wird. Der Flaggenstock darf auch bedient oder entfernt werden, wenn der Ball außerhalb des Grüns liegt (Regel 17).

Ball in Ruhe bewegt (Regel 18)

Ist Ihr Ball im Spiel, ziehen Sie sich im Allgemeinen einen Strafschlag zu und müssen Ihren Ball zurücklegen, wenn Sie zufällig verursachen, dass Ihr Ball sich bewegt oder Sie ihn aufnehmen, wenn es nicht zulässig ist.

Wird Ihr Ball in Ruhe durch jemand anderen als Sie, Ihren Caddie, Ihren Partner oder Ihres Partners Caddies bewegt oder wurde er durch einen anderen Ball bewegt, legen Sie ihn straflos zurück.

Wird ein Ball in Ruhe durch den Wind bewegt oder bewegt er sich ohne erkennbaren Anlass, spielen Sie ihn straflos wie er liegt.

Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten (Regel 19)

Wird ein von Ihnen geschlagener Ball von Ihnen, Ihrem Caddie, Ihrem Partner oder Ihres Partners Caddies oder Ausrüstung, die Ihnen oder Ihrem Partner gehört, abgelenkt oder aufgehalten, ziehen Sie sich einen Strafschlag zu und spielen den Ball wie er liegt (Regel 19-2).

Wird ein von Ihnen geschlagener Ball von einem anderen Ball in Ruhe abgelenkt oder aufgehalten, ist dies meistens straflos und der Ball wird gespielt wie er liegt. Lagen jedoch beide Bälle auf dem Grün bevor Sie Ihren Schlag machten, ziehen Sie sich nur im Zählspiel zwei Strafschläge zu (Regel 19-5a).

Aufnehmen, Fallenlassen und Hinlegen des Balls (Regel 20)

Bevor ein Ball aufgenommen wird, der danach zurückgelegt werden muss (z. B. wenn der Ball auf dem Grün aufgenommen wurde, um ihn zu reinigen), muss die Lage des Balls gekennzeichnet werden (Regel 20-1).

Wird der Ball aufgenommen, um ihn an einem anderen Ort fallen zu lassen oder hinzulegen (z. B. fallen lassen innerhalb zweier Schlägerlängen nach Regel „Ball unspielbar“), wird nicht zwingend verlangt, seine Lage zu kennzeichnen, es wird jedoch empfohlen.

Stehen Sie beim Fallenlassen aufrecht, halten Sie den Ball mit ausgestrecktem Arm auf Schulterhöhe und lassen ihn fallen.

Häufige Situationen, in denen ein fallen gelassener Ball erneut fallen gelassen werden muss, sind:

- er rollt in eine Lage, in der Behinderung durch den Umstand besteht, von dem Erleichterung in Anspruch genommen wurde (z. B. ein unbewegliches Hemmnis);
- er kommt mehr als zwei Schlägerlängen von dem Punkt zur Ruhe, an dem er fallen gelassen wurde; oder
- er kommt näher zum Loch zur Ruhe als seine ursprüngliche Lage, dem nächstgelegenen Punkt der Erleichterung, oder dem Punkt, an dem er zuletzt die Grenze eines Wasserhindernisses gekreuzt hat.

Wird ein Ball ein zweites Mal fallen gelassen und rollt erneut in eine dieser o. g. Lagen, legen Sie ihn dorthin, wo er beim zweiten Fallenlassen erstmals auf den Boden auftraf.

Ball unterstützt oder behindert Spiel (Regel 22)

Sie dürfen

- Ihren Ball aufnehmen oder einen anderen Ball aufnehmen lassen, wenn Sie der Ansicht sind, der Ball könne einen anderen Spieler unterstützen, oder
- jeden Ball aufnehmen lassen, wenn dieser Ihr Spiel behindern könnte.

Sie dürfen nicht zustimmen, einen Ball an seinem Ort liegen zu lassen, um damit einen anderen Spieler zu unterstützen.

Ein Ball, der aufgenommen wird, weil er das Spiel unterstützt oder behindert, darf nicht gereinigt werden, es sei denn, er war vom Grün aufgenommen worden.

Lose hinderliche Naturstoffe (Regel 23)

Sie dürfen einen losen hinderlichen Naturstoff bewegen (z. B. natürliche lose Gegenstände wie Steine, lose Blätter und Äste), es sei denn, der lose hinderliche Naturstoff und der Ball liegen im selben Hindernis (z.B. Bunker oder Wasserhindernis). Wenn Sie einen losen hinderlichen Naturstoff entfernen und dies verursacht, dass Ihr Ball sich bewegt, muss der Ball zurückgelegt werden und Sie ziehen sich einen Strafschlag zu (außer der Ball lag auf dem Grün).

Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

Bewegliche Hemmnisse (z. B. künstliche bewegliche Gegenstände wie Rechen, Flaschen usw.) dürfen überall straflos entfernt werden. Wird Ihr Ball dabei bewegt, muss er straflos zurückgelegt werden.

Liegt Ihr Ball in oder auf einem beweglichen Hemmnis, darf er aufgenommen werden, das Hemmnis darf entfernt werden und der Ball wird straflos so nahe wie möglich dem Punkt unterhalb der Stelle fallen gelassen, an der der Ball auf dem Hemmnis lag. Auf dem Grün wird der Ball an diesem Punkt hingelegt.

Unbewegliche Hemmnisse und ungewöhnlich beschaffener Boden (Regeln 24-2 und 25-1)

Ein unbewegliches Hemmnis ist ein künstlicher Gegenstand auf dem Platz, der nicht bewegt werden kann (z. B. ein Gebäude) oder der nicht ohne weiteres bewegt werden kann (z. B. ein fest eingelassener Richtungspfahl). Gegenstände, die Aus kennzeichnen, werden nicht als Hemmnisse behandelt.

Ein ungewöhnlich beschaffener Boden ist zeitweiliges Wasser, Boden in Ausbesserung oder ein Loch, Aufgeworfenes oder Laufweg eines Erdgänge grabenden Tiers, Reptils oder Vogels.

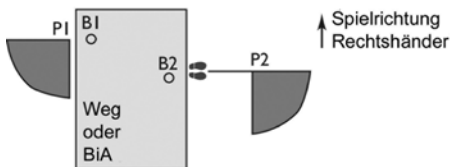
Ausgenommen Ihr Ball liegt in einem Wasserhindernis, wird straflose Erleichterung von unbeweglichen Hemmnissen oder ungewöhnlich beschaffenem Boden gewährt, wenn ein solcher

Umstand physisch die Lage des Balls, Ihren Stand oder Ihren Schwung behindert. Sie dürfen den Ball aufnehmen und ihn innerhalb einer Schlägerlänge des nächstgelegenen Punkts der Erleichterung fallen lassen (siehe Erklärung „nächstgelegener Punkt der Erleichterung“), jedoch nicht näher zum Loch als der nächstgelegene Punkt der Erleichterung (siehe Skizze unten). Ist der Ball auf dem Grün, wird er an den nächstgelegenen Punkt der Erleichterung gelegt; dieser kann auch außerhalb des Grüns sein.

Es gibt keine Erleichterung für eine Beeinträchtigung der Spielinie, es sei denn, sowohl der Ball als auch der Umstand liegen auf dem Grün.

Ist Ihr Ball im Bunker, können Sie als zusätzliche Möglichkeit Erleichterung von dem Umstand in Anspruch nehmen, indem Sie den Ball außerhalb und hinter dem Bunker mit einem Strafschlag fallen lassen.

Die nachfolgende Skizze verdeutlicht den Begriff „nächstgelegener Punkt der Erleichterung“ in den Regeln 24-2 und 25-1 für einen rechtshändigen Spieler:



- B1 = Lage des Balls auf einer Straße, in Boden in Ausbesserung (BiA) o. ä.
- P1 = nächstgelegener Punkt der Erleichterung
- P1 = schraffierter Bereich, innerhalb dem der Ball fallen zu lassen ist, im Radius von einer Schlägerlänge um P1, gemessen mit einem beliebigen Schläger
- B2 = Lage des Balls auf einer Straße, in Boden in Ausbesserung (BiA) o. ä.
-  = angenommener Stand um von P2 mit dem Schläger zu spielen, mit dem der Spieler vermutlich den Schlag machen wird
- P2 = nächstgelegener Punkt der Erleichterung
- P2 = schraffierter Bereich, innerhalb dem der Ball fallen zu lassen ist, im Radius von einer Schlägerlänge um P2, gemessen mit einem beliebigen Schläger

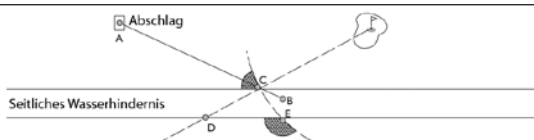
Wasserhindernisse (Regel 26)

Ist Ihr Ball in einem Wasserhindernis (gelbe Pfähle und / oder Linien), dürfen Sie den Ball spielen wie er liegt oder unter Hinzurechnung eines Strafschlags

- einen Ball von dort spielen, von wo aus Ihr letzter Schlag gespielt wurde, oder
- einen Ball in beliebiger Entfernung hinter dem Hindernis fallen lassen auf einer geraden Linie zwischen dem Loch, dem Punkt, an dem der Ball zuletzt die Grenze des Hindernisses überschritten hatte, und der Stelle, an der der Ball fallen gelassen wird.

Ist Ihr Ball in einem seitlichen Wasserhindernis (rote Pfähle und / oder Linien), dürfen Sie zusätzlich zu den Optionen für einen Ball im Wasserhindernis (siehe oben) einen Ball unter Hinzurechnung eines Strafschlags fallen lassen innerhalb von zwei Schlägerlängen von dem Punkt, und nicht näher zum Loch als dieser,

- an dem der Ball zuletzt die Grenze des Hindernisses gekreuzt hat, oder
- auf der gegenüberliegenden Seite des Hindernisses, der gleichweit vom Loch entfernt liegt wie der Punkt, an dem der Ball zuletzt die Grenze des Hindernisses gekreuzt hat.



Ein vom Abschlag an Punkt A gespielter Ball kommt an Punkt B in einem *seitlichen* Wasserhindernis zur Ruhe, nachdem er die Grenze des Hindernisses an Punkt C gekreuzt hat.

Der Spieler kann wie folgt verfahren:

- Den Ball straflos an Punkt B spielen, oder unter Hinzurechnung eines Strafschlags
- einen neuen Ball vom Abschlag spielen
- einen Ball hinter dem Hindernis irgendwo auf der gestrichelten Linie hinter Punkt D fallen lassen, oder
- einen Ball in dem schraffierten Bereich C fallen lassen (innerhalb von zwei Schlägerlängen von Punkt C, jedoch nicht näher zum Loch als Punkt C), oder
- einen Ball in dem schraffierten Bereich E fallen lassen (innerhalb von zwei Schlägerlängen von Punkt E, jedoch nicht näher zum Loch als Punkt E).

Ball verloren oder Aus; provisorischer Ball (Regel 27)

Überprüfen Sie die Platzregeln auf der Zählkarte, um die Ausgrenzen des Platzes zu kennen. Diese sind im Allgemeinen durch Zäune, Mauern, weiße Pfähle oder weiße Linien gekennzeichnet.

Ist Ihr Ball außerhalb eines Wasserhindernisses verloren oder Aus, müssen Sie mit einem Strafschlag einen neuen Ball von der Stelle spielen, an der der letzte Schlag gespielt wurde, d. h. unter Strafe von Schlag und Distanzverlust.

Sie dürfen einen Ball fünf Minuten suchen. Ist er nicht innerhalb der fünf Minuten gefunden worden, ist er verloren.

Glauben Sie nach einem Schlag, Ihr Ball könnte außerhalb eines Wasserhindernisses verloren oder Aus sein, sollten Sie einen „provisorischen Ball“ spielen. Sie müssen ankündigen, dass dies ein provisorischer Ball ist und ihn spielen, bevor Sie nach vorne gehen, um den ursprünglichen Ball zu suchen.

Ist der ursprüngliche Ball verloren (außer in einem Wasserhindernis) oder Aus, müssen Sie das Spiel mit einem Strafschlag mit dem provisorischen Ball fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball auf dem Platz gefunden, müssen Sie das Spiel mit diesem Ball fortsetzen und dürfen den provisorischen Ball nicht mehr weiterspielen.

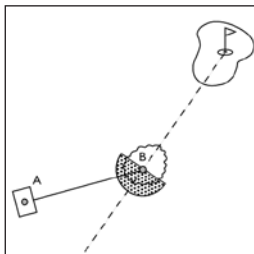
Ball unspielbar (Regel 28)

Ist Ihr Ball in einem Wasserhindernis und Sie möchten ihn nicht spielen, wie er liegt, müssen Sie nach der Regel „Wasserhindernisse“ verfahren; die Regel „Ball unspielbar“ ist nicht anwendbar.

Halten Sie Ihren Ball anderswo auf dem Platz für unspielbar, dürfen Sie unter Hinzurechnung eines Strafschlags

- einen Ball dort spielen, von wo aus Ihr letzter Schlag gespielt wurde, oder
- einen Ball in beliebiger Entfernung hinter dem Punkt, an dem der Ball lag, fallen lassen auf einer geraden Linie zwischen dem Loch, dem Punkt, an dem der Ball lag, und der Stelle, an der der Ball fallen gelassen wird, oder
- einen Ball innerhalb von zwei Schlägerlängen von der Stelle, an der der Ball lag, nicht näher zum Loch fallen lassen.

Ist Ihr Ball in einem Bunker, dürfen Sie wie oben beschrieben verfahren, jedoch muss der Ball im Bunker fallen gelassen werden, wenn Sie ihn auf der Linie zurück oder innerhalb zweier Schlägerlängen fallen lassen.



Ein vom Abschlag an Punkt A gespielter Ball kommt in einem Busch an Punkt B zur Ruhe. Hält der Spieler den Ball für unspielbar, so hat er unter Hinzurechnung eines Strafschlags folgende Optionen:

- Er kann einen Ball vom Abschlag spielen,
- er kann einen Ball hinter Punkt B auf der gestrichelten Linie fallen lassen,
- er kann einen Ball in dem schraffierten Bereich fallen lassen (innerhalb von zwei Schlägerlängen von Punkt B, jedoch nicht näher zum Loch als Punkt B).

DIE GOLFREGELN

Abschnitt I Etikette

Verhalten auf dem Platz



SICHERHEIT UND RÜCKSICHTNAHME AUF DEM GOLFPLATZ

■ Einleitung

Dieser Abschnitt stellt Richtlinien für das Verhalten auf, das beim Golfspielen erwartet wird. Wenn diese Richtlinien eingehalten werden, können alle Spieler die größtmögliche Spielfreude erreichen. Das vorherrschende Prinzip ist, dass auf dem Platz stets Rücksicht auf andere Spieler genommen werden sollte.

■ Der „wahre Geist des Golfspiels“ (Spirit of the Game)

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“ (Spirit of the Game).

■ Sicherheit

Spieler sollten sich vergewissern, dass niemand nahe bei ihnen oder sonst wie so steht, dass ihn Schläger, Ball oder irgendetwas (wie Steine, Sand, Zweige etc.), was beim Schlag oder Schwung bewegt wird, treffen könnten, wenn sie einen Schlag oder Übungsschwung machen.

Spieler sollten nicht spielen, bis die Spieler vor ihnen außer Reichweite sind.

Spieler sollten immer auf Greenkeeper in ihrer Nähe oder in Spielrichtung achten, wenn sie einen Schlag spielen, der diese gefährden könnte.

Schlägt ein Spieler einen Ball in eine Richtung, in der er jemanden treffen könnte, sollte er sofort eine Warnung rufen. Der übliche Warnruf in einer solchen Situation lautet „Fore“.

■ Rücksicht auf andere Spieler

Nicht stören oder ablenken

Spieler sollten immer Rücksicht auf andere Spieler auf dem Platz nehmen und deren Spiel nicht durch Bewegungen, Gespräche oder vermeidbare Geräusche stören.

Spieler sollten sicherstellen, dass keine von ihnen auf den Platz mitgenommenen elektronischen Geräte andere Spieler ablenken. Auf dem Abschlag sollte ein Spieler seinen Ball nicht aufsetzen, bevor er an der Reihe ist.

Andere Spieler sollten nicht nahe oder direkt hinter dem Ball des Spielers oder direkt hinter dem Loch stehen, wenn dieser dabei ist, seinen Schlag auszuführen.

Auf dem Grün

Auf dem Grün sollten Spieler nicht auf oder nahe bei der Puttlinie eines anderen Spielers stehen oder ihren Schatten auf die Puttlinie werfen, wenn ein anderer Spieler spielt.

Spieler sollten in der Nähe des Grüns bleiben, bis alle Spieler dieses Loch beendet haben.

Aufschreiben der Schlagzahlen

Ein Spieler, der im Zählspiel als Zähler eingesetzt ist, sollte, falls notwendig, auf dem Weg zum nächsten Abschlag das Ergebnis des letzten Lochs mit dem Spieler abgleichen und aufschreiben.

■ Spieltempo

Zügig spielen und Anschluss halten

Spieler sollten ein zügiges Spieltempo einhalten. Die Spielleitung kann Richtlinien zur Spielgeschwindigkeit aufstellen, an die sich alle Spieler halten sollten.

Es liegt in der Verantwortung einer Spielergruppe, Anschluss an die Gruppe vor sich zu halten. Fällt sie ein ganzes Loch hinter der Gruppe vor sich zurück und hält sie die ihr folgende Gruppe auf, sollte sie dieser das Durchspielen anbieten, gleich wie viele Spieler in dieser Gruppe spielen. Falls eine Spielergruppe zwar kein

ganzes Loch vor sich frei hat, es aber dennoch deutlich wird, dass die nachfolgende Spielergruppe schneller spielen kann, so sollte der nachfolgenden Gruppe das Durchspielen ermöglicht werden.

Auf den Schlag vorbereitet sein

Spieler sollten unmittelbar bereit sein, ihren Schlag zu spielen, wenn sie an der Reihe sind. Wenn sie auf oder nahe dem Grün sind, sollten sie ihre Golftaschen oder -wagen an einer Stelle abstellen, die es ihnen ermöglicht, schnell vom Grün zum nächsten Abschlag zu gelangen. Sofort nach Beendigung eines Lochs sollten die Spieler das Grün verlassen.

Ball verloren

Glaubt ein Spieler, dass sein Ball außerhalb eines Wasserhindernisses verloren oder im Aus sein kann, so sollte er einen provisorischen Ball spielen, um Zeit zu sparen.

Spieler, die einen Ball suchen, sollten nachfolgenden Spielern unverzüglich ein Zeichen zum Überholen geben, wenn der gesuchte Ball offensichtlich nicht sogleich zu finden ist. Sie sollten nicht zunächst fünf Minuten suchen, bevor sie überholen lassen. Ihr Spiel sollten sie erst fortsetzen, wenn die nachfolgenden Spieler überholt haben und außer Reichweite sind.

VORRECHT AUF DEM GOLFPLATZ

Sofern nicht von der Spielleitung anders bestimmt, wird das Vorrecht auf dem Platz durch das Spieltempo einer Spielergruppe bestimmt.

Jedes Spiel über die volle Runde hat den Anspruch, dass ihm Gelegenheit gegeben wird, jedes Spiel über eine kürzere Runde zu überholen. Der Begriff „Gruppe“ bzw. „Spielergruppe“ schließt einen Einzelspieler ein.

SCHONUNG DES GOLFPLATZES

■ **Bunker einebnen**

Vor Verlassen eines Bunkers sollten Spieler alle von ihnen oder in der näheren Umgebung von anderen Spielern verursachten Unebenheiten und Fußspuren sorgfältig einebnen. Ist eine Harke in der Nähe des Bunkers verfügbar, so sollte die Harke benutzt werden.

■ **Ausbessern von Divots, Balleinschlaglöchern und Schäden durch Schuhe**

Ein Spieler sollte gewährleisten, dass jede von ihm beschädigte oder herausgeschlagene Grasnarbe (Divot) sofort wieder eingesetzt und niedergedrückt wird und dass alle durch Einschlag eines Balls hervorgerufenen Schäden auf dem Grün sorgfältig behoben werden (gleich, ob diese vom Ball des Spielers verursacht wurden oder nicht). Sobald sämtliche Spieler der Gruppe das Loch zu Ende gespielt haben, sollten durch Golfschuhe entstandene Schäden auf dem Grün behoben werden.

■ **Vermeidung von unnötigen Beschädigungen**

Spieler sollten vermeiden, den Platz durch Herausschlagen von Grasnarbe bei Übungsschwüngen oder Schlagen des Schlägers in den Boden – aus Ärger oder einem anderen Grund – zu beschädigen.

Die Spieler sollten gewährleisten, dass beim Ablegen von Golf-taschen oder Flaggenstöcken die Grüns nicht Schaden nehmen. Um das Loch nicht zu beschädigen, sollten Spieler und deren Caddies nicht zu nahe am Loch stehen und den Flaggenstock sorgfältig bedienen sowie den Ball vorsichtig aus dem Loch nehmen. Der Schlägerkopf sollte nicht dazu benutzt werden, den Ball aus dem Loch zu nehmen.

Spieler sollten sich auf dem Grün nicht auf ihren Schläger stützen, vor allem nicht, wenn sie den Ball aus dem Loch nehmen. Der Flaggenstock sollte ordnungsgemäß in das Loch zurückgesteckt werden, bevor die Spieler das Grün verlassen.

Örtliche Vorschriften über die Benutzung von Golfcarts sind streng zu befolgen.

■ **Zusammenfassung, Strafen für Verstoß**

Befolgen Spieler die Richtlinien in diesem Abschnitt, wird das Spiel für jeden angenehmer.

Missachtet ein Spieler fortgesetzt diese Richtlinien während einer Runde oder über einen gewissen Zeitraum zum Nachteil anderer, so wird der Spielleitung empfohlen, geeignete disziplinarische Maßnahmen gegen diesen Spieler zu erlassen. Solche Maßnahmen können z. B. aus einem Spielverbot auf dem Platz für eine gewisse Zeit oder in einer Sperre für eine Anzahl von Wettspielen bestehen. Dies erscheint im Interesse der Mehrheit aller anderen Spieler, die Golf in Übereinstimmung mit den vorgenannten Richtlinien spielen wollen, gerechtfertigt.

Im Fall eines schwerwiegenden Verstoßes gegen die Etikette kann die Spielleitung einen Spieler nach Regel 33-7 disqualifizieren.

Abschnitt II

ERKLÄRUNGEN

Die Erklärungen sind alphabetisch geordnet.
In den Regeln selbst sind die für die Anwendung einer
Regel wichtigsten Erklärungen in *Kursivschrift* wiedergegeben.



Abschlag

„*Abschlag*“ ist der Ort, an dem das zu spielende Loch beginnt. Der *Abschlag* ist eine rechteckige Fläche, zwei Schlägerlängen tief, deren Vorder- und Seitenbegrenzungen durch die Außenseiten von zwei Abschlagmarkierungen bezeichnet werden. Ein Ball befindet sich außerhalb des *Abschlags*, wenn er vollständig außerhalb liegt.

Ansprechen des Balls

Ein Spieler hat den „*Ball angesprochen*“, sobald er seinen Schläger unmittelbar vor oder unmittelbar hinter dem Ball aufgesetzt hat, unabhängig davon, ob er seine *Standposition* bezogen hat.

Aus

„*Aus*“ ist jenseits der Grenzen des *Platzes* oder jeder Teil des Platzes, der durch die *Spielleitung* als *Aus* markiert ist.

Wird *Aus* durch Pfähle oder einen Zaun oder als jenseits von Pfählen oder einem Zaun gekennzeichnet, so verläuft die *Auslinie* auf Bodenebene entlang den platzseitig vordersten Punkten der Pfähle bzw. Zaunpfosten ohne Berücksichtigung schräg laufender Stützpfosten. Wenn sowohl Pfähle als auch Linien benutzt werden, um *Aus* anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle das *Aus* und die Linien kennzeichnen die Grenze. Wird *Aus* durch eine Bodenlinie gekennzeichnet, so ist die Linie selbst *Aus*. *Aus* erstreckt sich von der *Auslinie* senkrecht nach oben und unten.

Ein Ball ist im *Aus*, wenn er vollständig im *Aus* liegt. Ein Spieler darf im *Aus* stehen, um einen nicht im *Aus* liegenden Ball zu spielen.

Gegenstände zur Kennzeichnung des *Aus* wie Mauern, Zäune, Pfähle und Geländer sind keine *Hemmnisse* und gelten als befestigt. Pfähle zur Bezeichnung von *Aus* sind keine *Hemmnisse* und gelten als befestigt.

- ➔ **Anmerkung 1:** Pfähle oder Linien zur Kennzeichnung von *Aus* sollten weiß sein.
- ➔ **Anmerkung 2:** Die *Spilleitung* darf in einer Platzregel festlegen, dass Pfähle, die *Aus* bezeichnen aber nicht kennzeichnen, *Hemmnisse* sind.

Ausrüstung

„*Ausrüstung*“ ist alles, was vom Spieler oder dessen *Caddie* benutzt, am Körper getragen, gehalten oder mit sich getragen wird, ausgenommen

- jeder Ball, den der Spieler an dem zu spielenden Loch gespielt hat, und
- jeder kleine Gegenstand wie Münze oder Tee, wenn er benutzt wurde, um die Lage eines Balls oder die Ausdehnung einer Fläche zu kennzeichnen, innerhalb der ein Ball fallen gelassen werden muss.

- ➔ **Anmerkung 1:** Ein an dem zu spielenden Loch gespielter Ball ist *Ausrüstung*, wenn er aufgenommen und noch nicht ins Spiel zurück gebracht wurde.
- ➔ **Anmerkung 2:** *Ausrüstung* schließt auf dem *Platz* befindliche Gegenstände zur Platzpflege, wie z. B. Harken, mit ein, wenn sie in der Hand gehalten oder getragen werden.
- ➔ **Anmerkung 3:** Wird *Ausrüstung* von zwei oder mehreren Spielern gemeinsam benutzt, gilt die gemeinsam benutzte *Ausrüstung* als *Ausrüstung* von nur einem der Spieler, die die *Ausrüstung* gemeinsam nutzen.

Wird ein gemeinsam genutztes Golfcart von einem der Spieler (oder seinem *Partner* oder einem ihrer *Caddies*), die sich das Golfcart teilen, bewegt, gilt das Golfcart und alles darin als *Ausrüstung* dieses Spielers. Anderenfalls gelten das von den Spielern

gemeinsam genutzte Golfcart und alles darin als *Ausrüstung* des Spielers, dessen Ball (oder dessen *Partners* Ball) betroffen ist.

Andere gemeinsam benutzte *Ausrüstung* gilt als *Ausrüstung* des Spielers, der sie zuletzt benutzt, am Körper getragen, gehalten oder mit sich getragen hat. Sie bleibt *Ausrüstung* dieses Spielers, bis sie von dem anderen Spieler (oder seinem *Partner* oder einem ihrer *Caddies*) benutzt, am Körper getragen, gehalten oder mit sich getragen wird.

Ball eingelocht

Siehe: „*Einlochen*“

Ball gilt als bewegt

Siehe: „*Bewegen, bewegt*“.

Ball im Spiel

Ein Ball ist „*im Spiel*“, sobald der Spieler auf dem *Abschlag* einen *Schlag* ausgeführt hat. Er bleibt *im Spiel*, bis er *eingelocht* ist, es sei denn, er ist *verloren*, im *Aus*, oder er wurde aufgenommen oder durch einen anderen Ball *ersetzt*, gleich ob der Ersatz erlaubt ist oder nicht; ein so *neu eingesetzter Ball* wird *Ball im Spiel*.

Ein *Ball im Spiel*, der markiert, aber der nicht aufgenommen wurde, bleibt *im Spiel*. Ein Ball, der markiert, aufgenommen und zurückgelegt wurde, ist wieder *im Spiel*, gleich ob der Ballmarker entfernt wurde oder nicht.

Wird ein Ball von außerhalb des *Abschlags* gespielt, wenn der Spieler ein Loch beginnt oder bei dem Versuch, diesen Fehler zu beheben, ist der Ball nicht *im Spiel*; Regel 11-4 oder 11-5 finden Anwendung. Anderenfalls beinhaltet der Begriff *Ball im Spiel* einen Ball, der von außerhalb des *Abschlags* gespielt wird, wenn der Spieler seinen nächsten Schlag vom *Abschlag* spielen will oder muss.

- ➔ **Ausnahme im Lochspiel:** *Ball im Spiel* schließt einen Ball ein, der vom Spieler bei Beginn eines Lochs von außerhalb des *Abschlags* gespielt wurde, wenn der *Gegner* nicht verlangt, dass dieser Schlag entsprechend Regel 11-4a annulliert wird.

Ball verloren

Siehe: „*Verlorener Ball*“.

Belehrung

„*Belehrung*“ ist jede Art von Rat oder Anregung, die einen Spieler in seiner Entscheidung über sein Spiel, die Schlägerwahl oder die Art der Ausführung eines *Schlags* beeinflussen könnte.

Auskunft über die *Regeln*, Entfernungen oder über allgemein Kenntliches wie die Lage von *Hindernissen* oder die Position des *Flaggenstocks* auf dem *Grün* ist nicht *Belehrung*.

Beobachter

„*Beobachter*“ ist jemand, den die *Spielleitung* bestimmt hat, einem *Referee* bei der Entscheidung von Tatfragen zur Seite zu stehen und ihm jeden Regelverstoß zu melden. Ein *Beobachter* soll nicht den *Flaggenstock* bedienen, am *Loch* stehen oder dessen Lage anzeigen, und soll auch nicht den Ball aufnehmen oder dessen Lage kennzeichnen.

Bestball

Siehe: „*Spielformen des Lochspiels*“.

Bewegen, bewegt

Ein Ball gilt als „*bewegt*“, wenn er seine Lage verlässt und anderswo zur Ruhe kommt.

Bewerber

„*Bewerber*“ ist ein Spieler im Zählwettspiel. „*Mitbewerber*“ ist jede Person, mit der zusammen der *Bewerber* spielt. Keiner ist *Partner* des anderen.

In Zählspiel-Vierern und Vierball-Wettspielen schließt, soweit es der Zusammenhang gestattet, der Begriff „*Bewerber*“ oder „*Mitbewerber*“ den *Partner* ein.

Boden in Ausbesserung

„*Boden in Ausbesserung*“ ist jeder Teil des *Platzes*, der auf Anordnung der *Spielleitung* als solcher markiert oder durch deren befugte Vertreter dazu erklärt wurde. Jeglicher Boden und jederlei Gras, Busch und Baum oder Sonstiges, das wächst, in dem *Boden in Ausbesserung*, gehören zu dem *Boden in Ausbesserung*. *Boden in Ausbesserung* schließt auch zur Beseitigung angehäuften Material und von Platzpflegern gemachte Löcher mit ein, auch wenn dies nicht entsprechend markiert ist. Schnittgut und anderes auf dem *Platz* liegen gelassene Material, das sich selbst überlassen und nicht zum Abtransport bestimmt wurde, ist kein *Boden in Ausbesserung*, es sei denn, es wäre so markiert.

Wird die Grenze von *Boden in Ausbesserung* durch Pfähle gekennzeichnet, so befinden sich diese Pfähle in *Boden in Ausbesserung* und die Grenze wird durch die Verbindung der nächstgelegenen äußeren Punkte der Pfähle auf Bodenebene gekennzeichnet. Werden sowohl Pfähle als auch Linien benutzt, um *Boden in Ausbesserung* anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle den *Boden in Ausbesserung* und die Linien kennzeichnen die Grenze. Wird die Grenze von *Boden in Ausbesserung* durch eine Linie auf dem Boden gekennzeichnet, so ist die Linie selbst in *Boden in Ausbesserung*. Die Grenze von *Boden in Ausbesserung* erstreckt sich senkrecht nach unten, nicht jedoch nach oben.

Ein Ball ist im *Boden in Ausbesserung*, wenn er darin liegt oder ihn mit irgendeinem Teil berührt.

Pfähle, die *Boden in Ausbesserung* bezeichnen oder dessen Grenzen kennzeichnen, sind *Hemmnisse*.

➔ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf durch Platzregel bestimmen, dass von *Boden in Ausbesserung* oder von einem geschützten Biotop, das als *Boden in Ausbesserung* gekennzeichnet ist, nicht gespielt werden darf.

Bunker

Ein „*Bunker*“ ist ein *Hindernis* in der Form einer besonders hergerichteten, oft vertieften Bodenstelle, von der Grasnarbe oder Erdreich entfernt und durch Sand oder dergleichen ersetzt wurde. Grasbewachsener Boden angrenzend an einen oder in einem *Bunker* einschließlich aufgeschichteter Grassoden (gleich ob grasbewachsen oder nicht) ist nicht Bestandteil des *Bunkers*. Eine Wand oder ein Rand eines *Bunkers*, welche(r) nicht mit Gras bewachsen ist, ist Teil des *Bunkers*.

Die Grenze eines *Bunkers* erstreckt sich senkrecht nach unten, aber nicht nach oben.

Ein Ball ist im *Bunker*, wenn er darin liegt oder ihn mit irgendeinem Teil berührt.

Caddie

„*Caddie*“ ist jemand, der den Spieler in Übereinstimmung mit den *Regeln* unterstützt. Dies kann das Tragen oder den Umgang mit den Schlägern des Spielers während des Spiels einschließen. Ist ein *Caddie* von mehr als einem Spieler eingesetzt, so gilt er stets als *Caddie* desjenigen sich den *Caddie* teilenden Spielers, dessen Ball (oder dessen *Partners* Ball) betroffen ist, und von ihm getragene *Ausrüstung* gilt als *Ausrüstung* des betreffenden Spielers, ausgenommen der *Caddie* handelt auf besondere Weisung eines anderen Spielers (oder dem *Partner* eines anderen Spielers) mit dem der *Caddie* geteilt wird; im letztgenannten Fall gilt er als *Caddie* jenes anderen Spielers.

Dreiball

Siehe: „Spielformen des Lochspiels“.

Dreier

Siehe: „Spielformen des Lochspiels“.

Ehre

Der Spieler, der als Erster vom *Abschlag* zu spielen berechtigt ist, hat – wie man sagt – die „*Ehre*“.

Einlochen

Ein Ball ist „*eingelocht*“, wenn er innerhalb des Lochumfangs zur Ruhe gekommen ist und sich vollständig unterhalb der Ebene des Lochrands befindet.

Einzel

Siehe: „Spielformen des Lochspiels“ und „Spielformen des Zählspiels“.

Erdgänge grabendes Tier

Ein „*Erdgänge grabendes Tier*“ ist ein Tier (mit Ausnahme von einem Wurm, Insekt oder Ähnlichem), das einen Bau als Unterkunft oder zu seinem Schutz anlegt, z. B. ein Kaninchen, Maulwurf, Murmeltier, Erdhörnchen oder Salamander.

➔ **Anmerkung:** Ein Loch von einem Tier, das keine Erdgänge gräbt, z. B. von einem Hund, gilt nicht als *ungewöhnlich beschaffener Boden*, es sei denn, es wurde als *Boden in Ausbesserung* gekennzeichnet oder dazu erklärt.

Falscher Ball

„*Falscher Ball*“ ist jeder andere Ball als des Spielers

- *Ball im Spiel*;
- *provisorischer Ball*; oder
- nach Regel 3-3 oder Regel 20-7c im Zählspiel gespielter zweiter Ball.

Ball im Spiel ist auch ein *neu eingesetzter Ball*, der den im Spiel befindlichen Ball ersetzt hat, gleich, ob der Ersatz erlaubt ist oder nicht. Ein *neu eingesetzter Ball* wird zum *Ball im Spiel*, wenn er fallen gelassen oder hingelegt wurde (siehe Regel 20-4).

Falsches Grün

Ein „*falsches Grün*“ ist jedes andere *Grün* als das des zu spielenden Lochs. Sofern von der *Spielleitung* nicht anders vorgeschrieben, schließt dieser Begriff ein Übungs- oder Annäherungsgrün auf dem *Platz* ein.

Festgesetzte Runde

Die „*festgesetzte Runde*“ besteht aus den in richtiger Reihenfolge gespielten Löchern des *Platzes*, sofern nicht von der *Spielleitung* anderweitig bestimmt. Die *festgesetzte Runde* geht über 18 Löcher, sofern nicht die *Spielleitung* eine geringere Anzahl bestimmt hat. Bezüglich Verlängerung der *festgesetzten Runde* im Lochspiel siehe Regel 2-3.

Flaggenstock

Ein „*Flaggenstock*“ ist ein beweglicher gerader Anzeiger mit oder ohne Flaggentuch bzw. sonst etwas daran, der in der Mitte des *Lochs* steckt, um dessen Lage anzuzeigen. Sein Querschnitt muss kreisförmig sein. Polsterungen oder anderes Aufschlag dämpfendes Material, das die Bewegung des Balls unangemessen beeinflussen könnte, sind nicht zulässig.

Gegner

Ein „*Gegner*“ ist ein Mitglied einer *Partei*, gegen die die *Partei* des Spielers in einem Lochspiel antritt.

Gelände

„*Gelände*“ ist der gesamte Bereich des *Platzes*, ausgenommen

- a) *Abschlag* und *Grün* des zu spielenden Lochs; und
- b) sämtliche *Hindernisse* auf dem *Platz*.

Grün

„Grün“ ist der gesamte Boden des zu spielenden Lochs, der zum Putten besonders hergerichtet ist, oder andernfalls von der *Spielleitung* als solcher gekennzeichnet ist. Ein Ball ist auf dem *Grün*, wenn er mit irgendeinem Teil das *Grün* berührt.

Hemmnisse

„*Hemmnis*“ ist alles Künstliche, eingeschlossen die künstlich angelegten Oberflächen und Begrenzungen von Straßen und Wegen sowie künstlich hergestelltes Eis, jedoch ausgenommen

- a) Gegenstände zum Bezeichnen des *Aus* wie Mauern, Zäune, Pfähle und Geländer;
- b) jeder im *Aus* befindliche Teil eines unbeweglichen künstlichen Gegenstands; und
- c) jede von der *Spielleitung* zum Bestandteil des *Platzes* erklärte Anlage.

Ein *Hemmnis* ist ein bewegliches *Hemmnis*, wenn es ohne übermäßige Anstrengung, ohne unangemessene Verzögerung des Spiels und ohne etwas zu beschädigen bewegt werden kann. Anderenfalls ist es ein unbewegliches *Hemmnis*.

→ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf durch Platzregel ein bewegliches *Hemmnis* zu einem unbeweglichen *Hemmnis* erklären.

Hindernisse

Ein „*Hindernis*“ ist jeder *Bunker* oder jedes *Wasserhindernis*.

Loch

Das „*Loch*“ muss einen Durchmesser von 108 mm haben und mindestens 101,6 mm tief sein. Wird ein Einsatz benutzt, so muss er mindestens 25,4 mm unter die Oberfläche des *Grüns* eingelassen werden, sofern es nicht wegen der Bodenbeschaffenheit undurchführbar ist; der äußere Durchmesser darf 108 mm nicht überschreiten.

Lose hinderliche Naturstoffe

„*Lose hinderliche Naturstoffe*“ sind natürliche Gegenstände einschließlich

- Steine, Blätter, Zweige, Äste und dergleichen,
- Kot und
- Würmer, Insekten und Ähnliches sowie Aufgeworfenes und Haufen von ihnen,

sofern diese betreffenden Gegenstände weder

- befestigt noch wachsend,
- noch fest eingebettet sind,
- und auch nicht am Ball haften.

Sand und loses Erdreich sind auf dem *Grün lose hinderliche Naturstoffe*, jedoch nirgendwo sonst.

Schnee und natürliches Eis, nicht aber Reif, sind entweder *zeitweiliges Wasser* oder *lose hinderliche Naturstoffe* nach Wahl des Spielers.

Tau und Reif gelten nicht als *lose hinderliche Naturstoffe*.

Mitbewerber

Siehe: „*Bewerber*“.

Nächstgelegener Punkt der Erleichterung

Der „*nächstgelegene Punkt der Erleichterung*“ ist der Bezugspunkt bei Inanspruchnahme von strafloser Erleichterung von Behinderung durch ein unbewegliches *Hemmnis* (Regel 24-2), einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* (Regel 25-1) oder ein *falsches Grün* (Regel 25-3).

Er ist der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem *Platz*,

- a) der nicht näher zum *Loch* ist und
- b) an dem, läge der Ball dort, keine Behinderung durch den Umstand, von dem Erleichterung in Anspruch genommen wird, bestehen würde. Letzteres gilt für den *Schlag*, wie ihn der Spieler an der ursprünglichen Stelle des Balls gemacht hätte, wenn es den behindernden Umstand dort nicht gegeben hätte.

- ➔ **Anmerkung:** Um den *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* genau festzustellen, sollte der Spieler mit dem Schläger, mit dem er seinen nächsten *Schlag* gemacht hätte, würde es den Umstand nicht geben, die Ansprechposition, Spielrichtung und den Schwung für diesen *Schlag* simulieren.

Neu eingesetzter Ball

Ein „*neu eingesetzter Ball*“ ist ein Ball, der ins Spiel gebracht wurde für den ursprünglichen Ball, der entweder *im Spiel* war, verloren wurde, *im Aus* war oder aufgenommen wurde, gleich ob das Ersetzen erlaubt war oder nicht. Ein *neu eingesetzter Ball* wird zum *Ball im Spiel*, wenn er fallen gelassen oder hingelegt wurde (siehe Regel 20-4).

Nicht zum Spiel Gehörig (Äußere Einwirkungen)

Im Lochspiel ist „*Nicht zum Spiel Gehörig*“ alles außer

- der *Partei* des Spielers oder *Gegners*,
- jeder *Caddie* beider *Parteien*,
- jeder von beiden *Parteien* an dem gespielten Loch gespielter Ball
- und jegliche *Ausrüstung* beider *Parteien*

Im Zählspiel ist „*Nicht zum Spiel Gehörig*“ alles außer

- der *Partei* des Spielers,
- jeder *Caddie* dieser *Partei*,
- jeder von der *Partei* an dem gespielten Loch gespielte Ball
- und jegliche *Ausrüstung* der *Partei*

„*Nicht zum Spiel Gehörig*“ schließt einen *Referee*, einen *Zähler*, einen *Beobachter* und einen *Vorcaddie* mit ein. Weder Wind noch Wasser sind etwas „*Nicht zum Spiel Gehöriges*“ (äußere Einwirkungen).

Partei

Eine „*Partei*“ ist ein Spieler, oder zwei bzw. mehr Spieler, die *Partner* sind. Im Lochspiel ist jedes Mitglied der gegnerischen *Partei* ein *Gegner*. Im Zählspiel sind Mitglieder aller *Parteien* *Bewerber* und Mitglieder verschiedener *Parteien*, die zusammen spielen, sind *Mitbewerber*.

Partner

„*Partner*“ ist ein Spieler, der mit einem anderen Spieler zu einer *Partei* verbunden ist.

In einem Dreier, Vierer, Bestball- oder Vierballspiel schließt, soweit es der Zusammenhang gestattet, der Begriff Spieler den bzw. die *Partner* ein.

Platz

„*Platz*“ ist der gesamte Bereich innerhalb aller von der *Spielleitung* festgelegten Platzgrenzen (siehe Regel 33-2).

Platzrichter

siehe „*Referee*“

Provisorischer Ball

Ein „*Provisorischer Ball*“ ist ein Ball, der nach Regel 27-2 für einen Ball gespielt wird, der außerhalb eines *Wasserhindernisses* verloren oder im *Aus* sein kann.

Puttlinie

„*Puttlinie*“ ist die Linie, die nach der Absicht des Spielers sein Ball nach einem auf dem *Grün* gespielten *Schlag* nehmen soll. Ausgenommen im Sinne von Regel 16-1e umfasst die *Puttlinie* einen angemessenen Abstand beiderseits der beabsichtigten Linie. Die *Puttlinie* erstreckt sich nicht über das *Loch* hinaus.

R&A

„*R&A*“ steht für R&A Rules Limited.

Referee

„*Referee*“ ist jemand, den die *Spielleitung* bestimmt hat, Tatfragen zu entscheiden und den *Regeln* Geltung zu verschaffen. Er muss bei jedem Regelverstoß einschreiten, den er beobachtet oder der ihm gemeldet wird.

Ein *Referee* soll nicht den *Flaggenstock* bedienen, am *Loch* stehen oder dessen Lage anzeigen und auch nicht den Ball aufnehmen oder dessen Lage kennzeichnen.

➔ **Ausnahme im Lochspiel:** Sofern ein *Referee* nicht dazu eingeteilt ist, Spieler im Lochspiel durchgehend zu begleiten, hat er, außer in Bezug auf Regel 1-3, 6-7 oder 33-7, keine Befugnis, bei einem Lochspiel einzuschreiten.

Regel oder Regeln

Der Begriff „*Regel*“ schließt ein

- a) die Golfregeln und ihre in den „Entscheidungen zu den Golfregeln“ enthaltenen Auslegungen;
- b) alle von der *Spielleitung* nach Regel 33-1 und Anhang I erlassenen Wettspielbedingungen;
- c) alle von der *Spielleitung* nach Regel 33-8a und Anhang I erlassenen Platzregeln und
- d) die Bestimmungen zu
 - (I) Schläger und dem Ball in den Anhängen II und III und ihre in „A Guide to the Rules on Clubs and Balls“ enthaltenen Interpretationen, und
 - (II) Hilfsmittel und anderer Ausrüstung in Anhang IV.

Schlag

„*Schlag*“ ist die Vorwärtsbewegung des Schlägers, ausgeführt in der Absicht, nach dem Ball zu schlagen und ihn zu bewegen. Bricht jedoch ein Spieler willentlich seinen Abschwung ab, bevor der Schlägerkopf den Ball erreicht, so hat er keinen *Schlag* gemacht.

Seitliches Wasserhindernis

„*Seitliches Wasserhindernis*“ ist ein *Wasserhindernis* bzw. derjenige Teil davon, an dem es aufgrund seiner Lage nicht möglich oder nach Auffassung der *Spielleitung* undurchführbar ist, einen Ball in Übereinstimmung mit Regel 26-1b hinter dem *Wasserhindernis* fallen zu lassen. Jeglicher Boden und alles Wasser inner-

halb der Grenzen eines *seitlichen Wasserhindernisses* ist Teil des *seitlichen Wasserhindernisses*.

Wird die Grenze eines *seitlichen Wasserhindernisses* durch Pfähle gekennzeichnet, so befinden sich diese Pfähle in dem *seitlichen Wasserhindernis* und die Grenze des *Hindernisses* wird durch die Verbindung der nächstgelegenen äußeren Punkte der Pfähle auf Bodenebene gekennzeichnet. Werden sowohl Pfähle als auch Linien benutzt, um ein *seitliches Wasserhindernis* anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle das *seitliche Wasserhindernis* und die Linien kennzeichnen dessen Grenze. Wird die Grenze eines *seitlichen Wasserhindernisses* durch eine Linie auf dem Boden gekennzeichnet, so ist die Linie selbst im *seitlichen Wasserhindernis*. Die Grenze eines *seitlichen Wasserhindernisses* erstreckt sich senkrecht nach oben und unten.

Ein Ball ist im *seitlichen Wasserhindernis*, wenn er darin liegt oder es mit irgendeinem Teil berührt.

Pfähle, die ein *seitliches Wasserhindernis* bezeichnen oder dessen Grenze kennzeichnen, sind *Hemmnisse*.

- ➔ **Anmerkung 1:** Derjenige Teil eines *Wasserhindernisses*, der als *seitliches Wasserhindernis* gespielt werden soll, muss unverwechselbar markiert sein. Pfähle oder Linien zur Kennzeichnung der Grenze oder Bezeichnung eines *seitlichen Wasserhindernisses* müssen rot sein.
- ➔ **Anmerkung 2:** Die *Spielleitung* darf durch Platzregel bestimmen, dass von einem geschützten Biotop, das als *seitliches Wasserhindernis* gekennzeichnet ist, nicht gespielt werden darf.
- ➔ **Anmerkung 3:** Die *Spielleitung* darf ein *seitliches Wasserhindernis* als ein *Wasserhindernis* kennzeichnen.

Spielformen des Lochspiels

- Einzel: Ein Wettkampf, in dem ein Spieler gegen einen anderen Spieler spielt.
- Dreier: Ein Wettkampf, in dem ein Spieler gegen zwei andere Spieler spielt und jede *Partei* nur einen Ball spielt.
- Vierer: Ein Wettkampf, in dem zwei Spieler gegen zwei andere Spieler spielen und jede *Partei* nur einen Ball spielt.
- Dreiball: Drei Spieler spielen gegeneinander, jeder spielt seinen eigenen Ball. Jeder Spieler spielt zwei voneinander unabhängige Lochspiele.
- Bestball: Ein Wettkampf, in dem ein Spieler gegen den besseren Ball von zwei anderen Spielern oder den besten Ball von drei anderen Spielern spielt.
- Vierball: Ein Wettkampf, in dem zwei Spieler ihren besseren Ball gegen den besseren Ball von zwei anderen Spielern spielen.

Spielformen des Zählspiels

- Einzel: Ein Wettkampf, in dem jeder *Bewerber* für sich spielt.
- Vierer: Ein Wettkampf, in dem zwei *Bewerber* als *Partner* einen Ball spielen.
- Vierball: Ein Wettkampf, in dem zwei *Bewerber* als *Partner* jeder seinen eigenen Ball spielt. Das bessere Ergebnis der *Partner* ist das Ergebnis für das Loch. Wenn ein *Partner* das Loch nicht beendet, fällt keine Strafe an.

➔ **Anmerkung:** Für Spiele gegen Par oder nach Stableford siehe Regel 32-1.

Spielleitung

Die „*Spielleitung*“ ist der für das Wettspiel verantwortliche Ausschuss, anderenfalls der für den *Platz* verantwortliche Ausschuss.

Spiellinie

„*Spiellinie*“ ist die Richtung, die nach der Absicht des Spielers sein Ball nach einem *Schlag* nehmen soll, zuzüglich eines ange-

messenen Abstands beiderseits der beabsichtigten Richtung. Die *Spiellinie* erstreckt sich vom Boden senkrecht nach oben, jedoch nicht über das *Loch* hinaus.

Spielzufall

Wird ein Ball in *Bewegung* zufällig durch etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges* abgelenkt oder aufgehalten, so gilt dies als „*Spielzufall*“ (siehe Regel 19-1).

Standposition

„*Standposition*“ beziehen heißt, dass ein Spieler für und in Vorbereitung auf einen *Schlag* die Füße in Stellung bringt.

Strafschlag

„*Strafschlag*“ ist ein *Schlag*, der nach bestimmten *Regeln* der Schlagzahl eines Spielers oder einer *Partei* zugerechnet wird. Im Dreier oder Vierer wirken sich *Strafschläge* nicht auf die Spielfolge aus.

Ungewöhnlich beschaffener Boden

„*Ungewöhnlich beschaffener Boden*“ bezeichnet folgende Umstände auf dem *Platz*: *Zeitweiliges Wasser*, *Boden in Ausbesserung* oder Loch, Aufgeworfenes oder Laufweg eines *Erdgänge grabenden Tiers*, eines Reptils oder eines Vogels.

Verlorener Ball

Ein Ball gilt als „*verloren*“, wenn

- a) er binnen fünf Minuten, nachdem die *Partei* des Spielers oder deren *Caddies* die Suche danach begonnen haben, nicht gefunden oder nicht vom Spieler als sein eigener identifiziert ist; oder
- b) der Spieler einen *Schlag* nach einem *provisorischen Ball* gemacht hat, von dem Ort, an dem sich der ursprüngliche Ball mutmaßlich befindet, oder von einem Punkt, der näher zum *Loch* liegt als dieser Ort (siehe Regel 27-2b); oder

- c) der Spieler unter Strafe von Schlag und Distanzverlust einen anderen Ball nach Regel 26-1a, 27-1 oder 28a ins Spiel gebracht hat; oder
- d) der Spieler einen anderen Ball ins Spiel gebracht hat, weil es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass der nicht gefundene Ball
 - von etwas *Nicht zum Spiel Gehörigen bewegt* wurde (siehe Regel 18-1),
 - in einem *Hemmnis* ist (siehe Regel 24-3)
 - in *ungewöhnlich beschaffenem Boden* ist (siehe Regel 25-1c), oder
 - in einem *Wasserhindernis* ist (siehe Regel 26-1b oder c); oder
- e) der Spieler einen *Schlag* nach einem *neu eingesetzten Ball* gemacht hat.

Beim Spielen eines *falschen Balls* zugebrachte Zeit wird nicht auf die zulässige Suchzeit von fünf Minuten angerechnet.

Vierball

Siehe: „Spielformen des Lochspiels“ und „Spielformen des Zählspiels“.

Vierer

Siehe: „Spielformen des Lochspiels“ und „Spielformen des Zählspiels“.

Vorcaddie

„*Vorcaddie*“ ist jemand, den die *Spielleitung* eingesetzt hat, Spielern während des Spiels die Lage von Bällen anzugeben. Er ist *Nicht zum Spiel Gehörig*.

Wasserhindernis

„*Wasserhindernis*“ ist jedes Meer, jeder See, Teich, Fluss, Graben, Abzugsgraben oder sonstige offene Wasserlauf (Wasser enthaltend oder nicht) und alles Ähnliche auf dem *Platz*. Jeglicher

Boden und alles Wasser innerhalb der Grenzen eines *Wasserhindernisses* ist Teil des *Wasserhindernisses*.

Wird die Grenze eines *Wasserhindernisses* durch Pfähle gekennzeichnet, so befinden sich diese Pfähle in dem *Wasserhindernis* und die Grenze des *Hindernisses* wird durch die Verbindung der nächstgelegenen äußeren Punkte der Pfähle auf Bodenebene gekennzeichnet. Werden sowohl Pfähle als auch Linien benutzt, um ein *Wasserhindernis* anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle das *Wasserhindernis* und die Linien kennzeichnen dessen Grenze. Wird die Grenze eines *Wasserhindernisses* durch eine Linie auf dem Boden gekennzeichnet, so ist die Linie selbst im *Wasserhindernis*. Die Grenze eines *Wasserhindernisses* erstreckt sich senkrecht nach oben und unten.

Ein Ball ist im *Wasserhindernis*, wenn er darin liegt oder es mit irgendeinem Teil berührt.

Pfähle, die ein *Wasserhindernis* bezeichnen oder dessen Grenze kennzeichnen, sind *Hemmnisse*.

➔ **Anmerkung 1:** Pfähle oder Linien zur Kennzeichnung der Grenze oder Bezeichnung eines *Wasserhindernisses* müssen gelb sein.

➔ **Anmerkung 2:** Die *Spielleitung* darf durch Platzregel bestimmen, dass von einem geschützten Biotop, das als *Wasserhindernis* gekennzeichnet ist, nicht gespielt werden darf.

Zähler

„Zähler“ ist jemand, den die *Spielleitung* zum Aufschreiben der Schlagzahl eines *Bewerbers* im Zählspiel bestimmt hat. Er kann ein *Mitbewerber* sein. Er ist kein *Referee*.

Zeitweiliges Wasser

„Zeitweiliges Wasser“ ist jede vorübergehende Wasseransammlung auf dem *Platz*, die nicht in einem *Wasserhindernis* ist, und

die sichtbar ist, bevor oder nachdem der Spieler seine *Standposition* bezieht. Schnee und natürliches Eis, nicht aber Reif, sind entweder *zeitweiliges Wasser* oder *lose hinderliche Naturstoffe* nach Wahl des Spielers. Künstlich hergestelltes Eis ist *Hemmnis*. Tau und Reif gelten nicht als *zeitweiliges Wasser*.

Ein Ball ist in *zeitweiligem Wasser*, wenn er darin liegt oder es mit irgendeinem Teil berührt.

Abschnitt III

Regeln



DAS SPIEL

REGEL 1 ■ DAS SPIEL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

1

1-1 Allgemeines

Golf spielen ist, einen Ball mit einem Schläger durch einen *Schlag* oder aufeinander folgende *Schläge* in Übereinstimmung mit den *Regeln* vom *Abschlag* in das *Loch* zu spielen.

1-2 Beeinflussung der Bewegung des Balls oder Abänderung physischer Bedingungen

Kein Spieler darf

- (I) eine Handlung mit der Absicht durchführen, die Bewegung eines *Balls im Spiel* zu beeinflussen, oder
- (II) physische Bedingungen mit der Absicht abändern, das Spielen eines Lochs zu beeinflussen.

→ Ausnahmen:

1. Eine Handlung, die ausdrücklich nach einer anderen *Regel* gestattet oder untersagt ist, unterliegt dieser anderen *Regel*, nicht Regel 1-2.
2. Dient eine Handlung ausschließlich der Pflege des *Platzes*, ist dies kein Verstoß gegen Regel 1-2.

* STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 1-2: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

- * Bei einem schwerwiegenden Verstoß gegen Regel 1-2 darf die *Spieleitung* die Strafe der Disqualifikation verhängen.

- ➔ **Anmerkung 1:** Ein Spieler hat einen schwerwiegenden Verstoß gegen Regel 1-2 begangen, wenn die *Spielleitung* der Meinung ist, dass die Handlung, durchgeführt unter Verstoß gegen diese Regel, ihm oder einem anderen Spieler einen bedeutenden Vorteil, oder einem anderen Spieler, außer seinem *Partner*, einen bedeutenden Nachteil verschafft hat.
- ➔ **Anmerkung 2:** Außer bei einem schwerwiegenden Verstoß im Zählspiel, der zur Disqualifikation führt, muss ein Spieler bei einem Verstoß gegen Regel 1-2, der sich auf die Bewegung seines eigenen Balls bezieht, den Ball von dort spielen, wo er angehalten wurde, oder, falls der Ball abgelenkt wurde, von dort, wo er zur Ruhe kam. Wurde die Bewegung des Balls eines Spielers von einem *Mitbewerber* oder etwas anderem *Nicht zum Spiel Gehörigen* absichtlich beeinflusst, gilt für den Spieler Regel 1-4 (siehe Anmerkung zu Regel 19-1).

1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln

Spieler dürfen nicht übereinkommen, die Anwendung irgendeiner *Regel* auszuschließen oder irgendeine Strafe außer Acht zu lassen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 1-3:

Lochspiel – Disqualifikation beider *Parteien*

Zählspiel – Disqualifikation beteiligter *Bewerber*

(Übereinkunft zum Spielen außer Reihenfolge im Zählspiel – siehe Regel 10-2c.)

1-4 Nicht durch Regeln erfasste Einzelheiten

Wird irgendeine strittige Einzelheit nicht durch die *Regeln* erfasst, sollte nach Billigkeit entschieden werden.

REGEL 2 ■ LOCHSPIEL (MATCH PLAY)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

2-1 Allgemeines

Ein Spiel besteht aus einer *Partei*, die, wenn nicht von der *Spielleitung* anders bestimmt, über die *festgesetzte Runde* gegen eine andere *Partei* spielt.

Im Lochspiel wird lochweise gespielt.

Sofern die *Regeln* nichts anderes bestimmen, gewinnt ein Loch diejenige *Partei*, die mit weniger Schlägen ihren Ball *einlocht*. Im Vorgabespiel gewinnt das niedrigere Nettoergebnis das Loch. Der Stand des Lochspiels wird durch die Begriffe „so viele Löcher auf“, „gleich (all square)“ und „so viele Löcher zu spielen“ ausgedrückt.

Eine *Partei* ist „dormie“, wenn sie so viele Löcher auf ist, wie noch zu spielen sind.

2-2 Halbiertes Loch

Ein Loch ist halbiert, wenn beide *Parteien* mit der gleichen Schlagzahl *einlochen*.

Hat ein Spieler *eingelocht* und kann sein *Gegner* mit einem *Schlag* halbieren, der Spieler zieht sich jedoch nach dem *Einlochen* eine Strafe zu, ist das Loch halbiert.

2-3 Gewinner im Lochspiel

Ein Lochspiel ist gewonnen, wenn eine *Partei* mit mehr Löchern führt als noch zu spielen sind.

Zur Entscheidung bei Gleichstand darf die *Spielleitung* eine *festgesetzte Runde* um so viele Löcher verlängern, wie erforderlich sind, bis das Lochspiel gewonnen ist.

2-4 Schenken des Lochspiels, des Lochs oder des nächsten Schlags

Ein Spieler darf ein Lochspiel jederzeit vor Beginn oder Abschluss des Lochspiels schenken.

Ein Spieler darf ein Loch jederzeit vor Beginn oder Abschluss des Lochs schenken.

Ein Spieler darf seinem *Gegner* jederzeit den nächsten *Schlag* schenken, vorausgesetzt der Ball des *Gegners* ist zur Ruhe gekommen. Der Ball gilt als vom *Gegner* mit seinem nächsten *Schlag eingelocht* und jede *Partei* darf den Ball entfernen.

Ein Schenken darf weder zurückgewiesen noch widerrufen werden. (Ball ragt über den Lochrand hinaus – siehe Regel 16-2.)

2-5 Zweifel oder Streit über Spielweise; Beanstandungen

Entstehen im Lochspiel zwischen den Spielern Zweifel oder Streit, kann ein Spieler eine Beanstandung erheben. Ist kein befugter Vertreter der *Spielleitung* binnen angemessener Frist erreichbar, müssen die Spieler das Lochspiel ohne Verzögerung fortsetzen. Eine Beanstandung wird von der *Spielleitung* nur berücksichtigt, wenn diese rechtzeitig erhoben wurde und der beanstandende Spieler dabei seinem *Gegner* mitgeteilt hatte,

- (I) dass er eine Beanstandung erhebt oder dass er eine Regelentscheidung verlangt, und
- (II) auf welche Tatsachen sich die Beanstandung oder Regelentscheidung stützt.

Die Beanstandung gilt als rechtzeitig erhoben, wenn nach Feststellen von Umständen, die Anlass für eine Beanstandung sind, der Spieler seine Beanstandung erhebt,

- (I) bevor irgendein an dem Lochspiel beteiligter Spieler am nächsten *Abschlag* abschlägt, oder,
- (II) sofern es sich um das letzte Loch des Lochspiels handelt, bevor alle an dem Lochspiel beteiligten Spieler das *Grün* verlassen, oder

- (III) die Umstände, die Anlass für die Beanstandung sind, festgestellt wurden, nachdem alle Spieler des Lochspiels das *Grün* des letzten Loches verlassen haben und bevor das Ergebnis des Lochspiels offiziell bekanntgegeben wurde.

Eine Beanstandung, die sich auf ein bereits gespieltes Loch des Lochspiels bezieht, darf von der *Spielleitung* nur berücksichtigt werden, wenn sie auf Tatsachen beruht, die dem beanstandenden Spieler zuvor unbekannt waren, und ihm von einem *Gegner* eine falsche Auskunft (Regeln 6-2a oder 9) erteilt wurde. Eine solche Beanstandung muss rechtzeitig erfolgen.

Nach offizieller Bekanntgabe des Ergebnisses darf eine Beanstandung durch die *Spielleitung* nicht berücksichtigt werden, es sei denn, sie ist davon überzeugt, dass

- (I) die Beanstandung auf Tatsachen beruht, die dem beanstandenden Spieler bis zum Zeitpunkt der offiziellen Bekanntgabe des Ergebnisses nicht bekannt waren,
- (II) dem beanstandenden Spieler von einem *Gegner* falsche Auskunft gegeben wurde, und
- (III) der *Gegner* wusste, dass er falsche Auskunft gab.

Eine solche Beanstandung muss ohne zeitliche Einschränkung berücksichtigt werden.

- **Anmerkung 1:** Ein Spieler darf über einen Regelverstoß seines *Gegners* hinwegsehen, sofern es keine *Übereinkunft* der Parteien gibt, eine *Regel nicht anzuwenden* (Regel 1-3).
- **Anmerkung 2:** Im Lochspiel darf ein Spieler, der im Zweifel ist, welches seine Rechte sind oder wie er zu verfahren hat, das Loch nicht mit zwei Bällen beenden.

2-6 Grundstrafe

Sofern nichts anderes vorgesehen, ist die Strafe für Verstoß gegen eine *Regel* im Lochspiel Lochverlust.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

3-1 Allgemeines; Gewinner

Ein Zählwettspiel besteht aus *Bewerbern*, die jedes Loch einer oder mehrerer *festgesetzten Runde* oder Runden beenden und die für jede Runde eine Zählkarte einreichen, auf der eine Bruttoschlagzahl für jedes Loch eingetragen ist. Jeder *Bewerber* spielt gegen jeden anderen *Bewerber* in dem Wettspiel.

Gewinner ist derjenige *Bewerber*, der für die *festgesetzte(n) Runde(n)* die wenigsten *Schläge* benötigt.

In einem Wettspiel mit Vorgabe ist der *Bewerber* mit dem niedrigsten Netto-Ergebnis für die *festgesetzte(n) Runde(n)* der Gewinner.

3-2 Nicht eingelocht

Locht ein *Bewerber* an irgendeinem Loch nicht ein und behebt seinen Fehler nicht, bevor er einen *Schlag* vom nächsten *Ab-schlag* macht, bzw., sofern es sich um das letzte Loch der Runde handelt, das *Grün* verlässt, **ist er disqualifiziert.**

3-3 Zweifel über Spielweise

a) Verfahren für Bewerber

Nur im Zählspiel darf ein *Bewerber*, der beim Spielen eines Lochs im Zweifel ist, welches seine Rechte sind oder wie das korrekte Verfahren ist, straflos das Loch mit zwei Bällen beenden. Um nach dieser Regel zu verfahren, muss der Spieler, nachdem die zweifelhafte Lage entstanden ist und bevor er weiter handelt (z. B. einen *Schlag* nach dem ursprünglichen Ball macht), sich entscheiden, zwei Bälle zu spielen.

Der *Bewerber* sollte seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* ankündigen:

- dass er beabsichtigt, zwei Bälle zu spielen; und
- welcher Ball zählen soll, sofern die *Regeln* die für den Ball angewandte Vorgehensweise gestatten.

Der *Bewerber* muss, bevor er seine Zählkarte einreicht, den Sachverhalt der *Spielleitung* melden. Versäumt er dies, *ist er disqualifiziert*.

Handelt der *Bewerber*, bevor er sich entscheidet, zwei Bälle zu spielen, ist er nicht nach Regel 3-3 vorgegangen und das Ergebnis mit dem ursprünglichen Ball zählt. Der *Bewerber* zieht sich keine Strafe für das Spielen des zweiten Balls zu.

b) Bestimmung der Schlagzahl für das Loch durch die Spielleitung

Ist der *Bewerber* nach dieser Regel vorgegangen, wird die *Spielleitung* sein Ergebnis wie folgt bestimmen:

- (I) Hat der *Bewerber*, bevor er weitere Handlungen unternahm, angekündigt, welcher Ball zählen soll und vorausgesetzt, das Verfahren mit dem ausgewählten Ball war nach den *Regeln* zulässig, gilt die Schlagzahl mit diesem Ball. Falls die *Regeln* das Verfahren mit dem ausgewählten Ball nicht erlauben, zählt der andere Ball, vorausgesetzt, das Verfahren mit diesem Ball war nach den *Regeln* zulässig.
- (II) Hat der *Bewerber*, bevor er weitere Handlungen unternahm, versäumt anzukündigen, welcher Ball zählen soll, gilt die Schlagzahl mit dem ursprünglichen Ball, vorausgesetzt, das Verfahren mit diesem Ball war nach den *Regeln* zulässig. Anderenfalls gilt die Schlagzahl mit dem anderen Ball, wenn die *Regeln* das mit dem anderen Ball gewählte Verfahren erlauben.
- (III) Erlauben die *Regeln* keines der Verfahren, die für beide Bälle angewandt wurden, zählt das Ergebnis mit dem ursprünglichen Ball, es sei denn, der *Bewerber* hat einen schwerwiegenden Verstoß mit diesem Ball begangen,

indem er vom falschen Ort gespielt hat. Begeht der *Bewerber* beim Spielen mit einem der beiden Bälle einen schwerwiegenden Verstoß, zählt das Ergebnis mit dem anderen Ball, auch wenn die *Regeln* das für diesen Ball angewandte Verfahren nicht erlauben. Begeht der *Bewerber* einen schwerwiegenden Verstoß mit beiden Bällen, **ist er disqualifiziert**.

- ➔ **Anmerkung 1:** „Die *Regeln* erlauben das für den Ball gewählte Verfahren“ bedeutet, dass nach der Ankündigung, Regel 3-3 anzuwenden entweder:
 - a) der ursprüngliche Ball von dort gespielt wird, wo er zu Ruhe kam und das Spiel von diesem Ort erlaubt ist, oder
 - b) die *Regeln* das mit dem Ball angewandte Verfahren erlauben und der Ball ordnungsgemäß am richtigen Ort und entsprechend den *Regeln* ins Spiel gebracht wurde.
- ➔ **Anmerkung 2:** Sofern die Schlagzahl mit dem ursprünglichen Ball zu zählen ist, jedoch der ursprüngliche Ball keiner der gespielten Bälle ist, gilt der erste ins Spiel gebrachte Ball als ursprünglicher Ball.
- ➔ **Anmerkung 3:** Nachdem diese Regel angewandt wurde, bleiben Schläge mit dem Ball, der nicht gewertet wird, und *Strafschläge*, die ausschließlich beim Spielen dieses Balls anfielen, außer Betracht. Ein nach Regel 3-3 gespielter zweiter Ball ist kein *provisorischer Ball* nach Regel 27-2.

(Ball vom falschen Ort gespielt – siehe Regel 20-7c)

3-4 Regelverweigerung

Weigert sich ein *Bewerber*, einer *Regel* nachzukommen, die eines anderen *Bewerbers* Rechte berührt, **ist er disqualifiziert**.

3-5 Grundstrafe

Sofern nichts anderes vorgesehen, ist die Strafe für Verstoß gegen eine *Regel* im *Zählspiel* zwei Schläge.

SCHLÄGER UND BALL

REGEL 4 ■ SCHLÄGER

4

Für ausführliche Beschreibungen und Auslegungen bezüglich der Zulässigkeit von Schlägern nach Regel 4 sowie dem Verfahren zur Beratung und Vorlage von Schlägern siehe Anhang II

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

4-1 Form und Machart von Schlägern

a) Allgemeines

Die Schläger des Spielers müssen dieser Regel sowie den Vorschriften, Beschreibungen und Auslegungen des Anhangs II entsprechen.

→ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* kann in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) verlangen, dass jeder Driver, den der Spieler mit sich führt, einen Schlägerkopf haben muss, der durch Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) bezeichnet und in der aktuellen „List of Conforming Driver Heads“, die vom R&A herausgegeben wird, aufgeführt ist.

b) Abnutzung und Abänderung

Für einen Schläger, der in neuem Zustand mit den *Regeln* in Einklang steht, gilt dies auch im Zustand der Abnutzung durch normalen Gebrauch. Jeder absichtlich veränderte Teil eines Schlägers gilt als neu und muss in dem abgeänderten Zustand den *Regeln* entsprechen.

4-2 Veränderte Spieleigenschaften und Fremdstoff

a) Veränderte Spieleigenschaften

Während einer *festgesetzten Runde* dürfen die Spieleigenschaften eines Schlägers weder durch Abänderung noch auf irgendeine sonstige Weise absichtlich verändert werden.

b) Fremdstoff

Fremdstoff darf nicht zu dem Zweck an der Schlagfläche angebracht werden, die Bewegung des Balls zu beeinflussen.

* STRAFE FÜR DAS MITFÜHREN EINES ODER MEHRERER SCHLÄGER, DIE NICHT MIT REGEL 4-1 ODER 4-2 IN EINKLANG STEHEN, OHNE DIESE ZU SPIELEN:

Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel – Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

Wettspiele gegen Par – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1a.

Wettspiele nach Stableford – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1b.

- * Jeder unter Verstoß gegen Regel 4-1 oder 4-2 mitgeführte Schläger muss, nachdem festgestellt wurde, dass ein

Verstoß vorlag, unverzüglich vom Spieler gegenüber seinem *Gegner* im Lochspiel oder seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* im Zählspiel für neutralisiert erklärt werden. Unterlässt der Spieler dies, ist er disqualifiziert.

STRAFE FÜR DAS MACHEN EINES SCHLAGS MIT EINEM SCHLÄGER DER NICHT MIT REGEL 4-1 ODER 4-2 IN EINKLANG STEHT:

Disqualifikation

4-3 Beschädigte Schläger: Instand setzen und Ersatz

a) Beschädigung im normalen Spielverlauf

Wurde während einer *festgesetzten Runde* der Schläger eines Spielers im normalen Spielverlauf beschädigt, darf der Spieler

- (I) den Schläger für den Rest der *festgesetzten Runde* im beschädigten Zustand weiter gebrauchen oder
- (II) den Schläger instand setzen oder instand setzen lassen, ohne das Spiel unangemessen zu verzögern oder
- (III) als eine zusätzliche Wahlmöglichkeit, aber nur, wenn der Schläger spielunbrauchbar ist, den beschädigten Schläger durch einen beliebigen anderen Schläger ersetzen. Das Ersetzen eines Schlägers darf das Spiel nicht unangemessen verzögern (Regel 6-7), und es darf nicht irgendein Schläger ausgeliehen werden, den irgendwer, der auf dem *Platz* spielt, zum Spielen ausgewählt hat, oder durch Zusammensetzen von Schlägerteilen erfolgen, die von oder für den Spieler während der *festgesetzten Runde* mitgeführt werden.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-3a:

siehe Strafenvermerk zu Regel 4-4a oder b und Regel 4-4c

- ➔ **Anmerkung:** Ein Schläger ist spielunbrauchbar, wenn er beträchtlich beschädigt ist, z. B. wenn der Schaft eingebeult, merklich verbogen oder in Stücke zerbrochen oder der Schlägerkopf lose, losgelöst oder merklich verformt ist oder der Griff sich löst. Ein Schläger ist nicht spielunbrauchbar, nur weil der Anstellwinkel oder die Neigung (Loft) der Schlagfläche des Schlägerkopfs verändert oder weil der Schlägerkopf verschrammt ist.

b) Andere, nicht im normalen Spielverlauf entstandene Beschädigung

Wurde während einer *festgesetzten Runde* der Schläger eines Spielers auf andere Weise als im normalen Spielverlauf beschädigt, sodass er dadurch nicht in Einklang mit den *Regeln* steht oder dadurch seine Spieleigenschaften verändert sind, darf er anschließend während der Runde nicht mehr gebraucht oder ersetzt werden.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-3b:

Disqualifikation

c) Beschädigung vor der Runde

Ein Spieler darf einen Schläger, der vor einer Runde beschädigt wurde, gebrauchen, vorausgesetzt, der Schläger steht in seinem beschädigten Zustand in Einklang mit den *Regeln*. Vor einer Runde eingetretener Schaden an einem Schläger darf während der Runde behoben werden, sofern sich dadurch die Spieleigenschaften nicht verändern und das Spiel nicht unangemessen verzögert wird.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-3c:

siehe Strafenvermerk zu Regel 4-1 oder 4-2

(Unangemessene Verzögerung – siehe Regel 6-7.)

4

4-4 Höchstzahl von 14 Schlägern

a) Auswahl und Hinzufügen von Schlägern

Der Spieler darf eine *festgesetzte Runde* nicht mit mehr als 14 Schlägern antreten. Er ist für diese Runde auf die ausgewählten Schläger beschränkt, jedoch darf er, sofern er mit weniger als 14 Schlägern angetreten ist, beliebig viele hinzufügen, vorausgesetzt die Gesamtzahl übersteigt nicht 14.

Das Hinzufügen eines Schlägers oder von Schlägern darf das Spiel nicht unangemessen verzögern (Regel 6-7) und der Spieler darf keinen Schläger hinzufügen oder ausleihen, den irgendwer, der auf dem *Platz* spielt, zum Spielen ausgewählt hat oder durch Zusammensetzen von Schlägerteilen, die von oder für den Spieler während der *festgesetzten Runde* mitgeführt werden.

b) Partner dürfen Schläger gemeinsam gebrauchen

Partner dürfen Schläger gemeinsam gebrauchen, sofern die Gesamtzahl der Schläger, die die *Partner* mitführen und gemeinsam gebrauchen, 14 nicht übersteigt.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-4a ODER b: UNBESCHADET DER ÜBERZAHL MITGEFÜHRTER SCHLÄGER

Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel – Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, gilt er als während des Spiels des gerade beendeten Lochs festgestellt und die Strafe für einen Verstoß gegen Regel 4-4a oder b gilt nicht für das nächste Loch.

Wettspiele gegen Par – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1a

Wettspiele nach Stableford – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1b

c) Überzähliger Schläger neutralisiert

Jeder unter Verstoß gegen Regel 4-3a (III) oder Regel 4-4 mitgeführte oder gebrauchte Schläger muss vom Spieler gegenüber seinem *Gegner* im Lochspiel oder seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* im Zählspiel unverzüglich nach Feststellung des Verstoßes für neutralisiert erklärt werden. Der Spieler darf den oder die Schläger für den Rest der *festgesetzten Runde* nicht mehr gebrauchen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-4c: Disqualifikation

REGEL 5 ■ DER BALL

Für ausführliche Beschreibungen und Auslegungen bezüglich der Zulässigkeit von Bällen nach Regel 5 sowie dem Verfahren zur Beratung und Vorlage von Bällen siehe Anhang III

5

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

5-1 Allgemeines

Der vom Spieler gespielte Ball muss den in Anhang III geforderten Spezifikationen entsprechen.

→ **Anmerkung:** Die *Spilleitung* darf in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) festlegen, dass der vom Spieler gespielte Ball im aktuellen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des R&A aufgeführt ist.

5-2 Fremdstoff

An dem Ball, den der Spieler spielt, darf kein Fremdstoff zu dem Zweck angebracht sein, seine Spieleigenschaften zu verändern.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 5-1 ODER 5-2:
Disqualifikation

5-3 Ball spielunbrauchbar

Ein Ball ist spielunbrauchbar, wenn er sichtbar eingekerbt, zer schlagen oder verformt ist. Ein Ball ist nicht lediglich deswegen spielunbrauchbar, weil Schmutz oder andere Stoffe daran haften, weil er verschrammt oder zerkratzt oder weil die Farbe beschädigt oder fleckig ist.

Hat ein Spieler Grund zu der Annahme, dass sein Ball beim Spielen des zu spielenden Lochs spielunbrauchbar wurde, darf er ihn straflos aufnehmen, um entscheiden zu können, ob er spielunbrauchbar ist.

Vor dem Aufnehmen des Balls muss der Spieler die Absicht dazu seinem *Gegner* im Lochspiel bzw. seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* im Zählspiel ankündigen und die Lage des Balls kennzeichnen. Sodann darf er den Ball aufnehmen und überprüfen, vorausgesetzt, er gibt dem *Gegner*, *Zähler* oder *Mitbewerber* Gelegenheit, den Ball zu prüfen sowie das Aufnehmen und Zurücklegen zu beobachten. Der Ball darf nicht gereinigt werden, wenn er nach Regel 5-3 aufgenommen wurde.

Versäumt der Spieler, dieses Verfahren ganz oder teilweise einzuhalten, oder nimmt er den Ball in der unbegründeten Annahme auf, dass er während des Spiels an dem gespielten Loch spielunbrauchbar geworden sei, **zieht er sich einen Strafschlag zu**.

Ist entschieden, dass der Ball beim Spielen des zu spielenden Lochs spielunbrauchbar wurde, darf der Spieler einen Ball *neu einsetzen* und ihn an der Stelle hinlegen, an der der ursprüngliche Ball gelegen hatte. Anderenfalls muss der ursprüngliche Ball zurückgelegt werden. Setzt ein Spieler unzulässig einen Ball neu ein und macht einen Schlag nach dem nicht regelgerecht *neu eingesetzten Ball*, **zieht er sich die Grundstrafe für einen Verstoß gegen Regel 5-3 zu**, jedoch keine weitere Strafe nach dieser Regel oder Regel 15-2.

Springt ein Ball als Folge eines *Schlags* in Stücke, ist der *Schlag* zu annullieren, und der Spieler muss straflos einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, an der der ursprüngliche Ball gespielt worden war (siehe Regel 20-5).

*** STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 5-3:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge.**

* Zieht sich ein Spieler die Grundstrafe für Verstoß gegen Regel 5-3 zu, kommt keine zusätzliche Strafe nach dieser Regel hinzu.

➔ **Anmerkung 1:** Will der *Gegner, Zähler* oder *Mitbewerber* einen Anspruch auf spielunbrauchbaren Ball bestreiten, muss er das tun, bevor der Spieler einen anderen Ball spielt.

➔ **Anmerkung 2:** Wurde die ursprüngliche Lage eines Balls, der hingelegt oder zurückgelegt werden soll, verändert, siehe Regel 20-3b.

(Reinigen eines vom Grün oder nach einer anderen Regel aufgenommenen Balls – siehe Regel 21.)

DIE VERANTWORTLICHKEIT DES SPIELERS

REGEL 6 ■ DER SPIELER

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

6-1 Regeln

Der Spieler und sein *Caddie* sind dafür verantwortlich, dass ihnen die *Regeln* bekannt sind. Während einer *festgesetzten Runde* zieht sich der Spieler für jeden Regelverstoß seines *Caddies* die jeweils anwendbare Strafe zu.

6-2 Vorgabe

a) Lochspiel

Vor Antritt eines Lochspiels in einem Wettspiel mit Vorgabe sollten die Spieler gegenseitig ihre jeweiligen Vorgaben feststellen. Beginnt ein Spieler ein Lochspiel, nachdem er eine höhere Vorgabe angegeben hat, als sie ihm zusteht, und wirkt sich dies auf die Anzahl der zu gewährenden oder in Anspruch zu nehmenden Vorgabeschläge aus, **ist er disqualifiziert**; anderenfalls muss der Spieler mit der von ihm angegebenen Vorgabe zu Ende spielen.

b) Zählspiel

Bei jeder Runde eines Wettspiels mit Vorgabe muss sich der *Bewerber* vergewissern, dass seine Vorgabe auf seiner Zählkarte eingetragen ist, bevor sie der *Spielleitung* eingereicht wird. Ist vor der Einreichung keine Vorgabe eingetragen (Regel 6-6b) oder ist die eingetragene Vorgabe höher als die dem *Bewerber* zustehende und wirkt sich dies auf die Anzahl der erhaltenen Vorgabeschläge aus, **ist er für das Wettspiel mit Vorgabe disqualifiziert**; anderenfalls gilt die Schlagzahl.

- **Anmerkung:** Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass er weiß, an welchen Löchern Vorgabeschläge gewährt oder in Anspruch genommen werden.

6-3 Abspielzeit und Spielergruppen

a) Abspielzeit

Der Spieler muss zu der von der *Spielleitung* angesetzten Zeit abspielen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-3a:

Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort seines Starts ein, ist die Strafe für das Versäumnis, rechtzeitig abzuspielen, Lochverlust des ersten Lochs im Lochspiel oder zwei Schläge am ersten Loch im Zählspiel. Anderenfalls ist die Strafe für Verstoß gegen diese Regel Disqualifikation.

Wettspiele gegen Par – siehe Anmerkung 2 zu Regel 32-1a
Wettspiele nach Stableford – siehe Anmerkung 2 zu Regel 32-1b

- **Ausnahme:** Stellt die *Spielleitung* fest, dass außergewöhnliche Umstände einen Spieler abgehalten haben, rechtzeitig abzuspielen, ist dies straflos.

b) Spielergruppen

Im Zählspiel muss der *Bewerber* während der gesamten Runde in der Gruppe bleiben, die von der *Spielleitung* eingeteilt wurde, sofern nicht die *Spielleitung* einen Wechsel zulässt oder nachträglich genehmigt.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-3b:

Disqualifikation

(Bestball- und Vierballspiel – siehe Regeln 30-3a und 31-2.)

6-4 Caddie

Der Spieler darf sich von einem *Caddie* unterstützen lassen, jedoch stets nur einen *Caddie* zu gleicher Zeit haben.

* STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-4:

Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel – Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

Wettspiele gegen Par – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1a

Wettspiele nach Stableford – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1b

- * Ein Spieler, der mehr als einen *Caddie* hat und gegen diese Regel verstößt, muss unverzüglich nach Erkennen eines Verstoßes sicherstellen, dass er für den Rest der *festgesetzten Runde* nicht mehr als einen *Caddie* zu gleicher Zeit hat; anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert.

→ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) den Einsatz von *Caddies* untersagen oder einen Spieler in der Wahl seines *Caddies* beschränken.

6

6-5 Ball

Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass er den richtigen Ball spielt. Jeder Spieler sollte seinen Ball kennzeichnen.

6-6 Schlagzahlen im Zählspiel

a) Schlagzahlen aufschreiben

Nach jedem *Loch* sollte der *Zähler* die Schlagzahl mit dem *Bewerber* vergleichen und aufschreiben. Bei Beendigung der Runde muss der *Zähler* die Zählkarte unterschreiben und sie dem *Bewerber* aushändigen. Schreiben mehr als ein *Zähler* die Schlagzahlen auf, muss jeder den Teil unterschreiben, für den er verantwortlich ist.

b) Zählkarte unterschreiben und einreichen

Nach Beendigung der Runde sollte der *Bewerber* seine Schlagzahl für jedes Loch nachprüfen und alle zweifelhaften Einzelheiten mit der *Spielleitung* klären. Er muss die Unterschrift des *Zählers* oder der *Zähler* sicherstellen, die Zählkarte gegenzeichnen und sie so bald wie möglich der *Spielleitung* einreichen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-6b:

Disqualifikation

c) Änderung der Zählkarte

Auf einer Zählkarte darf nichts mehr geändert werden, nachdem der *Bewerber* sie der *Spielleitung* eingereicht hat.

d) Falsche Schlagzahl für das Loch

Der *Bewerber* ist dafür verantwortlich, dass die für jedes Loch auf seiner Zählkarte aufgeschriebene Schlagzahl richtig ist. Reicht er für irgendein Loch eine niedrigere als die tatsächlich gespielte

Schlagzahl ein, **ist er disqualifiziert**. Reicht er für irgendein Loch eine höhere als die tatsächlich gespielte Schlagzahl ein, gilt die eingereichte Schlagzahl.

- ➔ **Ausnahme:** Reicht ein *Bewerber* für irgendein Loch eine niedrigere als die tatsächlich gespielte Schlagzahl ein, ist der Spieler nicht disqualifiziert, wenn er einen oder mehrere *Strafschläge* nicht notiert hatte, von denen er, bevor er die Zählkarte einreichte, nicht wusste, dass er sich diese zugezogen hatte. Unter diesen Umständen **zieht sich der Bewerber die Strafe der anwendbaren Regel zu, sowie zwei zusätzliche Strafschläge** für jedes Loch, an dem der *Bewerber* gegen Regel 6-6d verstoßen hat. Diese Ausnahme findet keine Anwendung, wenn die Strafe der anwendbaren *Regel* die Disqualifikation von dem Wettspiel ist.
- ➔ **Anmerkung 1:** Für das Zusammenzählen der Schlagzahlen und die Anrechnung der auf der Zählkarte eingetragenen Vorgabe ist die *Spilleitung* verantwortlich – siehe Regel 33-5.
- ➔ **Anmerkung 2:** Für *Vierball*-Zählspiel siehe auch Regel 31-3 und 31-7a.

6-7 Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel

Der Spieler muss ohne unangemessene Verzögerung und in Übereinstimmung mit jeder von der *Spilleitung* für das Spieltempo ggf. erlassenen Richtlinie spielen. Zwischen der Beendigung eines Lochs und dem Abspielen am nächsten *Abschlag* darf der Spieler das Spiel nicht unangemessen verzögern.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-7:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

Wettspiele gegen Par — siehe Anmerkung 2 zu Regel 32-1a

Wettspiele nach Stableford — siehe Anmerkung 2 zu Regel 32-1b

Bei anschließendem Verstoß — Disqualifikation

- ➔ **Anmerkung 1:** Verzögert der Spieler unangemessen das Spiel zwischen den Löchern, verzögert er das Spiel des nächsten Lochs und zieht sich, außer bei Wettspielen gegen Par oder nach Stableford (siehe Regel 32), für jenes *Loch* die Strafe zu.
- ➔ **Anmerkung 2:** Zur Verhinderung langsamen Spiels darf die *Spielleitung* in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) Richtlinien für das Spieltempo erlassen, einschließlich zulässiger Höchstzeiten zur Vollendung einer festgesetzten Runde, eines Lochs oder eines Schlags.

Im Lochspiel darf die *Spielleitung* in einer solchen Bedingung die Strafe für einen Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändern:

Erster Verstoß — Lochverlust

Zweiter Verstoß — Lochverlust

Bei anschließendem Verstoß — Disqualifikation

Im Zählspiel darf die *Spielleitung* in einer solchen Bedingung die Strafe für Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändern:

Erster Verstoß — Ein Schlag

Zweiter Verstoß — Zwei Schläge

Bei anschließendem Verstoß — Disqualifikation

6-8 Spielunterbrechung; Wiederaufnahme des Spiels

a) Erlaubt

Der Spieler darf das Spiel nicht unterbrechen, es sei denn

- (I) die *Spielleitung* hat das Spiel ausgesetzt;
- (II) er sieht Blitzgefahr als gegeben an;
- (III) er benötigt eine Entscheidung der *Spielleitung* über eine zweifelhafte oder strittige Einzelheit (siehe Regeln 2-5 und 34-3); oder
- (IV) aus anderem triftigen Grund wie plötzlichem Unwohlsein.

Schlechtes Wetter als solches ist kein triftiger Grund für Spielunterbrechung.

Unterbricht der Spieler das Spiel ohne ausdrückliche Genehmigung der *Spielleitung*, muss er dies der *Spielleitung* so bald wie durchführbar melden. Hält er sich daran, und erachtet die *Spielleitung* den Grund als hinlänglich, verfällt er keiner Strafe, **anderenfalls ist er disqualifiziert.**

➔ **Ausnahme im Lochspiel:** Spieler, die ein Lochspiel in gegenseitiger Übereinkunft unterbrechen, verfallen nicht der Disqualifikation, sofern sie dadurch nicht das Wettspiel verzögern.

➔ **Anmerkung:** Verlassen des *Platzes* ist als solches keine Spielunterbrechung.

b) Verfahren bei Aussetzung des Spiels durch Spielleitung

Hat die *Spielleitung* das Spiel ausgesetzt, dürfen die Spieler eines Lochspiels bzw. einer Spielergruppe, die sich zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die *Spielleitung* eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Befinden sie sich beim Spielen eines Lochs, dürfen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen oder das Spiel des Lochs fortsetzen, sofern dies ohne Verzögerung geschieht. Entscheiden sie sich für die Fortsetzung des Spiels an dem Loch, dürfen sie das Spiel vor

Beendigung des Lochs unterbrechen. In jedem Fall muss das Spiel nach Beendigung des Lochs unterbrochen werden.

Die Spieler müssen das Spiel wieder aufnehmen, wenn die *Spielleitung* eine Wiederaufnahme des Spiels angeordnet hat.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-8b:

Disqualifikation

→ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf in der den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) festlegen, dass bei drohender Gefahr nach Aussetzung des Spiels durch die *Spielleitung* das Spiel unverzüglich unterbrochen werden muss. Unterlässt es ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, **ist er disqualifiziert**, sofern nicht die Aufhebung dieser Strafe nach Regel 33-7 gerechtfertigt ist.

c) Ball aufnehmen bei Spielunterbrechung

Ein Spieler, der beim Spielen eines Lochs das Spiel nach Regel 6-8a unterbricht, darf straflos seinen Ball nur dann aufnehmen, wenn die *Spielleitung* das Spiel ausgesetzt hat oder wenn das Aufnehmen aus triftigem Grund erfolgt. Vor dem Aufnehmen des Balls muss dessen Lage vom Spieler gekennzeichnet werden.

Unterbricht der Spieler das Spiel und nimmt er seinen Ball ohne ausdrückliche Genehmigung der *Spielleitung* auf, muss er bei der Meldung an die *Spielleitung* (Regel 6-8a) gleichzeitig das Aufnehmen des Balls melden. Nimmt der Spieler den Ball ohne einen triftigen Grund auf, versäumt er, die Lage des Balls vor dem Aufnehmen zu kennzeichnen, oder versäumt er, das Aufnehmen des Balls zu melden, **zieht er sich einen Strafschlag zu**.

d) Verfahren bei Wiederaufnahme des Spiels

Das Spiel muss dort wieder aufgenommen werden, wo es unterbrochen wurde, auch an einem späteren Tag. Der Spieler muss entweder vor oder bei Wiederaufnahme des Spiels folgendermaßen verfahren

- (I) wurde der Ball vom Spieler aufgenommen, muss er, vorausgesetzt, er war nach Regel 6-8c zum Aufnehmen des Balls berechtigt, den ursprünglichen Ball oder einen *neu eingesetzten Ball* an die Stelle hinlegen, von der der ursprüngliche Ball aufgenommen worden war. Anderenfalls muss der ursprüngliche Ball zurückgelegt werden;
- (II) hatte der Spieler seinen Ball nicht aufgenommen, darf er, vorausgesetzt, er war nach Regel 6-8c zum Aufnehmen des Balls berechtigt, den Ball aufnehmen, reinigen und zurücklegen oder durch einen anderen Ball an der Stelle, von der der ursprüngliche Ball aufgenommen worden war, ersetzen. Bevor der Ball aufgenommen wird, muss der Spieler dessen Lage kennzeichnen, oder
- (III) wurde während der Spielunterbrechung der Ball oder der Ballmarker des Spielers bewegt (auch durch Einwirkung von Wind oder Wasser), muss ein Ball oder Ballmarker an die Stelle, von der der ursprüngliche Ball oder Ballmarker fortbewegt wurde, hingelegt werden.

➔ **Anmerkung:** Kann die Stelle, an die der Ball hinzulegen ist, nicht bestimmt werden, muss diese Stelle geschätzt werden und der Ball muss an die geschätzte Stelle hingelegt werden. Die Verfahrensweisen der Regel 20-3c finden hier keine Anwendung.

* STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-8d:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

- * Hat sich ein Spieler die Grundstrafe für einen Verstoß gegen Regel 6-8d zugezogen, fällt keine weitere Strafe nach Regel 6-8c an.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

7

7-1 Vor oder zwischen Runden

a) Lochspiel

An jedem Tag eines Lochwettspiels darf ein Spieler vor einer Runde auf dem Wettspielplatz üben.

b) Zählspiel

Vor einer Runde oder einem Stechen an jedem Tag eines Zählwettspiels darf ein *Bewerber* nicht auf dem Wettspielplatz üben oder die Oberfläche irgendeines *Grüns* des *Platzes* durch Rollen eines Balls oder Aufrauen oder Kratzen an der Oberfläche prüfen. Werden zwei oder mehr Zählwettspielrunden an aufeinander folgenden Tagen gespielt, ist zwischen jenen Runden einem *Bewerber* das Üben oder das Prüfen der Oberfläche irgendeines *Grüns* durch Rollen eines Balls oder Aufrauen oder Kratzen der Oberfläche auf keinem *Platz* gestattet, der im weiteren Verlauf des Wettspiels noch gespielt werden muss.

➔ **Ausnahme:** Putten oder Chippen zu Übungszwecken auf oder nahe dem ersten *Abschlag* oder auf jedem Übungsgelände ist vor dem Abspielen zu einer Runde oder einem Stechen gestattet.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 7-1b:

Disqualifikation

➔ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf in der den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) das Üben auf dem Wettspielplatz an jedem Tag eines Lochwettspiels untersagen oder das Üben auf dem Wettspielplatz bzw. Teilen des *Platzes* (Regel 33-2c) an jedem Tag oder zwischen Runden eines Zählwettspiels gestatten.

7-2 Während der Runde

Ein Spieler darf beim Spielen eines Lochs keinen *Übungsschlag* machen.

Zwischen dem Spielen von zwei Löchern darf ein Spieler keinen *Übungsschlag* machen, außer er übt Putten oder Chippen auf oder nahe

- (a) dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs,
- (b) jedem Übungsgrün oder
- (c) dem *Abschlag* des nächsten in der Runde zu spielenden Lochs,

sofern ein *Übungsschlag* nicht aus einem *Hindernis* gemacht wird und das Spiel nicht unangemessen verzögert wird (Regel 6-7).

Schläge zur Fortsetzung des Spiels an einem Loch, dessen Ergebnis bereits entschieden ist, sind keine *Übungsschläge*.

➔ **Ausnahme:** Wurde das Spiel von der *Spielleitung* ausgesetzt, darf der Spieler vor Wiederaufnahme des Spiels üben
 (a) wie in dieser Regel vorgesehen, (b) überall außerhalb des Wettspielplatzes und (c) anderweitig je nach Genehmigung der *Spielleitung*.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 7-2:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

Wird der Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern begangen, gilt die Strafe für das nächste Loch.

- ➔ **Anmerkung 1:** Ein Übungsschwung ist kein *Übungsschlag* und darf überall ausgeführt werden, sofern der Spieler dadurch keine *Regel* verletzt.
- ➔ **Anmerkung 2:** Die *Spielleitung* darf in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1)
 - a) das Üben auf oder nahe dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs und
 - b) das Rollen eines Balls auf dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs untersagen.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

8-1 Belehrung

Während einer *festgesetzten Runde* darf ein Spieler

- a) niemandem im Wettspiel, der auf dem *Platz* spielt, ausgenommen seinem *Partner*, *Belehrung* erteilen oder
- b) nicht von irgendjemand anderem außer seinem *Partner* oder einem ihrer *Caddies* *Belehrung* erbitten.

8-2 Spiellinie angeben

a) Außerhalb des Grüns

Außer auf dem *Grün* darf sich ein Spieler die *Spiellinie* von jedem Mann angeben lassen, doch darf niemand vom Spieler zu diesem Zweck auf, nahe bei oder in der Verlängerung der Linie über das *Loch* hinaus positioniert werden, während der *Schlag* gemacht wird. Jede Markierung, die vom Spieler oder mit seinem Wissen zum Angeben der Linie gesetzt wird, muss entfernt werden, bevor der *Schlag* gemacht wird.

➔ **Ausnahme:** *Flaggenstock* bedienen oder hochhalten – siehe Regel 17-1.

b) Auf dem Grün

Befindet sich der Ball des Spielers auf dem *Grün*, dürfen der Spieler, sein *Partner* oder einer ihrer *Caddies* vor dem Schlag, aber nicht während des Schlags, die *Puttline* angeben; dabei darf das *Grün* nicht berührt werden. Nirgendwo darf eine Markierung in der Absicht, die *Puttlinie* anzugeben, gesetzt werden.

(Berühren der Puttlinie siehe Regel 16-1a)

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

→ **Anmerkung:** Bei Mannschaftswettspielen darf die *Spielleitung* in der den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) jeder einzelnen Mannschaft die Einsetzung einer Person gestatten, die ihren Mannschaftsteilnehmern *Belehrung* (einschließlich Angeben einer *Puttlinie*) erteilen darf. Die *Spielleitung* kann Bedingungen für die Einsetzung und die zulässigen Handlungen einer solchen Person erlassen. Sie muss der *Spielleitung* vor dem Erteilen von *Belehrung* benannt werden.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

9-1 Allgemeines

Die Anzahl der Schläge, die ein Spieler gemacht hat, schließt alle *Strafschläge* ein, die er sich zugezogen hat.

9-2 Lochspiel

a) Auskunft über die Schlagzahl (March Play)

Ein *Gegner* hat Anspruch darauf, vom Spieler beim Spielen eines Lochs dessen jeweiligen Stand der Schlagzahl und im Anschluss an das Spielen eines Lochs dessen Schlagzahl für das soeben beendete Loch zu erfahren.

b) Falsche Auskunft

Ein Spieler darf seinem *Gegner* keine falsche Auskunft geben. Wenn ein Spieler falsche Auskunft gibt, **verliert er das Loch**.

Eine falsche Auskunft gilt als gegeben, wenn ein Spieler

- (l) es unterlässt, seinen *Gegner* so bald wie durchführbar davon in Kenntnis zu setzen, dass er sich eine Strafe zugezogen hat, außer
 - (a) er verfährt offenkundig nach einer *Regel*, die Strafe nach sich zieht, und dies wurde von seinem *Gegner* wahrgenommen, oder
 - (b) er berichtigt seinen Fehler, bevor sein *Gegner* seinen nächsten *Schlag* macht; oder

- (II) beim Spielen eines Lochs falsche Auskunft über den Stand der Schlagzahl erteilt und diesen Fehler nicht berichtigt, bevor sein *Gegner* den nächsten *Schlag* macht, oder
- (III) falsche Auskunft über die Schlagzahl für ein beendetes Loch erteilt und sich dies auf des *Gegners* Auffassung vom Ergebnis des Lochs auswirkt, solange er seinen Fehler nicht berichtigt, bevor irgendein Spieler vom nächsten *Abschlag* einen *Schlag* macht oder, sofern es sich um das letzte Loch des Lochspiels handelt, bevor alle Spieler das *Grün* verlassen.

Ein Spieler hat auch dann falsche Auskunft erteilt, wenn er aus Unkenntnis einen *Strafschlag* nicht berücksichtigt, den er sich zugezogen hatte. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, die *Regeln* zu kennen.

9-3 Zählspiel (Stroke Play)

Ein *Bewerber*, der sich eine Strafe zugezogen hat, sollte seinen *Zähler* sobald wie durchführbar davon in Kenntnis setzen.

SPIELFOLGE

REGEL 10 ■ SPIELFOLGE

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

10-1 Lochspiel (Match Play)

a) Zu Beginn des Lochs

Am ersten *Abschlag* ergibt sich die *Ehre* einer *Partei* aus der Aufstellung. Fehlt es an einer Aufstellung, sollte um die *Ehre* gelost werden.

Die *Partei*, die ein Loch gewinnt, nimmt am nächsten *Abschlag* die *Ehre*. Wurde ein Loch halbiert, behält diejenige *Partei* die *Ehre*, die sie am vorhergehenden *Abschlag* gehabt hat.

b) Während des Spielens eines Lochs

Nachdem beide Spieler das Loch begonnen haben, wird der weiter vom Loch entfernte Ball zuerst gespielt. Sind die Bälle gleich weit vom Loch entfernt oder kann ihre jeweilige Entfernung zum Loch nicht bestimmt werden, sollte gelost werden, welcher Ball zuerst gespielt wird.

➔ **Ausnahme:** Regel 30-3b (*Bestball*- und *Vierball*-Lochspiel).

➔ **Anmerkung:** Wird es bekannt, dass der ursprüngliche Ball nicht gespielt werden soll, wie er liegt, und muss der Spieler einen Ball so nahe wie möglich von der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5), wird die Spielfolge durch die Stelle bestimmt, von der der vorhergehende *Schlag* gemacht wurde. Darf ein Ball von einer anderen Stelle gespielt werden als derjenigen, von der der vorhergehende *Schlag* gemacht wurde, wird die Spielfolge durch die Stelle bestimmt, an der der ursprüngliche Ball zur Ruhe kam.

c) Spielen außer Reihenfolge

Spielt ein Spieler, obwohl sein *Gegner* hätte spielen sollen, ist das straflos, aber der *Gegner* darf unverzüglich verlangen, dass der Spieler den so gemachten *Schlag* annulliert und in richtiger Reihenfolge einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielt, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt worden war (siehe Regel 20-5).

10-2 Zählspiel (Stroke Play)

a) Zu Beginn des Lochs

Am ersten *Abschlag* ergibt sich die *Ehre* eines *Bewerbers* aus der Aufstellung. Fehlt es an einer Aufstellung, sollte um die *Ehre* gelost werden.

Der *Bewerber* mit der niedrigsten Schlagzahl an einem Loch nimmt am nächsten *Abschlag* die *Ehre*. Der *Bewerber* mit der nächstniedrigen Schlagzahl spielt als Nächster und so fort. Haben zwei oder mehr *Bewerber* an einem Loch die gleiche Schlagzahl, spielen sie am nächsten *Abschlag* in gleicher Reihenfolge ab wie am vorhergehenden.

➔ **Ausnahme:** Regel 32-1 (Wettspiele mit Vorgabe gegen Par und nach Stableford).

b) Während des Spielens eines Lochs

Nachdem die *Bewerber* das Spielen des Lochs begonnen haben, wird der am weitesten vom *Loch* entfernte Ball zuerst gespielt. Liegen zwei oder mehr Bälle gleich weit vom *Loch* entfernt oder kann ihre jeweilige Entfernung zum *Loch* nicht bestimmt werden, sollte gelost werden, welcher Ball zuerst gespielt wird.

➔ **Ausnahmen:** Regel 22 (Ball unterstützt oder behindert Spiel) und 31-4 (*Vierball*-Zählspiel).

➔ **Anmerkung:** Wird es bekannt, dass der ursprüngliche Ball nicht gespielt werden soll, wie er liegt, und muss der *Bewerber* einen Ball so nahe wie möglich von der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5), wird die Spielfolge durch die Stelle bestimmt, von der der vorhergehende *Schlag* gemacht wurde. Darf ein Ball von einer anderen Stelle gespielt werden als derjenigen, von der der vorhergehende *Schlag* gemacht wurde, wird die Spielfolge durch die Stelle bestimmt, an der der ursprüngliche Ball zur Ruhe kam.

c) Spielen außer Reihenfolge

Spielt ein *Bewerber* außer Reihenfolge, zieht er sich keine Strafe zu, und der Ball wird gespielt, wie er liegt. Stellt jedoch die *Spilleitung* fest, dass *Bewerber* übereingekommen sind, außer Reihenfolge zu spielen, um einem von ihnen einen Vorteil zu verschaffen, **sind sie disqualifiziert**.

(Schlag machen, solange ein anderer Ball nach einem auf dem Grün gespielten Schlag in Bewegung ist – siehe Regel 16-1f.)

(Falsche Reihenfolge im Vierer-Zählspiel – siehe Regel 29-3.)

10-3 Provisorischer oder anderer Ball vom Abschlag

Spielt ein Spieler einen *provisorischen Ball* oder einen anderen Ball vom *Abschlag*, muss das geschehen, nachdem sein *Gegner* oder *Mitbewerber* seinen ersten *Schlag* gemacht hat. Beabsichtigen mehr als ein Spieler, einen *provisorischen Ball* zu spielen oder wenn es erforderlich wird, einen anderen Ball vom *Abschlag* zu spielen, muss die ursprüngliche Reihenfolge beibehalten werden. Spielt ein Spieler einen *provisorischen* oder einen anderen Ball außer Reihenfolge, gelten die Regeln 10-1c oder 10-2c.

ABSCHLAG

REGEL 11 ■ ABSCHLAG

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

11-1 Aufsetzen des Balls

Bringt ein Spieler einen Ball vom *Abschlag* ins Spiel, muss dieser von innerhalb des *Abschlags* gespielt werden, entweder von der Oberfläche des Bodens oder von einem zulässigen *Tee* (siehe Anhang IV) in oder auf der Oberfläche des Bodens.

Eine Bodenunebenheit (durch den Spieler geschaffen oder nicht) sowie Sand oder eine andere natürlich Substanz (durch den Spieler hingelegt oder nicht) ist eine Oberfläche des Bodens im Sinne dieser Regel.

Macht ein Spieler einen *Schlag* nach einem Ball auf einem unzulässigen *Tee* oder nach einem Ball, der nicht in der durch diese Regel erlaubten Art und Weise aufgesetzt wurde, **ist er disqualifiziert**.

Ein Spieler darf außerhalb des *Abschlags* stehen, um einen Ball von innerhalb des *Abschlags* zu spielen.

11-2 Abschlagmarkierungen

Bevor ein Spieler mit irgendeinem Ball seinen ersten *Schlag* vom *Abschlag* des zu spielenden Lochs macht, gelten die Abschlagmarkierungen als befestigt. Bewegt der Spieler in einem derartigen Zusammenhang eine Abschlagmarkierung, bzw. duldet er, dass sie bewegt wird, um dadurch zu verhindern, dass sie seine *Standposition*, den Raum seines beabsichtigten Schwungs oder seine *Spiellinie* behindert, **zieht er sich die Strafe für Verstoß gegen Regel 13-2 zu**.

11-3 Ball fällt vom Tee

Fällt ein Ball, der nicht im Spiel ist, vom *Tee* oder wird er vom Spieler beim *Ansprechen* vom *Tee* gestoßen, darf er straflos wieder aufgesetzt werden. Wurde jedoch dabei ein *Schlag* nach dem Ball gemacht, zählt dieser Schlag, egal ob sich der Ball bewegt hat oder nicht, aber Strafe kommt nicht hinzu.

11-4 Spielen von außerhalb des Abschlags

a) Lochspiel

Spielt ein Spieler zu Beginn eines Lochs einen Ball von außerhalb des *Abschlags*, ist dies straflos, aber der *Gegner* darf unverzüglich verlangen, dass der Spieler den *Schlag* annulliert und einen Ball von innerhalb des *Abschlags* spielt.

b) Zählspiel

Spielt ein *Bewerber* zu Beginn eines Lochs einen Ball von außerhalb des *Abschlags*, **zieht er sich eine Strafe von zwei Schlägen** zu und muss dann einen Ball von innerhalb des *Abschlags* spielen.

Macht der *Bewerber* einen *Schlag* vom nächsten *Abschlag*, ohne zuvor seinen Fehler behoben zu haben, oder, sofern es sich um das letzte *Loch* der Runde handelt, verlässt er das *Grün*, ohne zuvor die Absicht zur Behebung seines Fehlers anzukündigen, **ist er disqualifiziert**.

Der *Schlag* von außerhalb des *Abschlags* und alle weiteren *Schläge* des Bewerbers an dem Loch, bevor er den Fehler behoben hat, werden nicht auf seine Schlagzahl angerechnet.

11-5 Spielen von falschem Abschlag

Es gelten die Bestimmungen nach Regel 11-4.

SPIELEN DES BALLS

REGEL 12 ■ BALL SUCHEN UND IDENTIFIZIEREN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

12-1 Ball sehen; Ball suchen

Ein Spieler hat nicht unbedingt Anspruch darauf, seinen Ball sehen zu können, wenn er einen *Schlag* macht.

Beim Suchen seines Balls überall auf dem *Platz* darf der Spieler langes Gras, Binsen, Gebüsch, Ginster, Heide oder dergleichen berühren oder biegen, jedoch nur im erforderlichen Ausmaß, um den Ball finden oder identifizieren zu können, und vorausgesetzt, dass dadurch die Lage des Balls, der Raum seines beabsichtigten Stands oder Schwungs oder seine *Spiellinie* nicht verbessert werden; wird der Ball *bewegt*, gilt Regel 18-2, ausgenommen wie in den Absätzen a) bis d) dieser Regel vorgesehen.

Zusätzlich zu den anderweitig von den *Regeln* zugelassenen Methoden der Suche und Identifizierung eines Balls darf der Spieler nach Regel 12-1 einen Ball auch wie folgt suchen und identifizieren:

a) Suchen oder Identifizieren eines von Sand bedeckten Balls

Ist der Ball des Spielers irgendwo auf dem *Platz* vermutlich so von Sand bedeckt, dass er ihn nicht finden oder identifizieren kann, darf er straflos den Sand berühren oder bewegen um den Ball zu finden oder zu identifizieren. Ist der Ball gefunden und als solcher identifiziert, muss der Spieler die Lage so gut wie möglich wiederherstellen, indem er den Sand zurücklegt. Wird der Ball beim Berühren oder Bewegen des Sandes, während des Suchens oder Identifizierens des Balls, oder während die Lage wieder hergestellt wird, *bewegt*, ist dies straflos; der Ball muss zurückgelegt und die Lage wiederhergestellt werden.

Wird eine Lage nach dieser Regel wiederhergestellt, darf der Spieler einen kleinen Teil des Balls sichtbar lassen.

b) Suchen oder Identifizieren eines von losen hinderlichen Naturstoffen bedeckten Balls im Hindernis

Ist der Ball des Spieles in einem *Hindernis* vermutlich so von *losen hinderlichen Naturstoffen* bedeckt, dass er ihn nicht finden oder identifizieren kann, darf er straflos die losen hinderlichen *Naturstoffe* berühren oder bewegen, um den Ball zu finden oder zu identifizieren. Ist der Ball gefunden oder als solcher identifiziert, muss der Spieler die *losen hinderlichen Naturstoffe* zurücklegen. Wird der Ball beim Berühren oder Bewegen von *losen hinderlichen Naturstoffen* während des Suchens oder Identifizierens des Balls *bewegt*, gilt Regel 18-2; wird der Ball beim Zurücklegen der *losen hinderlichen Naturstoffe* *bewegt*, ist das straflos und der Ball muss zurückgelegt werden.

War der Ball vollständig von *losen hinderlichen Naturstoffen* bedeckt, muss der Spieler den Ball wieder bedecken, darf jedoch einen kleinen Teil des Balls sichtbar lassen.

c) Suchen eines Balls im Wasser eines Wasserhindernisses

Wird vermutet, dass ein Ball im Wasser eines *Wasserhindernisses* liegt, darf der Spieler straflos mit einem Schläger oder sonst wie danach tasten. Wird der Ball im Wasser beim Tasten versehentlich *bewegt*, ist das straflos; der Ball muss zurückgelegt werden, sofern sich der Spieler nicht entscheidet, nach Regel 26-1 zu verfahren. Lag der *bewegte* Ball nicht im Wasser oder wurde er vom Spieler außer beim Tasten versehentlich *bewegt*, gilt Regel 18-2.

d) Suchen eines Balls im Hemmnis oder ungewöhnlich beschaffenem Boden

Wird ein Ball, der in oder auf einem *Hemmnis* oder in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* liegt, beim Suchen versehentlich *bewegt*, ist das straflos; der Ball muss zurückgelegt werden, es sei denn, der Spieler entscheidet sich, nach zutreffender Regel 24-1b, 24-2b oder 25-1b zu verfahren. Legt der Spieler den Ball zurück, darf er dennoch nach einer dieser Regeln verfahren, wenn diese anwendbar ist.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 12-1:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

(Lage, Raum des beabsichtigten Stands oder Schwungs oder Spiellinie verbessert – siehe Regel 13-2)

12-2 Ball zum Identifizieren aufnehmen

Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass er den richtigen Ball spielt. Jeder Spieler sollte seinen Ball kennzeichnen.

Vermutet ein Spieler, dass ein Ball in Ruhe seiner ist, kann ihn aber nicht identifizieren, darf der Spieler den Ball straflos zum Identifizieren aufnehmen. Das Recht zum Aufnehmen eines Balls zum Identifizieren gilt zusätzlich zu den in Regel 12-1 erlaubten Handlungen.

Vor dem Aufnehmen des Balls muss der Spieler die Absicht dazu seinem *Gegner* im Lochspiel bzw. seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* im Zählspiel ankündigen und die Lage des Balls kennzeichnen. Sodann darf er den Ball aufnehmen und identifizieren, sofern er *Gegner*, *Zähler* oder *Mitbewerber* Gelegenheit gibt, das Aufnehmen und Zurücklegen zu beobachten. Der Ball darf beim Aufnehmen nach Regel 12-2 nicht mehr als im zur Identifizierung erforderlichen Ausmaß gereinigt werden.

Ist der aufgenommene Ball der Ball des Spielers und versäumt der Spieler, dieses Verfahren ganz oder teilweise einzuhalten, oder nimmt er seinen Ball zum Identifizieren auf, ohne einen triftigen Grund dafür zu haben, **zieht er sich einen Strafschlag zu**. Ist der aufgenommene Ball der Ball des Spielers, muss er diesen zurücklegen. Versäumt er dies, **zieht er sich die Grundstrafe für Verstoß gegen Regel 12-2 zu**, aber keine weitere Strafe nach dieser Regel.

➔ **Anmerkung:** Wurde die ursprüngliche Lage eines Balls, der zurückzulegen ist, verändert, siehe Regel 20-3b.

- * **STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 12-2:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge**
- * Wenn ein Spieler sich die Grundstrafe für Verstoß gegen Regel 12-2 zuzieht, fällt keine weitere Strafe nach dieser Regel an.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

13-1 Allgemeines

Der Ball muss gespielt werden, wie er liegt, sofern die *Regeln* nichts anderes vorsehen.

(Ball in Ruhe bewegt – siehe Regel 18.)

13-2 Lage, Raum des beabsichtigten Stands oder Schwungs, oder Spiellinie verbessern

Ein Spieler darf nicht

- den Ort der Lage oder die Lage seines Balls,
- den Raum seines beabsichtigten Stands oder Schwungs,
- seine *Spiellinie* sowie eine angemessene Verlängerung dieser Linie über das *Loch* hinaus oder
- die Fläche zum Fallenlassen oder Hinlegen eines Balls durch eine der folgenden Handlungen verbessern oder verbessern lassen:
 - einen Schläger auf den Boden drücken
 - Bewegen, Biegen oder Brechen von irgendetwas, das wächst oder befestigt ist (eingeschlossen unbewegliche *Hemmnisse* sowie Gegenstände zum Bezeichnen von *Aus*),
 - Schaffung oder Beseitigung von Bodenunebenheiten,
 - Entfernen oder Niederdrücken von Sand, losem Erdreich, herausgeschlagener und wieder eingesetzter Grasnarbe, oder sonstigen eingesetzten Rasenstücken oder
 - Entfernen von Tau, Reif oder Wasser.

Jedoch zieht der Spieler sich keine Strafe zu, wenn dies vor-
kommt

- beim leichten Aufsetzen des Schlägers zum *Ansprechen* des Balls,
- bei redlichem Beziehen der *Standposition*,

- beim Spielen eines *Schlags* oder beim Rückschwung des Schlägers zum Schlag und der *Schlag* wird dann gemacht,
- bei der Schaffung oder Beseitigung von Bodenunebenheiten innerhalb des *Abschlags* oder beim Entfernen von Tau, Reif oder Wasser vom *Abschlag*, oder
- beim Entfernen von Sand und losem Erdreich oder beim Ausbessern von Schäden auf dem *Grün* (Regel 16-1).

➔ **Ausnahme:** Ball im *Hindernis* – siehe Regel 13-4.

13-3 Standposition herstellen

Ein Spieler ist berechtigt, die Füße fest aufzusetzen, wenn er seine *Standposition* bezieht, darf sich aber keine *Standposition* herstellen.

13-4 Ball im Hindernis, Unzulässige Handlungen

Sofern nicht in den *Regeln* vorgesehen, darf der Spieler, bevor er einen *Schlag* nach einem Ball macht, der in einem *Hindernis* ist (gleich ob *Bunker* oder *Wasserhindernis*) oder der in einem *Hindernis* aufgenommen wurde und darin fallen gelassen oder hingelegt werden darf, nicht

- a) die Beschaffenheit des *Hindernisses* oder eines gleichartigen *Hindernisses* prüfen,
- b) den Boden im *Hindernis* oder Wasser im *Wasserhindernis* mit seiner Hand oder einem Schläger berühren oder
- c) einen *losen hinderlichen Naturstoff* berühren oder bewegen, der im *Hindernis* liegt oder es berührt.

➔ **Ausnahmen:**

1. Vorausgesetzt, es geschieht nichts, was Prüfen der Beschaffenheit des *Hindernisses* oder Verbessern der Lage des Balls darstellt, ist es straflos, wenn der Spieler (a) den Boden oder *lose hinderliche Naturstoffe* in irgendeinem *Hindernis* oder Wasser in einem *Wasserhindernis* berührt infolge oder zur Vermeidung eines

Sturzes, beim Fortbewegen eines *Hemmnisses*, beim Nachmessen oder Kennzeichnen der Lage, oder beim Wiedererlangen, Aufnehmen, Hinlegen oder Zurücklegen eines Balls nach einer *Regel* oder wenn er (b) seine Schläger in einem *Hindernis* hinlegt.

2. Der Spieler darf jederzeit Sand oder Erdreich in einem *Hindernis* eibebnen, sofern dies ausschließlich der Pflege des *Platzes* dient und nichts geschieht, was in Bezug auf seinen nächsten *Schlag* einen Verstoß gegen Regel 13-2 darstellen würde. Ist der Ball nach einem im *Hindernis* gespielten *Schlag* außerhalb des *Hemmnisses*, darf der Spieler Sand oder Erdreich ohne Einschränkung in dem *Hindernis* eibebnen.
3. Wenn der Spieler einen *Schlag* aus einem *Hindernis* macht und der Ball kommt in einem anderen *Hindernis* zur Ruhe, ist Regel 13-4a für alle nachfolgenden Handlungen in dem *Hindernis*, aus dem der *Schlag* gemacht wurde, nicht anwendbar.

→ **Anmerkung:** Jederzeit, einschließlich beim *Ansprechen* und beim Rückschwung zum Schlag, darf der Spieler jedes *Hemmnis*, jede von der *Spielleitung* zum Bestandteil des *Platzes* erklärte Anlage, jederlei Gras, Busch, Baum oder Sonstiges, das wächst, mit einem Schläger oder sonst wie berühren.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

(Ball suchen – siehe Regel 12-1.)

(Erleichterungsverfahren für einen Ball im Wasserhindernis – siehe Regel 26.)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

14-1 Allgemeines

a) Ehrlich nach dem Ball schlagen

Nach dem Ball muss ehrlich mit dem Schlägerkopf geschlagen und es darf nicht gestoßen, gekratzt oder gelöffelt werden.

b) Fixieren des Schlägers

Während des Schlags darf der Spieler seinen Schläger nicht fixieren, weder „direkt“ noch über einen „Fixierpunkt“.

➔ **Anmerkung 1:** Ein Schläger gilt als „direkt“ fixiert, wenn der Spieler den Schläger oder eine ihn greifende Hand absichtlich mit irgendeinem Teil seines Körpers in Verbindung bringt, ausgenommen der Spieler hält den Schläger oder eine ihn greifende Hand gegen eine Hand oder einen Unterarm.

➔ **Anmerkung 2:** Ein „Fixierpunkt“ ist gegeben, wenn der Spieler einen Unterarm absichtlich gegen irgendeinen Teil seines Körpers hält, um eine Greifhand als Fixierpunkt zu schaffen, um den die andere Hand herum den Schläger schwingen kann.

14-2 Unterstützung

a) Körperliche Unterstützung oder Schutz gegen die Elemente

Ein Spieler darf keinen *Schlag* machen, während er körperliche Unterstützung oder Schutz gegen die Elemente annimmt.

b) Position von Caddie oder Partner hinter dem Ball

Ein Spieler darf keinen *Schlag* machen, wenn sein *Caddie*, sein *Partner* oder der *Caddie* des *Partners* auf oder dicht an der Verlängerung der *Spiegelinie* oder *Puttlinie* hinter dem Ball Position bezogen hat.

- ➔ **Ausnahme:** Es ist straflos, wenn der *Caddie* des Spielers, sein *Partner* oder der *Caddie* des *Partners* sich versehentlich auf oder dicht an der Verlängerung der *Spiellinie* oder *Puttlinie* hinter dem Ball befinden.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 14-1 ODER 14-2:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

14-3 Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche

Ausrüstung; ungewöhnliche Verwendung von Ausrüstung

Regel 14-3 regelt den Gebrauch von *Ausrüstung* und Hilfsmitteln, (einschließlich elektronischer Hilfsmittel), die den Spieler bei der Ausführung eines bestimmten Schlags oder allgemein bei seinem Spiel unterstützen könnten.

Golf ist ein herausforderndes Spiel, bei dem Erfolg vom Urteilsvermögen, dem Geschick und den Fertigkeiten des Spielers abhängt. Dieser Grundsatz leitet den *R&A* und die *USGA* bei der Feststellung, ob die Verwendung irgendeines Gegenstands einen Verstoß gegen die Regel 14-3 darstellt.

Für ausführliche Beschreibungen und Auslegungen bezüglich der Zulässigkeit von *Ausrüstung* und Hilfsmitteln nach Regel 14-3 sowie dem Verfahren zur Beratung und Vorlage von *Ausrüstung* und Hilfsmitteln, siehe Anhang IV.

Sofern nicht nach den *Regeln* gestattet, darf der Spieler während einer *festgesetzten Runde* keinerlei künstliche Hilfsmittel oder ungebräuchliche *Ausrüstung* benutzen oder irgendeine *Ausrüstung* in ungewöhnlicher Art und Weise verwenden:

- a) die ihm beim Machen eines Schlags oder bei seinem Spiel von Nutzen sein könnten; oder
- b) die den Zweck haben, Entfernungen oder Umstände abzuschätzen oder zu messen, die sein Spiel beeinflussen könnten; oder

- c) die ihm beim Halten des Schlägers von Nutzen sein könnten, außer dass
- (I) Handschuhe getragen werden dürfen, sofern diese einfache Handschuhe sind;
 - (II) Harz, Puder und Trocknungs- oder Befeuchtungsmittel benutzt werden dürfen; und
 - (III) ein Hand- oder Taschentuch um den Griff gewickelt werden darf.

➔ **Ausnahmen:**

1. Ein Spieler begeht keinen Verstoß gegen diese Regel, wenn
 - (a) die *Ausrüstung* oder das Hilfsmittel dafür bestimmt ist oder den Einfluss hat, ein gesundheitliches Problem zu mildern,
 - (b) der Spieler berechnete gesundheitliche Gründe hat, diese *Ausrüstung* oder dieses Hilfsmittel zu benutzen und (c) die *Spielleitung* davon überzeugt ist, dass deren Benutzung dem Spieler keinen ungebührlichen Vorteil gegenüber anderen Spielern gibt.
2. Ein Spieler begeht keinen Verstoß gegen diese Regel, wenn er *Ausrüstung* in herkömmlich akzeptierter Art und Weise benutzt.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 14-3:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge**

Bei anschließendem Verstoß – Disqualifikation

Wird der Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern begangen, gilt die Strafe für das nächste Loch.

- ➔ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die Spielern die Benutzung eines Entfernungsmessgeräts gestattet.

14-4 Ball öfter als einmal treffen

Trifft der Schläger eines Spielers im Verlauf eines Schlags den Ball öfter als einmal, muss er den *Schlag* zählen und **einen *Straf-schlag* hinzuzählen**, d. h. sich insgesamt zwei *Schläge* anrechnen.

14-5 Spielen eines Balls in Bewegung

Ein Spieler darf keinen *Schlag* nach seinem Ball machen, solange sich sein Ball bewegt.

→ **Ausnahmen:**

- Ball fällt vom *Tee* – Regel 11-3.
- Ball öfter als einmal getroffen – Regel 14-4.
- Ball bewegt sich im Wasser – Regel 14-6.

Beginnt sich der Ball erst zu bewegen, nachdem der Spieler den *Schlag* oder den Rückschwung seines Schlägers zum *Schlag* begonnen hat, hat er sich nach dieser Regel keine Strafe für Spielen eines Balls in Bewegung zugezogen, ist aber nicht befreit von Strafe nach Regel 18-2 (Ball in Ruhe durch Spieler bewegt).

(Ball absichtlich von Spieler, Partner oder Caddie abgelenkt oder aufgehalten – siehe Regel 1-2.)

14-6 Ball bewegt sich im Wasser

Bewegt sich ein Ball im Wasser in einem *Wasserhindernis*, darf der Spieler straflos einen *Schlag* machen, aber seinen *Schlag* nicht verzögern, damit Wind oder Strömung den Ort der Lage des Balls verbessern könnten. Ein Ball, der sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegt, darf aufgenommen werden, wenn der Spieler sich entscheidet, nach Regel 26 zu verfahren.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 14-5 ODER 14-6:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

15-1 Allgemeines

Ein Spieler muss den Ball *einlochen*, den er vom *Abschlag* gespielt hat, sofern der Ball nicht *verloren* oder im *Aus* ist oder der Spieler ihn durch einen anderen Ball ersetzt, gleich ob das Ersetzen zulässig ist oder nicht (siehe Regel 15-2). Spielt der Spieler einen *falschen Ball*, siehe Regel 15-3.

15-2 Neu eingesetzter Ball

Ein Spieler darf einen Ball ersetzen, wenn er nach einer *Regel* verfährt, die dem Spieler erlaubt, zum Beenden des Lochs einen anderen Ball zu spielen, fallen zu lassen oder hinzulegen. Der *neu eingesetzte Ball* wird zum *Ball im Spiel*.

Ersetzt ein Spieler einen Ball und ist ihm dies nach den *Regeln* nicht erlaubt (einschließlich eines unabsichtlichen Ersetzens, wenn ein *falscher Ball* durch den Spieler fallen gelassen oder hingelegt wird), ist der *neu eingesetzte Ball* kein *falscher Ball*; er wird zum *Ball im Spiel*. Wird der Fehler nicht wie in Regel 20-6 vorgesehen behoben und macht der Spieler einen *Schlag* nach dem nicht regelgerecht *neu eingesetzten Ball*, **verliert er im Lochspiel das Loch oder zieht sich im Zählspiel eine Strafe von zwei Schlägen nach der anwendbaren Regel zu** und muss im Zählspiel das *Loch* mit dem *neu eingesetzten Ball* zu Ende spielen.

➔ **Ausnahme:** Zieht sich ein Spieler eine Strafe für das Spielen eines Schlags vom falschen Ort zu, so fällt keine zusätzliche Strafe für das unerlaubte Ersetzen eines Balls an.

(Ball von falschem Ort gespielt – siehe Regel 20-7.)

15-3 Falscher Ball

a) Lochspiel

Macht ein Spieler einen *Schlag* nach einem *falschen Ball*, **verliert er das Loch**.

Gehört der *falsche Ball* einem anderen Spieler, muss sein Besitzer einen Ball an der Stelle hinlegen, von der der *falsche Ball* zum ersten Mal gespielt worden war.

Verwechseln der Spieler und der *Gegner* Bälle beim Spielen eines Lochs, **erleidet Lochverlust**, wer zuerst einen *Schlag* nach einem *falschen Ball* gemacht hat; ist dies nicht aufzuklären, muss das Loch mit den verwechselten Bällen zu Ende gespielt werden.

➔ **Ausnahme:** Es ist straflos, wenn ein Spieler einen *Schlag* nach einem *falschen Ball* macht, der sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegt. Alle Schläge, die nach einem sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegenden *falschen Ball* gemacht werden, zählen nicht zur Schlagzahl des Spielers. Der Spieler muss seinen Fehler beheben, indem er den richtigen Ball spielt oder nach den *Regeln* verfährt.

(Hinlegen und Zurücklegen – siehe Regel 20-3)

b) Zählspiel

Macht ein *Bewerber* einen *Schlag* oder *Schläge* nach einem *falschen Ball*, **zieht er sich die Strafe von zwei Schlägen zu**.

Der *Bewerber* muss seinen Fehler durch Spielen des richtigen Balls beheben oder nach den *Regeln* verfahren. Behebt er seinen Fehler nicht, bevor er einen *Schlag* auf dem nächsten *Abschlag* macht, bzw. versäumt er, sofern es sich um das letzte Loch der Runde handelt, die Absicht zur Behebung seines Fehlers anzukündigen, bevor er das *Grün* verlässt, **ist er disqualifiziert**.

Schläge eines Bewerbers mit einem *falschen Ball* werden nicht zu seiner Schlagzahl hinzugerechnet. Gehört der *falsche Ball* einem anderen *Bewerber*, muss sein Besitzer einen Ball an der Stelle hinlegen, an der der *falsche Ball* zum ersten Mal gespielt worden war.

→ **Ausnahme:** Es ist straflos, wenn ein *Bewerber* einen *Schlag* nach einem *falschen Ball* macht, der sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegt. Alle Schläge, die nach einem sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegendem *falschen Ball* gemacht werden, zählen nicht zur Schlagzahl des Bewerbers.

(Hinlegen und Zurücklegen – siehe Regel 20-3)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

16-1 Allgemeines

a) Puttlinie berühren

Die *Puttlinie* darf nicht berührt werden, außer

- (I) dass der Spieler *lose hinderliche Naturstoffe* fortbewegen darf, ohne dabei irgendetwas niederzudrücken;
- (II) dass der Spieler beim *Ansprechen* des Balls den Schläger vor den Ball stellen darf, ohne dabei irgendetwas niederzudrücken;
- (III) beim Nachmessen – Regel 18-6;
- (IV) beim Aufnehmen oder Zurücklegen des Balls – Regel 16-1b;
- (V) beim Eindrücken eines Ballmarkers;
- (VI) beim Ausbessern von alten Lochpfropfen oder Einschlaglöchern von Bällen auf dem *Grün* – Regel 16-1c und
- (VII) beim Fortbewegen *beweglicher Hemmnisse* – Regel 24-1.

(Puttlinie auf dem Grün angeben – siehe Regel 8-2b.)

b) Ball aufnehmen und reinigen

Ein Ball auf dem *Grün* darf aufgenommen und auf Wunsch gereinigt werden. Die Lage des Balls muss markiert werden, bevor er aufgenommen wird, und der Ball muss zurückgelegt werden (siehe Regel 20-1). Ist ein anderer Ball in Bewegung, darf ein Ball nicht aufgenommen werden, der die Bewegung dieses anderen Balls beeinflussen könnte.

c) **Ausbessern von Lochpfropfen, Einschlaglöchern von Bällen und sonstigen Schäden**

Der Spieler darf einen alten Lochpfropfen oder Schäden auf dem *Grün*, die durch Einschlag eines Balls hervorgerufen wurden, ausbessern, gleich ob sein Ball auf dem *Grün* liegt oder nicht. Wird ein Ball oder ein Ballmarker versehentlich bei einer solchen Ausbesserung *bewegt*, muss der Ball oder der Ballmarker zurückgelegt werden. Dies ist straflos, sofern das Bewegen des Balls oder des Ballmarkers unmittelbar auf die eigentliche Handlung des Ausbesserns eines alten Lochpfropfens oder Schadens auf dem *Grün* durch Einschlag eines Balls zurückzuführen ist. Andernfalls gilt Regel 18.

Irgendein sonstiger Schaden auf dem *Grün* darf nicht ausgebessert werden, falls dies dem Spieler bei seinem nachfolgenden Spielen des Lochs von Nutzen sein könnte.

d) **Prüfen der Oberfläche**

Während der *festgesetzten Runde* darf ein Spieler die Oberfläche irgendeines *Grüns* nicht dadurch prüfen, dass er einen Ball rollt oder die Oberfläche aufräut oder aufkratzt.

➔ **Ausnahme:** Zwischen dem Spiel von zwei Löchern darf ein Spieler die Oberfläche jedes Übungsgrüns oder das *Grün* des zuletzt gespielten Lochs prüfen, es sei denn die *Spielleitung* hat dies untersagt (siehe Anmerkung 2 zu Regel 7-2).

e) **Über oder auf Puttlinie stehen**

Der Spieler darf auf dem *Grün* keinen *Schlag* aus einer *Standposition* machen, bei der er beiderseits der *Puttlinie* einschließlich der Verlängerung dieser Linie hinter dem Ball steht oder diese Linie einschließlich dieser Verlängerung mit einem seiner Füße berührt.

➔ **Ausnahme:** Es ist straflos, wenn der Stand unabsichtlich auf oder über der *Puttlinie* (oder einer Verlängerung dieser Linie hinter dem Ball) eingenommen wird oder wenn er eingenommen wird, um nicht auf der *Puttlinie* oder der voraussichtlichen *Puttlinie* eines anderen Spielers zu stehen.

f) Schlag machen, solange anderer Ball in Bewegung

Der Spieler darf keinen *Schlag* machen, solange ein anderer Ball nach einem auf dem *Grün* gemachten *Schlag* in Bewegung ist, es sei denn, der betreffende Spieler hätte nach der Spielfolge zuerst spielen müssen, wodurch sein Handeln straflos bleibt.

(Ball aufnehmen, der Spiel unterstützt oder behindert, solange anderer Ball in Bewegung – siehe Regel 22.)

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 16-1:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

(Position von Caddie oder Partner – siehe Regel 14-2.)

(Falsches Grün – siehe Regel 25-3.)

16-2 Ball ragt über Lochrand hinaus

Ragt irgendein Teil des Balls über den Lochrand hinaus, steht dem Spieler ausreichend Zeit zu, das *Loch* ohne vermeidbare Verzögerung zu erreichen, sowie weitere zehn Sekunden, um festzustellen, ob sich der Ball in Ruhe befindet. Ist der Ball bis dahin nicht in das *Loch* gefallen, gilt er als in Ruhe befindlich. Fällt der Ball anschließend in das *Loch*, gilt er als vom Spieler mit dem letzten *Schlag eingelocht*, und er muss seiner *Schlagzahl für das Loch einen Strafschlag hinzurechnen*; anderenfalls gibt es keine Strafe nach dieser Regel.

(Unangemessene Verzögerung – siehe Regel 6-7.)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

17-1 Flaggenstock bedient, entfernt oder hochgehalten

Vor dem *Schlag* von irgendeiner Stelle auf dem *Platz* darf der Spieler den *Flaggenstock* bedienen, entfernen oder zum Anzeigen der Lage des *Lochs* hochhalten lassen.

Wurde der *Flaggenstock* nicht bedient, entfernt oder hochgehalten, bevor der Spieler einen *Schlag* macht, darf er nicht während des Schlags oder wenn der Ball des Spielers in Bewegung ist, bedient, entfernt oder hochgehalten werden, falls dies die Bewegung des Balls beeinflussen könnte.

- ➔ **Anmerkung 1:** Befindet sich der *Flaggenstock* im *Loch* und jemand steht in seiner Nähe, während ein *Schlag* gemacht wird, gilt dies als Bedienen des *Flaggenstocks*.
- ➔ **Anmerkung 2:** Wird der *Flaggenstock* vor dem *Schlag* von jemandem mit Kenntnis des Spielers und ohne dessen Einwand bedient, entfernt oder hochgehalten, gilt dies als mit Ermächtigung des Spielers geschehen.
- ➔ **Anmerkung 3:** Wenn jemand den *Flaggenstock* bedient oder hochhält, während ein *Schlag* gemacht wird, gilt dies solange als Bedienen des *Flaggenstocks*, bis der Ball zur Ruhe gekommen ist.

(Bedienen, entfernten oder hochgehaltenen *Flaggenstock* bewegen, während Ball in Bewegung ist – siehe Regel 24-1.)

17-2 Bedienen ohne Ermächtigung

Wenn ein *Gegner* oder dessen *Caddie* im Lochspiel oder ein *Mitbewerber* oder dessen *Caddie* im Zählspiel den *Flaggenstock* ohne Ermächtigung oder ohne vorherige Kenntnis des Spielers während des Schlags oder solange der Ball in Bewegung ist, bedient, entfernt oder hochhält, zieht sich der *Gegner* oder *Mitbewerber* die anwendbare Strafe zu, falls diese Handlung die Bewegung des Balls beeinflussen könnte.

* STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 17-1 ODER 17-2: Lochspiel – Lochverlust, Zählspiel – Zwei Schläge

- * Liegt im Zählspiel ein Verstoß gegen Regel 17-2 vor und trifft anschließend der Ball des Bewerbers den *Flaggenstock*, die Person, die diesen bedient oder hält oder etwas von dieser Person Getragenes, zieht sich der *Bewerber* keine Strafe zu. Der Ball muss gespielt werden, wie er liegt; wurde der *Schlag* jedoch auf dem *Grün* gemacht, ist er annulliert und der Ball muss zurückgelegt und der *Schlag* wiederholt werden.

17-3 Ball trifft Flaggenstock oder bedienende Person

Der Ball des Spielers darf nicht treffen:

- a) den *Flaggenstock*, wenn er bedient oder hochgehalten wird oder entfernt wurde, oder
- b) die Person, die den *Flaggenstock* bedient oder hochhält, oder irgendetwas, was von ihr getragen wird, oder
- c) den unbedienten *Flaggenstock* im *Loch*, sofern der *Schlag* auf dem *Grün* gemacht worden war.

➔ **Ausnahme:** Wird der *Flaggenstock* ohne Ermächtigung des Spielers bedient, entfernt oder hochgehalten siehe Regel 17-2.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 17-3:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge,
und der Ball muss gespielt werden, wie er liegt.

17-4 Ball kommt am Flaggenstock zur Ruhe

Ruht der Ball eines Spielers an dem im *Loch* befindlichen *Flaggenstock* und er ist noch nicht *eingelocht*, dürfen der Spieler oder eine andere von ihm ermächtigte Person den *Flaggenstock* bewegen oder entfernen, und fällt dabei der Ball in das *Loch*, gilt er als vom Spieler mit seinem letzten *Schlag eingelocht*; anderenfalls muss der Ball, wenn er *bewegt* wurde, straflos am Lochrand hingelegt werden.

BALL BEWEGT, ABGELENKT ODER AUFGEHALTEN

REGEL 18 ■ BALL IN RUHE BEWEGT

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

18-1 Durch Nicht zum Spiel Gehöriges

Wird ein Ball in Ruhe durch etwas *bewegt*, was nicht zum Spiel gehört, gibt es keine Strafe, und der Ball muss zurückgelegt werden.

→ **Anmerkung:** Es ist eine Frage der Umstände, ob ein Ball durch etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges bewegt* wurde. Um nach dieser Regel verfahren zu können, muss es bekannt oder so gut wie sicher sein, dass etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges* den Ball *bewegt* hat. Fehlt es an dieser Kenntnis oder Gewissheit, muss der Spieler den Ball spielen, wie er liegt oder, wenn der Ball nicht gefunden wird, nach Regel 27-1 verfahren.

(Des Spielers Ball in Ruhe durch anderen Ball bewegt – siehe Regel 18-5.)

18-2 Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung

Ist der Ball eines Spielers *im Spiel* und, ausgenommen es ist nach den *Regeln* erlaubt, *zieht sich der Spieler einen Strafschlag* zu, wenn

- (I) der Spieler, sein *Partner* oder einer ihrer *Caddies*
 - den Ball aufnehmen oder *bewegen*,
 - ihn absichtlich berühren (außer mit einem Schläger beim *Ansprechen* des Balls), oder
 - verursachen, dass der Ball sich *bewegt*, oder
- (II) die *Ausrüstung* des Spielers oder seines *Partners* verursacht, dass der Ball sich *bewegt*.

Der Ball muss, wenn er *bewegt* wurde, zurückgelegt werden, es sei denn, die Bewegung des Balls tritt ein, nachdem der Spieler seinen *Schlag* oder den Rückschwung des Schlägers zum *Schlag* begonnen hat, und er den *Schlag* dann macht.

Keine Strafe zieht sich ein Spieler nach den *Regeln* zu, wenn er versehentlich verursacht, dass sein Ball sich unter folgenden Umständen *bewegt* beim:

- Suchen nach einem von Sand bedeckten Ball oder Wiederherstellen der Lage eines Balls, die bei dieser Suche verändert wurde; Zurücklegen von *losen hinderlichen Naturstoffen*, die beim Suchen oder Identifizieren eines Balls im *Hindernis bewegt* wurden; Tasten nach einem Ball im Wasser eines *Wasserhindernisses*, oder Suchen nach einem Ball in einem *Hemmnis* oder *ungewöhnlich beschaffenen Boden* – Regel 12-1;
- Ausbessern von Lochpfropfen oder Balleinschlagloch – Regel 16-1c;
- Nachmessen – Regel 18-6;
- Aufnehmen des Balls in Übereinstimmung mit einer *Regel* – Regel 20-1;
- Hinlegen oder Zurücklegen des Balls in Übereinstimmung mit einer *Regel* – Regel 20-3a;
- Fortbewegen von *losem hinderlichen Naturstoff* auf dem *Grün* – Regel 23-1;
- Fortbewegen von beweglichen *Hemmnissen* – Regel 24-1.

18-3 Durch Gegner, Caddie oder Ausrüstung im Lochspiel

a) Beim Suchen

Wird eines Spielers Ball, während nach ihm gesucht wird, durch einen *Gegner*, dessen *Caddie* oder dessen *Ausrüstung bewegt*, berührt oder wird durch diese verursacht, dass er sich *bewegt*, ist das straflos. Wenn der Ball dabei *bewegt* wurde, muss er zurückgelegt werden.

b) Außer beim Suchen

Wird eines Spielers Ball, außer während nach ihm gesucht wird, durch einen *Gegner*, dessen *Caddie* oder dessen *Ausrüstung*, anders als nach den *Regeln* vorgesehen, *bewegt*, absichtlich berührt, oder wird durch diese verursacht, dass er sich *bewegt*, *zieht sich der Gegner einen Strafschlag zu*. Wenn der Ball dabei *bewegt* wurde, muss er zurückgelegt werden.

(Falschen Ball spielen – siehe Regel 15-3.)

(Ball beim Nachmessen bewegt – siehe Regel 18-6.)

18-4 Durch Mitbewerber, Caddie oder Ausrüstung im Zählspiel

Wird des Spielers Ball durch einen *Mitbewerber*, dessen *Caddie* oder dessen *Ausrüstung bewegt*, berührt oder verursachen diese, dass er sich *bewegt*, ist das straflos. Wird der Ball *bewegt*, muss er zurückgelegt werden.

(Falschen Ball spielen – siehe Regel 15-3.)

18-5 Durch anderen Ball

Wird ein in Ruhe befindlicher *Ball im Spiel* durch einen anderen Ball *bewegt*, der nach einem *Schlag* in Bewegung ist, muss der *bewegte* Ball zurückgelegt werden.

18-6 Ball beim Nachmessen bewegt

Wird ein Ball oder Ballmarker beim Nachmessen *bewegt*, während nach einer *Regel* verfahren wird oder die Anwendung einer *Regel* ermittelt wird, muss der Ball oder der Ballmarker zurückgelegt werden. Der Fall ist straflos, vorausgesetzt, die Bewegung des Balls oder des Ballmarkers ist unmittelbar auf die eigentliche Handlung des Nachmessens zurückzuführen. Anderenfalls gelten die Regeln 18-2, 18-3b oder 18-4.

* STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

- * Versäumt ein Spieler, einen Ball zurückzulegen, wenn er dazu verpflichtet ist, oder macht er einen *Schlag* nach einem gemäß Regel 18 *neu eingesetzten Ball*, wenn dieses Einsetzen nicht erlaubt war, zieht er sich die Grundstrafe für Verstoß gegen Regel 18 zu, aber keine weitere Strafe nach dieser Regel.

- ➔ **Anmerkung 1:** Ist ein Ball, der nach dieser Regel zurückgelegt werden muss, nicht sogleich wiederzuerlangen, darf er durch einen anderen Ball ersetzt werden.
- ➔ **Anmerkung 2:** Wurde die ursprüngliche Lage eines hin- oder zurückzulegenden Balls verändert, siehe Regel 20-3b.
- ➔ **Anmerkung 3:** Ist es nicht möglich, die Stelle festzustellen, an die ein Ball hin- oder zurückzulegen ist, siehe Regel 20-3c.

REGEL 19 ■ BALL IN BEWEGUNG ABGELENKT ODER AUFGEHALTEN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

19-1 Durch Nicht zum Spiel Gehöriges

Wird eines Spielers Ball in Bewegung zufällig durch etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges* abgelenkt oder aufgehalten, gilt dies als *Spielzufall*, ist straflos, und der Ball muss gespielt werden, wie er liegt, ausgenommen:

- a) Kommt eines Spielers Ball in Bewegung nach einem anderswo als auf dem *Grün* gespielten *Schlag* in oder auf *Nicht zum Spiel Gehörigem* zur Ruhe, das sich bewegt oder lebt, muss der Ball so nahe wie möglich dem Punkt unmittelbar unterhalb der Stelle, an der er in oder auf dem *Nicht zum Spiel Gehörigen* zur Ruhe kam, jedoch nicht näher zum *Loch*, im *Gelände* oder in einem *Hindernis* fallen gelassen, auf dem *Grün* hingelegt werden.
- b) Wird eines Spielers Ball in Bewegung nach einem auf dem *Grün* gespielten *Schlag* durch *Nicht zum Spiel Gehöriges* abgelenkt oder aufgehalten, das sich bewegt oder lebt, ausgenommen ein Wurm, Insekt oder Ähnliches, oder kommt darin oder darauf zur Ruhe, ist der *Schlag* annulliert. Der Ball muss zurückgelegt und erneut gespielt werden.

Ist der Ball nicht sogleich wiederzuerlangen, darf er durch einen anderen Ball *ersetzt* werden.

➔ **Ausnahme:** Trifft der Ball die Person, die den *Flaggenstock* bedient oder hochhält, oder irgendetwas, was von ihr getragen wird – siehe Regel 17-3b.

- ➔ **Anmerkung:** Wurde ein Ball eines Spielers in Bewegung absichtlich durch *Nicht zum Spiel Gehöriges* abgelenkt oder aufgehalten:
- a) nach einem anderswo als auf dem *Grün* gespielten Schlag, muss die Stelle geschätzt werden, an der der Ball zur Ruhe gekommen wäre. Ist diese Stelle:
 - (I) im *Gelände* oder in einem *Hindernis*, muss der Ball so nahe wie möglich dieser Stelle fallen gelassen werden;
 - (II) im Aus, muss der Spieler nach Regel 27-1 verfahren; oder
 - (III) auf dem *Grün*, muss der Ball auf diese Stelle hingelegt werden.
 - b) nach einem *Schlag* auf dem *Grün*, ist der *Schlag* annulliert. Der Ball muss zurückgelegt und erneut gespielt werden.

Ist das *Nicht zum Spiel Gehörige* ein *Mitbewerber* oder dessen *Caddie*, gilt Regel 1-2 für den *Mitbewerber*.

(Ball des Spielers durch anderen Ball abgelenkt oder aufgehalten – siehe Regel 19-5.)

19-2 Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung

Wird der Ball eines Spielers versehentlich durch ihn selbst, seinen *Partner* oder einen ihrer *Caddies* oder *Ausrüstung* abgelenkt oder aufgehalten, **zieht sich der Spieler eine Strafe von einem Schlag zu**. Der Ball muss gespielt werden wie er liegt, ausgenommen, er kommt in oder auf der Kleidung oder *Ausrüstung* des Spielers, seines *Partners* oder eines ihrer *Caddies* zur Ruhe. In diesem Fall muss der Ball so nahe wie möglich dem Punkt unmittelbar unterhalb der Stelle, an der er in oder auf dem Gegenstand zur Ruhe kam, jedoch nicht näher zum *Loch*, im *Gelände* oder in einem *Hindernis* fallen gelassen, auf dem *Grün* hingelegt werden.

- ➔ **Ausnahme 1:** Trifft der Ball die Person, die den *Flaggenstock* bedient oder hochhält, oder irgendetwas, was von ihr getragen wird – siehe Regel 17-3b.

➔ **Ausnahme 2:** Fallen gelassener Ball – siehe Regel 20-2a.

(Ball absichtlich abgelenkt oder aufgehalten durch Spieler, Partner oder Caddie – siehe Regel 1-2.)

19-3 Durch Gegner, Caddie oder Ausrüstung im Lochspiel

Wird der Ball eines Spielers durch einen *Gegner*, dessen *Caddie* oder dessen *Ausrüstung* versehentlich abgelenkt oder aufgehalten, ist das straflos. Der Spieler darf, bevor ein anderer *Schlag* von einer *Partei* gemacht wurde, den *Schlag* annullieren und einen Ball straflos so nahe wie möglich der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt worden war (siehe Regel 20-5), oder er darf den Ball spielen, wie er liegt.

Will der Spieler den *Schlag* nicht annullieren und der Ball ist in oder auf Kleidung des *Gegners* oder seines *Caddies* oder auf seiner *Ausrüstung* zur Ruhe gekommen, muss der Ball so nahe wie möglich dem Punkt unmittelbar unterhalb der Stelle, an der er in oder auf dem Gegenstand zur Ruhe kam, jedoch nicht näher zum *Loch*, im *Gelände* oder in einem *Hindernis* fallen gelassen, auf dem *Grün* hingelegt werden.

➔ **Ausnahme:** Trifft der Ball die Person, die den *Flaggenstock* bedient oder hochhält, oder irgendetwas, was von ihr getragen wird – siehe Regel 17-3b.

(Ball absichtlich abgelenkt oder aufgehalten durch Gegner oder Caddie – siehe Regel 1-2.)

19-4 Durch Mitbewerber, Caddie oder Ausrüstung im Zählspiel

Siehe Regel 19-1, Ball durch *Nicht zum Spiel Gehöriges* abgelenkt.

➔ **Ausnahme:** Trifft der Ball die Person, die den *Flaggenstock* bedient oder hochhält, oder irgendetwas, was von ihr getragen wird – siehe Regel 17-3b.

19-5 Durch anderen Ball

a) In Ruhe

Wird der nach einem *Schlag* in Bewegung befindliche Ball eines Spielers durch einen in Ruhe befindlichen *Ball im Spiel* abgelenkt oder aufgehalten, muss der Spieler seinen Ball spielen, wie er liegt. Im Lochspiel ist der Fall straflos. Im Zählspiel ist dies straflos, sofern nicht beide Bälle vor dem *Schlag* auf dem *Grün* gelegen hatten. In diesem Fall zieht **sich der Spieler eine Strafe von zwei Schlägen zu.**

b) In Bewegung

Wird der nach einem anderswo als auf dem *Grün* gespielten *Schlag* in Bewegung befindliche Ball eines Spielers durch einen anderen nach einem *Schlag* in Bewegung befindlichen Ball abgelenkt oder aufgehalten, muss der Spieler straflos seinen Ball spielen wie er liegt.

Wird der nach einem *Schlag* auf dem *Grün* in Bewegung befindliche Ball eines Spielers durch einen anderen nach einem *Schlag* in Bewegung befindlichen Ball abgelenkt oder aufgehalten, ist der *Schlag* des Spielers annulliert. Der Ball muss zurückgelegt werden und straflos erneut gespielt werden.

➔ **Anmerkung:** Nichts in dieser Regel hebt die Bestimmungen der Regel 10-1 (Spielfolge im Lochspiel) oder Regel 16-1f (Schlag machen, solange anderer Ball in Bewegung) auf.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

ERLEICHTERUNG UND ERLEICHTERUNGSVERFAHREN

REGEL 20 ■ AUFNEHMEN, FALLENLASSEN UND HINLEGEN; SPIELEN VON FALSCHEM ORT

20

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

20-1 Aufnehmen und Kennzeichnen

Ein Ball, der nach den *Regeln* aufzunehmen ist, darf vom Spieler, seinem *Partner* oder einer vom Spieler ermächtigten anderen Person aufgenommen werden. Für irgendeinen Regelverstoß ist dabei in jedem dieser Fälle der Spieler verantwortlich.

Ist der aufzunehmende Ball anschließend nach einer *Regel* zurückzulegen, muss seine Lage vorher gekennzeichnet werden. Wurde sie nicht gekennzeichnet, **zieht sich der Spieler eine Strafe von einem Schlag zu**, und der Ball muss zurückgelegt werden. Wird er nicht zurückgelegt, **zieht sich der Spieler die Grundstrafe für Verstoß gegen diese Regel**, jedoch keine zusätzliche Strafe nach Regel 20-1 zu.

Wird ein Ball oder ein Ballmarker beim Aufnehmen des Balls nach einer *Regel* oder beim Kennzeichnen seiner Lage versehentlich *bewegt*, muss der Ball bzw. der Ballmarker zurückgelegt werden. Dies ist straflos, sofern das Bewegen von Ball oder Ballmarker unmittelbar auf die eigentliche Handlung von Kennzeichnen der Lage oder Aufnehmen des Balls zurückzuführen ist. Anderenfalls **zieht sich der Spieler einen Strafschlag nach dieser Regel oder Regel 18-2 zu**.

➔ **Ausnahme:** Zieht sich ein Spieler Strafe zu, weil er nicht in Übereinstimmung mit Regel 5-3 oder 12-2 verfahren ist, kommt keine weitere Strafe nach Regel 20-1 hinzu.

- ➔ **Anmerkung:** Die Lage eines aufzunehmenden Balls sollte dadurch gekennzeichnet werden, dass ein Ballmarker, eine kleine Münze oder ein ähnlicher Gegenstand unmittelbar hinter den Ball gelegt wird. Behindert der Ballmarker Spiel, *Standposition* oder *Schlag* eines anderen Spielers, sollte er um eine oder mehrere Schlägerköpflängen nach einer Seite verlegt werden.

20-2 Fallenlassen und erneutes Fallenlassen

a) Durch wen und wie

Ein Ball, der nach den *Regeln* fallen zu lassen ist, muss vom Spieler selbst fallen gelassen werden. Der Spieler muss aufrecht stehen, mit ausgestrecktem Arm den Ball in Schulterhöhe halten und ihn fallen lassen. Wird der Ball von einer anderen Person oder auf andere Weise fallen gelassen und dieser Fehler nicht, wie in Regel 20-6 vorgesehen, korrigiert, **zieht sich der Spieler einen Strafschlag zu.**

Berührt der Ball, wenn er fallen gelassen wird, irgendeine Person oder die *Ausrüstung* irgendeines Spielers, bevor oder nachdem er auf einen Teil des *Platzes* auftrifft und bevor er zur Ruhe kommt, muss der Ball straflos erneut fallen gelassen werden. Wie oft ein Ball unter den beschriebenen Umständen erneut fallen zu lassen ist, unterliegt keiner Beschränkung.

(Beeinflussung von Lage oder Bewegung eines Balls – siehe Regel 1-2.)

b) Wo fallen lassen

Ist ein Ball so nahe wie möglich einer bestimmten Stelle fallen zu lassen, darf er nicht näher zum *Loch* als die bestimmte Stelle fallen gelassen werden, wobei die Stelle geschätzt werden muss, falls sie dem Spieler nicht genau bekannt ist.

Ein Ball muss beim Fallenlassen zuerst dort auf einem Teil des *Platzes* auftreffen, wo er nach der anwendbaren *Regel* fallen zu lassen ist. Wird er nicht so fallen gelassen, gelten Regeln 20-6 und 20-7.

c) Wann erneut fallen lassen

Ein fallen gelassener Ball muss straflos erneut fallen gelassen werden, wenn er

- (I) in ein *Hindernis* hineinrollt und im *Hindernis* zur Ruhe kommt;
- (II) aus einem *Hindernis* hinausrollt und außerhalb des *Hindernisses* zur Ruhe kommt;
- (III) auf ein *Grün* rollt und auf dem *Grün* zur Ruhe kommt;
- (IV) ins *Aus* rollt und im *Aus* zur Ruhe kommt;
- (V) in eine Lage rollt und dort zur Ruhe kommt, wo Behinderung durch den Umstand gegeben ist, von dem nach Regel 24-2b (unbewegliches Hemmnis), Regel 25-1 (ungewöhnlich beschaffener Boden), Regel 25-3 (falsches Grün) oder nach einer Platzregel (Regel 33-8a) Erleichterung in Anspruch genommen wurde, oder in das Balleinschlagloch zurückrollt, aus dem er nach Regel 25-2 (eingebetteter Ball) aufgenommen wurde;
- (VI) weiter als zwei Schlägerlängen von der Stelle wegerollt und zur Ruhe kommt, an der er zuerst auf einem Teil des *Platzes* auftraf oder
- (VII) näher zum *Loch* rollt und zur Ruhe kommt als
 - (a) seine ursprüngliche oder geschätzte Lage (siehe Regel 20-2b), sofern dies nicht anderweitig nach den *Regeln* gestattet ist, oder
 - (b) der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* oder der größten erzielbaren Erleichterung (Regel 24-2, 25-1 oder 25-3), oder
 - (c) der Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Wasserhindernisses* oder *seitlichen Wasserhindernisses* gekreuzt hat (Regel 26-1).

Rollt der erneut fallen gelassene Ball in eine Lage wie oben aufgezählt, muss er so nahe wie möglich der Stelle hingelegt werden, an der er zuerst auf einem Teil des *Platzes* auftraf, als er erneut fallen gelassen wurde.

- ➔ **Anmerkung 1:** Kommt ein fallen gelassener oder erneut fallen gelassener Ball zur Ruhe und *bewegt* sich anschließend, muss der Ball gespielt werden, wie er liegt, es sei denn, die Vorschriften einer anderen *Regel* finden Anwendung.
- ➔ **Anmerkung 2:** Ist ein Ball, der nach dieser Regel erneut fallen zu lassen oder hinzulegen ist, nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball eingesetzt werden.

(Benutzung von Drop-Zonen – siehe Anhang I, Teil A, Abschnitt 6)

20-3 Hinlegen und Zurücklegen

a) Durch wen und wohin

Ein Ball, der nach den *Regeln* hinzulegen ist, muss vom Spieler oder seinem *Partner* hingelegt werden.

Ein Ball, der nach den *Regeln* zurückzulegen ist, muss von einer der folgenden Personen zurückgelegt werden:

- (I) von der Person, die den Ball aufgenommen oder *bewegt* hatte,
- (II) von dem Spieler, oder
- (III) von dem *Partner* des Spielers.

Der Ball muss an die Stelle hingelegt werden, von der er aufgenommen oder *bewegt* worden war.

Wird der Ball durch eine andere Person hin- oder zurückgelegt und der Fehler nicht wie in Regel 20-6 vorgesehen, korrigiert, **zieht sich der Spieler einen Strafschlag zu**. In jedem dieser Fälle ist der Spieler dabei für jeden anderen Regelverstoß verantwortlich, der aufgrund des Hin- oder Zurücklegens des Balls geschieht.

Wird ein Ball oder ein Ballmarker beim Hin- oder Zurücklegen des Balls versehentlich *bewegt*, muss der Ball bzw. der Ballmarker zurückgelegt werden. Dies ist straflos, sofern das Bewegen von Ball oder Ballmarker unmittelbar auf die eigentliche Handlung

von Hin- oder Zurücklegen des Balls oder Fortbewegen des Ballmarkers zurückzuführen ist. Anderenfalls **zieht sich der Spieler einen Strafschlag** nach Regel 18-2 oder 20-1 zu.

Wird ein zurückzulegender Ball an eine andere Stelle gelegt als die, von der er aufgenommen oder *bewegt* worden, war und wird der Fehler nicht wie in Regel 20-6 vorgesehen, korrigiert, **zieht sich der Spieler die Grundstrafe von Lochverlust im Lochspiel oder zwei Schläge im Zählspiel für einen Verstoß gegen die anwendbare Regel** zu.

b) Lage eines hin- oder zurückzulegenden Balls verändert

Wurde die ursprüngliche Lage eines hin- oder zurückzulegenden Balls verändert, muss

- (I) außer in einem *Hindernis*, der Ball in die nächste, der ursprünglichen möglichst ähnliche Lage, hingelegt werden, nicht weiter als eine Schlägerlänge von der ursprünglichen Lage entfernt, nicht näher zum *Loch* und nicht in einem *Hindernis*;
- (II) in einem *Wasserhindernis* der Ball in Übereinstimmung mit obiger Ziffer (I) hingelegt werden, jedoch in dem *Wasserhindernis*;
- (III) in einem *Bunker* die ursprüngliche Lage so gut wie möglich wieder hergestellt und der Ball in diese Lage hingelegt werden.

- ➔ **Anmerkung:** Wurde die ursprüngliche Lage eines Balls, der hin- oder zurückzulegen ist, verändert, und es ist nicht möglich, die Stelle festzustellen, an die der Ball hin- oder zurückzulegen ist, gilt
 - Regel 20-3b, wenn die ursprüngliche Lage bekannt ist, und
 - Regel 20-3c, wenn die ursprüngliche Lage nicht bekannt ist.
- ➔ **Ausnahme:** Sucht oder identifiziert der Spieler einen von Sand bedeckten Ball – siehe Regel 12-1a.

c) Stelle nicht feststellbar

Ist es nicht möglich, die Stelle festzustellen, an die der Ball hinzulegen oder zurückzulegen ist, muss

- (I) im *Gelände* der Ball so nahe wie möglich dem Ort, an dem er gelegen hatte, fallen gelassen werden, aber nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün*;
- (II) in einem *Hindernis* der Ball so nahe wie möglich dem Ort, an dem er gelegen hatte, in dem *Hindernis* fallen gelassen werden;
- (III) auf dem *Grün* der Ball so nahe wie möglich dem Ort, an dem er gelegen hatte, hingelegt werden, aber nicht in einem *Hindernis*.

➔ **Ausnahme:** Wenn das Spiel wieder aufgenommen wird (Regel 6-8d) und die Stelle nicht bestimmt werden kann, an die der Ball hingelegt werden muss, muss diese Stelle geschätzt werden, und der Ball muss an die geschätzte Stelle hingelegt werden.

d) Ball kommt nicht an Stelle zur Ruhe

Kommt ein Ball, der hingelegt wurde, nicht an der Stelle zur Ruhe, an der er hingelegt wurde, ist das straflos, und der Ball muss zurückgelegt werden.

Bleibt er abermals an jener Stelle nicht liegen, muss er

- (I) außer in einem *Hindernis*, an der nächsten Stelle hingelegt werden, an der er beim Hinlegen in Ruhe bleibt, nicht näher zum *Loch* und nicht in einem *Hindernis*;
- (II) in einem *Hindernis* an der nächsten Stelle in dem *Hindernis* hingelegt werden, an der er beim Hinlegen in Ruhe bleibt, nicht näher zum *Loch*.

Kommt ein hingelegter Ball an der Stelle zur Ruhe, an der er hingelegt wurde, und *bewegt* sich anschließend, ist dies straflos, und der Ball muss gespielt werden, wie er liegt, es sei denn, die Vorschriften einer anderen *Regel* finden Anwendung.

*** STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 20-1, 20-2 ODER 20-3:**

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

- * Macht ein Spieler einen *Schlag* nach einem nach einer dieser Regeln *neu eingesetzten Ball*, wenn das *Ersetzen* nicht erlaubt ist, zieht er sich die Grundstrafe für einen Verstoß gegen diese Regel zu, aber keine weitere Strafe nach dieser Regel.

Lässt ein Spieler einen Ball auf eine nicht korrekte Art und Weise fallen, und spielt von falscher Stelle, oder wurde der Ball von einer Person ins Spiel gebracht, die dies nach den *Regeln* nicht durfte, und dann von falscher Stelle gespielt, siehe Anmerkung 3 zu Regel 20-7c.

20-4 Fallen gelassener, hingelegter oder zurückgelegter Ball im Spiel

Wurde des Spielers *Ball im Spiel* aufgenommen, ist er wieder *im Spiel*, sobald er fallen gelassen oder hingelegt wurde. Ein Ball, der zurückgelegt wurde, ist *im Spiel*, ob die Markierung entfernt wurde oder nicht.

Ein *neu eingesetzter Ball* wird *Ball im Spiel*, sobald er fallen gelassen oder hingelegt wurde.

(Ball nicht regelgerecht ersetzt – siehe Regel 15-2.)

(Aufnehmen eines nicht regelgerecht neu eingesetzten, fallen gelassenen oder hingelegten Balls – siehe Regel 20-6.)

20-5 Nächsten Schlag von der Stelle des vorhergegangenen Schlags machen

Will oder muss ein Spieler seinen nächsten *Schlag* von dort machen, wo ein vorhergegangener *Schlag* gemacht worden war, muss er folgendermaßen verfahren:

- a) Auf dem *Abschlag*: Der zu spielende Ball muss von innerhalb des *Abschlags* gespielt werden. Er darf von überall innerhalb des *Abschlags* gespielt werden und darf aufgesetzt werden.
- b) *Im Gelände*: Der zu spielende Ball muss fallen gelassen werden und muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen.
- c) *Im Hindernis*: Der zu spielende Ball muss fallen gelassen werden und muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des *Platzes* in dem *Hindernis* auftreffen.
- d) Auf dem *Grün*: Der zu spielende Ball muss auf dem *Grün* hingelegt werden.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 20-5: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

20-6 Aufnehmen eines nicht regelgerecht neu eingesetzten, fallen gelassenen oder hingelegten Balls

Ein nicht korrekt neu eingesetzter sowie ein an falschem Ort oder sonst wie nicht in Übereinstimmung mit den *Regeln* fallen gelassener oder hingelegter, aber nicht gespielter Ball darf straflos aufgenommen werden, und der Spieler muss anschließend korrekt verfahren.

20-7 Von falschem Ort spielen

a) Allgemeines

Ein Spieler hat von einem falschen Ort gespielt, wenn er einen *Schlag* nach seinem *Ball im Spiel* macht:

- (i) von einem Teil des *Platzes*, von dem die *Regeln* es untersagen, einen *Schlag* zu machen, oder an dem ein Ball nicht fallen gelassen oder hingelegt werden darf, oder

- (II) wenn die *Regeln* verlangen, einen fallen gelassenen Ball erneut fallen zu lassen bzw. einen *bewegten* Ball zurückzulegen.

→ **Anmerkung:** Ball von außerhalb des *Abschlags* oder von falschem *Abschlag* abgespielt – siehe Regel 11-4.

20

b) Lochspiel

Macht ein Spieler einen *Schlag* von einem falschen Ort, **verliert er das Loch**.

c) Zählspiel

Macht ein *Bewerber* einen *Schlag* von einem falschen Ort, **zieht er sich die Strafe von zwei Schlägen nach der anwendbaren Regel zu**. Er muss das Loch mit dem vom falschen Ort gespielten Ball zu Ende spielen, ohne seinen Fehler zu beheben, vorausgesetzt, er hat keinen schwerwiegenden Verstoß begangen (siehe Anmerkung 1). Wird sich ein *Bewerber* nach dem Spielen vom falschen Ort dieser Tatsache bewusst und nimmt an, es könne sich um einen schwerwiegenden Verstoß handeln, muss er, bevor er einen *Schlag* auf dem nächsten *Abschlag* macht, das Loch mit einem zweiten Ball zu Ende spielen, der in Übereinstimmung mit den *Regeln* gespielt wurde. Wenn das gespielte Loch das letzte Loch der Runde ist, muss er vor dem Verlassen des *Grüns* seine Absicht erklären, das Loch mit einem zweiten Ball zu Ende zu spielen, der in Übereinstimmung mit den *Regeln* gespielt wurde.

Hat der *Bewerber* einen zweiten Ball gespielt, muss er den Sachverhalt der *Spielleitung* melden, bevor er seine Zählkarte einreicht; versäumt er dies, **ist er disqualifiziert**. Die *Spielleitung* muss feststellen, ob der *Bewerber* einen schwerwiegenden Verstoß gegen die anwendbare *Regel* begangen hat. Ist dies der Fall, gilt die Schlagzahl mit dem zweiten Ball und **der Bewerber muss seiner Schlagzahl mit dem zweiten Ball zwei Strafschläge hinzurechnen**. Wenn der *Bewerber* einen schwerwiegenden Verstoß begangen hatte und ihn nicht wie oben angegeben behoben hat, **ist er disqualifiziert**.

- **Anmerkung 1:** Ein *Bewerber* hat einen schwerwiegenden Verstoß gegen die anwendbare *Regel* begangen, wenn die *Spilleitung* der Meinung ist, dass er sich durch das Spielen vom falschen Ort einen bedeutenden Vorteil verschafft hat.
- **Anmerkung 2:** Spielt ein *Bewerber* einen zweiten Ball nach Regel 20-7c und es wird entschieden, dass dieser nicht zählt, bleiben *Schläge* mit diesem Ball und *Strafschläge*, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen, außer Betracht. Wird entschieden, dass der zweite Ball zählt, bleiben der *Schlag* vom falschen Ort sowie darauf folgende *Schläge* mit dem ursprünglichen Ball einschließlich *Strafschläge*, die nur beim Spielen des ursprünglichen Balls anfielen, außer Betracht.
- **Anmerkung 3:** Zieht sich ein Spieler eine Strafe für das Spielen eines *Schlags* vom falschen Ort zu, fällt keine zusätzliche Strafe an für:
- a) das unerlaubte Ersetzen eines Balls;
 - b) das Fallenlassen eines Balls, der nach den *Regeln* hinzulegen ist, oder das Hinlegen eines Ball, der nach den *Regeln* fallen zu lassen ist;
 - c) das nicht korrekte Fallenlassen eines Balls; oder
 - d) einen Ball, der von einer Person ins Spiel gebracht wurde, die dies nach den *Regeln* nicht durfte.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

Ein auf dem *Grün* nach Regel 16-1b aufgenommener Ball darf gereinigt werden. Anderswo darf ein Ball gereinigt werden, wenn er aufgenommen wurde, außer er wurde aufgenommen

- a) um zu entscheiden, ob er spielunbrauchbar ist (Regel 5-3);
- b) zur Identifizierung (Regel 12-2), wobei er jedoch nur in dem zur Identifizierung erforderlichen Ausmaß gereinigt werden darf;
- c) wegen Unterstützung oder Behinderung des Spiels (Regel 22).

Reinigt ein Spieler seinen Ball beim Spielen eines Lochs unter anderen als nach dieser Regel vorgesehenen Umständen, **zieht er sich eine Strafe von einem Schlag zu**, und der Ball muss, falls er aufgenommen worden war, zurückgelegt werden.

Unterlässt es ein Spieler, einen Ball zurückzulegen, der zurückzulegen ist, **zieht er sich die Grundstrafe nach der anwendbaren Regel zu**, jedoch keine zusätzliche Strafe nach Regel 21.

➔ **Ausnahme:** Zieht sich ein Spieler eine Strafe zu, weil er nicht in Übereinstimmung mit Regel 5-3, 12-2 oder 22 verfahren ist, kommt keine zusätzliche Strafe nach Regel 21 hinzu.

REGEL 22 ■ BALL UNTERSTÜTZT ODER BEHINDERT SPIEL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

22-1 Ball unterstützt Spiel

Außer wenn ein Ball in Bewegung ist, darf ein Spieler, wenn er glaubt, ein Ball könnte irgendeinen anderen Spieler unterstützen,

- a) den Ball aufnehmen, wenn es seiner ist, oder
- b) jeden anderen Ball aufnehmen lassen.

Ein nach dieser Regel aufgenommener Ball muss zurückgelegt werden (siehe Regel 20-3). Der Ball darf nicht gereinigt werden, außer er hat auf dem *Grün* gelegen (siehe Regel 21).

Im Zählspiel darf ein Spieler, der zum Aufnehmen seines Balls aufgefordert wird, stattdessen zuerst spielen.

Wird im Zählspiel von der *Spilleitung* festgestellt, dass *Bewerber* übereingekommen sind, einen Ball nicht aufzunehmen, der irgendeinen anderen *Bewerber* unterstützen könnte, **sind sie disqualifiziert**.

➔ **Anmerkung:** Ist ein anderer Ball in Bewegung, darf ein Ball nicht aufgenommen werden, der die Bewegung dieses anderen Balls beeinflussen könnte.

22-2 Ball behindert Spiel

Außer wenn ein Ball in Bewegung ist, darf ein Spieler einen anderen Ball aufnehmen lassen, wenn er glaubt, dass dieser Ball sein Spiel behindern könnte.

Ein nach dieser Regel aufgenommener Ball muss zurückgelegt werden (siehe Regel 20-3). Der Ball darf nicht gereinigt werden, außer er hat auf dem *Grün* gelegen (siehe Regel 21).

Im Zählspiel darf ein Spieler, der zum Aufnehmen seines Balls aufgefordert wird, stattdessen zuerst spielen.

→ **Anmerkung 1:** Außer auf dem *Grün* darf ein Spieler seinen Ball nicht aufnehmen, nur weil er der Ansicht ist, sein Ball könnte das Spiel eines anderen Spielers behindern. Nimmt ein Spieler unaufgefordert seinen Ball auf, **zieht er sich eine Strafe von einem Schlag** für Verstoß gegen Regel 18-2 **zu**, jedoch keine weitere Strafe nach Regel 22.

→ **Anmerkung 2:** Ist ein anderer Ball in Bewegung, darf ein Ball nicht aufgenommen werden, der die Bewegung dieses anderen Balls beeinflussen könnte.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

23-1 Erleichterung

Ausgenommen sowohl der *lose hinderliche Naturstoff* als auch der Ball liegen im selben *Hindernis* oder berühren es, darf *loser hinderlicher Naturstoff* straflos fortbewegt werden.

Liegt der Ball an anderer Stelle als auf dem *Grün* und das Entfernen eines *losen hinderlichen Naturstoffs* durch den Spieler verursacht, dass der Ball sich *bewegt*, gilt Regel 18-2.

Wird beim Entfernen eines *losen hinderlichen Naturstoffs* auf dem *Grün* durch den Spieler der Ball oder der Ballmarker versehentlich *bewegt*, muss der Ball oder der Ballmarker zurückgelegt werden. Dies ist straflos, sofern das Bewegen des Balls oder Ballmarkers unmittelbar auf die eigentliche Handlung des Entferns des *losen hinderlichen Naturstoffs* zurückzuführen ist. Anderenfalls **zieht sich der Spieler einen Strafschlag nach Regel 18-2** zu.

Solange ein Ball in Bewegung ist, darf *loser hinderlicher Naturstoff*, der die Bewegung des Balls beeinflussen könnte, nicht fortbewegt werden.

➔ **Anmerkung:** Liegt der Ball in einem *Hindernis*, darf der Spieler keinen *losen hinderlichen Naturstoff* berühren oder bewegen, der im selben *Hindernis* liegt oder es berührt – siehe Regel 13-4c.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

(Suchen nach Ball im Hindernis – siehe Regel 12-1.)
(Puttlinie berühren – siehe Regel 16-1a.)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

24-1 Bewegliches Hemmnis

Von einem beweglichen *Hemmnis* darf ein Spieler straflos folgendermaßen Erleichterung in Anspruch nehmen:

- a) Liegt der Ball nicht in oder auf dem *Hemmnis*, darf das *Hemmnis* fortbewegt werden. *Bewegt* sich der Ball, muss er zurückgelegt werden, und dies ist straflos, sofern das Bewegen des Balls unmittelbar auf das Fortbewegen des *Hemmnisses* zurückzuführen ist. Anderenfalls gilt Regel 18-2.
- b) Liegt der Ball in oder auf dem *Hemmnis*, darf der Ball aufgenommen und das *Hemmnis* fortbewegt werden. Der Ball muss so nahe wie möglich dem Punkt unmittelbar unterhalb der Stelle, an der er in oder auf dem *Hemmnis* lag, nicht näher zum *Loch*, im *Gelände* oder im *Hindernis* fallen gelassen, auf dem *Grün* hingelegt werden.

Der Ball darf gereinigt werden, wenn er nach dieser Regel aufgenommen wurde.

Solange ein Ball in Bewegung ist, darf ein *Hemmnis*, das die Bewegung des Balls beeinflussen könnte, nicht fortbewegt werden, ausgenommen die *Ausrüstung* irgendeines Spielers oder der bediente, entfernte oder hochgehaltene *Flaggenstock*.

(Beeinflussung des Balls – siehe Regel 1-2.)

➔ **Anmerkung:** Ist ein Ball, der nach dieser Regel fallen zu lassen oder hinzulegen ist, nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball eingesetzt werden.

24-2 Unbewegliches Hemmnis

a) Behinderung

Behinderung durch ein unbewegliches *Hemmnis* ist gegeben, wenn ein Ball darin oder darauf liegt, oder wenn die *Standposition* des Spielers oder der Raum seines beabsichtigten Schwungs durch das *Hemmnis* betroffen sind. Liegt der Ball des Spielers auf dem *Grün*, ist Behinderung auch dann gegeben, wenn sich ein unbewegliches *Hemmnis* auf dem *Grün* auf seiner *Puttlinie* befindet. Anderenfalls ist, wenn es sich lediglich auf der *Spiellinie* befindet, keine Behinderung nach dieser Regel gegeben.

b) Erleichterung

Ausgenommen der Ball ist in einem *Wasserhindernis* oder *seitlichen Wasserhindernis*, darf ein Spieler von Behinderung durch ein unbewegliches *Hemmnis* folgendermaßen Erleichterung in Anspruch nehmen:

- (I) **Im Gelände:** Liegt der Ball im *Gelände*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und ihn straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* – nicht näher zum *Loch* als dieser Punkt – fallen lassen. Der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* darf nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* sein. Wird der Ball innerhalb einer Schlägerlänge vom *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* fallen gelassen, muss er zuerst an einer Stelle auf einem Teil des *Platzes* auftreffen, der die umschriebene Behinderung durch das unbewegliche *Hemmnis* ausschließt und sich nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* befindet.
- (II) **Im Bunker:** Ist der Ball in einem *Bunker*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und fallen lassen entweder
 - (a) straflos in Übereinstimmung mit obiger Ziffer (I), doch muss der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* im *Bunker* sein, und der Ball muss in dem *Bunker* fallen gelassen werden, oder

- (b) mit einem *Strafschlag* außerhalb des *Bunkers*, wobei der Punkt, an dem der Ball lag, auf einer geraden Linie zwischen dem *Loch* und der Stelle liegen muss, an der der Ball fallen gelassen wird, und zwar ohne Beschränkung, wie weit hinter dem *Bunker* der Ball fallen gelassen werden darf.

(III) Auf dem Grün: Liegt der Ball auf dem *Grün*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und ihn straflos am *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung*, der sich nicht in einem *Hindernis* befindet, hinlegen. Der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* kann außerhalb des *Grüns* sein.

(IV) Auf dem Abschlag: Liegt der Ball auf dem *Abschlag*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und straflos in Übereinstimmung mit obiger Ziffer (I) fallen lassen.

Der Ball darf gereinigt werden, wenn er nach dieser Regel aufgenommen wurde.

(Ball rollt in eine Lage, in der Behinderung durch den Umstand gegeben ist, von dem Erleichterung in Anspruch genommen wurde – siehe Regel 20-2c (V).)

→ **Ausnahme:** Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Regel dann nicht in Anspruch nehmen, wenn

- a) der *Schlag* wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als ein unbewegliches *Hemmnis* eindeutig undurchführbar ist, oder
- b) die Behinderung durch ein unbewegliches *Hemmnis* ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen Schlags oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

- ➔ **Anmerkung 1:** Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* (*seitliches Wasserhindernis* eingeschlossen), darf der Spieler Erleichterung wegen Behinderung durch ein unbewegliches *Hemmnis* nicht in Anspruch nehmen. Er muss den Ball spielen, wie er liegt oder nach Regel 26-1 verfahren.
- ➔ **Anmerkung 2:** Ist ein Ball, der nach dieser Regel fallen zu lassen oder hinzulegen ist, nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball *eingesetzt* werden.
- ➔ **Anmerkung 3:** Die *Spielleitung* darf durch Platzregel bestimmen, dass der Spieler den *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* nicht durch Kreuzen unter dem *Hemmnis* hindurch oder darüber hinweg oder durch das *Hemmnis* hindurch feststellen darf.

24-3 Ball im Hemmnis nicht gefunden

Es ist eine Frage der Umstände, ob ein in Richtung auf ein *Hemmnis* geschlagener, nicht gefundener Ball, tatsächlich in dem *Hemmnis* ist. Um diese Regel anwenden zu können, muss es bekannt oder so gut wie sicher sein, dass der Ball in dem *Hemmnis* ist. Fehlt es an dieser Kenntnis oder Gewissheit, muss der Spieler nach Regel 27-1 verfahren.

a) Ball in beweglichem Hemmnis nicht gefunden

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in einem beweglichen *Hemmnis* ist, darf der Spieler einen anderen Ball einsetzen und straflose Erleichterung nach dieser Regel in Anspruch nehmen. Wenn er so verfahren möchte, muss er das *Hemmnis* entfernen und einen Ball so nahe wie möglich der Stelle unmittelbar unter dem Punkt, an dem der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des beweglichen *Hemmnisses* gekreuzt hat – jedoch nicht näher zum *Loch* –, im *Gelände* oder im *Hindernis* fallen lassen oder auf dem *Grün* hinlegen.

b) Ball in unbeweglichem Hemmnis nicht gefunden

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in einem unbeweglichen *Hemmnis* ist, darf der Spieler Erleichterung nach dieser Regel in Anspruch nehmen. Wenn er so verfahren möchte, muss die Stelle, an der der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *Hemmnisses* gekreuzt hat, festgestellt werden, und, um diese Regel anwenden zu können, gilt der Ball als an dieser Stelle liegend. Der Spieler muss dann wie folgt verfahren:

- (I) **Im Gelände:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des unbeweglichen *Hemmnisses* an einer Stelle im *Gelände* gekreuzt, darf der Spieler straflos einen anderen Ball *einsetzen* und die in Regel 24-2b (I) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.
- (II) **In einem Bunker:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des unbeweglichen *Hemmnisses* an einer Stelle in einem *Bunker* gekreuzt, darf der Spieler straflos einen anderen Ball einsetzen und die in Regel 24-2b (II) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.
- (III) **In einem Wasserhindernis (einschließlich einem seitlichen Wasserhindernis):** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des unbeweglichen *Hemmnisses* an einer Stelle in einem *Wasserhindernis* gekreuzt, darf der Spieler straflose Erleichterung nicht in Anspruch nehmen, er muss nach Regel 26-1 verfahren.
- (IV) **Auf dem Grün:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des unbeweglichen *Hemmnisses* an einer Stelle auf dem *Grün* gekreuzt, darf der Spieler straflos einen anderen Ball *einsetzen* und die in Regel 24-2b (III) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

REGEL 25 ■ UNGEWÖHNLICH BESCHAFFENER BODEN, EINGEBETTETER BALL UND FALSCHES GRÜN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

25-1 Ungewöhnlich beschaffener Boden

a) Behinderung

Behinderung durch einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ist gegeben, wenn ein Ball in einem solchen Umstand liegt oder ihn berührt oder wenn durch diesen Umstand die *Standposition* des Spielers oder der Raum seines beabsichtigten Schwungs betroffen ist. Liegt der Ball des Spielers auf dem *Grün*, ist Behinderung auch dann gegeben, wenn sich ein *ungewöhnlich beschaffener Boden* auf dem *Grün* auf seiner *Puttlinie* befindet. Anderenfalls ist, wenn sich ein solcher Umstand lediglich auf der *Spiellinie* befindet, keine Behinderung nach dieser Regel gegeben.

➔ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die besagt, dass Behinderung nach dieser Regel durch einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* nicht gegeben ist, wenn nur die *Standposition* des Spielers betroffen ist.

b) Erleichterung

Ausgenommen der Ball ist in einem *Wasserhindernis* oder *seitlichem Wasserhindernis*, darf ein Spieler von Behinderung durch einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* folgendermaßen Erleichterung in Anspruch nehmen:

- (I) **Im Gelände:** Liegt der Ball im *Gelände*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und ihn straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung*, nicht näher zum *Loch* als dieser Punkt, fallen lassen. *Der nächstgelegene Punkt der Erleichte-*

ung darf sich nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* befinden. Wird der Ball innerhalb einer Schlägerlänge vom *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* fallen gelassen, muss er zuerst an einer Stelle auf einem Teil des *Platzes* auftreffen, der die umschriebene Behinderung durch den Umstand ausschließt und sich nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* befindet.

- (II) **In einem Bunker:** Ist der Ball in einem *Bunker*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und ihn fallen lassen entweder
- (a) straflos in Übereinstimmung mit obiger Ziffer (I), doch muss der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* in dem *Bunker* sein und der Ball muss in dem *Bunker* fallen gelassen werden, oder, wenn vollständige Erleichterung nicht möglich ist, so nahe wie möglich der Stelle, an der der Ball lag, jedoch nicht näher zum *Loch*, auf einem Teil des *Platzes* im *Bunker*, der größte erzielbare Erleichterung von dem Umstand bietet; oder
 - (b) mit einem *Strafschlag* außerhalb des *Bunkers*. Dabei muss der Punkt, an dem der Ball lag, auf gerader Linie zwischen dem *Loch* und der Stelle liegen, an der der Ball fallen gelassen wird; und zwar ohne Beschränkung, wie weit hinter dem *Bunker* der Ball fallen gelassen werden darf.
- (III) **Auf dem Grün:** Liegt der Ball auf dem *Grün*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und ihn straflos am *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung*, der sich nicht in einem *Hindernis* befindet, hinlegen, oder wenn vollständige Erleichterung nicht möglich ist, an die Stelle, die der vorherigen am nächsten gelegen ist und größte erzielbare Erleichterung von dem Umstand bietet, jedoch nicht näher zum *Loch* und nicht in einem *Hindernis*. Der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* oder der größten erzielbaren Erleichterung kann außerhalb des *Grüns* sein.

(IV) Auf dem Abschlag: Liegt der Ball auf dem *Abschlag*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und straflos in Übereinstimmung mit obiger Ziffer (I) fallen lassen.

Der Ball darf gereinigt werden, wenn er nach Regel 25-1b aufgenommen wurde.

(Ball rollt in eine Lage, bei der Behinderung durch den Umstand gegeben ist, von dem Erleichterung in Anspruch genommen wurde – siehe Regel 20-2c (V).)

- ➔ **Ausnahme:** Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Regel dann nicht in Anspruch nehmen, wenn
 - a) der *Schlag* wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* eindeutig undurchführbar ist oder
 - b) die Behinderung durch einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen *Schlags* oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.
- ➔ **Anmerkung 1:** Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* (*seitliches Wasserhindernis* eingeschlossen), darf der Spieler straflose Erleichterung wegen Behinderung durch einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* nicht in Anspruch nehmen. Er muss den Ball spielen, wie er liegt (es sei denn, eine Platzregel verbietet dies) oder nach Regel 26-1 verfahren.
- ➔ **Anmerkung 2:** Ist ein Ball, der nach dieser Regel fallen zu lassen oder hinzulegen ist, nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball *eingesetzt* werden.
- c) Ball in ungewöhnlich beschaffenem Boden nicht gefunden**
Es ist eine Frage der Umstände, ob ein in Richtung auf einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* geschlagener, nicht gefundener Ball, tatsächlich in dem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ist.

Um diese Regel anwenden zu können, muss es bekannt oder so gut wie sicher sein, dass der Ball in dem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ist. Fehlt es an dieser Kenntnis oder Gewissheit, muss der Spieler nach Regel 27-1 verfahren.

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ist, darf der Spieler Erleichterung nach dieser Regel in Anspruch nehmen. Möchte er so verfahren, muss die Stelle, an der der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* gekreuzt hat, festgestellt werden, und, um diese Regel anwenden zu können, gilt der Ball als an dieser Stelle liegend. Der Spieler muss dann wie folgt verfahren:

- (I) **Im Gelände:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* an einer Stelle im *Gelände* gekreuzt, darf der Spieler straflos einen anderen Ball einsetzen und die in Regel 25-1b (I) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.
- (II) **In einem Bunker:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* an einer Stelle in einem *Bunker* gekreuzt, darf der Spieler straflos einen anderen Ball einsetzen und die in Regel 25-1b (II) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.
- (III) **In einem Wasserhindernis (einschließlich einem seitlichen Wasserhindernis):** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* an einer Stelle in einem *Wasserhindernis* gekreuzt, darf der Spieler straflose Erleichterung nicht in Anspruch nehmen, er muss nach Regel 26-1 verfahren.
- (IV) **Auf dem Grün:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* an einer Stelle auf dem *Grün* gekreuzt, darf der Spieler straflos einen anderen Ball einsetzen und die in Regel 25-1b (III) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.

25-2 Eingebetteter Ball

Ist der Ball des Spielers auf irgendeiner kurz gemähten Fläche im *Gelände* eingebettet, darf der Ball aufgenommen, gereinigt und straflos so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum *Loch*, fallen gelassen werden. Der Ball muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen.

- ➔ **Anmerkung 1:** Ein Ball ist „eingebettet“, wenn er in seinem eigenen Einschlagloch und ein Teil des Balles unterhalb der Ebene der Erdoberfläche ist. Ein Ball muss nicht notwendigerweise das Erdreich berühren, um eingebettet zu sein (z. B. dürfen sich Gras, *lose hinderliche Naturstoffe* oder dergleichen zwischen dem Ball und dem Erdreich befinden).
- ➔ **Anmerkung 2:** Unter „kurz gemähter Fläche“ wird jede Fläche auf dem *Platz* verstanden, die auf Fairway-Höhe oder kürzer geschnitten ist, Wege durch das Rough eingeschlossen.
- ➔ **Anmerkung 3:** Die *Spielleitung* darf gemäß Anhang I eine Platzregel erlassen, die dem Spieler straflose Erleichterung für einen Ball gestattet, der irgendwo im *Gelände* eingebettet ist.

25-3 Falsches Grün

a) Behinderung

Behinderung durch ein *falsches Grün* ist gegeben, wenn ein Ball auf dem *falschen Grün* ist.

Behinderung nach dieser Regel ist nicht gegeben, wenn nur die *Standposition* oder der Raum des beabsichtigten Schwungs eines Spielers betroffen ist.

b) Erleichterung

Liegt der Ball eines Spielers auf einem *falschen Grün*, darf er den Ball nicht spielen, wie er liegt. Er muss straflos folgendermaßen Erleichterung in Anspruch nehmen:

Der Spieler muss den Ball aufnehmen und ihn innerhalb einer Schlägerlänge vom *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* und nicht näher zum *Loch* als dieser Punkt fallen lassen. Der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* darf sich nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* befinden. Beim Fallenlassen innerhalb einer Schlägerlänge vom *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* muss der Ball zuerst auf einem Teil des *Platzes* an einer Stelle auftreffen, die die Behinderung durch das *falsche Grün* ausschließt und sich nicht in einem *Hindernis* und nicht auf einem *Grün* befindet. Der nach dieser Regel aufgenommene Ball darf gereinigt werden.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

REGEL 26 ■ WASSERHINDERNISSE (EINSCHLIESSLICH SEITLICHER WASSERHINDERNISSE)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

26-1 Erleichterung für Ball im Wasserhindernis

Es ist eine Frage der Umstände, ob ein in Richtung auf ein *Wasserhindernis* geschlagener, nicht gefundener Ball, tatsächlich in dem *Wasserhindernis* ist. Fehlt es an Kenntnis oder an Sicherheit grenzender Gewissheit, dass ein Ball, der in Richtung auf ein *Wasserhindernis* geschlagen aber nicht gefunden wurde, in dem *Hindernis* ist, muss der Spieler nach Regel 27-1 verfahren.

Wird ein Ball in einem *Wasserhindernis* gefunden oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht in dem *Wasserhindernis* gefunden wurde, in dem *Wasserhindernis* ist (egal, ob der Ball im Wasser liegt oder nicht), darf der Spieler **mit einem Strafschlag**

- a) nach Regel 27-1 unter Schlag und Distanzverlust verfahren, indem er einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielt, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5); oder
- b) einen Ball in beliebiger Entfernung hinter dem *Wasserhindernis* fallen lassen, wobei der Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Wasserhindernisses* gekreuzt hat, auf gerader Linie zwischen dem *Loch* und der Stelle, an der der Ball fallen gelassen wird, liegen muss; oder
- c) als zusätzliche Wahlmöglichkeiten nur dann, wenn der Ball zuletzt die Grenze eines *seitlichen Wasserhindernisses* gekreuzt hat, außerhalb des *Wasserhindernisses* einen Ball fallen lassen innerhalb zweier Schlägerlängen von dem Punkt und nicht näher zum *Loch* als (l) der Punkt, an dem

der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Wasserhindernisses* gekreuzt hat, oder (II) ein Punkt an der gegenüberliegenden Grenze des *Wasserhindernisses*, gleich weit vom *Loch* entfernt.

Der Spieler darf, wenn er nach dieser Regel verfährt, seinen Ball aufnehmen und reinigen oder einen anderen Ball *einsetzen*.

(Unzulässige Handlungen, wenn ein Ball im Hindernis ist – siehe Regel 13-4.)

(Ball bewegt sich im Wasser in einem Wasserhindernis – siehe Regel 14-6.)

26-2 Ball im Wasserhindernis gespielt

a) Ball kommt in demselben oder einem anderen Wasserhindernis zur Ruhe

Kommt ein innerhalb eines *Wasserhindernisses* gespielter Ball nach einem *Schlag* in demselben oder einem anderen *Wasserhindernis* zur Ruhe, darf der Spieler

- (I) mit einem *Strafschlag* einen Ball so nahe wie möglich von der Stelle spielen, von der der letzte *Schlag* außerhalb des *Wasserhindernisses* gespielt wurde (siehe Regel 20-5), oder
- (II) nach Regel 26-1a, 26-1b oder, sofern anwendbar, 26-1c verfahren, wobei er sich einen *Strafschlag nach dieser Regel* zuzieht. Um Regel 26-1b oder 26-1c anwenden zu können, gilt die Stelle als Bezugspunkt, an der der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Hindernisses* überquert hatte, in dem er liegt.

➔ **Anmerkung:** Verfährt der Spieler nach Regel 26-1a, indem er einen Ball so nahe wie möglich an der Stelle fallen lässt, an der er den ursprünglichen Ball zuletzt im *Hindernis* gespielt hat, aber entscheidet sich, den fallen gelassenen Ball nicht zu spielen, dann darf er nach o. g. Ziffer (I), nach Regel 26-1b oder, sofern anwendbar, nach Regel 26-1c vorgehen. Verfährt

er so, **zieht er sich insgesamt zwei *Strafschläge* zu**: die Strafe von einem *Schlag* für das Vorgehen nach Regel 26-1a und eine zusätzliche Strafe von einem *Schlag* für das weitere Vorgehen nach o. g. Ziffer (I), Regel 26-1b oder Regel 26-1c.

b) Ball außerhalb des Hindernisses verloren oder unspielbar oder Ball im Aus

Ist ein innerhalb eines *Wasserhindernisses* gespielter Ball außerhalb des Hindernisses *verloren* oder wird für unspielbar gehalten oder ist er im *Aus*, darf der Spieler, nachdem er die **Strafe von einem Schlag** nach Regel 27-1 oder 28a auf sich genommen hat, einen Ball so nahe wie möglich der Stelle in dem *Hindernis* spielen, an der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5).

Entscheidet sich der Spieler, nicht von dieser Stelle zu spielen, darf er:

- (I) **einen zusätzlichen *Strafschlag*** (ergibt insgesamt zwei *Strafschläge*) **hinzurechnen** und einen Ball so nahe wie möglich von der Stelle spielen, an der der letzte *Schlag* außerhalb eines *Wasserhindernisses* gemacht wurde (siehe Regel 20-5); oder
- (II) nach Regel 26-1b oder, sofern anwendbar, Regel 26-1c verfahren, wobei er **den dort vorgeschriebenen *Strafschlag*** (ergibt insgesamt zwei *Strafschläge*) **hinzurechnen** und als Bezugspunkt den Kreuzungspunkt nehmen muss, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Hindernisses* gekreuzt hatte, bevor er im *Hindernis* zur Ruhe kam.

- **Anmerkung 1:** Verfährt der Spieler nach Regel 26-2b, ist er nicht verpflichtet, einen Ball nach Regel 27-1 oder 28a fallen zu lassen. Lässt er einen Ball fallen, ist er nicht verpflichtet, diesen zu spielen. Er darf wahlweise nach o. g. Ziffer (I) oder (II) verfahren. Verfährt er so, **zieht er sich insgesamt zwei Strafschläge zu:** die Strafe von einem Schlag für die Anwendung von Regel 27-1 oder 28a und eine zusätzliche Strafe von einem Schlag für das weitere Vorgehen nach o. g. Ziffer (I) oder (II).
- **Anmerkung 2:** Wird ein von innerhalb eines *Wasserhindernisses* gespielter Ball außerhalb des *Hindernisses* für unspielbar gehalten, hindert Regel 26-2b den Spieler nicht, nach Regel 28b oder c zu verfahren.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

REGEL 27 ■ BALL VERLOREN ODER IM AUS; PROVISORISCHER BALL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

27

27-1 Schlag und Distanzverlust; Ball im Aus, Ball nicht innerhalb von fünf Minuten gefunden

a) Verfahren unter Schlag und Distanzverlust

Ein Spieler darf jederzeit **mit einem Strafschlag** einen Ball so nahe wie möglich von der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5), d. h., **unter Strafe von Schlag und Distanzverlust** verfahren.

Macht ein Spieler einen *Schlag* nach einem Ball von der Stelle, an der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde, gilt, dass er **unter Strafe von Schlag und Distanzverlust** verfahren ist, außer die *Regeln* gestatten anderes.

b) Ball im Aus

Ist ein Ball im *Aus*, muss der Spieler **mit einem Strafschlag** einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5).

c) Ball nicht innerhalb von fünf Minuten gefunden

Ist ein Ball verloren, weil er nicht innerhalb von fünf Minuten gefunden oder durch den Spieler als seiner identifiziert wurde, nachdem die *Partei* des Spielers oder einer ihrer *Caddies* die Suche danach begonnen haben, muss der Spieler **mit einem Strafschlag** einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5).

- ➔ **Ausnahme:** Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der ursprüngliche Ball, der nicht gefunden wurde, durch etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges* bewegt wurde (Regel 18-1), in einem *Hemmnis* (Regel 24-3), in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* (Regel 25-1) oder einem *Wasserhindernis* (Regel 26-1) ist, darf der Spieler nach der anwendbaren *Regel* verfahren.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 27-1: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

27-2 Provisorischer Ball

a) Verfahren

Kann ein Ball außerhalb eines *Wasserhindernisses verloren* oder im *Aus* sein, darf der Spieler zur Zeitersparnis in Übereinstimmung mit Regel 27-1 provisorisch einen anderen Ball spielen. Der Spieler muss:

- (I) seinen *Gegner* im Lochspiel bzw. seinen *Zähler* oder einen *Mitbewerber* im Zählspiel unterrichten, dass er beabsichtigt, einen *provisorischen Ball* zu spielen; und
- (II) muss den *provisorischen Ball* spielen, bevor er oder sein *Partner* nach vorne gehen, um den ursprünglichen Ball zu suchen.

Versäumt er es, die oben genannten Anforderungen zu erfüllen, bevor er einen anderen Ball spielt, ist dieser Ball kein *provisorischer Ball* und wird **unter Strafe von Schlag und Distanzverlust** (Regel 27-1) zum *Ball im Spiel*; der ursprüngliche Ball ist verloren.

(Spielfolge vom Abschlag – siehe Regel 10-3.)

- ➔ **Anmerkung:** Kann ein nach Regel 27-2a gespielter *provisorischer Ball* außerhalb eines *Wasserhindernisses verloren* oder im *Aus* sein, darf der Spieler einen weiteren *provisorischen Ball* spielen. Ist ein weiterer *provisorischer Ball* gespielt, steht dieser zum vorigen *provisorischen Ball* im selben Verhältnis wie der erste *provisorische Ball* zum ursprünglichen Ball.

b) Provisorischer Ball wird Ball im Spiel

Der Spieler darf einen *provisorischen Ball* spielen, bis er den Ort erreicht, an dem sich der ursprüngliche Ball mutmaßlich befindet. Macht er mit dem *provisorischen Ball* einen *Schlag* von dem Ort, an dem sich der ursprüngliche Ball mutmaßlich befindet, oder von einem Punkt, der näher zum *Loch* liegt als dieser Ort, ist der ursprüngliche Ball *verloren* und der *provisorische Ball* wird **unter Strafe von Schlag und Distanzverlust** (Regel 27-1) zum *Ball im Spiel*.

Ist der ursprüngliche Ball außerhalb eines *Wasserhindernisses* *verloren* oder ist er im *Aus*, wird der *provisorische Ball* **unter Strafe von Schlag und Distanzverlust** (Regel 27-1) zum *Ball im Spiel*.

➔ **Ausnahme:** Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der ursprüngliche Ball, der nicht gefunden wurde, durch etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges* bewegt wurde (Regel 18-1), oder in einem *Hemmnis* (Regel 24-3) oder in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* (Regel 25-1c) ist, darf der Spieler nach der anwendbaren *Regel* verfahren.

c) Provisorischen Ball aufgeben

Ist der ursprüngliche Ball weder *verloren* noch im *Aus*, muss der Spieler den *provisorischen Ball* aufgeben und das Spiel mit dem ursprünglichen Ball fortsetzen. Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der ursprüngliche Ball in einem *Wasserhindernis* ist, darf der Spieler in Übereinstimmung mit Regel 26-1 verfahren. Macht der Spieler in einem der beiden Fälle weitere *Schläge* nach dem *provisorischen Ball*, spielt er einen *falschen Ball*, und es ist nach Regel 15-3 zu verfahren.

➔ **Anmerkung:** Spielt ein Spieler einen *provisorischen Ball* nach Regel 27-2a, werden Schläge, die nach Anwenden dieser Regel mit dem *provisorischen Ball* gemacht wurden, der anschließend nach Regel 27-2c aufgegeben wird, nicht gezählt und Strafen, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen, bleiben außer Betracht.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

Der Spieler darf seinen Ball überall auf dem *Platz* für unspielbar halten, ausgenommen, der Ball ist in einem *Wasserhindernis*. Ob sein Ball unspielbar ist, unterliegt einzig und allein der Entscheidung des Spielers.

Hält der Spieler seinen Ball für unspielbar, muss er mit einem *Strafschlag*:

- a) nach Regel 27-1 unter Schlag und Distanzverlust verfahren, indem er einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielt, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5); oder
- b) einen Ball in beliebiger Entfernung hinter dem Punkt, an dem der Ball lag, fallen lassen, wobei dieser Punkt auf gerader Linie zwischen dem *Loch* und der Stelle liegen muss, an der der Ball fallen gelassen wird; oder
- c) einen Ball nicht näher zum *Loch* innerhalb zweier Schlägerlängen von der Stelle, an der er lag, fallen lassen.

Ist der unspielbare Ball in einem *Bunker*, darf der Spieler nach a, b oder c dieser Regel verfahren. Verfährt er nach b oder c, muss ein Ball in dem *Bunker* fallen gelassen werden.

Der Spieler darf, wenn er nach dieser Regel verfährt, seinen Ball aufnehmen und reinigen oder einen anderen Ball *einsetzen*.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

BESONDERE SPIELFORMEN

REGEL 29 ■ DREIER UND VIERER

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

29-1 Allgemeines

In einem *Dreier* oder *Vierer* müssen die *Partner* während einer *festgesetzten Runde* abwechselnd von den *Abschlägen* abschlagen und beim Spielen jedes Lochs abwechselnd schlagen. *Strafschläge* berühren die Spielfolge nicht.

29-2 Lochspiel

Spiele ein Spieler, wenn sein *Partner* hätte spielen müssen, ist die Strafe für seine *Partei* Lochverlust.

29-3 Zählspiel

Machen die *Partner* einen oder mehrere *Schläge* in falscher Reihenfolge, sind die entsprechenden *Schläge* annulliert, und *die Partei zieht sich eine Strafe von zwei Schlägen zu*. Die *Partei* muss ihren Fehler berichtigen, indem sie einen Ball in richtiger Reihenfolge so nahe wie möglich der Stelle spielt, von der sie zum ersten Mal in falscher Reihenfolge gespielt hat (siehe Regel 20-5). Macht die *Partei* einen *Schlag* auf dem nächsten *Abschlag*, ohne zuvor ihren Fehler zu berichtigen, bzw. verlässt sie das *Grün*, sofern es sich um das letzte Loch der Runde handelt, ohne zuvor ihre Absicht zur Berichtigung des Fehlers anzukündigen, *ist die Partei disqualifiziert*.

REGEL 30 ■ DREIBALL-, BESTBALL- UND VIERBALL-LOCHSPIEL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

30-1 Allgemeines

Im *Dreiball-*, *Bestball-* und *Vierball-*Lochspiel gelten die Golfregeln, soweit sie nicht mit nachstehenden Sonderregeln in Widerspruch stehen.

30-2 Dreiball-Lochspiel

a) Ball in Ruhe von Gegner bewegt oder absichtlich berührt

Zieht sich ein *Gegner* einen *Strafschlag* nach Regel 18-3b zu, zählt die Strafe nur für das Lochspiel mit dem Spieler, dessen Ball berührt oder *bewegt* wurde. In seinem Lochspiel mit dem anderen Spieler fällt keine Strafe an.

b) Ball von Gegner versehentlich abgelenkt oder aufgehalten

Wird der Ball eines Spielers von einem *Gegner*, dessen *Caddie* oder dessen *Ausrüstung* versehentlich abgelenkt oder aufgehalten, ist das straflos. In seinem Lochspiel mit diesem *Gegner* darf der Spieler, bevor von einer *Partei* ein weiterer *Schlag* gemacht wird, den *Schlag* annullieren und straflos einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5) oder den Ball spielen, wie er liegt. In seinem Lochspiel mit dem anderen *Gegner* muss der Ball gespielt werden, wie er liegt.

➔ **Ausnahme:** Trifft ein Ball die Person, die den *Flaggenstock* bedient oder hochhält, oder irgendetwas, was von ihr getragen wird – siehe Regel 17-3b.

(Ball von Gegner absichtlich abgelenkt oder aufgehalten – siehe Regel 1-2.)

30-3 Bestball- und Vierball-Lochspiel

a) Vertretung einer Partei

Ein *Partner* einer *Partei* darf das Lochspiel ganz oder teilweise allein spielen; es ist nicht erforderlich, dass sämtliche *Partner* zur Stelle sind. Ein fehlender *Partner* darf zwischen Löchern, nicht aber beim Spielen eines Lochs dazukommen.

b) Spielfolge

Die Bälle einer *Partei* dürfen in einer Reihenfolge nach deren Be-
lieben gespielt werden.

c) Falscher Ball

Zieht sich ein Spieler die Strafe des Lochverlusts nach Regel 15-3a für einen *Schlag* nach einem *falschen Ball* zu, **ist er für das Loch disqualifiziert**. Sein *Partner* zieht sich keine Strafe zu, auch dann nicht, wenn der *falsche Ball* ihm gehört. Gehört der *falsche Ball* einem anderen Spieler, muss sein Besitzer einen Ball an der Stelle hinlegen, von der der *falsche Ball* zuerst gespielt worden war.

(Hin- und Zurücklegen – siehe Regel 20-3)

d) Strafen einer Partei

Eine Partei zieht sich eine Strafe für einen der nachfolgenden Verstöße durch einen der *Partner* zu:

- Regel 4 Schläger
- Regel 6-4 Caddie
- Jegliche Platzregel oder Wettspielbedingung, für die die Strafe in der Berichtigung des Stands des Lochspiels besteht.

e) Disqualifikation einer Partei

- (I) **Eine Partei ist disqualifiziert**, wenn einer der *Partner* sich die Strafe der Disqualifikation für einen der nachfolgenden Verstöße zuzieht:

- Regel 1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln
- Regel 4 Schläger
- Regel 5-1 oder 5-2 Der Ball
- Regel 6-2a Vorgabe
- Regel 6-4 Caddie
- Regel 6-7 Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel
- Regel 11-1 Aufsetzen des Balls
- Regel 14-3 Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche Ausrüstung; ungewöhnliche Verwendung von Ausrüstung
- Regel 33-7 Von der Spielleitung verhängte Disqualifikationsstrafe

(II) Eine *Partei* ist disqualifiziert, wenn alle *Partner* sich die Strafe der Disqualifikation nach einer der folgenden Regeln zuziehen:

- Regel 6-3 Abspielzeit und Spielergruppen.
- Regel 6-8 Spielunterbrechung.

(III) In allen anderen Fällen, in denen ein Regelverstoß die Strafe der Disqualifikation nach sich ziehen würde, ist der Spieler nur für das betreffende Loch disqualifiziert.

f) **Auswirkung anderer Strafen**

Unterstützt der Regelverstoß eines Spielers das Spiel seines *Partners* oder wirkt sich nachteilig auf das Spiel eines *Gegners* aus, zieht sich der *Partner* die zutreffende Strafe zusätzlich zu jeder Strafe des Spielers zu. In allen anderen Fällen betrifft die Strafe, die sich ein Spieler für einen Regelverstoß zuzieht, nicht seinen *Partner*. Ist die Strafe Lochverlust, wirkt sie sich als Disqualifikation des Spielers für dieses Loch aus.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

31-1 Allgemeines

Im *Vierball*-Zählspiel gelten die Golfregeln, soweit sie nicht mit nachstehenden Sonderregeln in Widerspruch stehen.

31-2 Vertretung einer Partei

Jeder der *Partner* einer *Partei* darf die *festgesetzte Runde* ganz oder teilweise allein spielen; es ist nicht erforderlich, dass beide *Partner* zur Stelle sind. Ein fehlender *Bewerber* darf zwischen Löchern, nicht aber beim Spielen eines Lochs zu seinem *Partner* dazukommen.

31-3 Aufschreiben der Schlagzahl

Der *Zähler* muss für jedes *Loch* nur die Brutto-Schlagzahl desjenigen *Partners* aufschreiben, dessen Schlagzahl zu werten ist. Die zu wertenden Brutto-Schlagzahlen müssen jedem *Partner* einzeln so zugeschrieben werden, dass der gewertete *Partner* für jedes Loch feststellbar ist; anderenfalls *ist die Partei disqualifiziert*. Nur einer der *Partner* braucht die Verantwortung für Einhaltung von Regel 6-6b zu tragen.

(Falsche Schlagzahl – siehe Regel 31-7a.)

31-4 Spielfolge

Die Bälle einer *Partei* dürfen in einer Reihenfolge nach deren Be-
lieben gespielt werden.

31-5 Falscher Ball

Verstößt ein *Bewerber* gegen Regel 15-3b weil er einen *Schlag* nach einem *falschen Ball* macht, *zieht er sich die Strafe von zwei Schlägen zu*, und muss seinen Fehler berichtigen, in dem er den richtigen Ball spielt oder nach den *Regeln* verfährt. Sein *Partner*

zieht sich keine Strafe zu, auch dann nicht, wenn der *falsche Ball* ihm gehört.

Gehört der *falsche Ball* einem anderen *Bewerber*, muss sein Besitzer einen Ball an der Stelle hinlegen, von der der *falsche Ball* zuerst gespielt worden war.

(Hin- und Zurücklegen – siehe Regel 20-3)

31-6 Strafen einer Partei

Eine *Partei* zieht sich eine Strafe für einen der nachfolgenden Verstöße durch einen der *Partner* zu:

- Regel 4 Schläger
- Regel 6-4 Caddie
- Jegliche Platzregel oder Wettspielbedingung, für die es eine höchstzulässige Strafe für die Runde gibt.

31-7 Strafen der Disqualifikation

a) Regelverstoß eines Partners

Eine *Partei* ist von dem Wettspiel disqualifiziert, wenn einer der *Partner* sich die Strafe der Disqualifikation nach einer der folgenden Regeln zuzieht:

- Regel 1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln.
- Regel 3-4 Regelverweigerung
- Regel 4 Schläger
- Regel 5-1 oder 5-2 Der Ball
- Regel 6-2b Vorgabe
- Regel 6-4 Caddie
- Regel 6-6b Zählkarte unterschreiben und einreichen
- Regel 6-6d Falsche Schlagzahl für das Loch
- Regel 6-7 Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel
- Regel 7-1 Üben vor oder zwischen Runden
- Regel 10-2c Parteien einigen sich, außer

- Regel 11-1 Reihenfolge zu spielen
- Regel 14-3 Aufsetzen des Balls
- Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche Ausrüstung und ungewöhnliche Verwendung von Ausrüstung
- Regel 22-1 Ball unterstützt Spiel
- Regel 31-3 Die zu wertenden Brutto-Schlagzahlen nicht einzeln zugeschrieben
- Regel 33-7 Von der Spielleitung verhängte Disqualifikationsstrafe

b) Regelverstoß beider Partner

Eine *Partei* ist für das Wettspiel disqualifiziert

- (I) wenn sich jeder *Partner* für einen Verstoß gegen Regel 6-3 (Abspielzeit und Spielergruppen) oder Regel 6-8 (Spielunterbrechung) die Strafe der Disqualifikation zuzieht, oder
- (II) wenn jeder *Partner* am selben Loch einen Regelverstoß begeht, der mit Disqualifikation von Loch oder Wettspiel bestraft wird.

c) Nur für das Loch

In allen anderen Fällen wirkt sich ein Regelverstoß, der zur Disqualifikation führt, **nur als Disqualifikation des Bewerbers für das betreffende Loch** aus.

31-8 Auswirkung anderer Strafen

Unterstützt der Regelverstoß eines Bewerbers das Spiel seines *Partners*, **zieht sich der Partner die zutreffende Strafe zusätzlich zu jeder Strafe des Bewerbers zu.**

In allen anderen Fällen betrifft die Strafe, die sich ein *Bewerber* für einen Regelverstoß zuzieht, nicht seinen *Partner*.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

32-1 Spielbedingungen

Wettspiele gegen Par und nach Stableford sind Zählspielarten, bei denen gegen ein festgesetztes Ergebnis (gegen das Par bzw. Netto-Par) jedes Lochs gespielt wird. Es gelten die *Regeln* des Zählspiels, soweit sie nicht mit nachstehenden Sonderregeln in Widerspruch stehen.

In Vorgabe-Wettspielen gegen Par und nach Stableford hat der *Bewerber* mit dem niedrigsten Nettoergebnis an einem Loch die *Ehre* auf dem nächsten *Abschlag*.

a) Wettspiele gegen Par

Im Wettspiel gegen Par wird wie im Lochspiel gerechnet. Ein Loch, an dem ein *Bewerber* kein Ergebnis erzielt, gilt als verlorenes Loch. Gewinner ist der *Bewerber* mit dem besten Gesamtergebnis der Löcher.

Der *Zähler* ist nur für das Aufschreiben der Brutto-Schlagzahlen für jedes Loch verantwortlich, an dem der *Bewerber* eine Schlagzahl (bzw. eine Netto-Schlagzahl) gleich oder unter Par erzielt.

➔ **Anmerkung 1:** Das Ergebnis des *Bewerbers* wird durch den Abzug von einem oder mehreren Löcher nach der anwendbaren *Regel* angepasst, wenn eine andere Strafe als die der Disqualifikation für Nachfolgendes anfällt:

- Regel 4 Schläger
- Regel 6-4 Caddie
- Jegliche Platzregel oder Wettspielbedingung, für die es eine *höchstzulässige* Strafe für die Runde gibt.

Der *Bewerber* ist dafür verantwortlich, den Sachverhalt des betreffenden Verstoßes der *Spielleitung* zu melden, bevor er seine Zählkarte einreicht, damit die *Spielleitung* die Strafe anwenden kann. Versäumt der *Bewerber*, seinen Verstoß der *Spielleitung* zu melden, **ist er disqualifiziert**.

➔ **Anmerkung 2:** Verstößt der *Bewerber* gegen Regel 6-3a (Abspielzeit), trifft aber spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort seines Starts ein, oder verstößt er gegen Regel 6-7 (Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel), wird die *Spielleitung* ein Loch vom Gesamtergebnis der Löcher abziehen. Für einen wiederholten Verstoß gegen Regel 6-7, siehe Regel 32-2a.

➔ **Anmerkung 3:** Zieht sich der *Bewerber* die in der Ausnahme zu Regel 6-6d vorgesehene zusätzliche Strafe von zwei Schlägen zu, wird diese zusätzliche Strafe **durch Abzug eines Lochs, von der erzielten Gesamtsumme der Löcher für die Runde, angewandt. Die Strafe, die sich der Spieler nicht notiert hatte, wird dem Loch hinzugefügt, an dem der Verstoß vorkam.** Es fällt jedoch keine der Strafen an, wenn der Verstoß gegen Regel 6-6d das Ergebnis des Lochs nicht beeinflusst.

b) Wettspiele nach Stableford

Im Stableford-Wettspiel wird nach Punkten gerechnet, die im Verhältnis zu einem festgesetzten Ergebnis (zum Par bzw. Netto-Par) an jedem Loch vergeben werden, und zwar folgendermaßen:

Ergebnis (Loch gespielt mit)	Punkte
Mehr als eins über dem festgesetzten Ergebnis (Par) oder kein Ergebnis	0
Eins über dem festgesetzten Ergebnis (Par)	1
Festgesetztes Ergebnis (Par)	2
Eins unter dem festgesetzten Ergebnis (Par)	3
Zwei unter dem festgesetzten Ergebnis (Par)	4
Drei unter dem festgesetzten Ergebnis (Par)	5
Vier unter dem festgesetzten Ergebnis (Par)	6
usw.	

Gewinner ist der *Bewerber* mit den meisten Punkten.

Der *Zähler* ist nur für das Aufschreiben der Brutto-Schlagzahlen für jedes Loch verantwortlich, an dem der *Bewerber* einen oder mehrere Punkte (bzw. Netto-Punkte) erzielt.

➔ **Anmerkung 1:** Verstößt ein *Bewerber* gegen eine *Regel*, für die es eine höchstzulässige Strafe für die Runde gibt, so muss er den Sachverhalt der *Spielleitung* melden, bevor er seine Zählkarte einreicht. Versäumt er dies, **ist er disqualifiziert**. Die *Spielleitung* wird von der erzielten Gesamtpunktzahl dieser Runde **zwei Punkte für jedes Loch abziehen, an dem ein Verstoß erfolgte, höchstens jedoch vier Punkte pro Runde für jede Regel, gegen die verstoßen wurde**.

➔ **Anmerkung 2:** Verstößt der *Bewerber* gegen Regel 6-3a (Abspielzeit), trifft aber spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort seines Starts ein, oder verstößt er gegen Regel 6-7 (Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel), **wird die Spielleitung zwei Punkte von der erzielten Gesamtpunktzahl der Runde abziehen**. Für einen wiederholten Verstoß gegen Regel 6-7, siehe Regel 32-2a.

- ➔ **Anmerkung 3:** Zieht sich der *Bewerber* die in der Ausnahme zu Regel 6-6d vorgesehene zusätzliche Strafe von zwei Schlägen zu, wird diese zusätzliche Strafe durch Abzug von zwei Punkten, von der erzielten Gesamtpunktzahl für die Runde, angewandt. Die Strafe, die sich der Spieler nicht notiert hatte, wird dem Loch hinzugefügt, an dem der Verstoß vorkam. Es fällt jedoch keine der Strafen an, wenn der Verstoß gegen Regel 6-6d die an dem Loch erzielte Punktzahl nicht beeinflusst.
- ➔ **Anmerkung 4:** Um langsamem Spiel vorzubeugen, darf die *Spilleitung* in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) Richtlinien für das Spieltempo erlassen, einschließlich zulässiger Höchstzeiten zur Vollendung einer *festgesetzten Runde*, eines Lochs oder eines *Schlags*.

Die *Spilleitung* darf in einer solchen Wettspielbedingung die Strafe für einen Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändern:

- ➔ **Erster Verstoß:** Abzug von einem Punkt von der erzielten Gesamtpunktzahl der Runde;
- ➔ **Zweiter Verstoß:** Abzug von weiteren zwei Punkten von der erzielten Gesamtpunktzahl der Runde;
- ➔ **Bei anschließendem Verstoß:** Disqualifikation.

32-2 Strafen der Disqualifikation

a) Vom Wettspiel

Ein *Bewerber* ist von dem Wettspiel disqualifiziert, wenn er sich die Strafe der Disqualifikation nach einer der folgenden Regeln zuzieht:

- | | |
|----------------------|---|
| - Regel 1-3 | Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln |
| - Regel 3-4 | Regelverweigerung |
| - Regel 4 | Schläger |
| - Regel 5-1 oder 5-2 | Der Ball |
| - Regel 6-2b | Vorgabe |
| - Regel 6-3 | Abspielzeit und Spielergruppen |

- Regel 6-4 Caddie
- Regel 6-6b Zählkarte unterschreiben und einreichen
- Regel 6-6d Falsche Schlagzahl für das Loch, z. B. wenn die aufgeschriebene Schlagzahl niedriger ist als die tatsächliche erzielte, außer dass der Verstoß gegen diese Regel straflos ist, wenn er sich nicht auf das Ergebnis des Lochs auswirkt
- Regel 6-7 Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel
- Regel 6-8 Spielunterbrechung
- Regel 7-1 Üben vor oder zwischen Runden
- Regel 10-2c Spielen außerhalb Reihenfolge
- Regel 11-1 Aufsetzen des Balls
- Regel 14-3 Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche Ausrüstung und ungewöhnliche Verwendung von Ausrüstung
- Regel 22-1 Ball unterstützt Spiel
- Regel 33-7 Von der Spielleitung verhängte Disqualifikationstrafe

b) Für ein Loch

In allen anderen Fällen wirkt sich der Regelverstoß eines Bewerbers, der zu einer Disqualifikation führt, **nur als Disqualifikation für das betreffende Loch** aus.

WETTSPIELORDNUNG

REGEL 33 ■ DIE SPIELLEITUNG

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

33-1 Ausschreibung; Außerkraftsetzung von Golfregeln

Die *Spilleitung* muss die Bedingungen festlegen, unter denen ein Wettspiel gespielt wird.

Die *Spilleitung* ist nicht befugt, eine Golfregel außer Kraft zu setzen.

Die Anzahl der zu spielenden Löcher einer *festgesetzten Runde* darf nicht verringert werden, nachdem das Wettspiel für diese Runde begonnen hat.

Bestimmte Zählspielregeln sind von den Lochspielregeln so verschieden, dass die Verbindung beider Spielformen weder durchführbar noch zulässig ist. Das Ergebnis eines Lochspiels, gespielt unter diesen Umständen, ist ungültig, und im Zählspiel sind die Bewerber disqualifiziert.

Im Zählspiel darf die *Spilleitung* die Aufgaben eines *Referees* einschränken.

33-2 Der Platz

a) Festlegung der Platz- und anderen Grenzen

Die *Spilleitung* muss genau bezeichnen

- (I) den *Platz* und das *Aus*;
- (II) die Grenzen von *Wasserhindernissen* und *seitlichen Wasserhindernissen*;
- (III) *Boden in Ausbesserung*;
- (IV) *Hemmnisse* und Bestandteile des *Platzes*.

b) Neue Löcher

Neue *Löcher* sollten an dem Tage, an dem ein Zählwettspiel beginnt, und im Übrigen nach Ermessen der *Spielleitung* gesetzt werden, wobei sicherzustellen ist, dass alle *Bewerber* in einer bestimmten Runde alle *Löcher* an gleicher Stelle spielen.

→ **Ausnahme:** Ist es unmöglich, ein beschädigtes *Loch* so wieder herzustellen, dass es der Erklärung „*Loch*“ entspricht, so darf die *Spielleitung* in naher, gleichartiger Lage ein neues *Loch* setzen lassen.

→ **Anmerkung:** Geht ein und dieselbe Runde über mehr als einen Tag, so darf die *Spielleitung* in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) bestimmen, dass *Löcher* und *Abschläge* an jedem Tag des Wettspiels anders gelegen sein dürfen, sofern sich für alle *Bewerber* am jeweiligen Tag sämtliche *Löcher* und *Abschläge* an gleicher Stelle befinden.

c) Übungsfläche

Wo eine Übungsfläche außerhalb der Fläche eines Wettspielplatzes nicht zur Verfügung steht, sollte die *Spielleitung*, wenn durchführbar, die Fläche bestimmen, auf der Spieler an jedem Tag eines Wettspiels üben dürfen. Normalerweise sollte die *Spielleitung* an keinem Tag eines Zählwettspiels das Spielen auf einem bzw. auf ein *Grün* oder aus einem *Hindernis* des Wettspielplatzes gestatten.

d) Platz unbespielbar

Sind die *Spielleitung* oder deren Befugte der Auffassung, dass der *Platz* aus irgendeinem Grund unbespielbar oder nach den Umständen ordnungsgemäßes Spielen unmöglich ist, so darf sie im Lochspiel oder Zählspiel eine zeitlich begrenzte Spielaussetzung anordnen oder im Zählspiel das Spiel für nichtig erklären und die Schlagzahlen der betreffenden Runde annullieren. Wird eine Runde annulliert, so sind auch sämtliche Strafen dieser Runde annulliert.

(Verfahren bei Spielunterbrechung und Wiederaufnahme des Spiels – siehe Regel 6-8.)

33-3 Abspielzeiten und Spielergruppen

Die *Spielleitung* muss die Abspielzeiten festlegen und im Zählspiel die Gruppen aufstellen, in denen die *Bewerber* spielen müssen.

Wird ein Lochspielwettbewerb über einen längeren Zeitraum ausgetragen, so legt die *Spielleitung* die Frist fest, innerhalb der jede Runde beendet sein muss. Ist den Spielern gestattet, den Termin ihres Lochspiels innerhalb dieser Fristen frei zu vereinbaren, so sollte die *Spielleitung* ankündigen, dass das Lochspiel zur festgesetzten Zeit am letzten Tag der Frist gespielt werden muss, sofern sich die Spieler nicht auf einen früheren Termin einigen.

33-4 Vorgabenverteilung

Die *Spielleitung* muss die Verteilung der Vorgaben auf die Löcher bekannt geben.

33-5 Zählkarte

Im Zählspiel muss die *Spielleitung* für jeden *Bewerber* eine Zählkarte mit Datum und dem Namen des *Bewerbers* bzw. im *Vierer-* oder *Vierball-Zählspiel* die Namen der *Bewerber* ausgeben.

Im Zählspiel ist die *Spielleitung* für das Zusammenzählen der Schlagzahlen und die Anrechnung der auf der Karte eingetragenen Vorgabe verantwortlich.

Im *Vierball-Zählspiel* ist die *Spielleitung* für die Wertung des besseren Balls pro Loch und für die Anrechnung der auf der Zählkarte eingetragenen Vorgaben sowie für das Zusammenzählen der Schlagzahlen des besseren Balls verantwortlich.

In Par- und Stableford-Wettspielen ist die *Spielleitung* für die Anrechnung der auf der Zählkarte eingetragenen Vorgabe und für die Feststellung des Ergebnisses an jedem Loch sowie des Gesamtergebnisses bzw. des Gesamtpunktergebnisses verantwortlich.

→ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* kann dazu auffordern, dass jeder *Bewerber* selbst das Datum und seinen Namen auf seiner Zählkarte einträgt.

33-6 Entscheidung bei gleichen Ergebnissen

Die *Spielleitung* muss Art, Tag und Zeit des Stechens bei halbiertem Lochspiel oder Gleichstand im Zählspiel sowie Stechen mit oder ohne Vorgabe ankündigen.

Bei halbiertem Lochspiel darf nicht durch Zählspiel gestochen werden. Bei Gleichstand im Zählspiel darf nicht durch Lochspiel gestochen werden.

33-7 Strafe der Disqualifikation; Ermessen der Spielleitung

Eine Strafe der Disqualifikation darf in besonders gelagerten Einzelfällen aufgehoben, abgeändert oder verhängt werden, wenn es die *Spielleitung* für gerechtfertigt hält.

Keinerlei geringere Strafe als Disqualifikation darf aufgehoben oder abgeändert werden.

Ist die *Spielleitung* der Meinung, dass ein Spieler einen schwerwiegenden Etiketteverstoß begangen hat, so darf sie die Strafe der Disqualifikation nach dieser Regel verhängen.

33-8 Platzregeln

a) Grundsätzliches

Die *Spielleitung* darf Platzregeln für örtlich außergewöhnliche Umstände erlassen, sofern sie mit den Grundsatzbestimmungen, wie sie aus dem Anhang I dieser Golfregeln hervorgehen, vereinbar sind.

b) Außerkraftsetzen oder Abändern einer Regel

Eine Golfregel darf nicht durch eine Platzregel außer Kraft gesetzt werden. Beeinträchtigen jedoch örtlich außergewöhnliche Umstände reguläres Golfspielen in einem Ausmaß, dass von der *Spielleitung* die Abänderung von Regeln durch eine Platzregel als erforderlich erachtet wird, so muss für diese Platzregel die Zustimmung des R&A (über den Deutschen Golf Verband) eingeholt werden.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

34-1 Beanstandungen und Strafen

a) Lochspiel

Ist eine Beanstandung nach Regel 2-5 bei der *Spilleitung* anhängig geworden, so sollte eine Entscheidung so bald wie möglich gefällt werden, damit der Spielstand des Lochspiels, falls erforderlich, berichtigt werden kann. Wurde eine Beanstandung nicht in Übereinstimmung mit Regel 2-5 erhoben, so darf sie von der *Spilleitung* nicht berücksichtigt werden.

Die Verhängung der Strafe der Disqualifikation wegen Verstoßes gegen Regel 1-3 unterliegt keiner zeitlichen Beschränkung.

b) Zählspiel

Im Zählspiel darf keine Strafe aufgehoben, abgeändert oder verhängt werden, nachdem das Wettspiel beendet ist. Ein Wettspiel ist beendet, wenn das Ergebnis offiziell bekannt gegeben worden war oder bei Zählspielqualifikation mit nachfolgenden Lochspielen, wenn der Spieler in seinem ersten Lochspiel abgeschlagen hat.

➔ **Ausnahmen:** Die Strafe der Disqualifikation muss auch nach Beendigung des Wettspiels verhängt werden, wenn ein Bewerber

- (I) gegen Regel 1-3 (Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln) verstoßen hat; oder
- (II) eine Zählkarte einreichte, auf der er eine Vorgabe eingetragen hatte, von der er vor Beendigung des Wettspiels wusste, dass sie höher war als die ihm zustehende, und sich dies auf die Anzahl der erhaltenen Vorgabeschläge ausgewirkt hat (Regel 6-2b); oder
- (III) für irgendein Loch aus irgendeinem Grund eine niedrigere als die tatsächlich gespielte Schlagzahl einreichte

(Regel 6-6d), es sei denn, es waren ein oder mehrere *Strafschläge* nicht mitgerechnet, deren er sich vor Beendigung des Wettspiels nicht bewusst war; oder

- (IV) vor Beendigung des Wettspiels wusste, dass er gegen irgendeine andere *Regel* verstoßen hatte, die mit Disqualifikation geahndet wird.

34-2 Entscheidung des Referees

Ist ein *Referee* von der *Spielleitung* bestimmt, ist seine Entscheidung endgültig.

34-3 Entscheidung der Spielleitung

Ist kein *Referee* zur Stelle, so müssen die Spieler jede strittige oder zweifelhafte Einzelheit bezüglich der *Regeln* der *Spielleitung* vortragen, deren Entscheidung endgültig ist.

Gelangt die *Spielleitung* nicht zu einer Entscheidung, so kann sie die strittige oder zweifelhafte Einzelheit dem *R&A* vortragen, dessen Entscheidung endgültig ist.

→ **Anmerkung:** Im Bereich des Deutschen Golf Verbandes ist die Anfrage grundsätzlich zuerst an dessen Regelausschuss zu richten, der sie nur im Zweifelsfalle an den *R&A* weiterleitet.

Wird die strittige oder zweifelhafte Einzelheit durch die *Spielleitung* nicht dem Deutschen Golf Verband vorgetragen, so können der oder die Spieler ersuchen, eine bestätigte Sachdarstellung durch einen hierzu beauftragten Vertreter der *Spielleitung* beim Deutschen Golf Verband vorzutragen, um eine Stellungnahme bezüglich der Richtigkeit der getroffenen Entscheidung zu erhalten. Der Bescheid wird diesem beauftragten Vertreter zugeleitet.

Wurde das Spiel nicht nach den Golfregeln durchgeführt, so trifft der Regelausschuss des Deutschen Golf Verbandes keine Entscheidung zu irgendeiner Frage.

ANHANG I



Teil A | Platzregeln

184

1. Der Platz – Festlegung von Platz- und anderen Grenzen; Status von Objekten	184
2. Schonung des Platzes.....	185
a) Boden in Ausbesserung; Spielen nicht gestattet	185
b) Schutz junger Bäume	186
c) Geschützte Biotope	187
3. Platzzustand	190
a) Eingebetteter Ball	190
b) „Besserlegen“ und „Winterregeln“	191
c) Ball reinigen	192
d) Bodenbelüftungslöcher	193
e) Schnittkanten von Grassoden.....	193
f) Steine in Bunkern	194
4. Hemmnisse	194
a) Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	194
b) Zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse	196
c) Zeitweilige Stromleitungen und Kabel	200
5. Wasserhindernisse; Ball provisorisch nach Regel 26-1 spielen.....	201
6. Drop-Zonen	202
7. Entfernungsmesser	204

1. Spezifikation von Schlägern und dem Ball	205
a) Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe.....	205
b) Verzeichnis zugelassener Golfbälle	207
c) Ein-Ball-Regelung.....	207
2. Caddie.....	208
3. Spieltempo	210
4. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr	210
5. Üben	211
a) Allgemeines.....	211
b) Üben zwischen dem Spielen von Löchern	211
6. Belehrung in Mannschaftsspielen	212
7. Neue Löcher	212
8. Beförderung	213
9. Dopingverbot.....	214
10. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen	214
11. Auslosung bei Lochspielen; Allgemeine numerische Auslosung	216

TEIL A: PLATZREGELN

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60).

Allgemeines

Die *Spielleitung* darf nach Regel 33-8a Platzregeln für örtlich außergewöhnliche Umstände erlassen und bekannt geben, sofern sie mit den Grundsätzen in diesem Anhang vereinbar sind. Einzelheiten bezüglich zulässiger und unzulässiger Platzregeln gehen noch dazu aus den „Entscheidungen zu den Golfregeln“ zu Regel 33-8 und den DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen hervor.

Beeinträchtigen örtlich außergewöhnliche Umstände reguläres Golfspielen und wird von der *Spielleitung* die Abänderung einer Golfregel als erforderlich erachtet, so muss die Zustimmung des R&A (über den Deutschen Golf Verband e. V.) eingeholt werden.

Im Rahmen der in Anhang I festgelegten Grundsätze, darf die *Spielleitung* Musterplatzregeln übernehmen, indem sie auf der Zählkarte oder am Schwarzen Brett auf die folgenden Beispiele verweist. Musterplatzregeln von vorübergehender Natur sollten jedoch nicht auf der Zählkarte abgedruckt werden.

1. Der Platz - Festlegung von Platz- und anderen Grenzen; Status von Objekten

Die *Spielleitung* darf Platzregeln erlassen:

- Angeben wie *Aus*, *Wasserhindernisse*, *seitliche Wasserhindernisse*, *Boden in Ausbesserung*, *Hemmnisse* und zum Bestandteil des *Platzes* erklärte Anlagen festgelegt wurden (Regel 33-2a).
- Den Status von *Wasserhindernissen* *klarstellen*, die *seitliche Wasserhindernisse* sein können (Regel 26)

- Den Status von Gegenständen klarstellen, die *Hemmnisse* sein können (Regel 24)
- Gegenstände zum Bestandteil des *Platzes* erklären und dementsprechend kein *Hemmnis sind*, wie z. B. Mauern von *Abschlägen*, *Grüns* und *Bunkern* (Regel 24-2 und 33-2a).
- Künstliche Oberflächen von Straßen und deren Begrenzungen zum Bestandteil des *Platzes* zu erklären.
- Erleichterung von unbefestigten Straßen und Wegen nach Regel 24-2 zulassen, falls diese das Spiel unfair beeinflussen könnten.
- Festlegen von zeitweiligen Hemmnissen, die auf oder angrenzend an den *Platz* errichtet sind als bewegliche, unbewegliche oder zeitweilige unbewegliche Hemmnisse.

2. Schonung des Platzes

a) Boden in Ausbesserung; Spielen nicht gestattet

Will die *Spilleitung* irgendeinen Bereich auf dem *Platz* schonen, Neuansaat, junge Anpflanzungen und andere in Anpflanzung befindliche Teile auf dem *Platz* eingeschlossen, sollte sie diesen zu *Boden in Ausbesserung* erklären, und das Spielen von diesem Bereich verbieten. Folgende Platzregel wird empfohlen:

„Der Platzbereich (kenntlich durch) ist *Boden in Ausbesserung*, von dem nicht gespielt werden darf. Liegt der Ball eines Spielers in dem Bereich oder behindert solcher die *Standposition* oder den Raum seines beabsichtigten Schwungs des Spielers, muss der Spieler Erleichterung nach Regel 25-1 in Anspruch nehmen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

b) Schutz junger Bäume

Soll die Beschädigung junger Bäume vermieden werden, wird folgende Platzregel empfohlen:

„Schutz junger Bäume, kenntlich durch Wenn solch ein Baum die *Standposition* oder den Raum des beabsichtigten Schwungs eines Spielers behindert, so muss der Ball straflos aufgenommen und in Übereinstimmung mit dem in Regel 24-2b (unbewegliches *Hemmnis*) vorgeschriebenen Verfahren fallen gelassen werden. Liegt der Ball in einem *Wasserhindernis*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und in Übereinstimmung mit Regel 24-2b (I) fallen lassen, doch muss der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* in dem *Wasserhindernis* sein und der Ball muss in dem *Wasserhindernis* fallen gelassen werden, oder der Spieler darf nach Regel 26 verfahren. Der nach dieser Platzregel aufgenommene Ball darf gereinigt werden.

- **Ausnahme:** Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel dann nicht in Anspruch nehmen, wenn
- a) der *Schlag* wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als einen solchen Baum eindeutig undurchführbar ist, oder
 - b) die Behinderung durch einen solchen Baum ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen *Schlags* oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

c) Geschützte Biotope

Hat eine zuständige Behörde (z. B. eine Landesbehörde oder dergleichen) das Betreten und/oder Spielen in einem Landschaftsteil auf dem oder angrenzend an den *Platz* zum Zweck des Umweltschutzes verboten, so sollte die *Spilleitung* durch eine Platzregel das Erleichterungsverfahren klarstellen. Die *Spilleitung* darf keine Fläche zum schützenswerten Biotop erklären.

Die *Spilleitung* darf nach eigenem Ermessen das geschützte Biotop als *Boden in Ausbesserung*, als *Wasserhindernis* oder als *Aus* festlegen. Sie darf jedoch nicht einfach einen Bereich als *Wasserhindernis* bezeichnen, wenn er der Erklärung „*Wasserhindernis*“ nicht entspricht und sie sollte bemüht sein, die Charakteristik des Lochs zu bewahren.

Folgende Platzregel wird empfohlen:

„I. Erklärung

Ein geschütztes Biotop ist ein Landschaftsteil, für den die zuständige Behörde das Betreten und/oder Spielen darin zum Zweck des Umweltschutzes verboten hat.

Die _____ (gekennzeichnet durch _____) sind schützenswerte Biotope. Diese Bereiche sind als *Boden in Ausbesserung* / *Wasserhindernis* / *Aus* zu spielen.

II. Ball in geschütztem Biotop

Boden in Ausbesserung:

Ist ein Ball in einem als *Boden in Ausbesserung* bezeichneten geschützten Biotop, muss ein Ball nach Regel 25-1b fallen gelassen werden.

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in einem als *Boden in Ausbesserung* bezeichneten geschützten Biotop ist, darf der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 25-1c in Anspruch nehmen.

Wasserhindernisse und seitliche Wasserhindernisse:

Wird der Ball in einem als *Wasserhindernis* oder *seitliches Wasserhindernis* bezeichneten geschützten Biotop gefunden, oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, darin ist, muss der Spieler mit einem Strafschlag nach Regel 26-1 verfahren.

➔ Anmerkung: Rollt ein in Übereinstimmung mit Regel 26 fallen gelassener Ball in eine Lage, in der die *Standposition* oder der Raum des beabsichtigten Schwungs des Spielers durch das geschützte Biotop betroffen ist, muss der Spieler Erleichterung entsprechend Ziffer III dieser Platzregel in Anspruch nehmen.

Aus:

Ist ein Ball in einem als *Aus* bezeichneten geschützten Biotop, muss der Spieler mit einem *Strafschlag* einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5).

III. Behinderung von Standposition oder Raum des beabsichtigten Schwungs

Behinderung durch ein geschütztes Biotop ist gegeben, wenn durch das geschützte Biotop die *Standposition* des Spielers oder der Raum seines beabsichtigten Schwungs betroffen ist. Ist Behinderung gegeben, muss der Spieler wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

a) Im Gelände: Liegt der Ball im *Gelände*, muss der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem *Platz* festgestellt werden, der (a) nicht näher zum *Loch* ist, (b) die Behinderung durch das geschützte Biotop ausschließt und (c) nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* ist. Der Spieler muss den Ball aufnehmen und ihn straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem so festgestellten Punkt auf einen Teil des *Platzes* fallen lassen, der die Voraussetzungen nach (a), (b) und (c) erfüllt.

b) Im Hindernis: Ist der Ball in einem *Hindernis*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und ihn fallen lassen entweder

- (I) straflos in dem *Hindernis* so nahe wie möglich der Stelle, an der der Ball lag, jedoch nicht näher zum *Loch*, auf einen Teil des *Platzes*, der vollständige Erleichterung vom geschützten Biotop bietet; oder
- (II) mit einem *Strafschlag* außerhalb des *Hindernisses*, wobei der Punkt, auf dem der Ball lag, auf gerader Linie zwischen dem *Loch* und der Stelle liegen muss, an der der Ball fallen gelassen wird, und zwar ohne Beschränkung, wie weit hinter dem *Hindernis* fallen gelassen werden darf. Zusätzlich darf der Spieler nach Regel 26 oder 28, sofern anwendbar, verfahren.

c) Auf dem Grün: Liegt der Ball auf dem *Grün*, muss ihn der Spieler aufnehmen und straflos an der der vorherigen Lage nächstgelegenen Stelle hinlegen, die vollständige Erleichterung von dem geschützten Biotop bietet, jedoch nicht näher zum *Loch* oder nicht in einem *Hindernis*.

Der Ball darf gereinigt werden, wenn er nach Ziffer III dieser Platzregel aufgenommen wurde.

➔ Ausnahme: Ein Spieler darf Erleichterung nach Ziffer III dieser Platzregel dann nicht in Anspruch nehmen, wenn

- a) der *Schlag* wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als ein geschütztes Biotop eindeutig undurchführbar ist, oder
- b) die Behinderung durch ein geschütztes Biotop ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen *Schlags* oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

- ➔ Anmerkung: Im Fall eines schwerwiegenden Verstoßes gegen diese Platzregel kann die *Spielleitung* die Strafe der Disqualifikation verhängen.“

3. Platzzustand

a) Eingebetteter Ball

Platzbedingungen, einschließlich Schlamm und übermäßige Nässe, können reguläres Golfspiel beeinträchtigen und Erleichterung für einen eingebetteten Ball überall im *Gelände* rechtfertigen.

Regel 25-2 gewährt straflose Erleichterung für einen im *Gelände* auf irgendeiner kurz gemähten Fläche in seinem eigenen Einschlagloch eingebetteten Ball. Auf dem *Grün* darf ein Ball aufgenommen und Schaden, welcher durch den Einschlag eines Balls hervorgerufen wurde, ausgebessert werden (Regeln 16-1b und c). Ist die Erlaubnis zur Inanspruchnahme von Erleichterung für einen irgendwo im *Gelände* eingebetteten Ball gerechtfertigt, wird die folgende Platzregel empfohlen:

„Ist ein Ball im *Gelände* eingebettet, darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum *Loch*, fallen gelassen werden. Der Ball muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen.

- ➔ Anmerkung: Ein Ball ist „eingebettet“, wenn er in seinem eigenen Einschlagloch und ein Teil des Balls unterhalb der Erdoberfläche ist. Ein Ball muss nicht notwendigerweise das Erdreich berühren um eingebettet zu sein (z. B. dürfen sich Gras, *loser hinderlicher Naturstoff* und dergleichen zwischen dem Ball und dem Erdreich befinden).

➔ Ausnahmen

1. Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Ball in Sand einer nicht kurzgemähten Fläche eingebettet ist.
2. Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der *Schlag* wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als den Umstand nach dieser Platzregel eindeutig undurchführbar ist.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

b) „Besserlegen“ und „Winterregeln“

Boden in Ausbesserung wird in Regel 25 behandelt; vereinzelte, örtlich außergewöhnliche Bedingungen, die faires Golfspielen beeinträchtigen könnten und sich auf kleine Bereiche beschränken, sollten als *Boden in Ausbesserung* gekennzeichnet werden.

Widrige Bedingungen wie heftiger Schneefall, Tauwetter im Frühjahr, lang anhaltender Regen oder extreme Hitze können die Spielbahnen in sehr unbefriedigenden Zustand versetzen und gelegentlich den Einsatz von schweren Mähmaschinen verhindern. Wenn diese Bedingungen auf dem ganzen *Platz* so verbreitet sind, dass nach Meinung der *Spielleitung* „Besserlegen“ oder „Winterregeln“ faires Golfspielen fördern oder helfen kann, den *Platz* zu schonen, wird folgende Platzregel empfohlen (die zurückgezogen werden sollte, sobald die Bedingungen es rechtfertigen):

„Ein auf einer kurz gemähten Fläche im *Gelände* [oder einschränken auf eine Fläche, z. B. „auf dem 6. Loch“] liegender Ball darf straflos aufgenommen und gereinigt werden. Vor dem Aufnehmen muss der Spieler die Lage des Balls kennzeichnen. Er muss den aufgenommenen Ball an eine Stelle innerhalb [genaue Angabe wie: „15 Zentimeter“, „einer Schlägerlänge“ etc. machen] von seiner ursprünglichen Lage und nicht näher zum *Loch* hinlegen, die nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* ist.

Ein Spieler darf seinen Ball nur einmal hinlegen und er ist *im Spiel* nachdem er hingelegt wurde (Regel 20-4). Kommt der hingelegte Ball nicht auf der Stelle zur Ruhe, auf die er hingelegt wurde, findet Regel 20-3d Anwendung. Wenn der Ball auf der Stelle zur Ruhe kommt, auf die er hingelegt wurde und sich anschließend *bewegt*, so ist dies straflos, und der Ball muss gespielt werden, wie er liegt, es sei denn, die Vorschriften einer anderen *Regel* finden Anwendung.

Versäumt es der Spieler, die Lage des Balls vor dem Aufnehmen zu kennzeichnen, bewegt die Markierung bevor er den Ball zurück ins Spiel bringt oder bewegt er den Ball auf andere Art und Weise, rollt ihn z. B. mit dem Schläger, zieht er sich einen *Strafschlag* zu.

- ➔ Anmerkung: „Kurz gemähte Fläche“ beschreibt jedes Gebiet auf dem *Platz*, einschließlich Wege durch das Rough, das auf Fairwayhöhe oder kürzer gemäht ist.

*** STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:**

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

- * Zieht sich ein Spieler die Grundstrafe für den Verstoß gegen diese Platzregel zu, kommt keine weitere Strafe nach der Platzregel hinzu.“

c) Ball reinigen

Bedingungen wie extreme Nässe, unter denen merkliche Mengen Schmutz am Ball haften, können so sein, dass die Erlaubnis zum Aufnehmen, Reinigen und Zurücklegen des Balls angebracht sein kann. In solchen Fällen wird die folgende Platzregel empfohlen:

„Ein Ball darf . . . (genaue Ortsangabe machen z. B. „Auf Loch Nr. 6“, „auf kurzgemähter Fläche“ oder überall im *Gelände*, usw.) straflos aufgenommen und gereinigt werden. Der Ball muss zurückgelegt werden.

➔ Anmerkung: Die Lage des Balls muss vor dem Aufnehmen nach dieser Platzregel gekennzeichnet werden – siehe Regel 20-1.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

d) Bodenbelüftungslöcher

Wurde ein *Platz* aerifiziert, kann eine Platzregel, die straflose Erleichterung von einem Bodenbelüftungslloch gewährt, gerechtfertigt sein. Die folgende Platzregel wird empfohlen:

„Kommt ein Ball im *Gelände* in oder auf einem Bodenbelüftungslloch zur Ruhe, darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum *Loch*, fallen gelassen werden. Der Ball muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen.

Auf dem *Grün* darf ein Ball, der in oder auf einem Bodenbelüftungslloch zur Ruhe kommt, an die nächstgelegene Stelle nicht näher zum *Loch*, die diesen Umstand ausschließt, hingelegt werden.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

e) Schnittkanten von Grassoden

Möchte eine *Spielleitung* Erleichterung von Schnittkanten von Grassoden, jedoch nicht von den Grassoden an sich, gewähren, wird folgende Platzregel empfohlen:

„Schnittkanten von Grassoden (nicht die Soden an sich) gelten im *Gelände* als *Boden in Ausbesserung*. Jedoch gilt die Behinderung der *Standposition* des Spielers durch die Schnittkanten allein nicht als Behinderung nach Regel 25-1. Berührt der Ball die Schnittkante oder liegt er darin, oder behindert die Schnittkante den Raum des beabsichtigten Schwungs, wird Erleichterung nach

Regel 25-1 gewährt. Alle Schnittkanten innerhalb des Bereichs der Grassoden gelten als dieselbe Schnittkante.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

f) Steine in Bunkern

Steine sind gemäß Erklärung *lose hinderliche Naturstoffe*, und ist der Ball eines Spielers in einem *Hindernis*, darf ein Stein, der im *Hindernis* liegt oder dieses berührt, nicht berührt oder bewegt werden (Regel 13-4). Jedoch können Steine in *Bunkern* eine Gefahr für Spieler darstellen (ein Spieler könnte durch einen Stein verletzt werden, der durch den Schläger des Spielers beim Versuch, den Ball zu spielen, getroffen wird), und sie können faires Golfspiel beeinträchtigen.

Erscheint die Erlaubnis zum Aufnehmen eines Steins im *Bunker* gerechtfertigt, wird die folgende Platzregel empfohlen:

„Steine in *Bunkern* sind bewegliche *Hemmnisse* (Regel 24-1 gilt).“

4. Hemmnisse

a) Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün (z. B. Beregnungsköpfe)

Regel 24-2 gewährt straflose Erleichterung bei Behinderung durch ein unbewegliches *Hemmnis*, aber außer auf dem *Grün*, ist die Beeinträchtigung der *Spiellinie* an sich keine Behinderung nach dieser Regel.

Auf einigen Plätzen sind die Vorgrüns so kurz gemäht, dass Spieler auch von knapp außerhalb des *Grüns* putten wollen. Unter diesen Umständen können unbewegliche *Hemmnisse* im Vorgrün ordnungsgemäßes Golfspiel beeinträchtigen. Folgende Platzregel, die zusätzliche straflose Erleichterung gewährt, wenn die *Spiellinie* durch ein unbewegliches *Hemmnis* beeinträchtigt wird, wäre gerechtfertigt:

„Erleichterung von Behinderung durch ein unbewegliches *Hemmnis* darf nach Regel 24-2 in Anspruch genommen werden.

Zusätzlich gilt, liegt ein Ball im *Gelände* und ein unbewegliches *Hemmnis* auf dem *Grün* oder innerhalb zweier Schlägerlängen vom *Grün* und auch innerhalb zweier Schlägerlängen vom Ball entfernt beeinträchtigt die *Spiellinie* zwischen dem Ball und dem *Loch*, darf der Spieler wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

Der Ball muss aufgenommen und an der seiner ursprünglichen Lage nächstgelegenen Stelle (a) nicht näher zum *Loch*, (b) frei von Beeinträchtigung und (c) nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* fallen gelassen werden.

Liegt der Ball des Spielers auf dem *Grün* und beeinträchtigt ein unbewegliches *Hemmnis* innerhalb zweier Schlägerlängen vom *Grün* entfernt seine *Puttlinie*, darf der Spieler wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

Der Ball muss aufgenommen und an der seiner ursprünglichen Lage nächstgelegenen Stelle (a) nicht näher zum *Loch*, (b) frei von Beeinträchtigung und (c) nicht in einem *Hindernis* hingelegt werden

Der aufgenommene Ball darf gereinigt werden.

➔ Ausnahme: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der *Schlag* wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als das unbewegliche *Hemmnis* eindeutig undurchführbar ist.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

➔ Anmerkung: Die *Spielleitung* darf diese Platzregel beschränken

- auf bestimmte Löcher,
- auf Bälle, die nur auf kurz gemähter Fläche liegen,

- auf bestimmte *Hemmnisse*, oder
- im Fall von *Hemmnissen*, die nicht auf dem *Grün* sind, auf *Hemmnisse* auf kurzgemähten Flächen.
- Unter „kurz gemähte Fläche“ wird jede Fläche auf dem *Platz* verstanden, die auf Fairwayhöhe oder kürzer geschnitten ist, Wege durch das Rough eingeschlossen.

b) Zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse

Wurden zeitweilige Hemmnisse auf dem *Platz* oder angrenzend an den *Platz* installiert, sollte die *Spielleitung* den Status von derartigen Hemmnissen als bewegliche, unbewegliche oder zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse festlegen.

Hat die *Spielleitung* derartige Hemmnisse als zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse bezeichnet, so wird die folgende Platzregel empfohlen:

„I. Erklärung

Ein zeitweiliges unbewegliches Hemmnis (Temporary Immovable Obstruction – TIO) ist ein künstlicher Gegenstand, der vorübergehend installiert wurde, oftmals in Verbindung mit einem Wettspiel und befestigt ist und nicht ohne weiteres bewegt werden kann. Beispiele für TIO sind Zelte, Anzeigetafeln, Tribünen, Fernsehtürme, Toiletten und Ähnliches.

Spanndrähte sind Teile des TIO, es sei denn, die *Spielleitung* hat festgelegt, dass sie wie hochgelegte Stromleitungen oder Kabel zu behandeln sind.

2. Behinderung

Behinderung durch ein TIO ist gegeben, wenn (a) der Ball davor und so nah am TIO liegt, dass die *Standposition* des Spielers oder der Raum seines beabsichtigten Schwungs durch das TIO behindert sind, oder (b) der Ball in, auf, unter oder hinter dem TIO liegt, so dass irgend ein Teil des TIO die Linie zwischen dem Ball des Spielers und dem *Loch* beeinträchtigt und auf seiner *Spiellinie* ist.

Behinderung liegt auch dann vor, wenn der Ball innerhalb einer Schlägerlänge von einer gleich weit vom *Loch* entfernten Stelle liegt, an der eine derartige Beeinträchtigung bestehen würde.

➔ Anmerkung: Ein Ball ist unter einem TIO, wenn er unter den äußersten Rändern des TIO liegt, auch wenn diese Ränder nicht bis an den Boden reichen.

3. Erleichterung

Ein Spieler darf bei Behinderung durch ein TIO, auch wenn dieses im *Aus* ist, wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

- (a) **Im Gelände:** Liegt der Ball im *Gelände*, muss der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem *Platz* festgestellt werden, der (a) nicht näher zum *Loch* ist, (b) die in Ziffer II beschriebene Behinderung ausschließt und (c) nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* ist. Der Spieler muss den Ball aufnehmen und ihn straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem so festgestellten Punkt auf einem Teil des *Platzes* fallen lassen, der obige Voraussetzungen nach (a), (b) und (c) erfüllt.
- (b) **In einem Hindernis:** Ist der Ball in einem *Hindernis*, muss der Spieler den Ball aufnehmen und fallen lassen, entweder:
 - (I) straflos in Übereinstimmung mit obiger Ziffer III(a), außer dass der nächstgelegene Teil des *Platzes*, der vollständige Erleichterung gewährleistet, in dem *Hindernis* sein muss und dass der Ball im *Hindernis* fallen gelassen werden muss, oder, wenn vollständige Erleichterung nicht möglich ist, auf einem Teil des *Platzes* innerhalb des *Hindernisses*, der größte erzielbare Erleichterung bietet, oder
 - (II) mit einem *Strafschlag* außerhalb des *Hindernisses* wie folgt: Der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem *Platz* muss festgestellt werden, der (a) nicht näher zum *Loch* ist, (b) die in Ziffer II beschriebene Behinderung ausschließt und (c) nicht in einem

Hindernis ist. Der Spieler muss den Ball innerhalb einer Schlägerlänge von dem so festgestellten Punkt auf einem Teil des *Platzes* fallen lassen, der obige Voraussetzungen nach (a), (b) und (c) erfüllt.

Der Ball darf gereinigt werden, wenn er nach Ziffer III aufgenommen wurde.

- ➔ Anmerkung 1: Liegt der Ball in einem *Hindernis*, hindert diese Platzregel den Spieler nicht, nach Regel 26 oder Regel 28 zu verfahren, wenn diese anwendbar sind.
- ➔ Anmerkung 2: Ist ein Ball, der nach dieser Platzregel fallen zu lassen ist, nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball eingesetzt werden.
- ➔ Anmerkung 3: Die *Spilleitung* darf eine Platzregel erlassen, die (a) einem Spieler bei Inanspruchnahme von Erleichterung von einem TIO die Benutzung einer Drop-Zone erlaubt oder vorschreibt oder (b), die einem Spieler als zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit erlaubt, den Ball ausgehend von dem nach Ziffer III festgelegten Punkt auf der gegenüberliegenden anderen Seite des TIO, aber anderweitig in Übereinstimmung mit Ziffer III, fallen zu lassen.
- ➔ Ausnahmen: Liegt der Ball eines Spielers vor oder hinter dem TIO (also nicht in, auf oder unter dem TIO), so darf er Erleichterung nach Ziffer III nicht in Anspruch nehmen, wenn
 1. der *Schlag* für den Spieler wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als das TIO eindeutig und durchführbar ist, oder, im Fall einer Beeinträchtigung, einen *Schlag* so zu machen, dass der Ball auf einer direkten Linie zum *Loch* landen könnte;
 2. die Behinderung durch das TIO ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen *Schlags* oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder

- Spielrichtung eintreten würde; oder
3. im Fall einer Beeinträchtigung, es eindeutig undurchführbar wäre, zu erwarten, dass der Spieler den Ball so weit in Richtung *Loch* schlagen kann, dass der Ball das TIO erreicht.

Hat ein Spieler wegen dieser Ausnahmen keinen Anspruch auf Erleichterung, darf er, wenn der Ball im *Gelände* oder in einem *Bunker* liegt, nach Regel 24-2b verfahren, sofern anwendbar. Liegt der Ball in einem *Wasserhindernis*, darf der Spieler nach Regel 24-2b (l) den Ball aufnehmen und fallen lassen, jedoch muss der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* in dem *Wasserhindernis* sein und der Ball muss in dem *Wasserhindernis* fallen gelassen werden; oder der Spieler darf nach Regel 26-1 verfahren.

4. Ball in TIO nicht gefunden

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in, auf oder unter einem TIO ist, darf, wenn anwendbar, ein Ball nach den Vorschriften von Ziffer III oder Ziffer V fallen gelassen werden. Dabei gilt der Ball als an der Stelle liegend, an der er zuletzt die äußerste Begrenzung des TIO gekreuzt hat (Regel 24-3).

5. Drop-Zonen

Ist der Spieler durch ein TIO behindert, darf die *Spielleitung* die Benutzung einer Drop-Zone erlauben oder vorschreiben. Benutzt der Spieler bei Inanspruchnahme von Erleichterung eine Drop-Zone, muss er den Ball in derjenigen Drop-Zone fallen lassen, die der ursprünglichen Lage bzw. der nach Ziffer IV angenommenen Lage des Balls nächstgelegene ist (selbst wenn die nächstgelegene Drop-Zone näher zum *Loch* ist).

➔ Anmerkung: Eine *Spielleitung* darf durch Platzregel die Benutzung einer näher zum *Loch* liegenden Drop-Zone verbieten.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

c) Zeitweilige Stromleitungen und Kabel

Sind zeitweilige Stromleitungen, Kabel oder Telefonleitungen auf dem *Platz* verlegt, wird die folgende Platzregel empfohlen:

„Zeitweilige Stromleitungen, Kabel, Telefonleitungen und sie bedeckende Matten oder deren Stützpfeiler sind *Hemmnisse*:

1. Es gilt Regel 24-1, wenn sie ohne weiteres beweglich sind.
2. Sind sie befestigt oder nicht ohne weiteres beweglich, darf der Spieler Erleichterung nach Regel 24-2b in Anspruch nehmen, wenn der Ball im *Gelände* oder in einem *Bunker* liegt. Liegt der Ball in einem *Wasserhindernis*, kann der Spieler Erleichterung nach Regel 24-2b (I) in Anspruch nehmen, doch muss der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* in dem *Wasserhindernis* sein. Der Spieler muss den Ball in dem *Wasserhindernis* fallen lassen oder er kann nach Regel 26 verfahren.
3. Trifft ein Ball eine hochgelegte Stromleitung oder ein hochgelegtes Kabel, ist der *Schlag* annulliert und der Spieler muss einen Ball so nahe wie möglich der Stelle, an der ursprüngliche Ball gespielt wurde, in Übereinstimmung mit Regel 20-5 (nächsten *Schlag* von der Stelle des vorhergegangenen *Schlags* machen) spielen.

→ **Anmerkung:** Spanndrähte an einem zeitweiligen unbeweglichen *Hemmnis* sind Teil desselben, es sei denn, die *Spielleitung* hat durch Platzregel festgelegt, dass sie wie hochgelegte Stromleitungen oder Kabel zu behandeln sind.

→ **Ausnahme:** Ein *Schlag*, bei dem ein Ball ein hochgelegtes Anschlussstück eines vom Boden aufsteigenden Kabels trifft, darf nicht wiederholt werden.

4. Grasbedeckte Kabelgräben sind *Boden in Ausbesserung*, auch wenn sie nicht so gekennzeichnet sind, und es gilt Regel 25-1b.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge**

**5. Wasserhindernisse; Ball provisorisch nach
Regel 26-1 spielen**

Ist ein *Wasserhindernis* (einschließlich eines *seitlichen Wasserhindernisses*) so groß oder so geformt und/oder so gelegen, dass

- (I) es undurchführbar wäre, festzustellen, ob der Ball in dem *Hindernis* ist oder würde dies das Spiel ungebührlich verzögern; und
- (II) falls der ursprüngliche Ball nicht gefunden wird, es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er in dem *Wasserhindernis* ist,

darf die *Spieleitung* eine Platzregel erlassen, die das Spielen eines *provisorischen Balls* nach Regel 26-1 erlaubt. Der Ball wird provisorisch nach einer der anwendbaren Wahlmöglichkeiten nach Regel 26-1 oder einer anwendbaren Platzregel gespielt. Wird auf solche Weise ein *provisorischer Ball* gespielt und ist der ursprüngliche Ball in einem *Wasserhindernis*, darf der Spieler den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt oder den *provisorischen Ball* weiterspielen, aber er darf in Bezug auf den ursprünglichen Ball nicht nach Regel 26-1 verfahren.

Unter diesen Umständen wird folgende Platzregel empfohlen:

„Ist es nicht sicher, ob ein Ball in dem *Wasserhindernis* <hier Ort angeben> ist oder darin *verloren* ist, darf der Spieler einen anderen Ball provisorisch nach jeder der anwendbaren Wahlmöglichkeiten von Regel 26-1 spielen.“

Wird der ursprüngliche Ball außerhalb des *Wasserhindernisses* gefunden, muss der Spieler das Spiel mit ihm fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball im *Wasserhindernis* gefunden, darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen wie er liegt oder das Spiel mit dem provisorisch nach Regel 26-1 gespielten Ball fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der fünf Minuten Suchfrist gefunden oder identifiziert, muss der Spieler das Spiel mit dem provisorischen gespielten Ball fortsetzen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

6. Drop-Zonen

Die *Spielleitung* darf Drop-Zonen einrichten, in denen Bälle fallen gelassen werden können oder müssen, wenn die *Spielleitung* der Meinung ist, dass es nicht möglich oder durchführbar ist, in genauer Übereinstimmung mit Regel 24-2b oder 24-3 (Unbewegliches Hemmnis), Regel 25-1b oder 25-1c (Ungewöhnlich beschaffener Boden), 25-3 (Falsches Grün), Regel 26-1 (Wasserhindernisse und seitliche Wasserhindernisse) oder Regel 28 (Ball unspielbar) zu verfahren.

Üblicherweise sollten diese Drop-Zonen zusätzlich zu den in der Regel selbst vorhandenen Wahlmöglichkeiten der Erleichterung vorgesehen und nicht zwingend vorgeschrieben sein.

Nehmen wir als Beispiel eine Drop-Zone an einem *Wasserhindernis*, dann wird, wenn eine solche eingerichtet ist, folgende Platzregel empfohlen:

„Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht ge-

funden wurde, in dem *Wasserhindernis* <Ort angeben> ist, darf der Spieler

- (I) nach Regel 26-1 verfahren; oder
- (II) als zusätzliche Wahlmöglichkeit einen Ball **mit einem Strafschlag** in der Drop-Zone fallen lassen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

- ➔ **Anmerkung:** Bei Benutzung einer Drop-Zone gelten folgende Vorschriften für das Fallenlassen und das erneute Fallenlassen des Balls:
- a) Der Spieler muss nicht in der Drop-Zone stehen, wenn er den Ball fallen lässt.
 - b) Der fallen gelassene Ball muss zuerst auf einem Teil des *Platzes* innerhalb der Drop-Zone auftreffen.
 - c) Ist die Drop-Zone mit einer Linie gekennzeichnet, so befindet sich die Linie innerhalb der Drop-Zone.
 - d) Der fallen gelassene Ball muss nicht innerhalb der Drop-Zone zur Ruhe kommen.
 - e) Der fallen gelassene Ball muss erneut fallen gelassen werden, wenn er rollt und in einer Lage zur Ruhe kommt wie in Regel 20-2c(I-VI) beschrieben.
 - f) Der fallen gelassene Ball darf näher zum *Loch* rollen als die Stelle, an der er zuerst auf einen Teil des *Platzes* auftraf, sofern er innerhalb zweier Schlägerlängen von dieser Stelle zur Ruhe kommt und nicht in einer Lage gemäß Absatz (e).
 - g) Unter Einhaltung der Vorschriften aus den Absätzen (e) und (f) darf der fallen gelassene Ball näher zum *Loch* rollen und zur Ruhe kommen als:
 - seine ursprüngliche oder geschätzte Lage (siehe Regel 20-2b);
 - *der nächstgelegene Punkt der Erleichterung* oder größtmöglicher Erleichterung (Regel 24-2, 25-1 oder 25-3); oder

- der Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Wasserhindernisses* oder *seitlichen Wasserhindernisses* gekreuzt hat (Regel 26-1).

7. Entfernungsmesser

Will die *Spielleitung* in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 14-3 verfahren, wird die folgende Platzregel empfohlen:

„<Hier gegebenenfalls angeben, z. B. In diesem Wettspiel oder Für alle Spiele auf dem *Platz*, usw.,> darf ein Spieler Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen. Benutzt ein Spieler während der *festgesetzten Runde* ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z. B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit, usw.), verstößt der Spieler gegen Regel 14-3.“

TEIL B: WETTSPIELBEDINGUNGEN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60)

Allgemeines

Regel 33-1 schreibt vor: „Die *Spielleitung* muss die Bedingungen ausschreiben, unter denen ein Wettspiel gespielt wird.“ Diese Bedingungen sollten solche Regelungen, die nicht ihren Platz in den Golfregeln oder diesem Anhang haben, wie Art und Ort der Meldung, Teilnehmerberechtigung, Zahl der Spielrunden usw., beinhalten. Einzelheiten dieser Bedingungen sind den „Entscheidungen zu den Golfregeln“ zu Regel 33-1 und den DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen zu entnehmen.

Auf eine Anzahl möglicher Regelungen, die in die Bedingungen zu einem Wettspiel aufgenommen werden können, soll die *Spielleitung* jedoch besonders aufmerksam gemacht werden: Diese sind:

1. Spezifikation von Schlägern und dem Ball

Die folgenden Bedingungen werden nur für Wettspiele mit versierten Spielern empfohlen:

a) Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe

Auf seiner Homepage (www.randa.org) veröffentlicht der *R&A* regelmäßig ein Verzeichnis der zugelassenen Driver-Köpfe, das die Schlägerköpfe von Drivern aufführt, die bewertet und mit den Golfregeln übereinstimmend befunden wurden. Wünscht die *Spielleitung*, dass Spieler mit Drivern spielen müssen, die einen durch Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) bezeichneten Schlägerkopf besitzen, der auf der Liste steht, so sollte die Liste verfügbar sein und folgende Wettspielbedingung in Kraft gesetzt werden:

„Jeglicher Driver, den ein Spieler mit sich führt, muss einen Schlägerkopf haben, der bezüglich Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) in dem vom *R&A* herausgegebenen Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe aufgeführt ist.

➔ Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspielbedingung befreit.

*** STRAFE FÜR DAS MITFÜHREN EINES ODER MEHRERER SCHLÄGER UNTER VERSTOSS GEGEN DIESE WETT-SPIELBEDINGUNG OHNE DIESE ZU SPIELEN:**

Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel – Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, so gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

Wettspiele gegen Par – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1a.

Wettspiele nach Stableford — siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1b.

- * Jeder unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung mitgeführte Schläger muss, nachdem festgestellt wurde, dass ein Verstoß vorlag, unverzüglich vom Spieler gegenüber seinem *Gegner* im Lochspiel oder seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* im Zählspiel für neutralisiert erklärt werden. Unterlässt der Spieler dies, ist er disqualifiziert.

STRAFE FÜR DAS SPIELEN EINES SCHLAGS MIT EINEM SCHLÄGER UNTER VERSTOSS GEGEN WETTSPIELBEDINGUNG: DISQUALIFIKATION."

b) Verzeichnis zugelassener Golfbälle

Auf seiner Homepage (www.randa.org) veröffentlicht der *R&A* regelmäßig ein Verzeichnis zugelassener Golfbälle, das Bälle auflistet, die geprüft und als mit den Golfregeln in Übereinstimmung stehend erklärt wurden. Wünscht die *Spielleitung*, dass Spieler mit einem Typ eines Golfballs dieser Liste spielen, sollte die Liste verfügbar sein und folgende Wettspielbedingung verwendet werden:

„Der Ball, den ein Spieler spielt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des *R&A* aufgeführt sein.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:
Disqualifikation."**

c) Ein-Ball-Regelung

Wird gefordert, dass Marken und Typen von Golfbällen während einer *festgesetzten Runde* nicht gewechselt werden dürfen, so wird folgende Bedingung empfohlen:

„Beschränkung des Gebrauchs von Bällen während der Runde:
(Anmerkung zu Regel 5-1)

(I) „Ein-Ball-Regelung“

Während einer *festgesetzten Runde* müssen die Bälle, die ein Spieler spielt, nach Marke und Typ, wie im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle im Einzelnen bezeichnet, gleich sein.

➔ Anmerkung: Wird ein Ball einer anderen Marke und/oder eines anderen Typs fallen gelassen oder hingelegt, darf er straflos aufgehoben werden und der Spieler muss dann einen richtigen Ball fallen lassen oder hinlegen (Regel 20-6).

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:

Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel – Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Wettspiele gegen Par – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1a.

Wettspiele nach Stableford – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1b.

(II) Verfahren bei Feststellung eines Verstoßes

Stellt ein Spieler fest, dass er einen Ball unter Verstoß gegen diese Bedingung gespielt hat, muss er diesen Ball vor dem Spielen vom nächsten *Abschlag* aufgeben und die Runde mit einem richtigen Ball zu Ende spielen; anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert. Wird der Verstoß beim Spielen eines Lochs festgestellt und der Spieler entscheidet sich, vor Beendigung des Lochs einen richtigen Ball einzusetzen, muss er einen richtigen Ball an der Stelle hinlegen, an der der unter Verstoß gegen die Bedingung gespielte Ball gelegen hatte.“

2. Caddie (Anmerkung zu Regel 6-4)

Regel 6-4 erlaubt dem Spieler die Benutzung eines *Caddies*, vorausgesetzt, er hat nur einen *Caddie* zu gleicher Zeit. Es mag jedoch Umstände geben, in denen es eine *Spilleitung* für nötig hält, *Caddies* nicht zuzulassen oder einen Spieler in seiner Auswahl des *Caddies* einzuschränken, z. B. Berufsgolfer, Geschwister, Elternteil, einen anderen Wettspielteilnehmer etc. In diesen Fällen wird der folgende Text empfohlen:

Benutzung eines *Caddies* untersagt:

„Ein Spieler darf während der *festgesetzten Runde* keinen *Caddie* haben.“

Einschränkung in der Wahl eines *Caddies*:

„Ein Spieler darf nicht/keinen während der *festgesetzten Runde* als *Caddie* haben.“

*** STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN WETTSPIELBEDINGUNG**

Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel – Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, jedoch höchstens vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

Wettspiele gegen Par – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1a.

Wettspiele nach Stableford – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1b.

- * Ein Spieler, der einen *Caddie* unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung hat, muss unverzüglich nach Feststellen eines Verstoßes sicherstellen, dass er für den Rest der festgesetzten Runde diese Wettspielbedingung einhält; anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert.“

3. Spieltempo (Anmerkung 2 zu Regel 6-7)

Die *Spilleitung* darf in Übereinstimmung mit Anmerkung 2 zu Regel 6-7 Richtlinien für das Spieltempo zur Verhinderung lang-samen Spiels erlassen.

4. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Anmerkung zu Regel 6-8b)

Weil es auf Golfplätzen schon viele Todesfälle und Verletzungen durch Blitzschlag gab, sind alle Clubs und Sponsoren für Golf-wettspiele aufgefordert, für den Schutz von Personen gegen Blitzschlag Sorge zu tragen. Die Aufmerksamkeit sei auf die Regeln 6-8 und 33-2d gelenkt. Beabsichtigt die *Spilleitung*, in Übereinstimmung mit der Anmerkung unter Regel 6-8b zu ver-fahren, wird folgender Wortlaut empfohlen:

„Hat die *Spilleitung* das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel oder einer Spielergruppe zwi-schen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die *Spilleitung* eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Befinden sie sich beim Spielen eines Lochs, müssen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen und dürfen es nicht wieder aufnehmen, bevor die *Spilleitung* eine Wiederauf-nahme angeordnet hat. Versäumt ein Spieler, das Spiel unverzüg-lich zu unterbrechen, ist er disqualifiziert, sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 33-7 rechtfertigen.

Das Signal für Aussetzung des Spiels wegen Gefahr ist ein langer Signalton einer Sirene.“

Die folgenden Signaltöne werden allgemein benutzt und es wird allen *Spilleitungen* empfohlen, sich dieser Praxis anzuschließen:

Unverzügliches Unterbrechen des Spiels:

Ein langer Signalton einer Sirene.

Unterbrechung des Spiels:

Wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne einer Sirene.

Wiederaufnahme des Spiels:

Wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene.

5. Üben

a) Allgemeines

Die *Spilleitung* darf Regelungen für das Üben in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 7-1, Ausnahme (c) zu Regel 7-2, Anmerkung 2 zu Regel 7 und Regel 33-2c treffen.

b) Üben zwischen dem Spielen von Löchern (Anmerkung 2 zu Regel 7)

Beabsichtigt die *Spilleitung* in Übereinstimmung mit Anmerkung 2 zu Regel 7-2 zu verfahren, wird folgender Wortlaut vorgeschlagen:

„Zwischen dem Spielen von zwei Löchern darf ein Spieler auf oder nahe dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs keinen *Übungsschlag* spielen und darf die Oberfläche des *Grüns* des zuletzt gespielten Lochs nicht durch Rollen eines Balls prüfen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:

Lochspiel – Lochverlust des nächsten Lochs

Zählspiel – Zwei Schläge am nächsten Loch

Lochspiel oder Zählspiel – Für den Fall eines Verstoßes am letzten Loch der festgesetzten Runde zieht sich der Spieler die Strafe für dieses Loch zu."

6. Belehrung bei Mannschaftswettspielen (Anmerkung zu Regel 8)

Beabsichtigt die *Spielleitung* in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 8 zu verfahren, wird folgender Wortlaut empfohlen:

„In Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 8 der Golfregeln darf jede Mannschaft eine Person (zusätzlich zu den Personen, die nach dieser Regel um *Belehrung* gebeten werden dürfen) benennen, die ihren Mannschaftsteilnehmern *Belehrung* erteilen darf. Die betreffende Person (ggf. Ausschluss bestimmter Personen einfügen) muss vor dem Erteilen von *Belehrung* der *Spielleitung* benannt werden.“

7. Neue Löcher (Anmerkung zu Regel 33-2b)

Die *Spielleitung* darf in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 33-2b bestimmen, dass *Löcher* und *Abschläge* für ein Ein-Runden-Wettbewerb, das an mehreren Tagen abgehalten wird, an jedem Tag an anderer Stelle gelegen sein dürfen.

8. Beförderung

Wird gewünscht, dass Spieler während eines Wettspiels zu Fuß gehen müssen, wird folgende Bedingung empfohlen:

„Spieler dürfen während der *festgesetzten Runde* nicht auf irgendeinem Beförderungsmittel mitfahren, außer es ist von der *Spilleitung* genehmigt worden.

* STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIEL-BEDINGUNG:

Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel – Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löchern, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

Wettspiele gegen Par – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1a.

Wettspiele nach Stableford – siehe Anmerkung 1 zu Regel 32-1b.

- * Die Benutzung irgendeines nicht erlaubten Beförderungsmittels muss unverzüglich nach Feststellen eines Verstoßes eingestellt werden. Anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert.“

9. Dopingverbot

Die *Spielleitung* kann in den Wettspielbedingungen verlangen, dass die Spieler Anti-Doping-Richtlinien einhalten.

10. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen

Sowohl im Lochspiel wie auch im Zählspiel kann ein Gleichstand ein akzeptables Ergebnis sein. Ist es jedoch erwünscht, nur einen Sieger zu haben, so ermächtigt Regel 33-6 die *Spielleitung* festzulegen, wie und wann bei einem Gleichstand entschieden wird. Die Festlegung sollte vorab bekannt gemacht sein.

Der R&A empfiehlt:

Lochspiel

Endet ein Lochspiel gleich, so sollte es Loch für Loch weitergespielt werden, bis eine *Partei* ein Loch gewinnt. Das Stechen sollte an dem Loch beginnen, an dem auch das Lochspiel begann. Im Vorgabe-Lochspiel sollten die Vorgabeschläge wie in der *festgesetzten Runde* angerechnet werden.

Zählspiel

(a) Bei Gleichstand in einem Zählwettbewerb ohne Vorgabe wird ein Stechen durch Spielfortsetzung empfohlen. Das Stechen kann, je nach Entscheidung der *Spielleitung*, über 18 oder eine geringer festgelegte Anzahl von Löchern ausgetragen werden. Ist dies nicht durchführbar oder besteht danach weiterhin ein Gleichstand, wird eine lochweise Verlängerung bis zur Entscheidung empfohlen.

(b) Bei Gleichstand in einem Zählwettbewerb mit Vorgabe wird ein Stechen durch Spielfortsetzung mit Vorgabe empfohlen. Das Stechen kann, je nach Entscheidung der *Spielleitung*, über 18 oder eine geringere Anzahl von Löchern ausgetragen werden. Es wird empfohlen, jedes derartige Stechen über mindestens drei Löcher spielen zu lassen.

In Wettspielen, in denen die Vorgabeverteilung ohne Bedeutung ist, wird, wenn das Stechen über weniger als 18 Löcher ausgetragen wird, der zu spielende Prozentsatz von 18 Löchern

auf die Vorgaben der Spieler angewendet, um deren Vorgaben für das Stechen zu bestimmen. Anteilige Vorgaben, deren erste Stelle hinter dem Komma 0,5 oder größer ist, sollten aufgerundet, anderenfalls sollte abgerundet werden.

In Wettspielen, in denen die Vorgabenverteilung berücksichtigt werden muss, wie im Vierball-Zählspiel, oder Wettspielen gegen Par oder nach Stableford, sollten Vorgabenschläge entsprechend der für den Spieler gültigen Vorgabenverteilung, wie sie für das Wettspiel vergeben wurden, gewährt werden.

- (c) Ist ein Stechen durch Spielfortsetzung nicht durchführbar, so wird ein Vergleich der Zählkarten empfohlen. Die Art und Weise des Vergleichs der Zählkarten sollte im Voraus angekündigt werden und sollte auch vorsehen, was geschieht, wenn dieses Verfahren nicht zur Ermittlung eines Siegers führt. Eine annehmbare Methode des Zählkartenvergleichs ist, den Gewinner auf Grund der niedrigsten Schlagzahl für die letzten neun Löcher zu bestimmen. Haben die Spieler mit Gleichstand auch die gleiche Schlagzahl für die letzten neun Löcher, so sollte der Gewinner auf Grund der letzten sechs Löcher, der letzten drei Löcher und letztendlich des 18. Lochs bestimmt werden. Wird eine solche Methode in einem Wettspiel mit Start von mehreren *Abschlägen* angewendet, wird empfohlen, dass die „letzten neun Löcher, letzten sechs Löcher, usw.“ die Löcher 10-18, 13-18 usw. bezeichnen.

Werden in Wettspielen wie dem Einzel-Zählspiel, in denen die Vorgabenverteilung ohne Bedeutung ist, die Ergebnisse der letzten neun, letzten sechs, letzten drei Löcher herangezogen, sollte die Hälfte, ein Drittel, ein Sechstel usw. der Vorgaben von dem Ergebnis dieser Löcher abgezogen werden. Bezüglich der Anwendung von Bruchzahlen für solche Abzüge sollte die *Spilleitung* den Empfehlungen des Deutschen Golf Verbandes folgen (siehe Spiel- und Wettspielhandbuch).

In Wettspielen, in denen die Vorgabenverteilung berücksichtigt werden muss, wie im *Vierball*-Zählspiel, oder Wettspielen

gegen Par oder nach Stableford, sollten Vorgabenschläge entsprechend der für den Spieler gültigen Vorgabenverteilung, wie sie für das Wettspiel vergeben wurden, gewährt werden.

11. Auslosung bei Lochspielen

Obwohl die Auslosung bei Lochspielen völlig wahllos sein kann oder bestimmte Spieler in verschiedenen Vierteln oder Achteln eingeteilt sein können, wird doch die allgemeine numerische Auslosung empfohlen, wenn Platzierungen durch eine Qualifikationsrunde ermittelt wurden.

Allgemeine numerische Auslosung

Die Bestimmung des Platzes innerhalb der Aufstellung der Parteien muss im Fall gleicher Ergebnisse in der Qualifikationsrunde, mit Ausnahme des letzten zur Qualifikation berechtigenden Platzes, in der Reihenfolge des Eingangs gleicher Ergebnisse erfolgen, d. h., der Spieler, der sein Ergebnis zuerst einreicht, erhält die jeweils niedrigste verfügbare Nummer usw. Ist es nicht möglich, die Reihenfolge der Einreichung der Ergebnisse zu ermitteln, muss eine Auslosung erfolgen.

64 QUALIFIZIERTE

Obere Hälfte	Untere Hälfte
1 gegen 64	2 gegen 63
32 gegen 33	31 gegen 34
16 gegen 49	15 gegen 50
17 gegen 48	18 gegen 47
8 gegen 57	7 gegen 58
25 gegen 40	26 gegen 39
9 gegen 56	10 gegen 55
24 gegen 41	23 gegen 42
4 gegen 61	3 gegen 62
29 gegen 36	30 gegen 35
13 gegen 52	14 gegen 51
20 gegen 45	19 gegen 46
5 gegen 60	6 gegen 59
28 gegen 37	27 gegen 38
12 gegen 53	11 gegen 54
21 gegen 44	22 gegen 43

32 QUALIFIZIERTE

Obere Hälfte	Untere Hälfte
1 gegen 32	2 gegen 31
16 gegen 17	15 gegen 18
8 gegen 25	7 gegen 26
9 gegen 24	10 gegen 23
4 gegen 29	3 gegen 30
13 gegen 20	14 gegen 19
5 gegen 28	6 gegen 27
12 gegen 21	11 gegen 22

16 QUALIFIZIERTE

Obere Hälfte	Untere Hälfte
1 gegen 16	2 gegen 15
8 gegen 9	7 gegen 10
4 gegen 13	3 gegen 14
5 gegen 12	6 gegen 11

8 QUALIFIZIERTE

Obere Hälfte	Untere Hälfte
1 gegen 8	2 gegen 7
4 gegen 5	3 gegen 6

ANHANG II, III UND IV

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-60)

Der R&A behält sich vor, zu jeder Zeit die *Regeln* betreffend Schläger, Bälle, Hilfsmittel und andere Ausrüstung zu ändern oder Auslegungen zu diesen *Regeln* zu verfassen oder abzugeben.

Für aktuelle Informationen wenden Sie sich bitte an den R&A oder informieren Sie sich unter www.randa.org/equipmentrules.

Der R&A entscheidet über alle Formen von Schlägern, Bällen, Hilfsmitteln oder anderer Ausrüstung, die nicht durch die *Regeln* abgedeckt sind und die gegen Zweck und Absicht der *Regeln* sind, oder wesentlich die Art und Weise des Spiels verändern könnten.

Die in den Anhängen II, III und IV aufgeführten Maßeinheiten und Toleranzen sind zum Informationszweck in metrischen Maßeinheiten angegeben, die aus den Einheiten, in denen die Regelkonformität bestimmt wurde, abgerundet wurden.



ANHANG II: FORM VON SCHLÄGERN

Ein Spieler, der Zweifel hat, ob ein Schläger zulässig ist, sollte den *R&A* zurate ziehen.

Ein Hersteller sollte dem *R&A* ein Muster des Schlägers, der hergestellt werden soll, vorlegen, damit der *R&A* entscheiden kann, ob der Schläger in Einklang mit den *Regeln* steht. Das Muster geht als Belegstück in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung eines Schlägers ein Muster vorzulegen oder, falls er ein Muster eingesandt hatte, hierzu eine Entscheidung abzuwarten, läuft der Hersteller Gefahr, dass der Schläger als nicht mit den *Regeln* in Einklang stehend erklärt wird.

Die folgenden Abschnitte enthalten allgemeine Regelungen zur Bauweise bzw. Gestaltung von Schlägern sowie Einzelschriften und Auslegungsbestimmungen. Weitere Informationen zu diesen Bestimmungen und deren richtiger Auslegung sind in der *R&A*-Veröffentlichung „A Guide to the Rules on Clubs and Balls“ enthalten.

Soweit ein Schläger oder Teil eines Schlägers spezielle Anforderungen nach den *Regeln* erfüllen muss, muss er mit der Absicht entwickelt und hergestellt werden, diese Anforderung zu erfüllen.

1. Schläger

a) Allgemeines

Ein Schläger ist ein zum Schlagen des Balls bestimmtes Gerät, das allgemein in drei Grundformen vorkommt: Hölzer, Eisen und Putter, unterschieden durch ihre Form und den beabsichtigten Gebrauch. Ein Putter ist ein Schläger mit einer Neigung der Schlagfläche von nicht mehr als 10 Grad, vorwiegenden zum Gebrauch auf dem *Grün* bestimmt.

Der Schläger darf nicht in erheblicher Weise von der herkömmlichen und üblichen Form und Machart abweichen. Der Schläger

muss aus Schaft und Kopf bestehen wobei am Schaft auch Material befestigt sein darf, das dem Spieler einen festen Griff ermöglicht (siehe unten 3., Griff). Alle Teile des Schlägers müssen in der Weise befestigt sein, dass der Schläger ein Ganzes bildet und er darf keine äußeren Zubehöerteile aufweisen. Ausnahmen können für Zubehöerteile gemacht werden, die keinen Einfluss auf die Spieleigenschaften des Schlägers haben.

b) Verstellbarkeit

Alle Schläger dürfen Vorrichtungen zur Gewichtsabänderung besitzen. Andere Formen der Verstellbarkeit können nach Überprüfung durch den R&A auch erlaubt werden. Folgende Anforderungen gelten für alle erlaubten Verfahren der Verstellbarkeit:

- (I) die Abänderung ist nicht ohne weiteres möglich;
- (II) sämtliche abänderbaren Teile sind nachhaltig befestigt und es ist keine Wahrscheinlichkeit gegeben, dass sie sich während einer Runde lösen könnten; und
- (III) sämtliche Gestaltungen der Abänderung stehen mit den *Regeln* in Einklang.

Während einer *festgesetzten Runde* dürfen die Spieleigenschaften nicht absichtlich durch Abänderung oder anderweitig verändert werden (siehe Regel 4-2a).

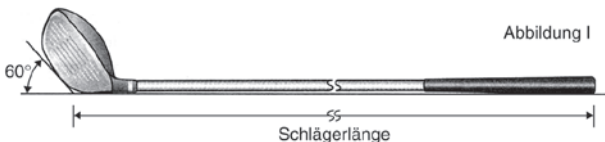
c) Länge

Die Gesamtlänge des Schlägers muss mindestens 457 mm betragen, und darf, mit Ausnahme von Puttern, nicht länger als 1.219 mm sein.

Die Messung der Länge von Hölzern und Eisen wird vorgenommen, in dem der Schläger wie in Abb. I gezeigt auf einer horizontalen Ebene mit der Sohle gegen eine um 60 Grad geneigte Ebene gelegt wird.

Die Länge wird als die Strecke definiert, die von dem Schnittpunkt der beiden Ebenen bis zum äußersten Ende des Griffs gemessen wird.

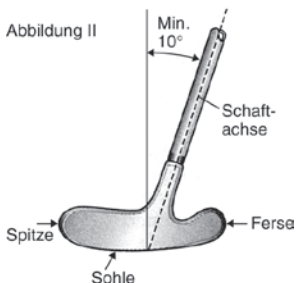
Die Messung der Länge von Puttern wird vom äußersten Ende des Griiffs aus entlang der Achse des Schafts oder ihrer gradlinigen Verlängerung bis zur Sohle des Schlägers vorgenommen.



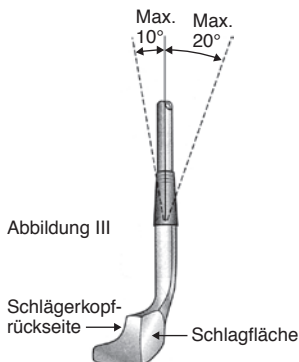
d) Ausrichtung

Befindet sich der Schläger in seiner normalen Ansprechstellung, muss der Schaft so ausgerichtet sein, dass:

- (I) die Neigung des geraden Teils des Schafts von der Senkrechten (im Verhältnis zu einer Verbindungslinie von der Spitze zur Ferse) mindestens 10 Grad abweicht (siehe Abb. II). Ist die gesamte Machart des Schlägers so, dass der Spieler den Schläger gewissermaßen in einer senkrechten oder nahezu senkrechten Stellung verwenden kann, so kann verlangt werden, dass der Schaft um bis zu 25° von der Senkrechten abweicht;



- (II) die Neigung des geraden Teils des Schafts von der Senkrechten (im Verhältnis zur beabsichtigten *Spielinie*) nicht mehr als 20 Grad nach vorne oder 10 Grad nach hinten abweicht (siehe Abb. III).



Außer bei Puttern hat die Ferse des Schlägers innerhalb von 15,88 mm der Ebene zu liegen, die die Achse des geraden Teils des Schafts und der beabsichtigten (horizontalen) *Spiellinie* enthält (siehe Abb. IV).

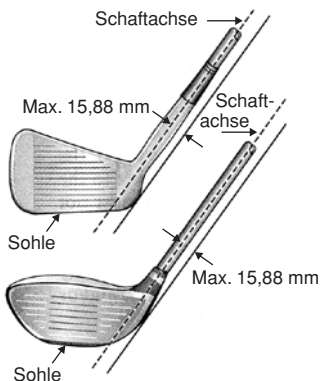


Abbildung IV

2. Schaft

a) Geradheit

Der Schaft muss vom oberen Ende des Griffs bis max. 127 mm über der Sohle gerade sein. Gemessen wird von dem Punkt aus, an dem der Schaft nicht mehr gerade ist, entlang der Achse des gebogenen Teils des Schaftes und dem Hals und/oder der Fassung (siehe Abb. V).

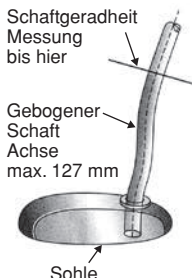


Abbildung V

b) Biegungs- und Torsionseigenschaften

Der Schaft muss an jeder Stelle

- (I) sich so biegen, dass der Ausschlag nach jeder Seite stets der gleiche ist, unabhängig davon, wie der Schaft in Längsrichtung gedreht ist; und
- (II) die gleiche Torsion in beide Richtungen aufweisen.

c) Befestigung am Schlägerkopf

Der Schaft muss entweder direkt oder über einen einzigen einfachen Hals und/oder eine Fassung mit der Ferse des Schlägerkopfs verbunden sein. Die Länge von der Oberseite des Halses und/oder der Fassung bis zur Sohle des Schlägers darf 127 mm nicht überschreiten, wobei entlang der Achse des Halses und/oder der Fassung gemessen wird und alle Biegungen berücksichtigt werden (siehe Abb. VI).

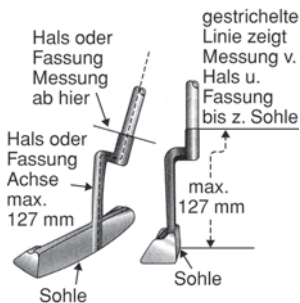


Abbildung VI

- ➔ **Ausnahme für Putter:** Der Schaft, der Hals oder die Fassung eines Putters dürfen an beliebiger Stelle des Schlägerkopfs befestigt sein.

3. Griff (siehe Abb. VII)

Der Griff besteht aus am Schaft angebrachtem Material, um dem Spieler einen festen Halt zu ermöglichen. Der Griff muss am Schaft befestigt sein, in seiner Form gerade und eben sein, sich bis zum Ende des Schafts erstrecken und darf nicht für irgendeinen Teil der Hände verformt sein. Ist kein Material angebracht, soll der Teil des Schaftes, der zum Halten durch den Spieler bestimmt ist, als Griff angesehen werden.



Abbildung VII

- (I) Ausgenommen bei Puttern muss der Querschnitt von Schlägergriffen kreisförmig sein. Erlaubt ist nur eine durchgehende, gerade geringfügig hervortretende Verstärkung, die sich über die gesamte Länge des Griffs erstreckt und eine geringfügig gewölbte Spirale eines gewickelten Griffs oder der Nachbildung eines solchen.
- (II) Ein Putter darf einen Griff mit einem nicht-kreisförmigem Querschnitt haben. Der Querschnitt darf jedoch an keiner Stelle eingewölbt und muss über die gesamte Grifflänge symmetrisch und von ähnlicher Gestalt sein (siehe Ziffer V unten).
- (III) Der Griff darf sich verjüngen, aber an keiner Stelle eine Einwölbung oder Auswölbung aufweisen. Seine Durchmesser dürfen an keiner Stelle größer als 44,45 mm sein.

- (IV) Bei anderen Schlägern als Putter muss die Achse des Griffs mit der Achse des Schafts übereinstimmen.
- (V) Ein Putter darf zwei Griffe haben, sofern jeder einzelne im Querschnitt kreisförmig ist, die Achse von jedem mit der Längsachse des Schafts übereinstimmt, und sie mindestens 38,1 mm voneinander entfernt sind.

4. Schlägerkopf

a) Glatte Form

Die Form des Schlägerkopfs muss im Ganzen glatt sein. Sämtliche Bestandteile müssen steif, wesensgemäß und funktional sein. Der Schlägerkopf oder Teile davon dürfen nicht so gestaltet sein, dass sie einem anderen Gegenstand ähnlich sind. Es ist nicht möglich, „glatte Form“ präzise und umfassend zu definieren. Jedoch Merkmale, die als Verstoß gegen diese Anforderung angesehen werden und damit nicht erlaubt sind, sind unter anderem:

(I) Alle Schläger

- Löcher durch die Schlagfläche;
- Löcher durch den Schlägerkopf (einige Ausnahmen für Putter und „cavity-back“ Eisen (Eisen mit Hohlräumen an der Schlägerkopfrückseite) können gemacht werden);
- Bauteile, die zum Zweck der Einhaltung von Größenverhältnissen dienen;
- Bauteile, die sich in oder vor die Schlagfläche ausdehnen;
- Bauteile, die sich bedeutend über die Oberkante des Schlägerkopfes ausdehnen;
- Rillen oder Kufen im Schlägerkopf die sich in die Schlagfläche fortsetzen (einige Ausnahmen können bei Putter gemacht werden); und optische oder elektronische Teile.

(II) Hölzer und Eisen

- alle Merkmale aus (I);
- Aushöhlungen in der Kontur der Ferse und/oder Spitze des Schlägerkopfes, die von oben gesehen werden können;

- starke oder mehrfache Aushöhlungen in der Kontur der Schlägerkopfrückseite, die von oben gesehen werden können;
- am Schlägerkopf angebrachtes durchsichtiges Material, mit der Absicht, ein Bauteil als zulässig darzustellen, das anderenfalls nicht zulässig wäre; und
- Bauteile die von oben betrachtet über die Kontur des Schlägerkopfes hinaus stehen.

b) Abmessungen, Volumen und Trägheitsmoment

(I) Hölzer

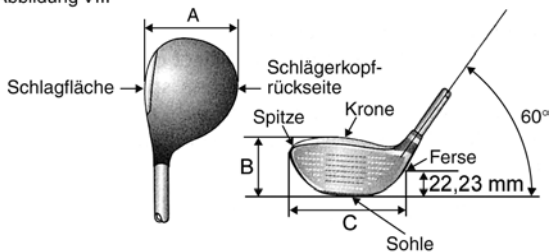
Ist der Schläger in einem Anstellwinkel des Schaftes (Lie) von 60 Grad, müssen die Abmessungen des Kopfes wie folgt sein:

- Der Abstand von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfes ist größer als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfes ist nicht größer als 127 mm; und
- der Abstand von der Sohle zur Krone des Schlägerkopfes einschließlich jeglicher zulässiger Bauteile ist nicht größer als 71,12 mm.

Diese Maße werden auf horizontalen Linien zwischen den vertikalen Projektionen der äußersten Punkte

- der Ferse und der Spitze
 - der Schlagfläche und der Schlägerkopfrückseite (siehe Abb. VIII, Abmessung „A“)
- und auf vertikalen Linien der horizontalen Projektionen der äußersten Punkte der Sohle und der Krone (siehe Abb. VIII, Abmessung „B“) gemessen. Wenn der äußerste Punkt der Ferse nicht klar erkennbar ist, gilt er als 22,23 mm über der horizontalen Ebene liegend, auf der der Schläger aufliegt (siehe Abb. VIII, Abmessung „C“)

Abbildung VIII



Das Volumen des Schlägerkopfes darf 460 cm^3 zuzüglich einer Toleranz von 10 cm^3 nicht überschreiten.

Ist der Schläger in einem Anstellwinkel (Lie) von 60° , darf das Trägheitsmoment um die senkrechte Achse durch den Schwerpunkt des Schlägerkopfes 5.900 g cm^2 zuzüglich einer Messtoleranz von 100 g cm^2 nicht überschreiten.

(II) Eisen

Steht der Schlägerkopf in seiner normalen Ansprechposition, müssen die Abmessungen des Schlägerkopfs so sein, dass der Abstand von der Ferse zur Spitze größer ist als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite.

(III) Putter (siehe Abb. IX)

Steht der Schlägerkopf in seiner normalen Ansprechposition, müssen die Abmessungen des Schlägerkopfs so sein, dass

- der Abstand von der Ferse zur Spitze größer als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite ist;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze $177,8 \text{ mm}$ oder weniger beträgt;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze der Schlagfläche zwei Drittel oder mehr des Abstandes von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite beträgt;

- der Abstand von der Ferse zur Spitze der Schlagfläche die Hälfte des Abstandes oder mehr von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfes ist; und
- der Abstand von der Sohle bis zum höchsten Punkt des Schlägerkopfes einschließlich jeglicher zulässiger Bauteile 63,5 mm oder weniger beträgt.

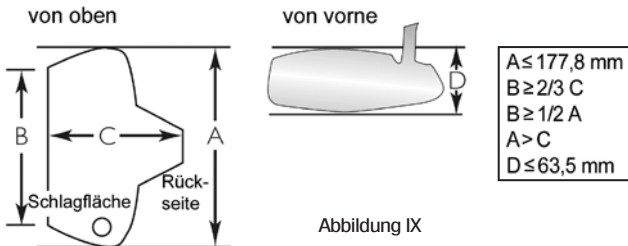


Abbildung IX

Für herkömmlich geformte Schlägerköpfe wird diese Messung auf horizontalen Linien zwischen der Projektion der äußersten Punkte von

- Ferse und Spitze des Kopfes;
- Ferse und Spitze der Schlagfläche; und
- Schlagfläche und Schlägerkopfrückseite

und auf senkrechten Linien zwischen den horizontalen Projektionen der äußersten Punkte der Sohle und dem höchsten Punkt des Kopfes durchgeführt.

Für ungewöhnlich geformte Schlägerköpfe kann die Messung des Abstands Ferse zur Spitze auf der Schlagfläche durchgeführt werden.

c) Trampolineffekt und dynamische Eigenschaften

Die Form, das Material und/oder die Konstruktion des Schläger-

kopfs (einschließlich der Schlagfläche) und jegliche Bearbeitung dieser Teile dürfen nicht

- (I) die Wirkung einer Feder haben, die ein in dem Pendel-Testverfahren vom R&A festgelegten Grenzwert überschreitet; oder
- (II) Bauteile oder Technologien aufweisen, die z. B. (unter anderem) separate Federn oder Federungseffekte aufweisen, die die Absicht oder die Wirkung haben, ungebührlich den Federungseffekt (Trampolineffekt) des Schlägerkopfes zu beeinflussen; oder
- (III) über Gebühr die Bewegung des Balls beeinflussen.

→ **Anmerkung:** (I) in o. g. Aufzählung gilt nicht für Putter.

d) Schlagflächen

Der Schlägerkopf darf nur eine Schlagfläche haben, ausgenommen Putter mit zwei Schlagflächen, deren Eigenschaften gleich sind und die sich gegenüberliegen.

5. Schlagfläche

a) Allgemeines

Die Schlagfläche des Schlägers muss hart und starr sein und darf nicht so angelegt sein, dass der Ball wesentlich mehr oder weniger Drall als mit einer normalen Stahl-Schlagfläche erhält (für Putter können einige Ausnahmen gelten). Abgesehen von Prägungen, wie sie weiter unten aufgelistet sind, muss die Schlagfläche glatt sein und darf in keiner Weise nach innen gewölbt sein.

b) Rauheit und Material der Treffzone

Außer für Prägungen, die in den folgenden Absätzen näher beschrieben werden, darf der Bereich, in dem der Ball getroffen werden soll (Treffzone), in seiner Rauheit der Oberfläche nicht die einer verzierenden Sandstrahlung oder feinen Rauheit überschreiten (siehe Abb. X).



Abbildung X

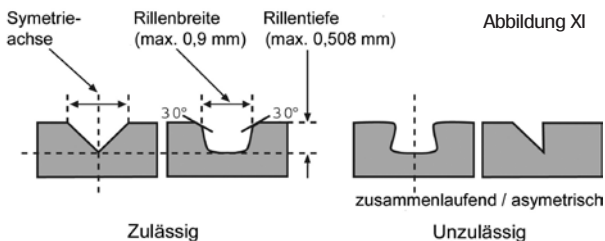
Die gesamte Treffzone muss aus dem gleichen Material bestehen (für hölzerne Schlägerköpfe können Ausnahmen gelten).

c) Prägungen in der Treffzone

Hat ein Schläger Rillen und/oder Prägemarken in der Treffzone, so müssen sie folgende Anforderungen erfüllen:

(I) Rillen

- Rillen müssen gerade und parallel verlaufen.
- Rillen müssen einen symmetrischen Querschnitt haben und dürfen keine zusammenlaufenden Seiten aufweisen (siehe Abbildung XI.)
- * Ist bei Schlägern die Neigung der Schlagfläche (Loft) 25° oder größer, müssen die Rillen einen ebenen Querschnitt aufweisen.

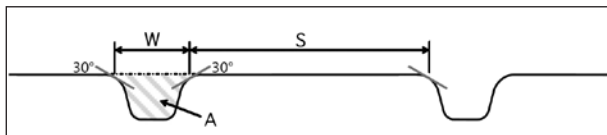


- Breite, Abstand und Querschnitt der Rillen müssen über die gesamte Treffzone gleichbleibend sein (Ausnahmen sind für Hölzer zulässig).
- Die Breite „W“ jeder Rille darf 0,9 mm nach dem beim R&A hinterlegten „30-Grad-Messverfahren“ nicht überschreiten.
- Der Abstand „S“ der Ränder benachbarter Rillen darf nicht weniger als das Dreifache der Rillenbreite und nicht kleiner als 1,905 mm sein.
- Die Tiefe einer Rille darf 0,508 mm nicht überschreiten.

- * Bei Schlägern, Driver ausgenommen, darf der Querschnittsbereich „A“ einer Rille geteilt durch das Rillenmaß (W+S) 0,0762 mm²/mm nicht überschreiten (siehe Abb. XII).

$$A / (W + S) \leq 0,0762 \text{ mm}^2 / \text{mm}$$

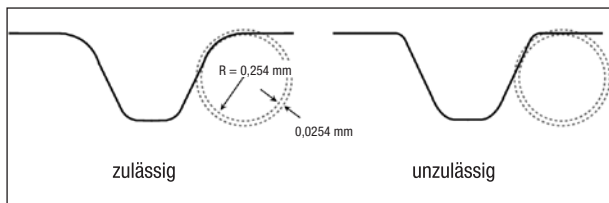
(Abb. XII)



Rillen in der Treffzone dürfen keine scharfen Ecken oder hochstehende Ränder haben.

- * Ist bei Schlägern die Neigung der Schlagfläche (Loft) 25° oder größer, müssen die Rillenkanten im Wesentlichen die Form einer Rundung haben, deren effektiver Radius nicht kleiner als 0,254 mm und nicht größer als 0,508 mm ist, wenn wie in Abb. XIII gezeigt, gemessen wird. Abweichungen vom effektiven Radius sind bis zu 0,0254 mm zulässig

Abb. XIII



(II) Prägemarken

- Die maximale Größe jeder Prägemarke darf nicht größer als 1,905 mm sein.
- Der Abstand benachbarter Prägemarken (oder zwischen Prägemarken und Rillen) darf nicht weniger als 4,27 mm, gemessen von Mittelpunkt zu Mittelpunkt, sein.
- Die Tiefe jeder Prägemarke darf 1,02 mm nicht überschreiten.
- Prägemarken dürfen keine scharfen Ecken oder hochstehende Ränder haben.
- * Ist bei Schlägern die Neigung der Schlagfläche (Loft) 25° oder größer, müssen die Kanten der Prägemarken im Wesentlichen die Form einer Rundung haben, deren effektiver Radius nicht kleiner als 0,254 mm und nicht größer als 0,508 mm ist, wenn wie in Abb. XIII gezeigt, gemessen wird. Abweichungen vom effektiven Radius sind bis zu 0,0254 mm zulässig.

➔ **Anmerkung 1:** Die oben mit einem Stern (*) gekennzeichneten Bestimmungen zu Rillen und Prägemarken gelten nur für neue Schläger, die nach dem 1. Januar 2010 hergestellt wurden und jeden Schläger, bei dem die Markierungen der Schlagfläche absichtlich verändert wurden, zum Beispiel

durch Nachschneiden der Rillen. Für weitere Information zu dem Status von Schlägern, die vor dem 1. Januar 2010 verfügbar waren, siehe Abschnitt „Equipment Search“ unter www.randa.org.

- ➔ **Anmerkung 2:** Die *Spielleitung* darf in den Wettspielbedingungen festlegen, dass die von dem Spieler mitgeführten Schläger den oben mit einem Stern (*) gekennzeichneten Bestimmungen zu Rillen und Prägemarken entsprechen. Diese Wettspielbedingung wird nur Wettspiele empfohlen, an denen Spitzenspieler teilnehmen. Für weitere Informationen, siehe Entscheidung 4-1/1 in „Entscheidungen zu den Golfregeln“.

d) Verzierende Markierungen

Die Mitte der Treffzone darf durch eine Kennzeichnung markiert werden, deren Ausmaß eine quadratische Fläche mit 9,53 mm Seitenlänge nicht überschreitet. Eine solche Kennzeichnung darf die Bewegung des Balls nicht unangemessen beeinflussen. Dekorative Markierungen außerhalb der Treffzone sind zulässig.

e) Markierungen auf nicht metallischen Schlagflächen

Obige Spezifikationen gelten nicht für Schlägerköpfe aus Holz, deren Treffzonen der Schlagfläche aus einem Material mit einer geringeren Härte als der von Metall und deren Neigung der Schlagflächen (Loft) 24° oder weniger beträgt. Jedoch sind Markierungen, die die Bewegung des Balls unangemessen beeinflussen könnten, nicht gestattet.

f) Schlagfläche von Puttern

Keine Markierung auf der Schlagfläche eines Putters darf scharfe Kanten oder hoch stehende Ränder haben. Die Anforderungen an Rauheit, Material und Markierungen in der Treffzone gelten nicht für Putter.

ANHANG III: DER BALL

Ein Spieler, der Zweifel hat, ob ein Ball zulässig ist, sollte den *R&A* zurate ziehen.

Ein Hersteller sollte dem *R&A* Muster eines Balls, der hergestellt werden soll, vorlegen, damit der *R&A* entscheiden kann, ob der Ball in Einklang mit den *Regeln* steht. Die Muster gehen als Belegstücke in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung des Balls Muster vorzulegen oder, falls er Muster eingesandt hatte, hierzu eine Entscheidung abzuwarten, läuft der Hersteller Gefahr, dass der Ball als nicht mit den *Regeln* in Einklang stehend erklärt wird.

Die folgenden Abschnitte enthalten allgemeine Regelungen zur Gestaltung des Balls sowie Einzelschriften und Auslegungsbestimmungen. Weitere Informationen diesen Bestimmungen und deren richtiger Auslegung sind in „A Guide to the Rules on Clubs and Balls“ enthalten.

Soweit ein Ball eine Anforderung nach den Regeln erfüllen muss, muss er mit der Absicht entwickelt und hergestellt werden, diese Anforderung zu erfüllen.

1. Allgemeines

Der Ball darf nicht wesentlich von der herkömmlichen und üblichen Form und Machart abweichen. Das Material und der Aufbau eines Balls dürfen nicht dem Zweck und der Absicht der *Regeln* widersprechen.

2. Gewicht

Das Gewicht des Balls darf 45,93 g nicht überschreiten.

3. Größe

Der Durchmesser des Balls darf nicht geringer als 42,67 mm sein.

4. Symmetrie der Kugelform

Der Ball darf nicht so gestaltet, gefertigt oder absichtlich verändert sein, dass er Eigenschaften aufweist, die von denen eines kugelsymmetrisch geformten Balls abweichen.

5. Anfangsgeschwindigkeit

Die Anfangsgeschwindigkeit des Balls darf den Grenzwert, wie er nach den Bedingungen im ‚Initial Velocity Standard‘ (beim *R&A* vorhanden) für Golfbälle festgelegt ist, nicht überschreiten.

6. Gesamtlängenstandard

Die zusammengerechnete Flug- und Lauflänge eines Balls, der durch ein vom *R&A* zugelassenes Gerät getestet wird, darf nicht die festgelegte Gesamtlänge überschreiten, die vom *R&A* als Gesamtlängenstandard festgelegt ist.

ANHANG IV: HILFSMITTEL UND ANDERE AUSTRÜSTUNG

Ein Spieler, der Zweifel hat, ob die Verwendung eines Hilfsmittels oder anderer *Ausrüstung* gegen die *Regeln* verstößt, sollte den *R&A* zurate ziehen.

Ein Hersteller sollte dem *R&A* ein Muster von einem Hilfsmittel oder anderer *Ausrüstung*, das hergestellt werden soll, vorlegen, damit der *R&A* entscheiden kann, ob seine Verwendung während einer *festgesetzten Runde* dazu führen würde, dass ein Spieler gegen Regel 14-3 verstößt. Das Muster geht als Belegstück in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung ein Muster vorzulegen oder, falls er ein Muster eingesandt hatte, hierzu eine Entscheidung abzuwarten, läuft der Hersteller Gefahr, dass die Verwendung des Hilfsmittels oder anderer *Ausrüstung* gegen die *Regeln* verstoßen würde.

Die nachfolgenden Absätze beschreiben allgemeine Regelungen zur Gestaltung von Hilfsmitteln und anderer *Ausrüstung* sowie

Einzelvorschriften und Auslegungsbestimmungen. Diese sollten in Verbindung mit Regel 11-1 (Aufsetzen des Balls) und Regel 14-3 (Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche *Ausrüstung* und ungewöhnliche Verwendung von *Ausrüstung*) gelesen werden.

1. Tees (Regel 11)

Ein „Tee“ ist ein Hilfsmittel, das dazu bestimmt ist, den Ball über den Boden zu erheben. Ein Tee darf nicht

- länger als 101,6 mm sein;
- so gestaltet oder hergestellt sein, dass es die *Spiellinie* anzeigen könnte;
- die Bewegung des Balls unangemessen beeinflussen; oder
- auf andere Art und Weise den Spieler bei einem *Schlag* oder in seinem Spiel unterstützen.

2. Handschuhe (Regel 14-3)

Handschuhe dürfen getragen werden, um dem Spieler beim Halten des Schlägers zu helfen, vorausgesetzt es sind einfache Handschuhe.

Ein „einfacher“ Handschuh muss:

- aus einer anliegenden Bedeckung der Hand bestehen, mit einer separaten Öffnung oder Umhüllung für jeden Finger und Daumen; und
- an der gesamten Handfläche und dem Griffbereich der Finger aus einem weichen Material bestehen.

Ein einfacher Handschuh darf nicht enthalten:

- Material auf der Grifffläche oder im Inneren des Handschuhs, dessen primärer Zweck eine Polsterung ist oder das den Effekt einer Polsterung hat. Polsterung ist als ein Bereich des Handschuhmaterials definiert, das mehr als 0,635 mm dicker ist als die benachbarte Fläche des Handschuhs ohne das hinzugefügte Material;

➔ **Anmerkung:** Material gegen Abrieb, zur Aufnahme von Feuchtigkeit oder anderen Funktionen darf hinzugefügt werden,

vorausgesetzt, dies überschreitet nicht die Erklärung von „Polsterung“ (siehe oben).

- Bänder, die dabei helfen, ein Verrutschen des Schlägers zu verhindern oder die die Hand am Schläger befestigen;
- jegliches Mittel zum Zusammenbinden von Fingern;
- Material am Handschuh, das am Griffmaterial anhaftet;
- Ergänzungen, anders als optische Hilfen, die dazu gedacht sind, den Spieler beim dauerhaft gleichen Anlegen seiner Hände und/oder beim Anlegen seiner Hände auf eine bestimmte Art und Weise an den Griff zu unterstützen;
- Gewicht, um dem Spieler bei der Ausführung des Schlags zu helfen;
- jede Ergänzung, die die Bewegung eines Gelenks reduziert; oder
- jede andere Ergänzung, die den Spieler bei der Ausführung des Schlags oder bei seinem Spiel unterstützen könnte.

3. Schuhe (Regel 14-3)

Es dürfen Schuhe getragen werden, die den Spieler darin unterstützen, einen festen Stand einzunehmen. Vorbehaltlich der Wettspielbedingungen sind Merkmale, wie zum Beispiel Spikes in der Sohle erlaubt, aber Schuhe dürfen keine Merkmale haben, die

- dazu bestimmt sind, den Spieler bei der Einnahme seines Stands zu unterstützen und/oder einen Stand zu bauen;
- dazu bestimmt sind, den Spieler in der Ausrichtung zu unterstützen; oder
- die auf andere Art und Weise den Spieler bei der Ausführung eines *Schlags* oder in seinem Spiel unterstützen.

4. Kleidung (Regel 14-3)

Kleidung darf keine Merkmale aufweisen, die

- dazu bestimmt sind, den Spieler in der Ausrichtung zu unterstützen; oder
- die auf andere Art und Weise den Spieler bei der Ausführung eines *Schlags* oder in seinem Spiel unterstützen.

5. Entfernungsmesser (Regel 14-3)

Während einer *festgesetzten Runde* ist die Verwendung von Entfernungsmessern nicht gestattet, es sei denn, die *Spielleitung* hat eine Platzregel dafür in Kraft gesetzt (siehe Anmerkung zu Regel 14-3 und Anhang I; Teil A Ziffer 7).

Selbst wenn die Platzregel in Kraft gesetzt ist, darf das Gerät nicht für irgendwelche Zwecke verwendet werden, die nach Regel 14-3 verboten sind, insbesondere:

- das Schätzen oder Messen von Gefälle;
- das Schätzen oder Messen anderer Umstände, die das Spiel beeinflussen könnten (z. B. Windgeschwindigkeit oder – richtung;
- Empfehlungen, die den Spieler bei der Ausführung eines *Schlags* oder in seinem Spiel unterstützen könnten (z. B. Schlägerwahl, Ausführung des *Schlags*, Lesen des *Grüns*, oder jede andere Art von *Belehrung*); oder
- Berechnen der effektiven Entfernung zwischen zwei Punkten unter Berücksichtigung des Höhenunterschieds oder anderer Bedingungen, die die Länge eines *Schlags* beeinflussen.

Ein Multi-Funktions-Gerät wie Smart Phone oder PDA darf als Entfernungsmessgerät verwendet werden, aber es darf nicht dazu verwendet werden, andere Umstände zu messen oder zu schätzen, wenn dies ein Verstoß gegen Regel 14-3 wäre.

AMATEURSTATUT

Der Deutsche Golf Verband (DGV) aktualisiert die Regelungen zum Amateurstatut in unregelmäßigen Abständen. Er behält sich das Recht vor, die folgenden Bestimmungen auszulegen und, wenn dies sachlich gerechtfertigt ist, Auslegungen zu ändern.



Der Amateurgedanke im Sport ist heute weniger verbreitet als in der Vergangenheit. Doch sind der R&A und die USGA weiterhin der Meinung, dass die Unterscheidung zwischen Amateur- und Professional - Golf beibehalten werden sollte.

Amateur-Golf hat zwei wesentliche Merkmale und es kommt im Sport selten vor, dass diese verbunden werden:

1. die Golfregeln werden durch Selbstregulierung angewendet, und
2. es existiert ein wirksames Handicap System, dass jedem Spieler ermöglicht, unter gleichen Bedingungen gegen jeden anderen Spieler anzutreten.

Diese Merkmale sind Teil der großen Attraktivität des Amateur Golfs, aber sie lassen die Möglichkeit offen, dass unkontrollierte finanzielle Anreize zu einem übermäßigen Druck auf die Integrität der Spieler führen könnte, was sich wiederum nachteilig auf das Spiel als Ganzes erweisen könnte.

Der Amateur Kodex erkennt aber auch die Notwendigkeit, junge, talentierte Golfer, die Unterstützung von außen für ihrer Entwicklung benötigen, zu fördern. In letzter Zeit wurde das Amateurstatut erheblich gelockert, um mehr Möglichkeiten zur Entwicklung von Spielern zu schaffen, ihr volles Leistungsvermögen durch Unterstützung (finanziell oder anderweitig) zu erreichen; dies wird durch zuständigen Dachverband beaufsichtigt.

Die Regeln des Amateurstatuts wurden in dieser neuesten Ausgabe in Bezug auf Preisgeld überarbeitet, um es *Golfamateuren* zu erleichtern, anerkannte Wohltätigkeitsorganisation zu unterstützen.

R&A und USGA erwarten, dass sich die Regeln des Amateurstatuts weiter entwickeln, bleiben aber bestrebt, das Amateurstatus für die Millionen von Golfer zu erhalten, die Golf ausschließlich wegen der Herausforderung, die der Platz, die Mitbewerber und das Spiel an sich bietet, genießen.

F Keith Andrews
Vorsitzender
Amateurstatut-Ausschuss
R&A Rules Ltd.

William W Gist IV
Vorsitzender
Amateurstatut-Ausschuss
United States Golf Association

September 2015

AMATEURSTATUT

Erklärungen.....	244
1. Amateurbegriff	246
2. Berufsgolf	247
3. Preise	249
4. Auslagen	252
5. Unterweisung	256
6. Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport	257
7. Sonstige Verstöße gegen das Amateurstatut	260
8. Verfahren zur Einhaltung der Bestimmungen	261
9. Wiedereinsetzung als Amateur	262
10. Entscheidung des <i>Amateurstatut-Ausschusses</i>	265
Anhang – Spiel um Wetteinsätze	266

Einleitung

Die Association Suisse de Golf (ASG) behält sich das Recht vor, die folgenden Regeln zu aktualisieren, auszulegen und, Auslegungen zu ändern, wenn dies sachlich gerechtfertigt erscheint. Die im Amateurstatut benutzte Bezeichnung des Geschlechts für irgendeine Person bezieht sich stets auf beide Geschlechter.

ERKLÄRUNGEN

Die Erklärungen sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt und werden in den *Regeln* in Kursivschrift wiedergegeben.

■ Amateurstatut-Ausschuss

Dieser Ausschuss besteht aus den Personen des Ausschusses „Regeln & Amateurstatut“ der Association Suisse de Golf (ASG).

■ ASG

„ASG“ steht für Association Suisse de Golf

■ Ehrengabe

Eine „Ehrengabe“ wird, im Unterschied zu Preisen von Wettspielen, für besondere Leistungen im oder Verdienste um den Golfsport verliehen. Eine *Ehrengabe* darf nicht in Geld oder diesem Vergleichbaren bestehen.

■ Einzelhandelswert

Der „*Einzelhandelswert*“ eines Preises ist der übliche empfohlene Verkaufspreis, zu dem die Ware für jedermann im Einzelhandel zu dem Zeitpunkt der Vergabe erhältlich ist.

■ Golfamateureur

Ein „*Golfamateureur*“, gleich ob er Golf wettspielerorientiert oder zur Entspannung spielt, ist jemand, der Golf wegen der sich bietenden Herausforderung und weder als Beruf noch zur finanziellen Bereicherung spielt.

■ **Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport**

Der *Amateurstatut-Ausschuss* des *ASG* entscheidet nach sachgemäßem Ermessen, ob ein *Golfamateureur* über „*Golferfahrung*“ oder „*Ansehen im Golfsport*“ verfügt.

Im Allgemeinen wird nur dann angenommen, dass ein *Golfamateureur* über *Golferfahrung* verfügt, wenn er

- a) bei Wettspielen auf regionaler bzw. nationaler Ebene erfolgreich gespielt hat oder vom *ASG* bzw. seinem Landesgolfverband berufen wurde, für diese zu spielen; oder
- b) wenn er auf höchstem Niveau an Wettspielen teilnimmt.

Ansehen im Golfsport im Sinne dieser Regeln kann nur durch *Golferfahrung* erworben werden, und wird für weitere fünf Jahre als vorhanden angenommen, nachdem die Leistungen des Spielers unter das für „*Ansehen und Erfahrung im Golfsport*“ erforderliche Niveau gefallen sind.

■ **Jugendlicher**

Im Anwendungsbereich des *ASG-Amateurstatuts* ist „*Jugendlicher*“ ein *Golfamateureur*, der am 1. Januar des betroffenen Kalenderjahres noch nicht 18 Jahre alt war.

■ **Preisgutschein**

Ein „*Preisgutschein*“ ist ein Gutschein oder Ähnliches, der von der zuständigen *Spielleitung* ausschließlich für den Einkauf von Waren oder Dienstleistungen in Pro-Shops oder sonstigen Einzelhandelsstätten ausgegeben wird.

■ **R&A**

„*R&A*“ steht für *R&A Rules Limited*.

■ **Regel oder Regeln**

Der Begriff „*Regel*“ oder „*Regeln*“ bezeichnet die Bestimmungen des *Amateurstatuts* und ihre Auslegungen, wie in den „*Decisions on The Rules of Amateur Status*“ enthalten.

■ Symbolischer Preis

Ein „*symbolischer Preis*“ ist eine Trophäe aus Gold, Silber, Keramik, Glas oder dergleichen, die eine dauerhafte und auffällige Gravur trägt.

■ Unterweisung

Unter „*Unterweisung*“ versteht man die Lehre der physischen Aspekte des Golfspielens, d. h. die Schwungmechanik und den *Schlag* nach dem Ball.

→ **Anmerkung:** Unterricht der Etikette, der Golfregeln oder der psychologischen Aspekte des Golfspiels ist keine *Unterweisung*.

■ USGA

„*USGA*“ steht für United States Golf Association.

1. AMATEURBEGRIFF

■ 1-1. Allgemeines

Das Golfspiel und das Verhalten eines *Golfamateurs* müssen in Einklang mit den *Regeln* des Amateurstatuts stehen.

■ 1-2. Amateurstatus

Der Amateurstatus ist grundlegende Zulassungsvoraussetzung für die Teilnahme an Golfwettspielen für *Golfamateure*. Wer gegen die *Regeln* verstößt, kann seinen Status als *Golfamateur*, und, als Konsequenz daraus, das Recht zur Teilnahme an Amateurwettspielen verlieren.

■ 1-3. Zweck der Regeln

Zweck der *Regeln* ist es, den Unterschied zwischen Amateur- und Berufsgolf zu erhalten und sicherzustellen, dass Amateurgolf, das im Hinblick auf die Golfregeln und das Vorgabensystem weitgehend

selbstregulierend ist, frei vom Druck gehalten wird, der sich durch unkontrolliertes Sponsoring und finanzielle Anreize ergeben kann.

Durch angemessene Beschränkungen und Einschränkungen sollen die *Regeln* zum Amateurstatut den *Golfamateure* ermutigen, sein Hauptaugenmerk auf die Herausforderung des Spiels und die sich daraus ergebenden Auszeichnungen zu richten, statt auf einen finanziellen Vorteil.

■ 1-4. Zweifel über Status

Jeder, der sich nicht sicher ist, ob seine Vorgehensweise mit den *Regeln* in Einklang steht, sollte sich an den *Amateurstatut-Ausschuss* wenden.

Organisatoren oder Sponsoren von Wettspielen für *Golfamateure* oder Wettspielen, an denen *Golfamateure* teilnehmen, sollten sich an den *Amateurstatut-Ausschuss* wenden, wenn sie im Zweifel sind, ob eine Ausschreibung im Einklang mit den *Regeln* steht.

2. BERUFGOLF

■ 2-1. Allgemeines

Ein *Golfamateure* darf sich nicht wie ein Berufsgolfer verhalten bzw. als Berufsgolfer bezeichnen.

Zur Anwendung dieser *Regeln* gilt als Berufsgolfer, wer

- Golf aus beruflichen Gründen spielt, oder
- als Berufsgolfer arbeitet, oder
- an einem Wettbewerb als Berufsgolfer teilnimmt, oder
- Mitglied in einer „Professional Golfers Association“ (PGA) ist, oder
- Mitglied einer Professional Tour ist, die ausschließlich Berufsgolfern offen steht.

- ➔ **Ausnahme:** Ein *Golfamateur* darf Mitglied in einer PGA sein, vorausgesetzt, diese Art der Mitgliedschaft gewährt kein Spielrecht und dient nur Verwaltungszwecken.
- ➔ **Anmerkung 1:** Ein *Golfamateur* darf sich, einschließlich nicht erfolgreicher Bewerbungen auf eine Stelle als Berufsgolfer, über seine Aussichten, Berufsgolfer zu werden, informieren, und es ist ihm gestattet, in einem Pro-Shop entgeltlich zu arbeiten, sofern er damit nicht anderweitige *Regeln* verletzt.
- ➔ **Anmerkung 2:** Muss ein *Golfamateur* an einem oder mehreren Qualifikationsturnieren teilnehmen, um sich für eine Mitgliedschaft einer Professional Tour zu qualifizieren, darf er sich für solche Qualifikations-Turniere bewerben und daran teilnehmen, ohne seinen Amateurstatus zu verlieren, sofern er schriftlich vor dem Spiel auf ein eventuelles Preisgeld in dem Wettbewerb verzichtet hat.

■ 2-2. Verträge und Vereinbarungen

a) Nationale Verbände

Ein *Golfamateur* darf einen Vertrag oder eine Vereinbarung mit seinem Nationalverband eingehen, vorausgesetzt er erhält – ausgenommen wie in den *Regeln* vorgesehen – keine Bezahlung oder anderen direkten oder indirekten finanziellen Anreiz, solange er noch *Golfamateur* ist.

b) Spielerbetreuer, Sponsoren und andere Dritte

Ein *Golfamateur* darf einen Vertrag oder eine Vereinbarung mit einem Dritten (insbesondere mit einem Spielerbetreuer oder einem Sponsor) eingehen, vorausgesetzt

- der Spieler ist mindestens 18 Jahre alt,
- der Vertrag oder die Vereinbarung bezieht sich auf die Zukunft des Spielers als Berufsgolfer und bestimmt nicht, dass der Spieler als *Golfamateur* an bestimmten Amateur- oder Professional-Turnieren teilnehmen muss, und
- der *Golfamateur* erhält nicht, ausgenommen wie in den *Regeln* vorgesehen, Bezahlung oder einen geldwerten

- Vorteil direkter oder indirekter Art, solange er noch *Golfamateur* ist.
- ➔ **Ausnahme:** In besonders gelagerten Einzelfällen kann ein *Golfamateur* unter 18 Jahren beim *ASG* beantragen, einen solchen Vertrag einzugehen, vorausgesetzt der Vertrag hat eine Laufzeit von nicht mehr als 12 Monaten und ist nicht verlängerbar.
- ➔ **Anmerkung 1:** Um sicher zu gehen, keinen Regelverstoß zu begehen, sollte ein *Golfamateur* den *ASG* kontaktieren, bevor er mit einem Dritten irgendeinen Vertrag und/oder eine Vereinbarung der oben genannten Art eingeht.
- ➔ **Anmerkung 2:** Erhält eine *Golfamateur* ein ausbildungsbezogenes Golf-Stipendium (siehe Regel 6-5), oder könnte er ein solches Stipendium in der Zukunft beantragen, so sollte er sich vorab mit dem *ASG* und/oder der jeweiligen Ausbildungsstelle in Verbindung setzen, um sicherzustellen, dass die jeweiligen Verträge und/oder Vereinbarungen mit Dritten nach den einschlägigen Regelungen für Stipendien zulässig sind.

3. PREISE

■ 3-1. Spielen um Preisgeld

a) Allgemeines

Einem *Golfamateur* ist es nicht gestattet, in einem Lochspiel, einem Wettspiel oder einer Vorführung Golf um Preisgeld oder einen entsprechenden Gegenwert zu spielen.

Ein *Golfamateur* darf jedoch an einem Lochspiel, einem Wettspiel oder einer Vorführung, in dem Preisgeld oder ein entsprechender Gegenwert ausgelobt ist, teilnehmen, sofern er vor der Teilnahme auf sein Recht, ein Preisgeld anzunehmen, verzichtet.

Ausnahme: Hole-in-One Preise (siehe Regel 3-2b).

b) Preisgeld für wohltätige Zwecke

Ein *Golfamateur* darf an einer Veranstaltung teilnehmen, an der Preisgeld oder ein entsprechender Gegenwert für eine anerkannte Wohltätigkeitsorganisation gespendet wird, vorausgesetzt der Veranstalter hat hierfür die vorherige Zustimmung des *DGV* eingeholt.

(Dem Golfsport abträgliches Verhalten: siehe Regel 7-2)

(Spiel um Wetteinsätze: siehe Anhang)

■ 3.2. Wertgrenze

a) Allgemeines

Ein *Golfamateur* darf keinen Preis (mit Ausnahme eines *symbolischen Preises*) oder *Preisgutschein* annehmen, wenn der *Einzelhandelswert* CHF 800,- bzw. den Gegenwert überschreitet. Diese Wertgrenze bezieht sich auf die Gesamtheit aller Preise oder *Preisgutscheine*, die ein *Golfamateur* während eines Wettspiels oder im Rahmen einer Serie von Wettspielen erhält.

➔ **Ausnahme:** Hole-in-One-Preise (siehe Regel 3-2b).

Die Veranstaltung einer Verlosung (bzw. Tombola o. ä.) mit Gewinnen, deren einzelner Wert über CHF 800,- liegt, gilt als Umgehung der oben genannten Regeln, ebenso wie die Annahme eines solchen Gewinns, wenn die Teilnahme am Wettbewerb Voraussetzung für die Teilnahme an der Verlosung war und nicht auch eine hinreichende Anzahl Personen, die nicht am Wettbewerb teilgenommen haben, sich an der Verlosung beteiligen.

➔ **Anmerkung 1:** Diese Wertgrenze bezieht sich auf jede Form eines golferischen Wettbewerbs, gleich ob dieser auf einem Golfplatz, einer Driving Range oder einem Golfsimulator stattfindet, einschließlich Nearest to the Hole- oder Longest Drive-Wettbewerben.

- ➔ **Anmerkung 2:** Die Spielleitung eines Wettspiels ist dafür verantwortlich, den *Einzelhandelswert* eines Preises zu prüfen.
- ➔ **Anmerkung 3:** Es wird empfohlen, dass der Gesamtwert aller Preise in einem Brutto-Wettspiel oder jeder Vorgabenklasse in einem Handicap-Wettspiel nicht die genannte Wertgrenze bei einem 18-Löcher-Wettspiel um das Doppelte, bei 36-Löcher-Wettspielen um das Dreifache, bei 54-Löcher-Wettspielen um das Fünffache und bei 72-Löcher-Wettspielen um das Sechsfache übersteigt.

b) Hole-in-One-Preise

Ein *Golfamateureur* darf für ein Hole-in-One, das er während einer Runde Golf erzielt, einen Preis, einschließlich eines Geldpreises, annehmen, der die Wertgrenze nach Regel 3-2a übersteigt.

- ➔ **Anmerkung:** Das Hole-in-One muss während einer Golfrunde erzielt werden und zufällig beim Spiel dieser Runde vorkommen. Separate Wettbewerbe mit mehrfachen Versuchen, Wettbewerbe auf anderem Gelände als Golfplätzen (z. B. Driving Range oder Simulator) und Puttwettbewerbe fallen nicht unter diese Ausnahme und sind den Einschränkungen und Wertgrenzen aus Regel 3-1 und Regel 3-2a unterworfen.

■ 3-3. Ehrengaben

a) Allgemeines

Ein *Golfamateureur* darf *Ehrengaben*, deren *Einzelhandelswert* die Wertgrenze nach Regel 3-2 übersteigt, nicht annehmen.

b) Mehrere Ehrengaben

Ein *Golfamateureur* darf mehrere *Ehrengaben* annehmen, wenn diese von verschiedenen Gebern stammen. Dies gilt auch, wenn deren *Einzelhandelswert* insgesamt die Wertgrenze übersteigt, es sei denn, es soll durch die Gabe mehrerer *Ehrengaben* durch verschiedene Geber die Wertgrenze für eine einzelne *Ehrengabe* umgangen werden.

4. AUSLAGEN

■ 4-1. Allgemeines

Ein *Golfamateur* darf Erstattung von Auslagen in Geld oder in sonstiger Weise, gleich von wem, für die Teilnahme an Golfwettspielen oder -vorführungen nicht annehmen, es sei denn, die *Regeln* des Amateurstatuts erlauben die Annahme.

■ 4-2. Erstattung von Wettspiel-Auslagen

Ein *Golfamateur* darf in Übereinstimmung mit a) – g) dieser Regeln Auslagenerstattung zur Teilnahme an Golfwettspielen oder -vorführungen annehmen, die den tatsächlichen Aufwand nicht überschreiten.

Erhält ein *Golfamateur* ein ausbildungsbezogenes Golf-Stipendium (siehe Regel 6-5), oder könnte er ein solches Stipendium in der Zukunft beantragen, sollte er sich mit dem *ASG* und/oder der jeweiligen Ausbildungsstelle in Verbindung setzen, um sicherzustellen, dass die jeweilige Auslagenerstattung für Wettspiele nach den einschlägigen Regelungen für Stipendien zulässig sind.

a) Unterstützung durch die Familie

Ein *Golfamateur* darf Auslagenerstattung durch Familienmitglieder oder einen gesetzlichen Vertreter annehmen.

b) Jugendlicher

Ein *Jugendlicher* darf Auslagenerstattung in Zusammenhang mit der Teilnahme an einem reinen Jugendwettspiel annehmen.

➔ **Anmerkung:** Ist ein Wettspiel nicht ausschließlich auf Jugendliche beschränkt, so darf ein *Jugendlicher* Auslagenerstattung nach Regel 4-2c annehmen.

c) Einzelwettspiele

Ein *Golfamateur* darf Auslagenerstattung in Zusammenhang mit der Teilnahme an Einzelwettspielen unter den nachfolgenden Voraussetzungen annehmen:

- (I) Findet das Wettspiel im Heimatland des Spielers statt, müssen die Auslagen vom nationalen oder regionalen Golfverband vorab geprüft und entweder von ihnen oder mit deren Zustimmung vom Golfclub des Spielers gezahlt werden.
- (II) Findet das Wettspiel in einem anderen Land statt, müssen die Auslagen vom nationalen oder regionalen Golfverband vorab geprüft und entweder von diesen oder mit deren Zustimmung vom Golfverband des Landes, in dem das Wettspiel stattfindet, gezahlt werden.

Der *ASG* ist berechtigt, die Auslagenerstattung auf eine bestimmte Anzahl von Wettspieltagen im Kalenderjahr zu begrenzen und einem *Golfamateure* ist es nicht gestattet, diese Begrenzung zu überschreiten. Für die Auslagenerstattung darf eine angemessene Gesamtreisezeit und eine angemessene Anzahl von Einspieltagen in Verbindung mit den Wettspieltagen angenommen werden. Auf Verlangen sind dem *ASG* die Höhe und der Umfang der jeweiligen Auslagenerstattung nachzuweisen.

- ➔ **Ausnahme:** Ein *Golfamateure* darf keine Auslagenerstattung, sei es direkt oder indirekt, von einem Spielerbetreuer (siehe Regel 2-2) oder einer vom *ASG* als vergleichbar bezeichneten Person/Organisation annehmen.
- ➔ **Anmerkung:** Sofern in den *Regeln* nicht anders vorgesehen, darf ein Spieler mit *Golferfahrung* oder *Ansehen im Golfsport* die Person/Organisation, die ihm Auslagen erstattet, nicht öffentlich benennen oder für sie werben (siehe Regel 6-2).

d) Mannschaftswettspiele

Ein *Golfamateure* darf Auslagenerstattung annehmen, wenn er

- den *ASG* oder sein Heimatland,
- seinen Landesgolfverband,
- seinen Golfclub,
- sein Geschäft oder seinen Arbeitgeber, oder

- eine vergleichbare Organisation in einem Mannschaftswettbewerb, Übungsspiel oder Trainingslager vertritt.

→ **Anmerkung 1:** Eine „vergleichbare Organisation“ schließt eine anerkannte Ausbildungseinrichtung oder die Bundeswehr mit ein.

→ **Anmerkung 2:** Wenn nicht anders bestimmt, muss die Auslagenerstattung durch die Organisation erstattet werden, die der Spieler vertritt oder durch den nationalen Verband des Landes, in dem er spielt.

e) Einladungen ohne Bezug auf Golferfahrung

Ein *Golfamateurl*, der aus anderen Gründen als seiner *Golferfahrung* (z. B. als bekannte Persönlichkeit, Geschäftspartner oder Kunde) zu einem Wettbewerb eingeladen wird, darf Auslagenerstattung annehmen.

f) Veranstaltungen, Vorführungen

Ein *Golfamateurl*, der an einer Veranstaltung bzw. Vorführung zu Gunsten anerkannt gemeinnütziger Wohltätigkeitszwecke teilnimmt, darf Auslagenerstattung annehmen, wenn die Veranstaltung bzw. Vorführung nicht in Zusammenhang mit einer anderweitigen Golfveranstaltung steht, an der der Spieler teilnimmt.

g) Gesponserte Vorgabenwettspiele

Ein *Golfamateurl* darf Auslagenerstattung in Zusammenhang mit einem gesponserten Vorgabenwettbewerb annehmen, wenn die Auslagenerstattung in Zusammenhang mit dem Wettbewerb nach den folgenden Regeln genehmigt ist:

- (I) Findet das Wettbewerb im Heimatland des Spielers statt, muss der Sponsor jährlich im Vorhinein die Genehmigung des ASG einholen; und
- (II) findet das Wettbewerb in mehreren Ländern statt oder nehmen Spieler aus anderen Ländern teil, muss der Sponsor im

Vorhinein die jährliche Genehmigung der betroffenen Nationalverbände einholen. Der Antrag für diese Genehmigung sollte an den Nationalverband des Landes gerichtet werden, in dem das Wettspiel beginnt.

■ 4-3. Golf bezogene Aufwendungen

Ein *Golfamateureur* darf eine angemessene Aufwandsentschädigung für nicht Wettspiel bezogene, mit Golf in Verbindung stehende Leistungen annehmen. Diese darf die tatsächlich entstandenen Ausgaben nicht übersteigen.

- ➔ **Ausnahme:** Ein *Golfamateureur* darf weder direkt noch indirekt eine Auslagenerstattung von einem Spielerbetreuer (siehe Regel 2-2) oder einer ähnlichen, vom *ASG* als vergleichbare Organisation benannten Quelle, annehmen.
- ➔ **Anmerkung:** Außer nach den *Regeln* zugelassen darf ein *Golfamateureur mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* weder für die Bezugsquelle werben noch diese öffentlich bekannt machen, von der er eine Aufwandsentschädigung erhalten hat (Regel 6-2).

■ 4-4. Erstattung von Auslagen für den Lebensunterhalt

Ein *Golfamateureur* darf in vernünftigem Ausmaß Auslagenerstattung annehmen, die die tatsächlichen Ausgaben nicht überschreitet, die ihn bei den allgemeinen Kosten für seinen Lebensunterhalt unterstützen. Diese Auslagenerstattung muss vorab durch den *ASG* genehmigt worden sein und ihm auf Anfrage vollständig nachgewiesen werden.

Bei der Bestimmung der Notwendigkeit und Angemessenheit dieser Auslagenerstattung muss der *ASG*, der allein über die Genehmigung solcher Auslagenerstattung entscheidet, neben anderen Umständen die sozial-wirtschaftlichen Bedingungen berücksichtigen.

- ➔ **Ausnahme:** Ein *Golfamateur* darf weder direkt noch indirekt eine Auslagenerstattung für seine Lebenshaltungskosten von einem Spielerbetreuer (siehe Regel 2-2) oder eine ähnliche vom ASG als vergleichbare Organisation benannte Quelle annehmen.

5. UNTERWEISUNG

■ 5-1. Allgemeines

Ein *Golfamateur* darf weder direkt noch indirekt eine Vergütung oder Entschädigung für Golfunterweisung annehmen. Ausnahmen regeln die *Regeln* des Amateurstatus.

■ 5-2. Zulässige Vergütung oder Entschädigung

a) Schulen, Hochschulen etc.

Ein *Golfamateur*, der Bediensteter einer Bildungseinrichtung oder eines Bildungsprogramms ist, darf Vergütung oder Entschädigung für die *Unterweisung* von Schülern bzw. Studenten dieser Einrichtungen oder Programme annehmen, wenn diese zeitlich weniger als die Hälfte der Gesamtheit aller seiner Aufgaben als Angestellter oder Berater bei der betreffenden Institution ausmacht.

b) Genehmigte Programme

Ein *Golfamateur* darf Auslagenerstattung, Bezahlung oder sonstige Vergütung für die *Unterweisung* im Golfspiel annehmen, wenn diese *Unterweisung* Teil eines Programms ist, das im Vorhinein vom ASG genehmigt worden ist.

■ 5-3. Unterweisung in schriftlicher Form

Ein *Golfamateur* darf Vergütung oder Entschädigung für *Unterweisung* in schriftlicher Form annehmen, sofern seine Fähigkeiten oder Ansehen als Golfspieler keinen wesentlichen Einfluss auf sein Arbeitsverhältnis, die Vermittlung oder den Verkauf seiner Arbeit haben.

6. GOLFERFAHRUNG ODER ANSEHEN IM GOLFSPORT

Die nachfolgenden Bestimmungen der Regel 6 gelten nur für *Golfamateure* mit Ansehen und Erfahrung im Golfsport.

■ 6-1. Allgemeines

Ausgenommen wie in diesen *Regeln* vorgesehen, darf ein *Golfamateur mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* diese Erfahrung oder das Ansehen nicht dazu nutzen, irgendeinen finanziellen Vorteil zu erzielen.

■ 6-2. Promotion, Werbung und Verkauf

Ein *Golfamateur mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf diese Erfahrung oder das Ansehen nicht direkt oder indirekt dazu nutzen, Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigungen oder einen finanziellen Vorteil zu erlangen, durch

- (I) Promotion oder Werbung für etwas oder den Verkauf von etwas, oder
- (II) erlauben, dass ein Dritter seinen Namen oder Bild für Promotion, Werbung oder Verkauf von irgendetwas nutzt.

Im Zusammenhang mit dieser Regel wird ein *Golfamateur*, selbst wenn er keine Bezahlung oder eine Entschädigung erhält, so angesehen, als würde er einen persönlichen Vorteil erlangen, wenn er Werbung betreibt, werbewirksam oder verkaufsfördernd auftritt oder Verkäufe durchführt bzw. gestattet, dass sein Name oder sein Bild von einem Dritten für Werbung, Verkaufsförderung oder dem Verkauf irgendwelcher Waren verwendet werden.

➔ **Ausnahme:** Ein *Golfamateur mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf zulassen, dass mit seinem Namen oder Bild wie folgt geworben wird:

- a) für den ASG oder seinen Landesgolfverband; oder
- b) für eine anerkannte karitative Organisation (oder einen ähnlichen guten Zweck); oder
- c) vorbehaltlich der Zustimmung des ASG für jedes Golfwettbewerb oder jede andere Veranstaltung, die im wohl-

verstandenen Interesse des Spiels liegt oder zu dessen Weiterentwicklung beiträgt.

Der *Golfamateur* darf weder direkt noch indirekt irgendeine Vergütung, Ausgleich oder finanziellen Vorteil dafür erhalten, dass er seinen Namen oder Bild in der genannten Weise zur Verfügung stellt. Es ist ihm jedoch gestattet, in angemessenem Umfang Ausgaben im Zusammenhang mit einer Werbetätigkeit erstattet zu bekommen, sofern die Erstattung die tatsächlich entstandenen Ausgaben nicht überschreitet.

- ➔ **Anmerkung 1:** Ein *Golfamateur mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf Ausrüstung von jedem annehmen, der damit handelt, soweit keine Werbung damit verbunden ist.
- ➔ **Anmerkung 2:** Auf Golfausrüstung, insbesondere Golfkleidung, Golftaschen oder Schirmen von Mannschaftsspielern, darf neben dem Logo der Mannschaft und dem serienmäßigen Logo des Herstellers jeweils einmal das Logo eines Sponsors angebracht sein. Dieses darf einen Umfang von 50 cm nicht überschreiten. Der Name von Spielern darf nicht auf der Kleidung bzw. der Golftasche angebracht werden.

■ 6-3. Persönliches Erscheinen

Ein *Golfamateur mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf diese Erfahrung oder das Ansehen nicht dazu nutzen, direkt oder indirekt Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigung oder irgendeinen finanziellen Vorteil für persönliches Erscheinen zu erlangen.

- ➔ **Ausnahme:** Ein *Golfamateur mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf Erstattung der tatsächlichen Aufwendungen in Zusammenhang mit persönlichem Erscheinen annehmen, wenn damit weder ein Golfwettspiel noch eine Golfveranstaltung bzw. -vorführung verbunden ist.

■ 6-4. Rundfunk-, Fernseh- und Autorentätigkeit

Ein *Golfamateure mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigung oder finanziellen Vorteil durch Rundfunk- bzw. Fernsehtätigkeit oder Autorentätigkeit erhalten, vorausgesetzt:

- a) die Produktion oder Autorentätigkeit ist Teil seiner eigentlichen Beschäftigung oder Laufbahn und *Unterweisung* im Golfspiel darin nicht enthalten (Regel 5); oder
- b) falls die Produktion oder Autorentätigkeit nebenberuflich geschieht, der Spieler ist tatsächlich der Autor des Kommentars, Artikels oder Buchs und Golfunterweisung ist nicht darin enthalten.

➔ **Anmerkung:** Ein *Golfamateure mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf in einer Reportage, einer Stellungnahme, einem Bericht, einem Artikel oder einem Buch keine Verkaufsförderung oder Werbung für irgendetwas betreiben. (siehe Regel 6-2)

■ 6-5. Ausbildungsbezogene Beihilfen und Stipendien

Ein *Golfamateure mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf die Vorteile von ausbildungsbezogenen Beihilfen und Stipendien annehmen, deren Regelungen und Bedingungen vom ASG vorab genehmigt wurden.

Der ASG hat das Recht, das Ausmaß und die Bedingungen für die ausbildungsbezogenen Beihilfen und Stipendien im Voraus festzulegen.

Erhält ein *Golfamateure* eine ausbildungsbezogene Beihilfe oder Stipendium, oder könnte er ein solches Stipendium in der Zukunft beantragen, ist er gehalten, sich mit dem ASG und/oder der jeweiligen Ausbildungsstelle in Verbindung zu setzen, um sicherzustellen, dass Verträge und/oder Vereinbarungen mit Dritten (Regel 2-2b) oder jegliche Auslagenerstattung für Wettspiele (Regel 4-2) nach den jeweiligen Regelungen für Stipendien zulässig sind.

■ 6-6. Mitgliedschaft

Ein *Golfamateureur* mit *Golferfahrung* oder *Ansehen im Golfsport* darf ein Angebot für eine vergünstigte Mitgliedschaft im Vergleich zum üblichen Entgelt für eine Mitgliedschaft dieser Kategorie annehmen, sofern das Angebot nicht als Anreiz dient, für den Verein zu spielen.

7. SONSTIGE VERSTÖSSE GEGEN DAS AMATEURSTATUT

■ 7-1. Golfwidriges Verhalten

Ein *Golfamateureur* darf sich nicht in einer Weise verhalten, die sich gegen die wohlverstandenen Belange des Amateur-Golfs richtet.

■ 7-2. Verhalten, das nicht mit den Zielen dieser Regeln vereinbar ist

Ein *Golfamateureur* darf sich nicht in einer Weise verhalten, Spiel um Wetteinsätze eingeschlossen, die mit den Zielen dieser *Regeln* unvereinbar ist.

(Spiel um Wetteinsätze: siehe Anhang)

8. VERFAHREN ZUR EINHALTUNG DER REGELN

Der *Amateurstatut-Ausschuss* ist innerhalb des ASG für Angelegenheiten in Zusammenhang mit den *Regeln* des Amateurstatuts zuständig, soweit das Amateurstatut dies vorsieht.

■ 8-1. Feststellung eines Verstoßes

Erhält der *Amateurstatut-Ausschuss* Kenntnis von einem möglichen Verstoß gegen die *Regeln* einer Person, die beansprucht, *Golfamateureur* zu sein, entscheidet der *Amateurstatut-Ausschuss*,

ob ein Verstoß gegen die *Regeln* vorliegt. Jeder Fall ist soweit aufzuklären, dass der *Amateurstatut-Ausschuss* auf Grundlage des ermittelten Sachverhalts eine sachgerechte Entscheidung treffen kann. Die Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* ist endgültig, unterliegt jedoch der Überprüfung gemäß 8-3.

■ 8-2. Verfahren, Sanktionen

Auf Feststellung, dass eine Person gegen die *Regeln* verstoßen hat, kann der *Amateurstatut-Ausschuss* eine Verwarnung aussprechen, die Person zur Unterlassung bestimmter Verhaltensweisen verpflichten, der Person zur Auflage machen, ein bestimmtes Verhalten einzustellen oder die Amateureigenschaft aberkennen.

Bei der Verhängung von Sanktionen berücksichtigt der *Amateurstatut-Ausschuss* insbesondere die Schwere des Verstoßes, das Ausmaß eines Verschuldens, das anschließende Verhalten des Betroffenen und die Auswirkungen der Sanktion auf den Betroffenen. Mehrere Sanktionen können miteinander verbunden werden. Der *Amateurstatut-Ausschuss* gibt dem Betroffenen die Entscheidung unter Angabe der Gründe schriftlich bekannt und kann über die Entscheidung betroffene ASG-Mitglieder und Landesgolfverbände unterrichten.

■ 8-3. Überprüfungsverfahren

Jeder Person, die durch eine Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* beschwert ist, ist die Möglichkeit der Überprüfung dieser Entscheidung durch den Kontroll- und Schlichtungsausschuss des ASG eröffnet.

Wird eine Überprüfung der Entscheidung begehrt, muss die Schrift, mit der die Überprüfung begehrt wird, unter Angabe der Überprüfungsgründe innerhalb von zwei Wochen (nach Zugang der Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* beim Betroffenen) beim Kontroll- und Schlichtungsausschuss eingereicht werden. Anderenfalls wird das Begehren auf Überprüfung als unzulässig zurückgewiesen.

Für das Verfahren gemäß Regel 8 gilt ergänzend die Rechts- und Verfahrensordnung des DGV (RVfO).

9. WIEDEREINSETZUNG ALS AMATEUR

■ 9-1. Allgemeines

Alein der *Amateurstatut-Ausschuss* entscheidet, vorbehaltlich des in den *Regeln* festgelegten Rechts des betroffenen Spielers, eine Überprüfung der Entscheidung vornehmen zu lassen, über die Wiedereinsetzung in den Stand des Amateurs eines Professionals und/oder einer anderen Person, die gegen die *Regeln* verstoßen haben; über die Dauer der Wartefrist bis zur Wiedereinsetzung; oder die Verweigerung der Wiedereinsetzung einer Person.

■ 9-2. Antrag auf Wiedereinsetzung

Jede Entscheidung über die Wiedereinsetzung einer Person als Amateur wird auf Grund einer Abwägung der Umstände im Einzelfall getroffen, wobei regelmäßig folgende Regeln zugrunde gelegt werden:

a) Grundlagen zur Wiedereinsetzung

Amateur- und Professional-Golf sind zwei verschiedenartige Formen des Spiels, die unterschiedliche Möglichkeiten eröffnen, die nicht jeweils einen Vorteil in sich tragen würden, wenn ein Statuswechsel vom Professional zum Amateur zu einfach ist.

Zudem muss es eine abschreckende Wirkung haben, gegen die *Regeln* zu verstoßen. Aus diesen Gründen muss sich der Bewerber zur Wiedereinsetzung in den Stand des Amateurs einer durch den *Amateurstatut-Ausschuss* festgelegten Wartefrist unterziehen.

Die Wartefrist beginnt regelmäßig mit dem Tag, an dem letztmalig gegen die *Regeln* verstoßen wurde. Der *Amateurstatut-Ausschuss* kann den Beginn der Wartefrist auch

- (I) auf den Tag festsetzen, an dem er vom letzten Verstoß Kenntnis erhielt; oder
- (II) einen anderen angemessenen Zeitpunkt festsetzen.

b) Wartefrist

(I) Berufsgolf

Bei der Festsetzung einer Wartefrist ist regelmäßig die Dauer des Verstoßes gegen die *Regeln* in Betracht zu ziehen. Ungeachtet dessen wird regelmäßig kein Antragsteller in den Stand des Amateurs wieder eingesetzt, der sich nicht mindestens ein Jahr entsprechend den *Regeln* verhalten hat.

Bei der Festsetzung einer Wartefrist orientiert sich der *Amateurstatut-Ausschuss* insbesondere an folgenden Regelwartefristen:

Dauer des Verstoßes:	Dauer der Wartefrist:
unter 6 Jahren	1 Jahr
6 Jahre oder darüber	2 Jahre

Die Regelwartefrist könnte jedoch verlängert werden, wenn der Bewerber umfangreich um Preisgeld gespielt hat. Bei der Beurteilung, ob die Wartefrist angemessen verlängert werden sollte, hat der *Amateurstatut-Ausschuss* zu berücksichtigen, welches Niveau die Wettspiele hatten und mit welcher Leistung der Bewerber hieran teilgenommen hat.

In allen Fällen ist es dem *Amateurstatut-Ausschuss* vorbehalten, die Wartefrist angemessen zu verlängern oder zu verkürzen.

(II) Andere Verstöße gegen das Amateurstatut

Die Dauer der Wartefrist beträgt regelmäßig ein Jahr. Der *Amateurstatut-Ausschuss* kann die Wartefrist im Fall eines schwerwiegenden Verstoßes nach Ermessen verlängern.

c) Anzahl möglicher Wiedereinsetzungen

Eine Person kann im Regelfall nicht mehr als zweimal in den Stand des Amateurs wieder eingesetzt werden.

d) Spieler mit nationalem Ansehen

Spieler mit nationalem Ansehen, die mehr als fünf Jahre gegen die *Regeln* verstoßen haben, werden im Regelfall nicht wieder in den Stand des Amateurs eingesetzt.

e) Status während der Wartefrist

Während der Wartefrist muss sich der Antragsteller wie ein Amateurgolfer an die *Regeln* halten. Er darf nicht als Amateur an Wettspielen teilnehmen. Er darf jedoch auf der Golfanlage, dessen Mitglied oder sonst Spielberechtigter er ist, zu rein internen Wettspielen zugelassen werden und darin auch Preise gewinnen. Er darf jedoch nicht gegen Mannschaften anderer ASG-Mitglieder aufgestellt werden, es sei denn, die betroffenen anderen ASG-Mitglieder und/oder die Spielleitung des Mannschaftswettspiels stimmen im Vorhinein zu.

Ein Antragsteller auf Wiedereinsetzung als Amateur darf während der Wartefrist als solcher ohne Auswirkung auf seinen Antrag an Wettspielen teilnehmen, die nicht auf Amateure beschränkt sind, sofern die Wettspielbedingungen dies vorsehen. Er muss vor der Teilnahme am Wettspiel auf sein Recht auf ein Preisgeld in dem Wettspiel verzichten und darf keinen Preis für Amateurgolfer annehmen (Regel 3-1).

■ 9-3. Antragsverfahren zur Wiedereinsetzung

Der Antrag auf Wiedereinsetzung als Amateur ist schriftlich an den *Amateurstatut-Ausschuss* zu stellen und muss alle grundlegenden, für eine Entscheidung notwendigen Informationen enthalten. Der *Amateurstatut-Ausschuss* kann weitere Informationen anfordern.

■ 9-4. Verfahren zur Überprüfung

Einer Person, die durch eine Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* im Rahmen der Wiedereinsetzung in den Stand des Amateurs beschwert ist, steht die Möglichkeit zur Überprüfung der Entscheidung durch den Kontroll- und Schlichtungsausschuss des ASG zu.

Für die Wiedereinsetzung gemäß Regel 9 gilt ergänzend die Rechts- und Verfahrensordnung des DGV (RVfO).

10. ENTSCHEIDUNG DES AMATEURSTATUT-AUSSCHUSSES

■ Erklärungen

Der *Amateurstatut-Ausschuss* ist innerhalb des ASG für Angelegenheiten in Zusammenhang mit den *Regeln* des Amateurstatuts zuständig, soweit das Amateurstatut dies vorsieht.

■ 10-1. Entscheidung des Amateurstatut-Ausschusses

Entscheidungen des *Amateurstatut-Ausschusses* sind endgültig, mit Ausnahme der Überprüfung gemäß Bestimmung 8-3 und 9-4.

■ 10-2. Zweifelsfälle

Erklärt der *Amateurstatut-Ausschuss*, dass auf Grundlage der *Regeln* nicht zweifelsfrei über einen Sachverhalt entschieden werden kann, ist er berechtigt, vor einer Entscheidung die Auslegung der *Regeln* im betroffenen Einzelfall durch das Amateur Status Committee des R&A vornehmen zu lassen.

■ Allgemeines

Ein *Golfamateure*, gleich ob er Golf wettspielorientiert oder zur Entspannung spielt, ist jemand, der Golf wegen seiner sportlichen Herausforderung und weder als Beruf noch zum geldwerten Vorteil spielt.

Unangemessene finanzielle Anreize im Amateurgolf, die sich aus bestimmten Formen von Glücksspiel oder Wetten ergeben können, könnten einen Anreiz geben, die Regeln in Bezug auf das Spiel und die Vorgaben zum Nachteil der Integrität des Spiels missbräuchlich zu beeinflussen.

Es gibt einen Unterschied zwischen dem Spiel um Preisgeld (Regel 3-1), Glücksspiel oder Wetten, die den Zielen der *Regeln* widersprechen (Regel 7-2) und Formen von Glücksspiel oder Wetten, die an sich nicht gegen die *Regeln* verstoßen. Ein *Golfamateure* oder die Spielleitung eines Golfturniers für *Golfamateure* sollten sich mit dem DGV in Verbindung setzen, wenn irgendein Zweifel hinsichtlich der Anwendung der *Regeln* auftritt. Ohne eine solche Beratung wird empfohlen, im Zweifel keine Geldpreise zu vergeben, um die Einhaltung der *Regeln* sicherzustellen.

■ Zulässige Formen von Glücksspiel

Gegen formlose und gelegentliche Glücksspiele oder Wetten zwischen Einzel- oder Mannschaftsspielern ist nichts einzuwenden, wenn diese nebenher zum Spiel durchgeführt werden. Es ist nicht möglich, formloses Glücksspiel oder Wetten genau zu beschreiben, aber die Merkmale, die mit solchen Glücksspielen oder Wetten einhergehen, beinhalten, dass:

- sich die Spieler im Allgemeinen kennen
- die Teilnahme an der Wette oder dem Glücksspiel freiwillig und auf die Spieler beschränkt ist;
- alles von den Spielern zu gewinnenden Geldes von den Spielern stammt; und

- der zur Verfügung stehende Geldbetrag im Allgemeinen nicht als übermäßig angesehen wird.

Deshalb sind formlose Glücksspiele oder Wetten unbedenklich, sofern der eigentliche Zweck darin besteht, Golf zum Spaß zu spielen und nicht um einen finanziellen Gewinn.

■ Unzulässige Formen von Glücksspiel

Planmäßig vorbereitete Veranstaltungen, die ausgestaltet oder beworben werden, um Geldpreise zu erschaffen, sind unzulässig. Von Golfer, die an solchen Veranstaltungen teilnehmen, ohne zuvor unwiderruflich auf ihr Recht zu verzichten, Preisgeld zu erhalten, wird angenommen, dass sie unter Verstoß gegen Regel 3-1 um Preisgeld spielen.

Andere Formen von Glücksspiel oder Wetten, bei denen es den Spielern zur Auflage gemacht wird, teilzunehmen (z. B. Zwangslotto) oder die möglicherweise beträchtliche Geldbeträge umfassen (z. B. „Kalkuttas“ und Wettbewerbe mit Verlosung – bei denen Spieler oder Spielergruppen „versteigert“ werden) können vom *ASG* als mit den Zielen der *Regeln* unvereinbar eingestuft werden (Regel 7-2).

Es ist nicht durchführbar, unzulässige Formen des Glücksspiels oder von Wetten genau zu beschreiben, aber die Merkmale, die mit solchen unzulässigen Glücksspielen oder Wetten einhergehen, beinhalten, dass:

- es Nicht-Spielern möglich ist, am Glücksspiel oder Wetten teilzunehmen;
- Geldbeträge als beträchtlich angesehen werden können; und
- Gründe vorliegen, anzunehmen, das Glücksspiel oder die Wette gebe einen Anreiz oder könnte einen Anreiz geben, die Golfregeln zu missbrauchen oder die Vorgaben zum Nachteil der Integrität des Spiels zu verfälschen.

Die Teilnahme eines *Golfamateurs* an nicht zugelassenen Glücksspielen oder Wetten kann als den Zielen der *Regeln* (Regel 7-2) widersprechend angesehen werden und kann seinen Amateurstatus gefährden.

→ **Anmerkung:** Das Amateurstatut gilt nicht für Wetten oder Glücksspiele von *Golfamateuren* auf die Ergebnisse eines Wettspiels, das auf Berufsgolfer beschränkt oder für diese veranstaltet wird.

Systematisches Register der Regeln

Suchbegriff

Regeln

■ Abänderung physischer Bedingungen	1-2
■ Abschlag – siehe auch Ehre.....	Erkl.
außerhalb stehen um Ball innerhalb zu spielen.....	11-1
Ball aufsetzen	11-1
Beanstandung erheben vor Spiel vom nächsten	2-5
Beschädigung vermeiden.....	Etikette
Bodenunebenheiten, schaffen oder beseitigen	13-2
Einlochen mit vom Abschlag gespielten Ball	15-1
Entfernen von Tau, Reif oder Wasser	13-2
falscher Abschlag.....	11-5
provisorischen oder zweiten Ball spielen.....	10-3
Spielfolge	
– Dreier oder Vierer.....	29-1
– Lochspiel	10-1a
– Zählspiel.....	10-2a
üben auf oder nahe dem Abschlag	
– vor oder zwischen den Runden	7-1
– während der Runde	7-2
Versäumnis einzulochen, Beheben des Fehlers.....	15-1
von außerhalb spielen	11-4
vorhergehender Schlag gespielt vom	11-1
■ Abschlagmarkierungen	
Status von.....	11-2

■ **Abspielzeit**

Verantwortlichkeit der Spielleitung	33-3
Verantwortlichkeit des Spielers	6-3a

■ **Ansprechen des Balls –**

siehe auch „Standposition“	Erkl.
Puttlinie berührt	16-1a

■ **Ansprech-Position**

beim Bestimmen des nächstgelegenen Punkts der Erleichterung	Erkl. „Nächstsge- legener Punkt der Erleichterung“
--	--

■ **Aus – siehe auch Hemmnisse**

Erkl.	
Entscheidung der Spielleitung	Anh. I
fallen gelassener Ball rollt ins Aus	20-2c
Gegenstände zur Kennzeichnung	
– befestigt	13-2
– keine Hemmnisse	Erkl. „Hemmnisse“
provisorischen Ball spielen, wenn Ball im Aus sein kann	27-2a
Spieltempo	Etikette
Stand im	Erkl. „Aus“
Verfahren	27-1

■ **Auskunft über Schlagzahl**

Allgemeines	9-1
Lochspiel	9-2
Zählspiel	9-3

■ **Auslosung**

allgemein numerische	Anh. I
für Lochspiel	Anh. I
Reihenfolge bestimmen	Anh. I

■ Ausrüstung – siehe auch Ball, Verzeichnis	
zugelassener Driver-Köpfe, Verzeichnis	
zugelassener Golfbälle	Erkl.
auf dem Platz befindliche Gegenstände zur	
Pflege des Platzes.....	Erkl. „Ausrüstung“
Ball bewegt durch.....	18-2, 18-3, 18-4
Ball bewegt durch, während Suche im Lochspiel....	18-3b
fortbewegen während Ball in Bewegung	24-1
Gebrauch in herkömmlicher akzeptierter	
Art und Weise.....	14-3, Ausnahme 2
gemeinsam benutztes Golfcart, Status	Erkl. „Ausrüstung“
künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche	
Ausrüstung, ungewöhnliche Verwendung	
von Ausrüstung.....	14-3
medizinische Hilfsmittel, Verwendung zum	
Mildern von gesundheitlichen Problemen	14-3, Ausnahme 1

■ Aussetzung des Spiels

Entscheidung der Spielleitung	33-2d
Verfahren für Spieler	6-8b
Wettspielbedingung, die sofortige Unterbrechung	
verlangt, wenn Spiel wegen Gefahr ausgesetzt	Anh. I, B4

■ Ball – siehe auch Aus, Ball ansprechen,

Ball aufnehmen, Ball bewegt, Ball fallen lassen,	
Ball hinlegen, Ball schlagen, Verzeichnis	
zugelassener Golfbälle, Provisorischer Ball,	
Verlorener Ball, Zweiter Ball	
abgelenkt oder aufgehalten.....	19
beeinflussen	1-2
behindert oder unterstützt Spiel	22-2
berührt	
– durch Gegner.....	18-3
– durch Spieler, absichtlich	18-2
beschädigt, spielunbrauchbar	5-3
Bewegung beeinflussen.....	1-2

ehrllich schlagen	14-1a
eingebettet,	
– Erleichterung	25-2
– Platzregel	Anh.1
eingelocht	
– Erklärung	Erkl.
– ragt über Lochrand	16-2
einlochen	
– Versäumnis im Zählspiel	3-2
– vom Abschlag gespielten Ball	1-1, 15-1
fällt vom Tee	11-3
falscher Ball	
– Erklärung	Erkl.
– Vierball-Lochspiel	30-3c
– Vierball-Zählspiel	31-5
– Zeit verbracht beim Spielen eines	Erkl. „Verlorener Ball“
Fremdstoff anbringen	5-2
gespielt	
– in Bewegung	14-5, 14-6
– von falschem Ort im Lochspiel	20-7b
– von falschem Ort im Zählspiel	20-7c
– während anderer Ball in Bewegung, vom Grün	16-1f
– wie er liegt	13-1
identifizieren	
– aufnehmen zum	12-2
– Lage kennzeichnen zum	12-2
im Wasserhindernis	
– bewegt sich in Wasser	14-6
– Erleichterung	26-1
– gespielt, kommt im selben oder anderen Hindernis zur Ruhe	26-2a
– gespielt, unspielbar oder verloren außerhalb des Hindernisses	26-2b
in Bewegung	
– abgelenkt oder aufgehalten	19
– losen hinderlichen Naturstoff entfernen	23-1

– Hemmnis entfernen	24-1
in Boden in Ausbesserung	Erkl.
in zeitweiligem Wasser	Erkl.
kennzeichnen	6-5
Lage	
– verändert	20-3b
– verbessert	13-2
Muster an R&A zur Prüfung senden	Anh. III
neu einsetzen	Erkl.
– beim Spielen des Lochs	15-1, 15-2
– fälschlich	20-6
– in einem Hemmnis nicht gefunden	24-3
– in ungewöhnlich beschaffenem Boden nicht gefunden	25-1c
– wenn nicht sofort wiederzuerlangen	18 Anm. 1, 19-1, 24-1 Anm., 24-2b Anm. 2, 25-1b Anm. 2
– wird Ball im Spiel	15-2, 20-4
reinigen	21
ruht am Flaggenstock	17-4
sehen beim Schlag	12-1
Spezifikation	
– allgemein	5-1
– Einzelheiten	Anh. III
suchen	12-1
unspielbar	28
– beschädigt, spielunbrauchbar	5-3
– Verfahren	28
unterstützt Spiel	22-1
verwechseln beim Spielen des Lochs	15-3a
Verzeichnis zugelassener Golfbälle (List of Conforming Golf Balls)	Anh. I

- **Ball aufnehmen** – siehe auch Ball reinigen,
 nächstgelegener Punkt der Erleichterung
 auf dem Grün..... 16-1b
 Ball falsch fallen gelassen..... 20-6
 bei Spielunterbrechung..... 6-8c
 im Bunker..... 12-2, 13-4,
 24-2b(II), 25-1b(II)
 im Gelände, straflos..... 5-3, 6-8c, 12-2, 22,
 24-1, 24-2b, 25-1b
 im Wasserhindernis..... 5-3, 6-8c, 12-2, 22,
 24-1, 26-1, 26-2
 in oder auf beweglichem Hemmnis..... 24-1
 stört Spiel eines anderen Spielers..... 22
 Strafe..... 5-3, 6-8c, 12-2,
 18-2, 20-1
 überprüfen ob spielunbrauchbar..... 5-3
 von falschem Ort..... 20-6
 vorher Lage kennzeichnen..... 20-1
 wegen Behinderung durch Platzbedingungen..... Anh. I
 zum Identifizieren..... 12-2
- **Ball bewegt** – siehe auch Ball aufnehmen Erkl.
 beim Ausbessern von Lochpfropfen
 oder Balleinschlagloch..... 16-1c
 beim Entfernen
 – beweglicher Hemmnisse..... 24-1
 – des Ballmarkers..... 20-1, 20-3
 – loser hinderlicher Naturstoffe..... 23-1
 beim Nachmessen..... 18-6
 beim Suchen
 – des Balls in ungewöhnlich beschaffenem Boden..... 12-1d
 – des bedeckten Balls im Hindernis..... 12-1
 – im Wasser im Wasserhindernis..... 12-1c, 14-6
 durch anderen Ball..... 18-5
 durch Gegner
 – beim Suchen..... 18-3a

– im Dreiball-Lochspiel	30-2a
– nicht beim Suchen	18-3b
durch Mitbewerber.....	18-4
durch Nicht zum Spiel Gehöriges	18-1
durch Spieler	
– absichtlich	18-2
– nach Berühren loser hinderlicher Naturstoffe	23-1
– versehentlich	18-2
nach Berühren loser hinderlicher Naturstoffe	23-1
nicht sofort wiederzuerlangen	18 Anm. 1
sich bewegenden Ball gespielt.....	14-5
während der Suche.....	18-1, 18-2, 18-3a, 18-4

■ Ball hinlegen

an die Stelle, von der wegbewegt wurde	20-3a
Ball kommt nicht auf der Stelle zur Ruhe.....	20-3d
Ball nicht korrekt neu eingesetzt, fallen gelassen oder gelegt	20-6
fallen gelassener oder gelegter Ball im Spiel	20-4
Stelle nicht feststellbar.....	20-3c
ursprüngliche Lage verändert.....	20-3b
Verfahren bei Wiederaufnahme des Spiels.....	6-8d
versehentlich bewegt.....	20-3a

■ Ball identifizieren – siehe Ball

■ Ball im Spiel – siehe auch Ball bewegt	Erkl.
neu eingesetzter Ball.....	20-4
provisorischer Ball wird zum	27-2b

■ Ball reinigen

auf dem Grün.....	16-1b, 21, 22
bei Erleichterung	
– im Wasserhindernis	26-1
– unspielbarem Ball	28

– von beweglichem Hemmnis	24-1
– von Biotop	Anh. I
– von unbeweglichem Hemmnis	24-2
– von ungewöhnlich beschaffenem Boden	25-1
– von zeitweiligem Hemmnis	Anh. I
Platzzustand, Erleichterung wegen	Anh. I
wann untersagt und gestattet	21
Wiederaufnahme des Spiels	6-8

■ Ball spielunbrauchbar 5-3

■ Ballmarker

bewegt

– beim Aufnehmen des Balls	20-1
– beim Ausbessern von Lochpfropfen oder Balleinschlaglöchern	16-1c
– beim Zurücklegen des Balls	20-3a
– zufällig	20-1

markiert, aber nicht aufgenommen Erkl. „Neu
eingesetzter Ball“

■ Beanstandungen

Lochspiel

– Beanstandungen und Strafen	34-1a
– Zweifel oder Streit über Spielweise; Beanstandungen	2-5
Zählspiel, Beanstandungen und Strafen	34-1b

■ Beförderung

Verbot der Benutzung während der Runde,

Wettspielbedingung Anh. I

■ Belehrung Erkl.

in Mannschaftsspielen	Anh. I
während der festgesetzten Runde	8-1

■ Beobachter	Erkl.
Nicht zum Spiel Gehörig	Erkl. „Nicht zum Spiel Gehörig“
■ Berühren des Balls – siehe Ball	
■ Besserlegen	
Entscheidung der Spielleitung	Anh. I
Platzregel	Anh. I
■ Bestandteil des Platzes	
Entscheidung der Spielleitung dazu	Erkl. „Hemmnis“, 33-2a, Anh. I
■ Bestball-Lochspiel –	
siehe auch Vierball-Lochspiel	
abwesender Partner	30-3a
Erklärung	Erkl. „Spielformen“
Höchstzahl an Schlägern	30-3d
Spielfolge	30-3b
Strafen	
– Auswirkung anderer Strafen	30-3f
– Disqualifikation der Partei	30-3e
– für die Partei	30-3d
■ Bewerber – siehe auch Mitbewerber	Erkl.
Ball in Bewegung trifft	19-2
falschen Ball spielen	15-3b
nicht eingelocht	3-2
Regelverweigerung	3-4
Spielen außer Reihenfolge	10-2c
Spielen von außerhalb des Abschlags	11-4b
Verantwortlichkeit für Schlagzahlen	6-6
Zweifel über die Spielweise	3-3

■ **Billigkeit**

strittige Fälle entscheiden 1-4

■ **Biotop**

Entscheidung der Spielleitung zu Anh. I

Platzregel..... Anh. I

■ **Blitzgefahr**

gefährliche Situation Anh. I

Spielunterbrechung..... 6-8a

■ **Boden in Ausbesserung** – siehe auch Pfähle Erkl.

Ball beim Suchen darin bewegt..... 12-1

darin Wachsendes, Status von..... Erkl. „Boden in Ausbesserung“

Erleichterung 25-1b

Material zum Abtransport aufgeschichtet, Status.... Erkl. „Boden in Ausbesserung“

Pfähle zur Kennzeichnung, Status von..... Erkl. „Boden in Ausbesserung“

Platzregel, wann Drop-Zone zulässig..... Anh. I

Spiele von untersagt, Platzregel Anh. I

von der Spielleitung bestimmt..... 33-2a

■ **Bodenunebenheiten** 13-2■ **Bunker** – siehe auch Hindernisse Erkl.

Ball unspielbar im 28

nächstgelegener Punkt der Erleichterung 24-2b, 25-1b

Steine im, Platzregel Anh. I

■ **Caddie** – siehe auch Ausrüstung Erkl.

Ball bewegt durch..... 18-2, 18-3, 18-4

Einschränkung in der Wahl des Caddies,
Wettspielbedingung Anh. I

Flaggenstock bedienen	17
für mehr als einen Spieler	Erkl. „Caddie“
nur einen zu gleicher Zeit.....	6-4
Position während des Schlags.....	14-2b
Regelverstoß durch	6-1
Verbot von, Wettspielbedingung	Anh. I

■ Chippen

Üben vor der Runde	7-1b
Üben während der Runde.....	7-2

■ Disqualifikation – siehe Strafen

■ Divots

Ausbessern von	Etikette
zurückgelegte	13-2

■ Dormie

2-1

■ Dreiball-Lochspiel.....

Erkl. „Spielformen des Lochspiels“

Ball in Ruhe durch Gegner bewegt	30-2a
Ball versehentlich abgelenkt oder aufgehalten durch Gegner.....	30-2b

■ Dreier

Erkl. „Spielformen des Lochspiels“

Spielfolge.....	29-1
-----------------	------

■ Drop-Zonen

Allgemeines	Anh. I
-------------------	--------

■ Ehre – siehe auch Spielfolge

Erkl.

bestimmen.....	10-1a, 10-2a
in Spielen gegen Par oder nach Stableford	32-1

■ Ein-Ball-Regelung

Wettspielbedingung Anh. I

■ Eingebetteter Ball

Definition 25-2 Anm.

Erleichterung 25-2

Platzregel..... Anh. I

■ Einzel

Lochspiel Erkl. „Spielformen
des Lochspiels“

Zählspiel Erkl. „Spielformen
des Zählspiels“

■ Entfernung

Entfernungsangaben austauschen Erkl. „Belehrung“

Platzregel für Messgerät Anh. I

schätzen oder messen 14-3, 14-3 Anm.,
Anh. IV

■ Entscheidungen – siehe auch Spielleitung

endgültig, durch Referee 34-2

nach Billigkeit 1-4

■ Erdgänge grabende Tiere Erkl. „Ungewöhnlich beschaffener Boden“

Ball bei der Suche bewegt 12-1d

Loch gemacht von 25-1

■ Fallengelassener Ball – siehe auch Gelände

berührt Person oder Ausrüstung des Spielers 20-2a

erneut fallen lassen..... 20-2c

fallen gelassenen Ball vom falschen Ort spielen 20-7

falsch fallengelassenen Ball aufnehmen..... 20-6

im Spiel 20-4

nahe einer bestimmten Stelle rollt..... 20-2b

- in Lage, an der Behinderung durch den
Umstand gegebenen ist, von dem Erleichterung
genommen wurde 20-2c
- ins Aus, in ein Hindernis, näher zum Loch usw. ... 20-2c
- Spieler muss fallen lassen 20-2a

■ Falsche Auskunft

- über Anzahl Schläge im Lochspiel 9-2a
- zeitliche Beschränkung für Beanstandungen 2-5, 34-1

■ Falsche Schlagzahl

- für das Loch 6-6d
- Versäumnis, Strafe einzurechnen 6-6d Ausnahme

■ Falscher Ball Erkl.

- Schläge mit
 - im Lochspiel 15-3a
 - im Zählspiel 15-3b
- Vierball
 - Lochspiel 30-3c
 - Zählspiel 31-5
- Zeit, die verbraucht wurde beim Spiel eines Erkl. „Verlorener Ball“

■ Falscher Ort Erkl.

- Ball aufnehmen, der am falschen Ort fallen
gelassen oder hingelegt wurde 20-6
- Ball gespielt von
 - im Lochspiel 20-7b
 - im Zählspiel 20-7c

■ Falsches Grün Erkl.

- nächstgelegener Punkt der Erleichterung 25-3, Erkl.
„Nächstgelegener
Punkt der
Erleichterung“

■ Festgesetzte Runde	Erkl.
Anzahl der Löcher reduzieren nachdem festgesetzte	
Runde begonnen hat	33-1
Belehrung, während der	8-1
erlaubte Zeit zum Beenden der	6-7 Anm.2
Höchstzahl von Schlägern	4-4a
künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche	
Ausrüstung, ungewöhnliche Verwendung von	
Ausrüstung, Verwendung während der Runde	14-3
Schläger	
– beschädigt	4-3
– Spieleigenschaften	4-2a
verlängern bei Gleichstand im Lochspiel	2-3
zu Fuß gehen während der, Wettspielbedingung	Anh. I
■ Fixieren des Schlägers	14-1b
■ Flaggenstock	Erkl.
bedienen ohne Ermächtigung	17-2
bedient, entfernt oder hochgehalten	17-1
bedienten, entfernten oder hochgehaltenen Flaggen-	
stock fortbewegen, während Ball in Bewegung	24-1
Beschädigung vermeiden	Etikette
treffen	17-3
■ Gegner	Erkl.
Ball abgelenkt von	19-3
Ball bewegt durch	18-3
Ball in Dreiball-Lochspiel abgelenkt von	30-2b
bedient Flaggenstock ohne Ermächtigung	17-2
Strafe mitteilen an	9-2b
■ Gelände	Erkl.
Ball bewegt nach Berühren loser hinderlicher	
Naturstoffe	23-1
Bodenbelüftungslöcher	Anh. I

vorhergehender Schlag gespielt im	20-5
nächstgelegener Punkt der Erleichterung	24-2, 25-1
■ Geteiltes Loch	2-2
■ Geteiltes Lochspiel	2-3
Entscheidung der Spielleitung bei gleichen Ergebnissen	33-6
■ Gleiche Ergebnisse	
Empfehlungen bei gleichen Ergebnissen, Möglichkeiten	Anh. I
Verantwortung der Spielleitung	33-6
verlängern der festgesetzten Runde bei gleichen Ergebnissen, Lochspiel	2-3
■ Golfcarts	
unnötige Beschädigung vermeiden	Etikette
Wettspielbedingung untersagt Benutzung	Anh. I
■ Golfspiel	1-1
■ Gras	
berühren	
– beim Suchen und Identifizieren des Balls	12-1
– mit Schläger im Hindernis.....	13-4 Anm.
in oder am Rand des Bunkers, nicht Hindernis	Erkl. „Bunker“
lose Grashalme nicht am Ball haftend in	Erkl. „Lose hinderliche Naturstoffe“
Schnittgut zum Abtransport bestimmt	Erkl. „Boden in Ausbesserung“

■ **Grassoden**

ausgeschnittene, eingesetzte Grassoden.....	13-2
geschichtet als Bunkerwand, kein Hindernis	Erkl. „Bunker“
Schnittkanten von Grassoden, Erleichterung durch Platzregel.....	Anh. I

■ **Griff** – siehe Schläger

Grün – siehe auch Hemmnisse, Hindernisse, lose hinderliche Naturstoffe	Erkl.
---	-------

■ **Grün** - siehe auch Hemmnisse, Hindernisse, lose hinderliche Naturstoffe
Ball

– aufnehmen	16-1b
– in ungewöhnlich beschaffenem Boden.....	25-1b
– ragt über Lochrand hinaus	16-2
– reinigen	16-1b
Beanstandung vor Verlassen erheben.....	2-5
Bodenbelüftungslöcher	Anh. I
Beschädigung ausbessern	Etikette
falsches Grün.....	Erkl.
– Behinderung	25-3a
– Erleichterung	25-3b
lose hinderliche Naturstoffe auf dem	Erkl.
	„Lose hinderliche Naturstoffe“
nächst gelegener Punkt der Erleichterung	24-2b, 25-1b
nächsten Schlag des Gegners schenken	2-4
Oberfläche prüfen	16-1d
Puttlinie	
– berühren.....	16-1a
– Linie zum Putten angeben.....	8-2b
– Oberfläche prüfen	16-1d
– Position des Caddies oder Partners	14-2b

– über oder auf stehen.....	16-1e
Rücksichtnahme auf andere Spieler	Etikette
– vor oder zwischen den Runden	7-1b
– während der Runde	7-2
unbewegliche Hemmnisse nahe am	Anh. I
Versäumnis im Zählspiel einzulochen	3-2

■ **Grundstrafe** – siehe Strafe

■ **Handicap** – siehe Vorgabe

■ Handschuhe	Anh. IV
müssen einfach sein	14-3, Anh. IV

■ Hemmnisse – siehe auch Aus, Hindernisse,	
lose hinderliche Naturstoffe	Erkl.
Ball darin nicht gefunden	24-3
Ball darin während Suche bewegt.....	12-1d
Behinderung der Lage des Balls, des Stands,	
Beeinträchtigung der Spiel- oder Puttlinie	24-1, 24-2a, Anh. I
berühren.....	13-4 Anm.
bewegliche	24-1
entfernen im Hindernis.....	13-4
Entscheidung der Spielleitung zu	Anh. I
Platzregel	
– Drop-Zonen, wann zulässig.....	Anh. I
– Steine im Bunker	Anh. I
– unbewegliche Hemmnissen nahe am Grün	Anh. I
– zeitweilige Stromleitungen und Kabeln.....	Anh. I
– zeitweilige, unbeweglichen Hemmnissen	Anh. I
Raum des beabsichtigten Schwungs.....	24-2a
Steine im Bunker	Anh. I
unbeweglich	24-2, Anh. I
unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	Anh. I

zeitweilige Anh. I

■ **Hindernisse** – siehe auch Hemmnisse, Pfähle Erkl.

Ball aus einem Hindernis gespielt kommt in
anderem zur Ruhe 13-4 Ausn. 3

Ball darin

– aufgenommen, darf darin fallen gelassen

oder zurücklegt werden 13-4

– Ball rollt hinein, näher zum Loch, usw,

wann erneut fallen lassen 20-2c

Ball identifizieren im 12-2

bedeckten Ball darin suchen 12-1

Beschaffenheit prüfen 13-4

Boden oder Wasser im Wasserhindernis

mit Hand oder Schläger berühren 13-4

Bunker Erkl. „Bunker“

Erleichterung von zeitweisigem Hemmnis Anh. I

Schläge mit falschem Ball im 15-3

Schläger aufsetzen im 13-4

Schläger hinlegen im 13-4

Üben im untersagt 7-2

vorhergehender Schlag daraus gespielt 20-5

Wasserhindernisse (einschließlich seitlicher

Wasserhindernisse) Erkl.

– Ball darin

– keine Erleichterung von unbeweglichen Hemmnis 24-2b Anm. 1

– keine Erleichterung von ungewöhnlich

beschaffenem Boden 25-1b Anm. 1

– Möglichkeiten der Erleichterung 26-1

– Ball darin bewegt sich im Wasser, gespielt 14-6

– Ball darin gespielt, außerhalb verloren,

unspielbar oder im Aus 26-2b

– Ball darin gespielt, kommt im gleichen oder

anderem Hindernis zur Ruhe 26-2a

– Ball provisorisch gespielt, Platzregel Anh. I

– Drop-Zone, Platzregel Anh. I

- Pfähle, die Status bezeichnen Erkl. „Wasserhindernis“ und „Seitliches Wasserhindernis“
- Seitliches Wasserhindernis..... Erkl. „Seitliches Wasserhindernis“
- während Suche im Wasser danach tasten 12-1c
- zeitweiliges Wasser Erkl. „Zeitweiliges Wasser“

■ Junge Bäume

- Schutz durch Platzregel Anh. I

■ Kleidung

- allgemeine Bestimmungen..... Anh. IV

■ Künstliche Gegenstände Erkl. „Hemmnis“

■ Künstliche Hilfsmittel

- allgemeine Bestimmungen..... Anh. IV
- ungebräuchliche Ausrüstung, ungewöhnliche Verwenden von Ausrüstung 14-3

■ Lage des Balls – siehe Ball

■ Langsames Spiel

- Lochspiel, abändern der Strafe in Wettspielbedingung 6-7 Anm. 2
- Strafe..... 6-7
- Zählspiel, abändern der Strafe in Wettspielbedingung 6-7 Anm. 2

■ Linien – siehe auch Pfähle

- Aus, zur Kennzeichnung verwenden Erkl. „Aus“
- Boden in Ausbesserung, zur Kennzeichnung verwenden..... Erkl. „Boden in Ausbesserung“

seitliche Wasserhindernisse, zur Kennzeichnung verwenden	Erkl. „Seitliches Wasserhindernis“
Wasserhindernisse, zur Kennzeichnung verwenden	Erkl. „Wasserhindernis“

- **List of Conforming Driver Heads** –
siehe Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe

- **List of Conforming Golf Balls** –
siehe Verzeichnis zugelassener Golfbälle

- **Loch** – siehe auch Lochspiel, Spiellinie
- | | |
|---|---|
| Anzahl in der festgesetzten Runde | Erkl. „Festgesetzte Runde“ |
| Ball ragt über Lochrand hinaus | 16-2 |
| beschädigt | 33-2b |
| einlochen | |
| – Ball, der vom Abschlag gespielt wurde | 1-1, 15-1 |
| – Versäumnis einzulochen im Zählspiel | 3-2 |
| Schlagzahl bestimmen, wenn zweiter Ball im Zählspiel gespielt | 3-3b |
| erlaubte Zeit zum Beenden des | 6-7 Anm.2 |
| falsche Schlagzahl | 6-6d |
| Flaggenstock zurücksetzen | Etikette |
| halbiert | 2-2 |
| Gewinner | 2-1 |
| neue Löcher für Wettspiel | 33-2b, Anh. I |
| Oberfläche des Grüns prüfen, beim Spielen des | 16-1d |
| schenken im Lochspiel | 2-4 |
| von Erdgänge grabendem Tier | Erkl. „Erdgänge grabendes Tier“ |
| von Erdgänge grabendem Tier, Reptil oder Vogel | Erkl. „Ungewöhnlich beschaffener Boden“ |
| von Platzpfleger gemacht | Erkl. „Boden in Ausbesserung“ |

■ Lochpfropfen

ausbessern 16-1c

■ Lochspiel – siehe auch Bestball-Lochspiel,

Parteien, Schlagzahlen, Strafen, Vierball-Lochspiel Erkl. „Spielformen des Lochspiels“

Auslosung Anh. I

Auskunft über Schlagzahl 9-2a

außerhalb des Abschlags 11-4a

Ball durch Gegner bewegt

– beim Suchen 18-3a

– nicht beim Suchen 18-3b

Ball vom Spieler bewegt 18-2

Ball von falschem Ort gespielt 20-7b

Beanstandungen 2-5

Dreiball-Lochspiel, Ball versehentlich von

Gegner aufgehalten oder abgelenkt 30-2b

einvernehmliche Spielunterbrechung 6-8a

Entscheidung bei gleichen Ergebnissen 2-3, Anh. I

falsche Auskunft über die Schlagzahl erteilt 9-2

Flaggenstock bedienen ohne Ermächtigung 17-2

Gewinner

– des Lochs 2-1

– des Lochspiels 2-3

in Verbindung mit Zählspiel 33-1

Langsames Spiel 6-7

Loch geteilt 2-2

schenken des Lochspiel, des Lochs oder des

nächsten Schlags 2-4

Schlag mit falschem Ball 15-3a

Spielfolge 10-1a, 30-3b

Spieltempo Etikette

Stand des Lochspiels 2-1

Strafen

– Beanstandungen 2-5

– dem Gegner mitteilen 9-2b

– Disqualifikation, Ermessen der Spielleitung	33-7
– Grundstrafe.....	2-6
– Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln ..	1-3
– zeitliche Beschränkung zum Verhängen	34-1a
Üben	
– vor oder zwischen Runden	7-1a
– während der Runde	7-2
Vorgabe	6-2a

■ Lose hinderliche Naturstoffe –

siehe auch Hemmnisse, Hindernisse	Erkl.
auf dem Grün.....	Erkl. „Lose hinderliche Naturstoffe“ entfernen
– im Hindernis	13-4
– von der Puttlinie.....	16-1a
– wenn Ball in Bewegung ist	23-1
Erleichterung	23-1
Steine im Bunker, Platzregel.....	Anh. I
zeitweiliges Wasser.....	Erkl. „Zeitweiliges Wasser“

■ Material zur Beseitigung angehäuft.....

Erkl. „Boden in
Ausbesserung“

■ Messen

Ball dabei bewegt	18-6
künstliche Hilfsmittel.....	14-3, Anh. IV

■ Mitbewerber.....

Erkl.

Ball bewegt durch.....	18-4
Ball identifizieren	12-2
Ball in Bewegung trifft.....	19-4
Ball überprüfen	5-3
bedient den Flaggenstock	17
bestreitet, dass Ball spielunbrauchbar	5-3 Anm.
Zweifel über Spielweise	3-3

■ Musterplatzregeln

Ball reinigen.....	Anh. I
Besserlegen und Winterregeln.....	Anh. I
Biotope	Anh. I
Boden in Ausbesserung, Spielen untersagt.....	Anh. I
Bodenbelüftungslöcher	Anh. I
Drop-Zonen	Anh. I
Entfernungsmessgeräte	Anh. I
eingebetteter Ball.....	Anh. I
Schnittkanten von Grassoden.....	Anh. I
Schutz junger Bäume.....	Anh. I
Steine in Bunkern	Anh. I
übernehmen	Anh. I
unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	Anh. I
Wasserhindernisse, Ball provisorisch nach Regel 26-1	Anh. I
zeitweilige Hemmnisse	Anh. I
zeitweilige Stromleitungen	Anh. I

■ Nächstgelegener Punkt der Erleichterung..... Erkl.

auf dem Grün.....	24-2b, 25-1b
Bezugspunkt zum erneuten Fallenlassen.....	20-2c (VII)
im Bunker.....	24-2b, 25-1b
im Gelände	24-2b, 25-1b

■ Nicht zum Spiel Gehörig Erkl.

Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten von ..	19-1
Ball in Ruhe bewegt von.....	18-1
Beobachter	Erkl. „Beobachter“
Mitbewerber	Erkl. „Mitbewerber“
Referee	Erkl. „Referee“
Vorcaddie.....	Erkl. „Vorcaddie“
Zähler	Erkl. „Zähler“

■ Parteien – siehe auch Lochspiele	Erkl.
Disqualifikation von	
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3e
– im Vierball-Zählspiel	31-7
Spielfolge	
– Ehre am Abschlag	10-1a
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3b
– im Vierball-Zählspiel	31-4
Strafe, Höchstzahl von 14 Schlägern	
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3d
– im Vierball-Zählspiel	31-6
Vertretung von	
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3a
– im Vierball-Zählspiel	31-2
■ Partner	Erkl.
Belehrung erbitten	8-1
fehlt	
– im Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3a
– im Vierball-Zählspiel	31-2
Position während des Schlags	14-2b
Schläger gemeinsam benutzen	4-4b
■ Pfähle	
Aus, Kennzeichnung von	Erkl. „Aus“
Boden in Ausbesserung, Kennzeichnung von	Erkl. „Boden in Ausbesserung“
seitliche Wasserhindernisse, Kennzeichnung von ...	Erkl. „Seitliches Wasserhindernis“
Wasserhindernisse, Kennzeichnung von	Erkl. „Wasserhindernis“
■ Physische Unterstützung	14-2a

-
- **Platz**..... Erkl.
 Festlegen der Grenzen des..... 33-2a
 Schonung des..... Etikette
 unbespielbar..... 33-2d
 Vorrecht auf dem Etikette
- **Platz unbespielbar**
 Entscheidung der Spielleitung 33-2d
- **Platzpfleger**
 Loch gemacht von, Status..... Erkl. „Boden in
 Ausbesserung“
- **Platzregeln** – siehe auch Musterplatzregeln
 Besserlegen und Winterregeln..... Anh. I
 Drop-Zonen, Benutzung Anh. I
 im Widerspruch zu den Golfregeln..... 33-8
 keine Erleichterung bei Behinderung der
 Standposition durch ungewöhnlich
 beschaffenem Boden 25-1a Anm.
 Nächstgelegener Punkt der Erleichterung..... 24-2b Anm. 3
 Spielen untersagt.....
 – aus Biotop Erkl. „Boden in
 Ausbesserung“,
 „Wasserhindernis“, Anh. I
 – aus Boden in Ausbesserung Erkl. „Boden in
 Ausbesserung“, Anh. I
 Strafe abändern 33-8b
 Verantwortung der Spielleitung 33-8a, Anh. I
- **Platzzustand**
 Entscheidung der Spielleitung zu Anh. I
 Platzregeln zu Anh. I

■ Provisorischer Ball	Erkl.
aufgeben	27-2c
Hinweise zum Spieltempo	Etikette
Platzregel erlaubt, einen Ball provisorisch nach	
Regel 26-1 am Wasserhindernis zu spielen	Anh. I
vom Abschlag	10-3
wann erlaubt	27-2a
wird Ball im Spiel	Erkl. „Verlorener Ball“, 27-2b
■ Puttlinie – siehe auch Spiellinie	Erkl.
ausbessern von Lochpfropfen, Balleinschlaglöchern	
oder anderen Beschädigungen	16-1c
berühren	16-1a
entfernen loser hinderlicher Naturstoffe	16-1a
Linie zum Putten angeben	8-2b
Position des Caddies oder Partners	14-2b
über oder auf stehen	16-1e
■ Referee	Erkl.
Spielleitung kann Aufgaben einschränken	33-1
Entscheidung endgültig	34-2
Nicht zum Spiel Gehörig	Erkl. „Nicht zum Spiel Gehörig“
■ Regeln – siehe auch Strafen	Erkl.
abändern	
– Entscheidung der Spielleitung	33-1
– durch Übereinkunft	1-3
Anwendung in Dreiball-, Bestball- und	
Vierball-Lochspiel	30-1
Berechtigung zum Abändern	33-8, Anh. I
nicht durch Regeln erfasste Einzelheit	1-4
Platzregeln	33-8, Anh. I
Regelverweigerung, Zählspiel	3-4
Verantwortlichkeit des Spielers	6-1

Verstoß gegen, Grundstrafe

- Lochspiel 2-6
- Zählspiel 3-5

■ Schenken

des Lochspiels, des Lochs oder

des nächsten Schlags 2-4

■ Schlag – siehe auch Standposition Erkl.

annullieren 10-1c

Ball beschädigt durch 5-3

Ball mehr als einmal treffen 14-4

Belehrung erbitten 8-1

geteiltes Loch 2-2

mit falschem Ball

– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel 30-3c

– im Lochspiel 15-3a

– im Vierball-Zählspiel 31-5

– im Zählspiel 15-3b

mit provisorischem Ball 27-2b

schenken 2-4

Sicherheit Etikette

Unterstützung

– künstliche Hilfsmittel 14-3

– physische Unterstützung 14-2a

von außerhalb des Abschlags 11-4

von der Stelle des vorhergehenden

Schlages spielen 20-5

■ Schlag und Distanzverlust

Ball im Aus 27-1

Ball im Wasserhindernis 26-1a

Ball unspielbar 28a

Ball verloren 27-1

■ **Schlagen, Treffen**

Ball mehr als einmal treffen	14-4
ehrlich schlagen	14-1a
Fixieren des Schlägers	14-1b
Flaggenstock oder bedienende Person treffen	17-3

■ **Schläger**

Abnutzung und Abänderung	4-1b
aufsetzen	
– im Hindernis	13-4
– leicht	13-2
beschädigt	
– anders als im normalen Spielverlauf	4-3a
– im normalen Spielverlauf	4-3a
– vor der Runde	4-3c
Design	Anh. II
Ersetzen während der Runde	4-3a
gemeinsam mit Partner nutzen	4-4b
Griff	
– künstliche Hilfe beim Greifen	14-3
– Spezifikation	Anh. II
Höchstzahl	4-4a
Länge	Anh. II
leihen	4-3a, 4-4a
Muster an R&A zur Prüfung senden	Anh. II
neutralisiert	4-4c
Schaft	Anh. II
Schlagfläche	Anh. II
Spezifikation	4-1. Anh. II
Spieleigenschaften verändern	4-2
spielunbrauchbar	4-3a
Strafen	
– Anbringen von Fremdmaterial	4-2b
– nicht zugelassener Schläger	4-1
– Spieleigenschaft verändert	4-2a
– überzählige Schläger	4-4

Verstellbarkeit.....	Anh. II
Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe.....	Anh. I
Zusammensetzen.....	4-3a, 4-4a

■ Schlagzahl

Änderung nach Einreichung verboten.....	6-6c
falsche Schlagzahl	6-6d
für das Loch, wenn zweiter Ball im Zählspiel gespielt	3-3b
Verantwortlichkeit der Spielleitung	33-5
Verantwortlichkeit des Bewerbers	6-6b, 6-6d, 31-3
Verantwortlichkeit des Zählers	6-6a, 31-3, 32-1b
Vierball-Zählspiel	31-3

■ Schuhe

allgemeine Bestimmungen.....	Anh. IV
------------------------------	---------

■ Schutz gegen die Elemente 14-2a

■ Seitliches Wasserhindernis –

siehe auch Hindernisse, Pfähle.....	Erkl.
Entscheidung der Spielleitung dazu.....	Anh. I
Erleichterung	26-1

■ Sicherheit

Rücksichtnahme	Etikette
----------------------	----------

■ Spiel gegen Par

Beschreibung des	32-1a
Schlagzahlen aufschreiben	32-1a
unangemessene Verzögerung oder langsames Spiel.....	32-1a
Verstoß gegen Regel, die Anpassung der Anzahl gewonnener Löcher verlangt.....	32-1a Anm. 1
Zählweise	32-1a

■ **Spieler**

Ball bewegt.....	
– absichtlich	18-2
– nach Berühren loser hinderlicher Naturstoffe	23-1
– versehentlich	18-2
Ball identifizieren	12-2
Ball untersuchen	5-3
Beanstandung erheben	2-5
Rücksichtnahme auf andere Spieler	Etikette
Verantwortung den richtigen Ball zu spielen	6-5, 12-2
Spielergruppen – siehe auch Zählspiel	
Durchspielen während der Suche erlauben	Etikette
Vorrecht auf dem Platz	Etikette

■ **Spießfolge** – siehe auch Ehre

Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3b
Ehre in Wettspielen gegen Par oder nach	
Stableford mit Vorgabe	32
Lochspiel	10-1
provisorischer oder zweiter Ball vom Abschlag	10-3
Rücksicht auf andere Spieler	Etikette
wenn Ball nicht gespielt wird wie er liegt	10-1 Anm., 10-2 Anm.
Zählspiel	10-2

■ **Spießleitung** – siehe auch Wettspielbedingungen

Abspielzeiten und Spielergruppen festlegen	6-3, 33-3
Bauwerk zum Bestandteil des Platzes erklären	Erkl. „Hemmnis“, 33-2a
Entscheidung	
– bei gleichen Ergebnissen	33-6, Anh. I
– endgültig	34-3
festlegen	
– der Grenzen des Platzes	33-2, Anh. I
– beweglichen Hemmnissen zu unbeweglichen	Erkl. „Hemmnis“
– Übungsflächen	33-2c

– Wasserhindernisse	Erkl. „Wasserhindernis“, „Seitliches Wasserhindernis“
langsameres Spiel vermeiden	6-7 Anm. 2
Pflichten und Rechte	33
Platzregeln erstellen	33-8a, Anh. I
Schlagzahlen zusammenzählen, Vorgabe anrechnen	6-6d Anm. 1, 33-5
schwerwiegender Verstoß beim Spielen von falschem Ort, Mitteilung über Korrektur	20-7c
Spielunterbrechung	6-8
Üben, Regelungen zum	7-1 Anm., 7-2 Anm. 2
verlängern der festgesetzten Runde bei Gleichstand im Lochspiel	2-3
Vorgabenverteilung	33-4
Wettspielbedingungen festlegen.....	33-1
Zähler bestimmen	Erkl. „Zähler“
zweiter Ball, Mitteilung über Spiel von.....	3-3a
■ Spiellinie – siehe auch Puttlinie	Erkl. angeben
– auf dem Grün.....	8-2b
– außerhalb des Grüns.....	8-2a
Beeinträchtigung auf der	24-2a, 25-1b
Beeinträchtigung auf der, Platzregel – unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	Anh. I
– zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse	Anh. I
Behinderung durch Abschlagmarkierungen vermeiden.....	11-2
Position des Caddies oder des Partners Caddie	14-2b
verbessern.....	13-2
■ Spieltempo beim Suchen des Balls.....	Etikette
Verhinderung langsamen Spiels	6-7 Anm. 2, Anh. I

- **Spielunterbrechung** – siehe auch „Aussetzung des Spiels“
 siehe auch „Aussetzung des Spiels“
 Ball aufnehmen bei 6-8c
 durch Spielleitung, Verfahren bei 6-8b
 erlaubte Umstände 6-8a
 Umstände, die sofortige Unterbrechung verlangen 6-8b Anm., Anh. I
- **Spielzufall** Erkl.
 Ball zufällig durch „Nicht zum Spiel
 Gehöriges“ aufgehalten oder abgelenkt 19-1
- **Spikes an Golfschuhen**
 Ausbessern von Schäden auf dem Grün 16-1c
 Ausbessern von Schäden durch Etikette
- **Stableford-Wettspiele**
 Schlagzahlen aufschreiben 32-1b
 Strafen der Disqualifikation 32-2
 unangemessene Verzögerung oder
 langsames Spiel 32-1b Anm. 2
 Verstoß gegen Regel mit höchstzulässige
 Strafe je Runde 32-1b Anm. 1
 Zählweise 32-1b
- **Standposition** – siehe auch Schlag Erkl.
 abnorme Art von Standposition, Behinderung durch
 – unbewegliches Hemmnis 24-2b
 – ungewöhnlich beschaffenen Boden 25-1b
 Aus Erkl. „Aus“
 außerhalb des Abschlags 11-1
 bauen 13-3
 Behinderung durch
 – unbewegliches Hemmnis 24-2a
 – ungewöhnlich beschaffenen Boden 25-1a
 Behinderung durch Abschlagmarkierungen
 vermeiden 11-2

Platzregel, untersagt Erleichterung	
bei Behinderung der.....	25-1a
redlich beziehen.....	13-2
über oder auf der Puttlinie.....	16-1e

■ Strafe

annulliert, wenn Runde im Zählspiel annulliert	33-2d
außer Acht lassen	
– durch Platzregel.....	33-8b
– durch Übereinkunft	1-3
Disqualifikation, aufheben, abändern	
oder verhängen.....	33-7
Gegner oder Zähler mitteilen.....	9-2, 9-3
Grundstrafe.....	
– Lochspiel.....	2-6
– Zählspiel	3-5
Regelverstoß mit höchstzulässiger Strafe der	
Spielleitung berichten, in Spielen gegen Par oder	
nach Stableford.....	32-1a Anm. 1
zeitliche Beschränkung zur Verhängung	
– Lochspiel.....	34-1a
– Zählspiel	34-1b

■ Strafschlag..... Erkl.

■ Strittige Fälle

bei Beanstandungen	2-5, 34
nicht von den Regeln erfasste Einzelheiten.....	1-4

■ Tee und Aufsetzen des Balls – siehe auch Abschlag

Ball fällt vom Tee.....	11-3
Benutzung unzulässiger Tees	11-1
Erklärung	Anh. IV
Verfahren zum Aufsetzen des Balls.....	11-1

■ Tier, Loch von Erdgänge grabendem

Ball bei Suche darin versehentlich bewegt 12-1d
 Erklärung „Ungewöhnlich beschaffener Boden“ Erkl.

■ Üben – siehe auch Übungsflächen, Übungsschwung

üben auf oder nahe dem Grün des zuletzt
 gespielten Lochs untersagen, Wettspielbedingung .Anh. I
 vor oder zwischen Runden 7-1
 während der Runde..... 7-2

■ Übungsflächen

Entscheidung der Spielleitung 33-2c

■ Übungsschwünge

sind keine Übungsschläge..... 7-2 Anm. 1
 unnötige Beschädigungen vermeiden..... Etikette

■ Unangemessene Verzögerung

Strafe..... 6-7

■ Ungewöhnlich beschaffener Boden Erkl.

Ball bei Suche darin versehentlich bewegt 12-1d
 Behinderung durch 25-1a
 Erleichterung von 25-1b
 Nächstgelegener Punkt der Erleichterung,
 Erklärung Erkl.

■ Unspielbarer Ball

aus dem Wasserhindernis gespielten Ball
 für unspielbar halten 26-2b
 beschädigt, spielunbrauchbar 5-3
 Erleichterung 28

■ Unterbrechung des Spiels – siehe Spielunterbrechung siehe Spielunterbrechung

■ Unterstützung	
Strafe.....	14-2
■ Verlorener Ball	Erkl.
Hemmnis	24-3
Hinweise auf Spieltempo.....	Etikette
provisorischen Ball spielen, wenn	
ursprünglicher Ball verloren sein könnte	27-2a
ungewöhnlich beschaffener Boden.....	25-1c
Verfahren	27-1
Wasserhindernis	26-1
zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse	Anh. I
zeitweiliges Wasser, Boden in Ausbesserung, usw. ..	25-1c
■ Vierball-Lochspiel	Erkl. „Spielformen des Lochspiels“
fehlender Partner	30-3a
Spielfolge.....	30-3b
Strafen	
– Auswirkungen anderer Strafen	30-3f
– Disqualifikation der Partei	30-3e
– für die Partei	30-3d
■ Vierball-Zählspiel	Erkl. „Spielformen des Zählspiels“
fehlender Partner	31-2
Schlagzahlen aufschreiben	6-6d Anm. 2, 31-3, 31-7
Spielfolge.....	31-4
Strafen	
– Auswirkungen anderer Strafen	31-8
– Disqualifikation der Partei	31-7
– für die Partei	31-6

■ **Vierer**

Erklärung „Spielformen des Lochspiels“	Erkl.
Erklärung „Spielformen des Zählspiels“	Erkl.
Lochspiel	29-2
Spielfolge	29-1
Zählspiel	29-3

■ **Vorcaddie** Erkl.

Erklärung „Nicht zum Spiel Gehöriges“	Erkl.
---	-------

■ **Vorgabe** Erkl.

anrechnen, Pflicht der Spielleitung	33-5
Lochspiel	6-2a
mit falscher Vorgabe spielen	
– im Lochspiel	6-2a
– im Zählspiel	6-2b
– wissentlich im Zählspiel	34-1b
Verantwortlichkeit des Spielers	6-2
Vorgabeverteilung	33-4

■ **Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe**

Wettspielbedingung	4-1, 33-1, Anh. I
--------------------------	-------------------

■ **Verzeichnis zugelassener Golfbälle**

Wettspielbedingung	5-1, 33-1, Anh. I
--------------------------	-------------------

■ **Wasserhindernisse** – siehe Hindernisse■ **Wettspielbedingungen**

Auslosung bei Lochspielen	Anh. I
Aussetzung des Spiels wegen Gefahr	Anh. I
Beförderung	Anh. I
Belehrung bei Mannschaftswettspielen	Anh. I
Spezifikationen von Schlägern und Bällen	
– Ein-Ball-Regelung	Anh. I

– Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe (List of conforming Driver Heads).....	Anh. I
– Verzeichnis zugelassener Golfbälle (List of conforming Golf Balls)	Anh. I
Caddie	
– Benutzung untersagen	Anh. I
– Wahl eingeschränken	Anh. I
Doping-Verbot	Anh. I
Entscheidung bei gleichen Ergebnissen.....	Anh. I
Neue Löcher	Anh. I
Spieler muss kennen	6-1
Spielleitung muss festlegen	33-1, Anh. I
Spieltempo	Anh. I
Üben	Anh. I

■ Zähler	Erkl.
Ball identifizieren	12-2
Ball untersuchen	5-3
bestreitet, dass Ball spielunbrauchbar	5-3
Nicht zum Spiel Gehörig	Erkl. „Nicht zum Spiel Gehörig“

Schlagzahlen aufschreiben	
– Vierball-Zählspiel	31-3
– Wettspiel nach Stableford	32-1b
– Wettspiel gegen Par	32-1a
– Zählspiel	6-6a
Strafen mitteilen, dem.....	9-3
Zweifel über Spielweise	3-3

■ Zählspiel – siehe auch Schlagzahlen, Strafen, Vierball-Zählspiel	
Auskunft über Schlagzahl.....	9-3
Ball von außerhalb des Abschlags gespielt	11-4b
Ball von falschem Ort gespielt.....	20-7c
Beschreibung des	3-1

Flaggenstock, bedient ohne Ermächtigung	17-2
Gewinner	3-1
in Verbindung mit Lochspiel	33-1
langames Spiel, Abänderung der Strafe	6-7 Anm. 2
neue Löcher	33-2b, Anh. I
Schläge mit falschem Ball	15-3b
Spiele außerhalb Reihenfolge	10-2c
Spielergruppen	
– durch Spielleitung zusammengestellt	33-3
– wechseln	6-3b
Spielefolge	10-2a, 10-2c, 29-3
Strafen	
– dem Zähler mitteilen	9-3
– Disqualifikation, Entscheidung der Spielleitung ...	33-7
– Grundstrafe	3-5
– Übereinkunft, außer Acht zu lassen	1-3
– zeitliche Beschränkung zum Verhängen	34-1b
Übereinkunft, außer der Reihe zu spielen	10-2c
Versäumnis einzulochen	3-2
Vorgabe	6-2b
Regelverweigerung	3-4
Zweifel über die Spielweise	3-3
zweiter Ball bei Zweifel über Spielweise	3-3a

■ Zeitweiliges Wasser	Erkl.
Behinderung durch und Erleichterung von	25-1

■ Zweifel über die Spielweise

Lochspiel	2-5
Zählspiel	3-3

■ Zweiter Ball

Schlagzahl für das Loch bestimmen	3-3b
gespielt bei Zweifel über das Verfahren	3-3
vom Abschlag	10-3

Systematisches Register Amateurstatut

Suchbegriff	Regeln
■ Amateurstatus	1-2
■ Amateurstatut	Regeln, Erkl.
■ Annahme von Golfausrüstung	6-2
■ Auslagenerstattung	
annehmen	4-2, 4-3
Firmenmannschaften	4-2d
Mannschaft der Bundeswehr	4-2d
Universitätsmannschaften	4-2d
■ Autorentätigkeit	
Schriftliche Unterweisung	5-3
Verlust des Amateurstatus	6-4
■ Beihilfen, Stipendien	6-5
■ Berufsgolf	
Bedeutung von	2-1
Wartefrist bei Wiedereinsetzung	9-2b(l)
■ Ehrengabe	
Annahme	3-3
Erklärung	Erkl.

Suchbegriff	Regeln
■ Einhaltung der Bestimmungen	8
■ Einspruchsverfahren	8-3, 9-4
■ Einzelhandelswert	Erkl.
■ Gesponserte Vorgabenwettspiele Auslagerenerstattung	4-2g
■ Golfamateureur Erklärung	Erkl.
■ Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport	Erkl.
■ Hole-in-One – Preis	3-2b
■ Jugendlicher	Erkl.
Auslagen	4-2b
■ Lebensunterhalt Auslagerenerstattung	4-3
■ Mitgliedschaft Verlust des Amateurstatus	6-6
■ Namens- oder Bildverwertung Verlust des Amateurstatus	6-2
■ Persönliches Erscheinen Verlust des Amateurstatus	6-3
■ Preise Annahme von	3
■ Spiele um Preisgeld	3-1

■ Rundfunk- und Fernsehübertragungen	
Verlust des Amateurstatus	6-4
■ Schulveranstaltung	
Auslagenerstattung	4-2d
■ Stipendien	
Annahme	6-5
■ Symbolischer Preis	Erkl.
■ Unterweisung	
Entschädigung für Erteilung von	5
Erklärung	Erkl.
■ Verhalten	
dem Amateursport abträglich	7-1
gegen die wohlverstandenen Belange des Golfsports	7-2
■ Verträge	2-2
■ Werbung	
Verlust Amateurstatus	6-2
■ Wetteinsätze	
Spiel um	Anh. Amateurstatut
■ Wiedereinsetzung	9

