

Offizielle GOLFREGELN 2004 – 2007

MIT AMATEURSTATUT



**Lizenzierte Übersetzung
R&A Rules Limited**

Einzig vom Deutschen Golf Verband (DGV) anerkannte
Übertragung der „Rules of Golf“ in die deutsche Sprache

23. Ausgabe der Golfregeln des DGV

Impressum

Herausgeber:	Deutscher Golf Verband e. V. (DGV), Wiesbaden
Verlag:	Albrecht Golf Verlag GmbH, Gräfelfing
Verantwortlich für den Inhalt:	Regelausschuss des Deutschen Golf Verbandes e. V.
Gesamtherstellung:	Albrecht Golf Verlag GmbH, Gräfelfing
Anzeigen:	Albrecht Golf Verlag GmbH, Gräfelfing
Druck:	Memminger Medien Centrum
Herausgegeben:	Januar 2004
Copyright© 2003:	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.

ISBN 3-87014-186-7

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

R&A Rules Limited

Der Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews überträgt mit Wirkung vom 1. Januar 2004 R&A Rules Limited (R&A) 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.

Die neuen Golfregeln und die neuen Regeln zum Amateurstatut sind deshalb durch R&A Rules Limited genehmigt worden.

Ab dem 1. Januar 2004 werden die Golfregeln und die Regeln des Amateurstatuts von R&A Rules Limited festgelegt, geändert, interpretiert und angewandt.

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 12. des Spiel- und Wettspielhandbuchs enthalten).

VORWORT

Dieses Buch enthält die Golfregeln, die weltweit ab dem 1. Januar 2004 in Kraft treten. Es stellt den Höhepunkt von vier Jahren Arbeit durch den Royal and Ancient Golfclub of St. Andrews und die United States Golf Association dar, der Besprechungen mit anderen nationalen Verbänden in der ganzen Welt vorausgingen.

Auch wenn die bewährte Nummerierung der Regeln bestehen bleibt und keine der Änderungen grundsätzliche Auswirkungen auf das Golfspiel hat, so ist doch diese Neuauflage der Regeln die umfassendste Überarbeitung der Golfregeln in den letzten zwanzig Jahren. So wurde eine sprachliche Überarbeitung des ganzen Buches vorgenommen und erstmals wurde eine Verbindung zwischen der Etikette und den eigentlichen Golfregeln eingeführt. Diese und andere wesentliche Änderungen werden am Anfang dieses Buches zusammengefasst.

Bei der Einführung all dieser Änderungen wurde ständig daran gedacht, wo immer möglich, die Golfregeln eindeutiger zu formulieren und zu vereinfachen. Obwohl solche Zielsetzungen nicht einfach in Einklang zu bringen sind, glauben wir, eine faire und sinnvolle Ausgewogenheit erreicht zu haben.

Sowohl R&A als auch USGA möchten die Anerkennung der Golfregeln und ihre Anwendung fördern, um die Integrität des Golfspiels in allen Leistungsklassen zu bewahren. Angestrebt wird, die enge Zusammenarbeit fortzusetzen, um diese Ziele zum Wohle des Golfspiels zu erreichen.

Ian R. H. Pattinson
Chairman
Rules of Golf Committee
The Royal and Ancient
Golf Club of St. Andrews
September 2003

Paul D. Caruso Jr.
Chairman
Rules of Golf Committee
United States
Golf Association



EINIGE HINWEISE FÜR DIE BENUTZUNG DES REGELBUCHS

Bedeutung der einzelnen Wörter:

Alle Wörter im Regelbuch sind sehr präzise und wohl überlegt ausgewählt. Es ist insbesondere sinnvoll, wenn man sich der unterschiedlichen Bedeutung der nachfolgend aufgeführten Wörter stets bewusst ist.

Darf, kann	= nach Wahl
Sollte	= Empfehlung, Aufforderung
Muss, darf nicht	= Anweisung (Strafe bei Nichtbefolgung)
Ein Ball	= man darf durch einen anderen Ball ersetzen (z. B. Regeln 26, 27 oder 28)
Der Ball	= man darf nicht durch einen anderen Ball ersetzen (z. B. Regeln 24-2 oder 25-1)

Die Erklärungen kennen

In den Erklärungen sind über vierzig sorgfältig definierte Begriffe 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.

Welche Regel trifft zu?

Die Inhaltsangabe vorn und das systematische Register am Ende des Buches können helfen, die zutreffende Regel zu finden.

Wie ist zu entscheiden?

Damit man alle Regelfragen beantworten kann, muss man die Sachverhalte einwandfrei klären. Daher sollte man zunächst Folgendes feststellen:

1. Die Spielformen (z. B. Lochspiel, Zählspiel, Zweier, Vierer oder Vierball?).
2. Wer ist betroffen (z. B. der Spieler, sein Partner oder Caddie, etwas nicht zum Spiel Gehöriges?).
3. Wo hat sich der Vorfall zugetragen (z. B. auf dem Abschlag, in einem Bunker oder Wasserhindernis, auf dem Grün oder anderswo auf dem Platz?).

Manchmal können auch noch folgende Feststellungen sinnvoll sein:

4. Die Absicht des Spielers (z. B. was hat er getan und was will er tun?).
5. Jedes Ereignis danach (z. B. hatte der Spieler seine Zählkarte schon eingereicht oder war das Wettspiel beendet?).

Bezugnahme auf das Regelbuch

Es wird empfohlen, das Regelbuch stets in der Golftasche mit sich zu führen und jedes Mal zu benutzen, wenn ein Regelproblem auftritt. Im Zweifelsfall sollte man den Platz so bespielen, wie man ihn vorfindet und den Ball spielen wie er liegt.

Zurück im Clubhaus sollten dann unter Zuhilfenahme der „Entscheidungen zu den Golfregeln“ schwierige Regelprobleme gelöst werden.

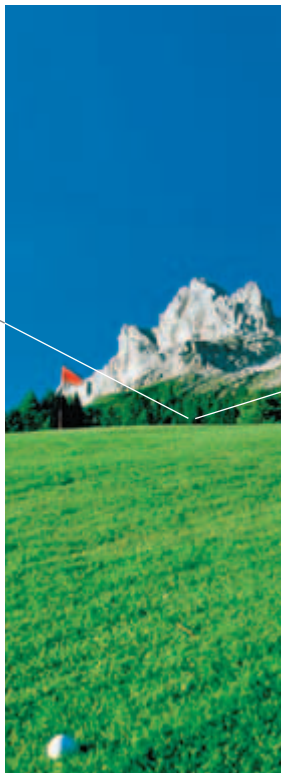


GOLFIN

Südtirol · Alto Adige · South Tyrol

Toller Schlag.

Kein Wunder bei der Kulisse.



SÜDTIROL
ITALIA



info@golfinsuedtirol.it

www.golfinsuedtirol.it

INHALT

		Seite
Vorwort		3
Einige Hinweise für die Benutzung des Regelbuchs		4
Die wichtigsten Änderungen		12
ABSCHNITT	I Etikette	25
	II Erklärungen	31
	III REGELN	49
	IV Amateurstatut	195
<hr/>		
Das Spiel	1. Das Spiel	50
	2. Lochspiel	51
	3. Zählspiel	54
<hr/>		
Schläger und Ball	4. Schläger	56
	5. Der Ball	60
<hr/>		
Die Verantwortlichkeit des Spielers	6. Der Spieler	62
	7. Üben	70
	8. Belehrung; Spiellinie angeben	72
	9. Auskunft über Schlagzahl	73
<hr/>		
Spielfolge	10. Spielfolge	75
<hr/>		
Abschlag	11. Abschlag	78
<hr/>		
Spielen des Balls	12. Ball suchen und identifizieren	80
	13. Ball spielen wie er liegt	82
	14. Der Schlag nach dem Ball	85
	15. Ersetzter Ball; falscher Ball	88
<hr/>		

Das Grün	16. Das Grün	90
	17. Der Flaggenstock	92
<hr/>		
Ball bewegt, abgelenkt oder aufgehalten	18. Ball in Ruhe bewegt	95
	19. Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten	99
<hr/>		
Erleichterung und Erleichterungsverfahren	20. Aufnehmen, Fallenlassen und Hinlegen; Spielen von falschem Ort	102
	21. Ball reinigen	110
	22. Ball unterstützt oder behindert Spiel	111
	23. Lose hinderliche Naturstoffe	113
	24. Hemmnisse	114
	25. Ungewöhnlich beschaffener Boden, eingebetteter Ball und falsches Grün	119
	26. Wasserhindernisse (einschließlich seitlicher Wasserhindernisse)	124
	27. Ball verloren oder im Aus; provisorischer Ball	127
	28. Ball unspielbar	130
<hr/>		
Besondere Spielformen	29. Dreier und Vierer	131
	30. Dreiball-, Bestball- und Vierball-Lochspiel	132
	31. Vierball-Zählspiel	135
	32. Wettspiele gegen Par und nach Stableford	138
<hr/>		

Wettspielordnung	33. Die Spielleitung	141
	34. Entscheidung in strittigen Fällen	145

ANHANG

Anhang I	A Platzregeln	147
	B Musterplatzregeln	154
	C Wettspielausschreibung	170
Anhang II	Form von Schlägern	182
Anhang III	Der Ball	193

ABSCHNITT IV

Amateurstatut		195
Erklärungen		196
1. Amateurbegriff		198
2. Berufsgolf		199
3. Preise		200
4. Auslagen		202
5. Unterweisung		205
6. Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport		206
7. Sonstige Verstöße gegen das Amateurstatut		209
8. Verfahren zur Einhaltung der Bestimmungen		210
9. Wiedereinsetzung als Amateur		211
10. Entscheidung des Amateurstatut-Ausschusses		214

Impressum		2
-----------	--	---

Systematisches Register der Regeln		215
------------------------------------	--	-----

Systematisches Register des Amateurstatuts		252
--	--	-----



ES GIBT MOMENTE,
IN DENEN MAN ERKENNT, DASS MAN
GERADE TEIL VON ETWAS GROSSEM GEWORDEN IST.



ROLEX

WWW.ROLEX.COM

DIE WICHTIGSTEN ÄNDERUNGEN GEGENÜBER DER VORHERIGEN AUSGABE DER GOLFREGLN

Etikette

Die Etikette wurde gründlich überarbeitet und ergänzt, um genauere Richtlinien aufzustellen und zu verdeutlichen, dass eine Spielleitung einen Spieler für einen schwerwiegenden Etiketteverstoß nach Regel 33-7 disqualifizieren kann.

Erklärungen

Ball im Spiel

Erweitert, um den Status eines Balls zu klären, der von außerhalb des Abschlags gespielt wurde.

Bunker

Geändert, um klarzustellen, dass eine aufgeschichtete Grassodenwand nicht Teil des Bunkers ist, gleich ob grasbewachsen oder nicht.

Ersetzter Ball

Eine neue Erklärung, um den Unterschied zwischen einem ersetzten Ball und einem falschen Ball zu beschreiben.

Nächstgelegener Punkt der Erleichterung

Zur Klarstellung geändert.

Regel oder Regeln

Der Begriff schließt nun auch die Wettspielbedingungen und die Entscheidungen zu den Golfregeln ein.

Tee

Eine neue Erklärung, um die Maßgaben für ein Tee zu beschreiben.

Verlorener Ball

Teil „b“ geändert, um festzulegen, dass ein Ball verloren ist, wenn der Spieler einen Schlag nach einem ersetzten Ball gemacht hat und nicht diesen nur „ins Spiel gebracht“ hat.

Regeln

Regel 2-5. Beanstandungen; Lochspiel

Ergänzt, um das Verfahren klarzustellen, nach dem eine gültige Beanstandung erhoben werden muss.

Regel 3-3. Zweifel über Spielweise; Zählspiel

Geändert, um festzulegen, dass der Spieler den Sachverhalt in allen Fällen der Spielleitung berichten muss, auch wenn er der Ansicht ist, mit beiden Bällen das gleiche Ergebnis gespielt zu haben. Die Strafe für Unterlassung ist Disqualifikation.

Regel 5-3. Ball spielunbrauchbar

Geändert, sodass die Verfahren des Aufnehmens des Balls nach den Regeln 5-3 und 12-2 einheitlicher sind.

Regel 6-4. Caddie

Strafe dafür, mehr als einen Caddie zu gleicher Zeit zu haben, geändert von Disqualifikation in Lochverlust (im Lochspiel) oder zwei Strafschläge (im Zählspiel) mit einem Maximum von zwei Löchern im Lochspiel oder vier Schlägen im Zählspiel.

Regel 6-8d. Verfahren bei Wiederaufnahme des Spiels

Anmerkung ergänzt, dass der Ball an eine geschätzte Stelle hingelegt werden muss, wenn die Stelle, an die der Ball gelegt werden muss, bei Wiederaufnahme des Spiels nicht bestimmt werden kann (siehe entsprechende Ausnahme zu Regel 20-3c).

Regel 7-1b. Üben vor oder zwischen den Runden

Ergänzt um klarzustellen, was „Prüfen der Oberfläche“ vor der Runde ist.

Regel 9-2. Auskunft über Schlagzahl im Lochspiel

In zwei Abschnitte aufgeteilt – Auskunft über die Schlagzahl und falsche Auskunft – und genauere Einzelheiten aufgeführt, wann von einem Spieler angenommen wird, er habe falsche Auskunft erteilt.

Regel 10-1b und 10-2b. Spielfolge

Anmerkung eingeführt, um die Spielfolge klarzustellen, wenn ein Ball nicht gespielt werden soll, wie er liegt (bisher in den Entscheidungen 10/1, 10/2 und 10/3 enthalten).

Regel 11-1. Aufsetzen des Balls

Neu gefasst um klarzustellen, dass bei Verwendung eines unzulässigen Tees die Strafe Disqualifikation ist.

Regel 12-2. Ball identifizieren

Geändert, sodass die Verfahren des Aufnehmens des Balls nach den Regeln 5-3 und 12-2 einheitlich sind.

Regel 13-2. Verbesserung der Lage des Balls, des Raumes des beabsichtigten Stands oder Schwungs oder der Spiellinie

Neu gefasst zum besseren Verständnis.

Regel 13-4b. Ball im Hindernis; Verbotene Handlungen

Geändert, um das Verwirken einer Strafe auf die Fälle zu beschränken, in denen der Boden des Hindernisses oder das Wasser in einem Wasserhindernis mit einer Hand oder einem Schläger berührt wird.

The Modern Art of Private Banking.

Wie auch immer Sie sich Ihre Zukunft vorstellen, lassen Sie uns darüber reden. Darauf einzugehen, gemeinsam die ideale Lösung zu finden und damit auf Ihre Ziele hinzuwirken: Das ist Private Banking. Herzlich willkommen. www.vpbank.com



Ausnahme 2 zu Regel 13-4. Ball im Hindernis; Verbotene Handlungen

Ergänzt, sodass der Caddie nicht mehr den Sand oder Erdreich im Hindernis einebnen darf, bevor der Spieler einen Schlag gemacht hat.

Regel 15. Ersetzter Ball; Falscher Ball

Neu gefasst zum besseren Verständnis.

Regel 16-1a. Puttlinie berühren

Ergänzt, um klarzustellen, dass der Spieler lose hinderliche Naturstoffe auf dem Grün auf beliebige Art und Weise entfernen darf, vorausgesetzt, er drückt nicht irgendetwas nieder.

Regel 17. Flaggenstock

Neu gefasst zum besseren Verständnis.

Regel 18-6. Ball beim Nachmessen bewegt

Regel 10-4 ist zurückgezogen und durch die neue Regel 18-6 ersetzt. Danach ist keine Strafe verwirkt, wenn ein Ball oder Ballmarker bewegt wird, während nach einer Regel verfahren oder die Anwendung einer Regel ermittelt wird.

Regel 20-3c. Stelle zum Hinlegen und Zurücklegen nicht feststellbar

Um eine Ausnahme erweitert, die ermöglicht, dass ein Spieler nach Wiederaufnahme des Spiels nach Regel 6-8d seinen Ball an eine geschätzte Stelle legen darf, wenn die genaue Stelle nicht feststellbar ist.

Regel 20-7. Vom falschen Ort gespielt

Neu gefasst zum besseren Verständnis.

Regel 22. Ball unterstützt oder behindert Spiel

Neu gefasst zum besseren Verständnis.

Regel 23-1. Lose hinderliche Naturstoffe; Erleichterung

Regel 18-2c ist zurückgezogen und Regel 23-1 verbessert. Die Bewegung eines Balls beim Entfernen eines losen hinderlichen Naturstoffs ist jetzt Gegenstand der Regel 18-2a. Eine Strafe, wenn sich der Ball nach dem Berühren loser hinderlicher Naturstoffe innerhalb einer Schlägerlänge bewegt, erfolgt nicht mehr automatisch.

Regel 24-2b. Unbewegliches Hemmnis; Erleichterung

Neu gefasst zum besseren Verständnis und um dem Spieler zu erlauben, Erleichterung von einem unbeweglichen Hemmnis im Bunker in Anspruch nehmen zu können, indem er **mit einem Strafschlag** den Ball außerhalb des Bunkers fallen lässt.

Regel 24-3. Ball im Hemmnis verloren

Neue Regel für den Fall geschaffen, dass ein Ball in einem beweglichen oder unbeweglichen Hemmnis verloren ist (bisher in Regel 24-2c enthalten).

Regel 25-1c. Ball in ungewöhnlich beschaffenem Boden verloren

Neu gefasst, um den Bezugspunkt für das Erleichterungsverfahren klarzustellen, wenn ein Ball in ungewöhnlich beschaffenem Boden verloren ist (entspricht der Änderung in Regel 24-3b).

Regel 25-3b. Falsches Grün; Erleichterung

Neu gefasst zum besseren Verständnis.

Regel 26-2a. Ball im Wasserhindernis gespielt

Erweitert und neu gefasst zum besseren Verständnis.

Regel 28. Ball unspielbar

Optionen „b“ und „c“ vertauscht, um eine einheitliche Reihenfolge mit dem Aufbau in Regel 26-1 zu erhalten.

Regel 34-1a. Beanstandungen und Strafen; Lochspiel

Geändert durch Weglassung der bereits in Regel 2-5 aufgeführten Punkte.

Regel 34-3. Entscheidung der Spielleitung

„Vereinsgeschäftsstelle“ geändert in „hierzu beauftragten Vertreter der Spielleitung“.

ANHANG I

Inhaltsverzeichnis zu Anhang I

Zur Vereinfachung ergänzt.

Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün

Bisherige Platzregel zu Sprengwasserauslässen ergänzt, um die Aufnahme jeglicher unbeweglicher Hemmnisse innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Grünrand in diese Platzregel zu ermöglichen.

Besserlegen

Musterplatzregel zur Klarstellung ergänzt und um sicherzustellen, dass die Lage des Balls gekennzeichnet werden muss, wenn dieser zum Besserlegen aufgenommen wird. Zu dieser Platzregel wird es jetzt auch Entscheidungen des R&A / der USGA geben.

ANHANG II

Schlägerlänge

Ziffer 1c geändert, um die Gesamtlänge auf 1.219,2 mm zu begrenzen. Putter sind hiervon ausgenommen.

Schlägerkopf

Die Größe des Schlägerkopfes von Hölzern darf höchstens 470 cm³ betragen und es gelten neue Abmessungsgrenzen (Ziffer 4b).



RINGHOTELS

***Rund 700 Golfplätze
überall in Deutschland.
Und ein Ringhotel ist
immer in der Nähe ...***



für Golfspieler, denen ihr Sport am Herzen liegt: Hotels zum Wohlfühlen mit Qualität, individuellem Ambiente und aufmerksamem Service.

Golf-Genuß quer durch Deutschland: Rund 150 Ringhotels bieten ideale Voraussetzungen für einen abwechslungsreichen Abschlag. Golfen und dabei Regionaltypisches kennen lernen und sich von Ringhotels verwöhnen lassen, das bieten wir Ihnen!

Wie wäre es mit einer Golftour von Ringhotel zu Ringhotel? Oder Sie nutzen das exklusive Ringhotels Angebot "Champagner Träume": Rund 150 äußerst vernünftige Ideen für ein verlängertes Wochenende oder einen anregenden Kurzurlaub, weit genug weg für einen Tapetenwechsel und nah genug für ein paar schöne Tage.

Und das zu Preisen, die Sie nicht die Erholung kosten.

www.ringhotels.de

Golf & mehr in ausgesuchten Ringhotels

1. Ringhotel Ahrensburg

Ahrensfelder Weg 48
22926 Ahrensburg
Tel. 04102-5156-0
www.ringhotel-ahrensburg.de

- Golf-Club Hamburg-Ahrensburg e.V. in Ahrensberg (3 km, 18 Loch)
- Golf-Club Jersbek (12 km, 18 Loch)

2. Ringhotel Golf & Landhotel Haghof

Haghof 3
73553 Alfdorf/Haghof
Tel. 07182-9280-0
www.hotelhaghof.de

- Golf- und Landclub Haghof (direkt am Hotel, 18 Loch)

3. Ringhotel Adler

Stuttgarter Str. 2
71679 Asperg/Ludwigsburg
Tel. 07141-2660-0
www.adler-asperg.de

- Golf-Club Schloss Monrepos (5 km, 9 Loch)
- Golf-Club Schloss Nippenburg (8 km, 18 Loch)

4. Ringhotel Alpenhof

Donauwörther Str. 233
86154 Augsburg-Oberhausen
Tel. 0821-4204-0
www.alpenhof-hotel.de

- Golf-Club Leitershofen Bavarian Hills (5 km, 9 Loch)
- Golf-Club Augsburg / Jugendclub von Bernhard Langer (30 km, 8 Loch)

5. Ringhotel Eckerlin

Römerstr. 2
79410 Badenweiler
Tel. 07632-832-0
www.hotel-eckerlin.de

- Rhein-Golf-Club, Badenweiler e.V. „Golf du Rhin“ (8 km, 18 Loch)
- Golf-Club Bellingen (10 km, 18 Loch)

6. Ringhotel Seehotel Weingärtner

Bostalstr. 12
66621 Bosen-Nohfelden
Tel. 06852-8890
www.seehotel-weingaertner.de

- Golfpark Heidehof (6 km, 9 Loch)

7. Ringhotel Celler Tor

Scheuener Str. 2
29229 Celle-Groß Hehlen
Tel. 05141-590-0
www.cellertor.de

- Golf-Club Herzogstadt Celle e.V. in Celle-Garssen (7 km, 18 Loch)





8. Ringhotel Schlosshotel Klaffenbach

Wasserschloßweg 6

09123 Chemnitz

Tel. 0371-2611-0

www.schlosshotel-klaffenbach.de

- Golf-Club Chemnitz Wasserschloss Klaffenbach (direkt am Hotel, 9 Loch)

9. Ringhotel

Aquarium Boddenberg

Mittelburgwall 4-8

25840 Friedrichstadt

Tel. 04881-93050

www.hotel-aquarium.de

- Golf-Club Gut Apeldör (14 km, 8 Loch)

10. Ringhotel Sellhorn

Winsener Straße 23

21271 Hanstedt

Tel. 04184-8010

www.hotel-sellhorn.de

- Golf-Club Buchholz-Nordheide e.V. in Buchholz (15 km, 18 Loch)
- Hamburger Land- und Golf-Club Hittfeld (20 km, 18 Loch)

11. Ringhotel Burkhardt

Lohtorstr. 7

74072 Heilbronn

Tel. 07131-62240

www.burkhardt-ringhotel.de

- Golf- und Land-Club Schloss Liebenstein e.V. in Neckarwestheim (15 km, 18 Loch)

12. Ringhotel Gasthof Hasen

Hasenplatz 6

71083 Herrenberg

Tel. 07032-204-0

www.hasen.de

- Golf-Club Domäne Niederreutin (6 km, 27 Loch)
- Golfplatz Schönbuch (8 km, 9 Loch)

13. Ringhotel Lindenhof

Hubmersberg 2

91224 Hersbruck-Pommelsbrunn

Tel. 09154-27-0

www.tagungsoase.de

- Königsteiner Golfanlagen (15 km, 18 Loch)
- Golfanlage Gerheim (20 km, 18 Loch)

14. Ringhotel Birke

Martenshofweg 2-8

24109 Kiel

Tel. 0431-5331-0

www.hotel-birke.de

- Golf- und Landclub Uhlenhorst e.V. (12 km, 18 Loch)
- Golf-Club Altenhof (25 km, 18 Loch)



RINGHOTELS



15. Ringhotel Schubert

Kanalstr. 12
36341 Lauterbach
Tel. 06641-9607-0
www.ringhotel-schubert.de

- Golf-Club Sickendorf (3 km, 18 Loch)



16. Ringhotel Landhaus Eggert

Zur Haskenau 81
48157 Münster-Handorf
Tel. 0251-32804-0
www.landhaus-eggert.de

- Golf-Club Münster-Wilkinghege (10 km, 18 Loch)
- sowie 10 weitere Golfplätze innerhalb 30 km Entfernung



17. Ringhotel Giffels Goldener Anker

Mittelstr. 14
53474 Bad Neuenahr-Ahrweiler
Tel. 02641-804-0
www.GiffelsGoldenerAnker.de

- Golf- und Land-Club Köhlerhof (5 km, 18 Loch)



18. Ringhotel Winzerhof

Bahnhofstr. 4-8
69231 Rauenberg
Tel. 06222-952-0
www.winzerhof.de

- Golf- und Landclub Wiesloch Hohenhardter Hof e.V. (5 km, 18 Loch)
- Golf-Club St. Leon-Rot (8 km, 18 Loch)

19. Ringhotel Wreecher Hof

Kastanienallee
18581 Putbus-Wreechen/Rügen
Tel. 038301-85-00
www.wreecher-hof.de

- Golfanlage Schloss Karnitz e.V. (13 km, 9 und 18 Loch)



20. Ringhotel Altstadt-Palais Lippischer Hof

Mauerstr. 1-5
32105 Bad Salzuflen
Tel. 05222-5340
www.hof-hotels.de

- Golf- und Landclub Bad Salzuflen von 1956 (3 km, 18 Loch)
- sowie 18 weitere Golfplätze innerhalb 30 km Entfernung



21. Ringhotel Zum Ochsen

Ludwig-Uhland-Str. 18
78141 Schönwald
Tel. 07722-86648-0
www.ochsen.com

- Golfplatz direkt um das Hotel (9 Loch-Par 56 Family-Course)
- Golf- und Countryclub Königfeld Martinsweiler (15 km, 18 Loch - Meisterschafts-Course)



RINGHOTELS

22. Ringhotel Die Krone

Wirtsgasse 1
74523 Schwäbisch Hall-Hessental
Tel. 0791-9403-0
www.hotel-diekrone.de

- Golf-Club Schwäbisch Hall e.V.
(6 km, 18 Loch)

23. Ringhotel Bertram

Moorstr. 1
29690 Schwarmstedt
Tel. 05071-808-0
www.ringhotel-bertram.de

- Golf-Club Tietlingen (30 km, 9 Loch)

24. Ringhotel Zum Goldenen Ochsen

Zoznegger Str. 2
78333 Stockach
Tel. 07771-9184-0
www.ochsen.de

- Golf- und Countryclub Schloss
Langenstein (9 km, 9 und 18 Loch)
- Golf-Club Überlingen (16 km, 18 Loch)

25. Ringhotel Parkhotel Waldeck

Parkstr. 4-6
79822 Titisee-Neustadt
Tel. 07651-809-0
www.parkhotelwaldeck.de

- Golfanlage Hochschwarzwald
(1 km, 9 Loch)
- Golf-Club Freiburg (20 km, 18 Loch)



26. Ringhotel Villa Margarete

Fontanestr. 11
17192 Waren (Müritz)
Tel. 03991-625-0
www.villa-margarete.de

- Golf- und Countryclub Fleesensee
(19 km, 2x 9 Loch, 3x 18 Loch)



27. Ringhotel Mersch

Dreibrückenstr. 66-68
48231 Warendorf
Tel. 02581-6373-0
www.hotel-mersch.de

- Golf-Club Warendorf-Vohren
(7 km, 9 Loch)
- Golf-Club Schloss Vornholz
(15 km, 18 Loch)



28. Ringhotel Voss

Am Markt 4
26655 Westerstede
Tel. 04488-519-0
www.voss-hotels.de

- Golf-Club am Meer (13 km, 18 Loch)
- Golf-Club Rastede
(15 km, 9 und 18 Loch)



Hier erhalten Sie
Greenfee-Ermässigung.



Abwechslungsreicher Abschlag mit Ringhotels



RINGHOTELS

Alle Informationen
und kostenlose
Broschüren erhältlich bei:

Ringhotels Servicebüro

Belfortstraße 6-8

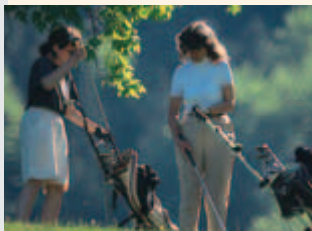
D-81667 München

Tel. ++49-(0)89 - 45 87 03-0

Fax: ++49-(0)89 - 45 87 03-31

info@ringhotels.de

www.ringhotels.de



DIE GOLFREGEN

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 stets Rücksicht auf andere Spieler genommen werden sollte .

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

Im Gegensatz zu anderen Sportarten wird Golf 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 Platzarbeiter 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 am Ball oder hinter dem Ball des Spielers 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 Loches mit dem Spieler abgleichen und aufschreiben.

Spieltempo

Zügig spielen und Anschluss halten

Spieler sollten ein gutes 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 darauf folgende Gruppe auf, sollte sie dieser das Durchspielen anbieten, gleich wie viele Spieler in dieser Gruppe spielen.

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 Taschen 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, um Zeit zu sparen, einen provisorischen Ball spielen.

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.

Bunker einebnen

Vor Verlassen eines Bunkers sollten Spieler alle von ihnen oder in der Nähe von anderen Spielern verursachten Unebenheiten und Fußspuren sorgfältig einebnen. Ist eine Harke in der Nähe des Bunkers verfügbar, 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 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 Schlägen des Schlägers in den Boden - aus Ärger oder einem anderen Grund - zu beschädigen.

Die Spieler sollten gewährleisten, dass beim Ablegen von Golftaschen 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 Flag-

genstock sollte ordnungsgemäß in das Loch zurückgesteckt werden, bevor die Spieler das Grün verlassen.

Örtliche Vorschriften über die Benutzung von Golfwagen 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 Falle 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 Abschlagsmarkierungen 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 *Standposition* bezogen und auch den Schläger aufgesetzt hat, ausgenommen in einem *Hindernis*, in dem ein Spieler den Ball mit Beziehen der *Standposition* angesprochen hat.

Aus

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

Wird Aus durch Pfosten oder einen Zaun oder als jenseits von Pfosten oder einem Zaun bezeichnet, so verläuft die Auslinie auf Bodenebene entlang den platzwärtig vordersten Punkten der Pfosten bzw. Zaunpfähle ohne Berücksichtigung schräg laufender Stützpfeiler.

Gegenstände zum Bezeichnen des Aus, wie Mauern, Zäune, Pfosten und Geländer sind keine *Hemmnisse* und gelten als befestigt.

Wird Aus durch eine Bodenlinie bezeichnet, so liegt die Linie selbst im 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.

Ausrüstung

„Ausrüstung“ ist alles, was vom oder für den Spieler benutzt, am Körper oder mit sich getragen wird, ausgenommen jeder Ball, den er an dem zu spielenden Loch gespielt hat, und jeder kleine Gegen-

stand 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. *Ausrüstung* schließt Golfwagen ein, gleich ob motorisiert oder nicht. Benutzen zwei oder mehr Spieler einen solchen Wagen gemeinsam, so gilt er samt allem, was er enthält, als *Ausrüstung* desjenigen Spielers, dessen Ball betroffen ist; solange jedoch der Wagen von einem der ihn gemeinsam benutzenden Spieler *bewegt* wird, gilt er samt allem, was er enthält, als *Ausrüstung* dieses Spielers.

Anmerkung: Ein an dem zu spielenden Loch gespielter Ball ist *Ausrüstung*, solange er aufgenommen und noch nicht wieder ins Spiel gebracht wurde.

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 ersetzter Ball wird Ball im Spiel.

Wurde ein Ball zu Beginn eines Loches durch den Spieler von außerhalb des Abschlags gespielt, oder versucht er vergeblich, diesen Fehler zu beheben, ist der Ball nicht „im Spiel“ und *Regel* 11-4 oder 11-5 ist anzuwenden. Wenn der Spieler nach Beginn eines Loches seinen nächsten *Schlag* vom *Abschlag* spielen will oder muss, ist ein Ball, der dann von außerhalb des Abschlags gespielt wird, „Ball im Spiel“.

Ausnahme im Lochspiel: „Ball im Spiel“ schließt einen Ball ein, der vom Spieler bei Beginn eines Loches 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.

Unterrichtung über die *Regeln* 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 *Platzrichter* 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: „*Wettkampffarten*“.

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 gekennzeichnet oder durch deren Befugte dazu erklärt wurde. Eingeschlossen sind zur Beseitigung angehäuften Material und von Platzpflegern gemachte Löcher, auch wenn nicht entsprechend gekennzeichnet. Der gesamte Boden und jederlei Gras, Busch, Baum oder sonstiges Angewachsene innerhalb des Bodens in Ausbesserung ist Teil desselben. Die Grenze von Boden in Ausbesserung erstreckt sich senkrecht nach unten, nicht jedoch nach oben. Pfosten und Linien, die Boden in Ausbesserung bezeichnen, sind innerhalb dieses Bodens. Solche Pfosten sind *Hemmnisse*. Ein Ball ist im Boden in Ausbesserung, wenn er darin liegt oder ihn mit irgendeinem Teil berührt.

Anmerkung 1: Abgemähtes Gras und andere Materialien, die auf dem *Platz* liegen gelassen, aber nicht zur Beseitigung bestimmt wurden, gelten nicht als Boden in Ausbesserung, außer sie sind entsprechend gekennzeichnet.

Anmerkung 2: Die *Spielleitung* darf durch Platzregel bestimmen, dass in Boden in Ausbesserung oder in einem geschützten Biotop, das als Boden in Ausbesserung bezeichnet 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 Golfregeln 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 Spielers, dessen Ball betroffen ist, und von ihm getragene *Ausrüstung* gilt als *Ausrüstung* des betreffenden Spielers, ausgenommen der Caddie handelt auf besondere Weisung eines anderen Spielers; im letztgenannten Fall gilt er als Caddie jenes anderen Spielers.

Dreiball

Siehe: „*Wettkampffarten*“.

Dreier

Siehe: „*Wettkampffarten*“.

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.

Erdgänge grabendes Tier

Ein „Erdgänge grabendes Tier“ ist ein Tier, 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.

Ersetzter Ball

Ein „ersetzter 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.

Falscher Ball

„Falscher Ball“ ist jeder andere Ball als des Spielers

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

und schließt ein:

- d. eines anderen Spielers Ball;
- e. einen aufgegebenen Ball; und
- f. des Spielers ursprünglichen aber nicht mehr im Spiel befindlichen Ball

Anmerkung: *Ball im Spiel* ist auch ein Ball, der den im Spiel befindlichen Ball *ersetzt* hat, gleich ob der Ersatz erlaubt ist oder nicht.

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, ist nicht zulässig.

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 oder von der *Spielleitung* sonst wie entsprechend bezeichnet 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, Pfosten 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 Grünoberfläche 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,
- Würmer und Insekten sowie Aufgeworfenes und Haufen von ihnen, sofern die betreffenden Gegenstände weder
- befestigt noch angewachsen,
- 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 demjenigen Schläger, mit dem er seinen nächsten *Schlag* gemacht hätte, wenn es den Umstand dort nicht gegeben hätte, die Ansprechposition, die Spielrichtung und das Schwingen für diesen *Schlag* simulieren.

Nicht zum Spiel gehörig

„Nicht zum Spiel gehörig“ ist alles, was nicht zum Lochspiel bzw. im Zählspiel nicht zur *Partei* des *Bewerbers* gehört, einschließlich eines *Platzrichters*, eines *Zählers*, eines *Beobachters* und eines *Vorcaddies*. Weder Wind noch Wasser ist etwas „nicht zum Spiel Gehöriges“.

Partei

Eine „Partei“ ist ein Spieler, oder zwei bzw. mehr Spieler, die *Partner* sind.

Partner

„Partner“ ist ein Spieler, der mit einem anderen Spieler zur gleichen *Partei* gehört.

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

„Platzrichter“ ist jemand, den die *Spielleitung* bestimmt hat, Spieler zu begleiten, um Tatfragen zu entscheiden und den *Regeln* Geltung zu verschaffen. Er muss bei jedem Regelverstoß einschreiten, den er

beobachtet oder der ihm gemeldet wird.

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

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 (siehe auch Spiellinie)

„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.

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 in Anhang II und III über Schläger und Ball.

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 Abschwing 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 auf Grund 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.

Derjenige Teil eines *Wasserhindernisses*, an dem das Verfahren für seitliche Wasserhindernisse angewandt wird, sollte deutlich gekennzeichnet sein. Ein Ball ist im seitlichen Wasserhindernis, wenn er darin liegt oder es mit irgendeinem Teil berührt.

Anmerkung 1: Werden Pfosten oder Linien zur Kennzeichnung eines seitlichen Wasserhindernisses verwendet, müssen diese rot sein. Werden sowohl Pfosten als auch Linien zur Kennzeichnung seitlicher Wasserhindernisse verwendet, weisen die Pfosten das *Hindernis* aus und die Linien kennzeichnen die Grenzen des Hindernisses.

Anmerkung 2: Die *Spielleitung* darf durch Platzregel bestimmen, dass in einem geschützten Biotop, das als seitliches Wasserhindernis bezeichnet ist, nicht gespielt werden darf.

Anmerkung 3: Die *Spielleitung* darf ein seitliches Wasserhindernis als ein *Wasserhindernis* bezeichnen.

Spielleitung

„Spielleitung“ ist bei Wettspielen der verantwortliche Ausschuss, anderenfalls der für den *Platz* verantwortliche Ausschuss.

Spiellinie (siehe auch Puttlinie)

„Spiellinie“ ist die Richtung, die nach der Absicht des Spielers sein Ball nach einem *Schlag* nehmen soll, zuzüglich eines angemessenen 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 abgelenkt oder aufgehalten, was nicht zum Spiel gehört, 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.

Tee

Ein „Tee“ ist ein Hilfsmittel, das dazu bestimmt ist, den Ball über den Boden zu erheben. Es darf nicht länger als 101,6 mm sein und es darf nicht so gestaltet oder hergestellt sein, dass es die *Spiellinie* anzeigen oder die Bewegung des Balls beeinflussen könnte.

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 *ersetzten Ball* gemacht hat oder
- c. der Spieler von dem Ort, an dem sich der ursprüngliche Ball mutmaßlich befindet, oder von einem Punkt, der näher zum *Loch* liegt als dieser Ort, einen *Schlag* nach einem *provisorischen Ball* gemacht hat.

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

Vierball

Siehe „*Wettkampffarten*“.

Vierer

Siehe „*Wettkampffarten*“.

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*.

Grund und Wasser innerhalb der Grenzen eines Wasserhindernisses sind Teil desselben. Die Grenze eines Wasserhindernisses erstreckt sich senkrecht nach oben und unten. Pfosten und Linien, die Gren-

zen eines Wasserhindernisses bezeichnen, sind innerhalb des *Hindernisses*. Solche Pfosten sind *Hemmnisse*. Ein Ball ist im Wasserhindernis, wenn er darin liegt oder es mit irgendeinem Teil berührt.

Anmerkung 1: Werden Pfosten oder Linien zur Kennzeichnung eines Wasserhindernisses verwendet, müssen diese gelb sein. Werden sowohl Pfosten als auch Linien zur Kennzeichnung von Wasserhindernissen verwendet, weisen die Pfosten das *Hindernis* aus und die Linien kennzeichnen die Grenze des *Hindernisses*.

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

Wettkampffarten

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

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 *Platzrichter*.

Zeitweiliges Wasser

„Zeitweiliges Wasser“ ist jede vorübergehende Wasseransammlung auf dem *Platz* außerhalb eines Wasserhindernisses, 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.

Zweier

Siehe: „*Wettkampfarten*“

Abschnitt III

Regeln

DAS SPIEL

REGEL 1 DAS SPIEL

1

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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 des Balls

Kein Spieler oder *Caddie* darf irgendetwas unternehmen, um Lage oder Bewegung eines Balls zu beeinflussen, es sei denn in Übereinstimmung mit den *Regeln*.

(Fortbewegen *beweglicher Hemmnisse* - siehe *Regel 24-1.*)

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 1-2:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

Anmerkung: Bei schwerwiegendem Verstoß gegen *Regel 1-2* darf die *Spielleitung* die Strafe der Disqualifikation verhängen.

1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln

Spieler dürfen nicht übereinkommen, irgendeine *Regel* nicht anzuwenden 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, so sollte nach Billigkeit entschieden werden.

REGEL 2

LOCHSPIEL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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, so 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 von nächstem Schlag, Loch oder Lochspiel

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

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

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

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, so kann ein Spieler eine Beanstandung erheben. Ist kein befugter Vertreter der *Spielleitung* binnen angemessener Frist erreichbar, so müssen die Spieler das Spiel ohne Verzögerung fortsetzen. Eine Beanstandung wird von der *Spielleitung* nur berücksichtigt, wenn der beanstandende Spieler seinem Gegner mitteilt, a) dass er eine Beanstandung erhebt, b) welche Tatsachen er beanstandet und c) dass er eine Regelentscheidung verlangt. Die Beanstandung muss erhoben werden, bevor irgendein an dem Lochspiel beteiligter Spieler am nächsten *Abschlag* abschlägt, bzw., sofern es sich um das letzte Loch des Lochspiels handelt, bevor alle an dem Lochspiel beteiligten Spieler das *Grün* verlassen.

Eine spätere Beanstandung darf von der *Spielleitung* nicht berücksicht-

sichtigt werden, es sei denn, sie beruht auf Tatsachen, die dem be-
anstandenden Spieler zuvor unbekannt waren, und ihm wurde von
einem Gegner eine falsche Auskunft (*Regeln* 6-2a und 9) erteilt.
In keinem Fall wird jedoch eine spätere Beanstandung nach offizi-
eller Bekanntgabe des Lochspielergebnisses berücksichtigt, ausge-
nommen der Gegner hätte nach Überzeugung der *Spielleitung* die
falsche Auskunft wissentlich gegeben.

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 32 - 47).

3-1 Gewinner

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 diesen Fehler nicht, bevor er einen *Schlag* vom nächsten *Abschlag* spielt bzw., sofern es sich um das letzte Loch der Runde handelt, das *Grün* verlässt, **so ist er disqualifiziert**.

3-3 Zweifel über Spielweise

a. Verfahren

Im Zählspiel darf ein *Bewerber*, der beim Spielen eines *Lochs* im Zweifel ist, welches seine Rechte sind oder wie er zu spielen hat, straflos das Loch mit zwei Bällen beenden.

Nach Entstehen der Lage, die den Zweifel hervorruft, muss der *Bewerber* vor jeder weiteren Handlung seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* ankündigen, dass er zwei Bälle spielen will und welcher Ball gelten soll, sofern es die *Regeln* gestatten. Versäumt er dies, gilt *Regel 3-3b* (II).

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

b. Schlagzahl für das Loch

- (I) Ist nach den *Regeln* die Spielweise mit dem Ball zulässig, den der *Bewerber* im Voraus ausgewählt hatte, so gilt die Schlagzahl mit dem ausgewählten Ball als seine Schlagzahl für das Loch. Anderenfalls gilt die Schlagzahl mit dem anderen Ball, wenn die *Regeln* das mit diesem Ball gewählte Verfahren erlauben.
- (II) Versäumt der *Bewerber*, im Voraus anzukündigen, dass er das Loch mit zwei Bällen beenden will oder welcher Ball gelten soll, so gilt die Schlagzahl mit dem ursprünglichen Ball, vorausgesetzt, er wurde in Übereinstimmung mit den *Regeln* gespielt. Ist der ursprüngliche Ball nicht einer der gespielten Bälle, gilt der erste ins Spiel gebrachte Ball, vorausgesetzt, er wurde in Übereinstimmung mit den *Regeln* gespielt. Anderenfalls gilt die Schlagzahl mit dem anderen Ball, wenn die *Regeln* das mit dem anderen Ball gewählte Verfahren erlauben.

Anmerkung 1: Spielt ein *Bewerber* einen zweiten Ball nach *Regel* 3-3, so werden Schläge, die nach Heranziehen dieser *Regel* mit dem Ball anfielen, der nicht gewertet wird, nicht gezählt, und Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen, bleiben außer Betracht.

Anmerkung 2: Ein nach *Regel* 3-3 gespielter zweiter Ball ist kein *provisorischer Ball* nach *Regel* 27-2.

3-4 Regelverweigerung

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

3-5 Grundstrafe

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

Der R&A behält sich vor, jederzeit die Regeln zu Schlägern oder Bällen (siehe Anhang II und III) zu ändern, sowie Auslegungen zu erlassen und zu ändern, die diese Regeln betreffen.

REGEL 4 SCHLÄGER

Ein Spieler, der Zweifel hat, ob ein Schläger zulässig ist, sollte den *R&A* zurate ziehen.

Ein Hersteller sollte dem *R&A* von einem Schläger, der hergestellt werden soll, ein Muster zur Entscheidung vorlegen, ob der Schläger in Einklang mit den Golfregeln steht. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung eines Schlägers ein Muster vorzulegen oder hierzu eine Entscheidung abzuwarten, so läuft der Hersteller Gefahr, dass der Schläger als nicht mit den Golfregeln in Einklang stehend erklärt wird. Jedes dem *R&A* übersandte Muster geht als Belegstück in dessen Eigentum über.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

4-1 Form und Machart von Schlägern

a. Allgemeines

Die Schläger des Spielers müssen dieser *Regel* sowie den Einzelvorschriften und Auslegungsbestimmungen des Anhangs II entsprechen.

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. Ein absichtlich veränderter 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 VERSTOSS GEGEN REGEL 4-1 oder 4-2:
Disqualifikation.

4-3 Beschädigte Schläger: In Stand setzen und Ersatz

a. Beschädigung im normalen Spielverlauf

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

- (I) den Schläger für den Rest der *festgesetzten Runde* im beschädigten Zustand weiter gebrauchen oder
- (II) den Schläger in Stand setzen oder in Stand 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 und es darf nicht irgendein Schläger ausgeliehen werden, den irgendwer, der auf dem *Platz* spielt, zum Spielen ausgewählt hat.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-3a:
siehe Strafenvermerk zu Regel 4-4a oder b und c.

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 Abwinkelung 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, so dass er dadurch nicht in Einklang mit den *Regeln* steht oder dadurch seine Spieleigenschaften verändert sind, so darf er anschließend während der Runde nicht mehr gebraucht oder ersetzt werden.

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 4-3b oder c:
Disqualifikation.

(Unangemessene Verzögerung - siehe Regel 6-7.)

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.

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 — Am Ende des Lochs, bei dem der Regelverstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem gegen die Regel verstoßen wurde, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel — Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem gegen die

Regel verstoßen wurde, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde.

Wettspiele gegen Par — Strafen wie im Lochspiel.

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 Schläger für den Rest der festgesetzten Runde nicht mehr gebrauchen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-4c:

Disqualifikation.

Erklärungen

5

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

5-1 Allgemeines

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

Anmerkung: Die *Spielleitung* darf in Wettspielausschreibungen (*Regel 33-1*) festlegen, dass der vom Spieler gespielte Ball im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des R&A aufgeführt ist.

5-2 Fremdstoff

Fremdstoff darf nicht zu dem Zweck an einem Ball angebracht werden, 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, so darf er ihn straflos aufnehmen, um entscheiden zu können, ob er spielunbrauchbar ist.

Bevor er den Ball aufnimmt, muss der Spieler die Absicht dazu seinem Gegner im Lochspiel bzw. seinem *Zähler* oder einem *Mitbewer-*

ber 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 zum Prüfen des Balls 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, **zieht er sich einen Strafschlag zu.**

Ist entschieden, dass der Ball beim Spielen des zu spielenden *Lochs* spielunbrauchbar wurde, so darf der Spieler einen anderen Ball einsetzen und ihn an der Stelle hinlegen, an der der ursprüngliche Ball gelegen hatte. Anderenfalls muss der ursprüngliche Ball zurückgelegt werden. *Ersetzt* ein Spieler unzulässig einen Ball durch einen anderen Ball und macht er einen *Schlag* nach dem fälschlicherweise *eretzten Ball*, so 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, so 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, so kommt keine zusätzliche Strafe nach dieser Regel hinzu.**

Anmerkung: Will der Gegner, *Zähler* oder *Mitbewerber* einen Anspruch auf spielunbrauchbaren Ball bestreiten, so muss das geschehen, bevor der Spieler einen anderen Ball spielt.

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

DIE VERANTWORTLICHKEIT DES SPIELERS

REGEL 6 DER SPIELER

6

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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, **so 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, **so verfällt er für das Wettspiel mit Vorgabe der Disqualifikation**; 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.

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 6-3:
Disqualifikation.**

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

Anmerkung: Die *Spielleitung* darf in der Ausschreibung eines Wettspiels (*Regel* 33-1) festlegen, dass ein Spieler, der spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort seines Starts eintrifft, sofern die Aufhebung der Disqualifikationsstrafe nach *Regel* 33-7 nicht gerechtfertigt ist, für Versäumen der Abspielzeit statt mit Disqualifikation **bestraft wird im Lochspiel mit Lochverlust am ersten Loch und im Zählspiel mit zwei Schlägen am ersten Loch.**

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 Loches, an dem der Verstoß festgestellt wird, wird der Stand des Lochspiels für jedes Loch, an dem der Verstoß vorkam, durch Abzug eines Lochs korrigiert, jedoch höchstens um zwei Löcher für die Runde.

Zählspiel: zwei Strafschläge für jedes Loch, an dem der Verstoß vorkam, jedoch höchstens vier Strafschläge für die Runde.

Lochspiel oder Zählspiel: Für den Fall eines Regelverstoßes zwischen dem Spiel von zwei Löchern, gilt die Strafe für das nächste Loch.

Ein Spieler, der mehr als einen *Caddie* hat und gegen diese Regel verstößt, muss unmittelbar, nachdem ihm der Regelverstoß bekannt wird, sicherstellen, dass er für den Rest der festgesetzten Runde nicht mehr als einen *Caddie* gleichzeitig hat, anderenfalls ist er disqualifiziert.

Wettspiele gegen Par – Strafen wie im Lochspiel.

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

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

6-5 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. Schreibt mehr als ein *Zähler* die Schlagzahlen auf, so 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, **so ist er disqualifiziert**.

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

Anmerkung 1: Für das Zusammenzählen der Schlagzahlen und die Anrechnung der auf der Zählkarte eingetragenen Vorgabe ist die *Spielleitung* verantwortlich - siehe *Regel* 33-5.

Anmerkung 2: Für *Vierball*-Zählspiel siehe auch *Regel* 31-4 und -7a.

6-7 Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel

Der Spieler muss ohne unangemessene Verzögerung und in Übereinstimmung mit jeder von der *Spielleitung* 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 3 in Regel 32-1a.

Wettspiele nach Stableford - siehe Anmerkung 3 zu Regel 32-b.

Bei anschließendem Verstoß - Disqualifikation.

Anmerkung 1: Verzögert der Spieler unangemessen das Spiel zwischen den Löchern, so verzögert er das Spielen 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 der Ausschreibung eines Wettspiels (*Regel 33-1*) Richtlinien für das Spieltempo erlassen, einschließlich zulässiger Höchstzeiten zur Vollendung einer festgesetzten Runde, eines Lochs oder eines *Schlags*.

Nur im Zählspiel darf die *Spielleitung* in einer solchen Ausschreibung 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*, so muss er dies der *Spielleitung* so bald wie durchführbar melden. Hält er sich daran, und erachtet die *Spielleitung* den Grund als hinlänglich, so verfällt er keiner Strafe, **anderenfalls der Disqualifikation**.

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, so 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, so 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, so dürfen sie das Spiel vor Beendigung des Lochs unterbrechen. In jeden Fall muss das Spiel nach Beendigung

des Loches unterbrochen werden.

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

6

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-8b: Disqualifikation.

Anmerkung: Die *Spielleitung* darf in der Ausschreibung eines Wettspiels (*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, **so 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, so 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, **so 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, so muss er, vorausgesetzt, er war nach *Regel* 6-8c zum Aufnehmen des Balls berechtigt, einen Ball an die Stelle hinlegen, von der der ursprüngliche Ball aufgenommen wurde. Anderenfalls muss der ursprüngliche Ball an die Stelle gelegt werden, von der er aufgenommen wurde;
- (II) hat der nach *Regel* 6-8c zum Aufnehmen seines Balls berechtigte Spieler seinen Ball nicht aufgenommen, so darf er 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 seine Lage kennzeichnen oder
- (III) wurde während der Spielunterbrechung der Ball oder der Ballmarker des Spielers *bewegt* (auch durch Einwirkung von Wind oder Wasser), so muss ein Ball oder Ballmarker an die Stelle, von der der ursprüngliche Ball oder Ballmarker wegbewegt wurde, hingelegt werden.

Anmerkung: Wenn die Stelle, an die der Ball hinzulegen ist, nicht bestimmt werden kann, so 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 6-8c oder -d:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

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

Erklärungen

7

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

7-1 Vor oder zwischen Runden

a. Lochspiel

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

b. Zählspiel

Vor einer Runde oder einem Stechen an einem 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, so 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* ist vor dem Abspielen zu einer Runde oder einem Stechen gestattet.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 7-1b:
Disqualifikation.

Anmerkung: Die *Spilleitung* darf in der Ausschreibung eines Wettspiels (*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 derartiger 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 *Spilleitung* ausgesetzt, so 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 *Spilleitung*.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 7-2:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

Wird der Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern begangen, so 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 *Spilleitung* 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

8

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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 jedermann angeben lassen, doch darf niemand vom Spieler auf, nahe bei oder in der Verlängerung der Linie über das *Loch* hinaus in Position gebracht werden, während der *Schlag* gemacht wird. Jedes Zeichen, das vom Spieler oder mit seinem Wissen zum Angeben der Linie gesetzt wird, muss vor dem Spielen des *Schlags* entfernt werden.

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

b. Auf dem Grün

Befindet sich der Ball des Spielers auf dem *Grün*, so dürfen der Spieler, sein *Partner* oder einer ihrer *Caddies* vor dem *Schlag*, nicht aber während der *Schlag* gespielt wird, eine *Puttlinie* angeben, wobei jedoch das *Grün* nicht berührt werden darf. Nirgendwo darf ein Zeichen zum Angeben einer *Puttlinie* gesetzt werden.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

9

Anmerkung: Bei Mannschaftswettspielen darf die *Spielleitung* in der Ausschreibung eines Wettspiels (*Regel* 33-1) jeder einzelnen Mannschaft die Einsetzung einer Person gestatten, die ihren Mannschaftsteilnehmern *Belehrung* (einschließlich Angebens 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.

REGEL 9 AUSKUNFT ÜBER SCHLAGZAHL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

9-1 Allgemeines

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

9-2 Lochspiel

a. Auskunft über die Schlagzahl

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

- (I) 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* gemacht hat, oder
- (III) falsche Auskunft über die Schlagzahl für das soeben beendete 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

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

10-1 Lochspiel

a. Zu Beginn des Lochs

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

Die *Partei*, die ein Loch gewinnt, nimmt am nächsten *Abschlag* die *Ehre*. Wurde ein Loch halbiert, so 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, so sollte gelost werden, welcher Ball zuerst gespielt wird.

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

Anmerkung: Soll der ursprüngliche Ball nicht gespielt werden wie er liegt und muss der Spieler einen Ball so nahe wie möglich von der Stelle spielen, von der er den ursprünglichen Ball zuletzt gespielt hat (siehe Regel 20-5), wird die Spielfolge durch die Stelle bestimmt, von der er den vorhergehenden *Schlag* gespielt hatte. Darf ein Ball von einer anderen Stelle gespielt werden als derjenigen, von der der Spieler den vorhergehenden *Schlag* gemacht hatte, wird die Spielfolge durch den Punkt bestimmt, an dem der ursprüngliche Ball zur Ruhe kam.

c. Spielen außer Reihenfolge

Spielt ein Spieler, obwohl sein Gegner hätte spielen sollen, so 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

a. Zu Beginn des Lochs

Am ersten *Abschlag* ergibt sich die *Ehre* eines *Bewerbers* aus der Aufstellung. Fehlt es an einer Aufstellung, so 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, so spielen sie am nächsten *Abschlag* in gleicher Reihenfolge ab wie am vorhergehenden.

b. Während des Spielens eines Lochs

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

Ausnahmen: Regel 22 (Ball unterstützt oder behindert Spiel) und 31-5 (*Vierball-Zählspiel*).

Anmerkung: Soll der ursprüngliche Ball nicht gespielt werden wie er liegt und muss der Spieler einen Ball so nahe wie möglich von der Stelle spielen, von der er den ursprünglichen Ball zuletzt gespielt hat (siehe Regel 20-5), wird die Spielfolge durch die Stelle bestimmt, von der er den vorhergehenden *Schlag* gespielt hatte.

Darf ein Ball von einer anderen Stelle gespielt werden als derjenigen, von der der Spieler den vorhergehenden *Schlag* gemacht hatte, wird die Spielfolge durch die Stelle bestimmt, an der der ursprüngliche Ball zur Ruhe kam.

c. Spielen außer Reihenfolge

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

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

(Falsche Reihenfolge im *Dreier-* und *Vierer-Zählspiel* - siehe Regel 29-3.)

10-3 Provisorischer oder zweiter Ball vom Abschlag

Spielt ein Spieler einen *provisorischen Ball* oder einen zweiten Ball von einem *Abschlag*, so darf das erst dann geschehen, wenn sein Gegner oder *Mitbewerber* den ersten *Schlag* gespielt hat. Spielt ein Spieler einen *provisorischen* oder einen zweiten *Ball* außer Reihenfolge, so gelten die Regeln 10-1c oder 10-2c.

ABSCHLAG

11

REGEL 11

ABSCHLAG

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

11-1 Aufsetzen des Balls

Soll der Ball eines Spielers innerhalb des Abschlags aufgesetzt werden, muss er auf

- die Oberfläche des Abschlags, einschließlich einer Bodenunebenheit (ob durch den Spieler verursacht oder nicht), oder
- ein *Tee*, das in oder auf der Oberfläche des Abschlags ist, oder
- Sand oder ein anderes, auf die Oberfläche des Abschlags gelegtes natürliches Material gelegt werden.

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

Benutzt der Spieler zum Aufsetzen und Abschlagen des Balls, um ihn über den Boden zu erheben, ein unzulässiges *Tee* oder irgendeinen anderen Gegenstand, so zieht er sich die Strafe nach Regel 14-3 zu.

11-2 Abschlagsmarkierungen

Bevor ein Spieler mit irgendeinem Ball seinen ersten *Schlag* vom *Abschlag* des zu spielenden Lochs macht, gelten die Abschlagsmarkierungen als befestigt. *Bewegt* der Spieler in einem derartigen Zusammenhang eine Abschlagsmarkierung, bzw. duldet er, dass sie *bewegt* wird, um dadurch zu verhindern, dass sie seine *Standposition*, den Raum seines beabsichtigten Schwungs oder seine *Spiellinie*

behindert, so 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, so darf er straflos wieder aufgesetzt werden. Wurde jedoch dabei ein *Schlag* nach dem Ball ausgeführt, so zählt dieser *Schlag*, egal ob sich der Ball *bewegt* hat oder nicht, und 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, so 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, so zieht er sich eine Strafe von zwei Schlägen zu und muss dann einen Ball von innerhalb des Abschlags spielen.

Spielt 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, so verfällt er der Disqualifikation.

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

12

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

12-1 Ball suchen; Ball sehen

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 seinen Ball finden und identifizieren zu können, und vorausgesetzt, dass dadurch die Lage des Balls, der Raum seines beabsichtigten Stands oder Schwungs oder seine *Spiellinie* nicht verbessert werden.

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

Ist ein Ball vermutlich von *losen hinderlichen Naturstoffen* oder Sand im *Hindernis* bedeckt, so darf der Spieler durch Tasten oder Rechen mit einem Schläger oder sonst wie so viel *lose hinderliche Naturstoffe* oder Sand fortbewegen wie erforderlich, damit er einen Teil des Balls sehen kann. Wurde mehr fortbewegt, so ist das straflos, und der Ball muss wieder so bedeckt werden, dass nur ein Teil von ihm sichtbar ist. Wird bei solchem Fortbewegen der Ball *bewegt*, so ist das straflos; der Ball muss zurückgelegt und ggf. wieder bedeckt werden. (Fortbewegen *loser hinderlicher Naturstoffe* außerhalb eines *Hindernisses* - siehe Regel 23).

Wird ein Ball, der in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* liegt, beim Suchen versehentlich *bewegt*, so ist das straflos; der Ball muss zurückgelegt werden, sofern sich der Spieler nicht für das Verfahren nach Regel 25-1b entscheidet. Legt der Spieler den Ball zurück, so darf er, wenn anwendbar, auch noch nach Regel 25-1b verfahren.

Wird vermutet, dass ein Ball im Wasser eines *Wasserhindernisses*

liegt, so darf der Spieler mit einem Schläger oder sonst wie danach tasten. Wird der Ball beim Tasten *bewegt*, so muss er zurückgelegt werden, sofern sich der Spieler nicht für das Verfahren nach Regel 26-1 entscheidet. Es ist straflos, wenn der Ball dabei *bewegt* wird, vorausgesetzt, das *Bewegen* des Balls ist unmittelbar auf die eigentliche Handlung des Tastens zurückzuführen. **Anderenfalls zieht der Spieler sich die Strafe nach Regel 18-2a zu.**

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 12-1:
Lochspiel - Lochverlust; Zählspiel - Zwei Schläge.

12-2 Ball identifizieren

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

Außer im *Hindernis* darf der Spieler straflos einen Ball, den er aus gutem Grund für seinen eigenen hält, zum Zweck der Identifizierung aufnehmen. Bevor er den Ball aufnimmt, 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. Versäumt der Spieler, dieses Verfahren ganz oder teilweise einzuhalten, oder nimmt er den Ball zum Identifizieren im *Hindernis* auf, so **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** nach Regel 12-2 zu, aber keine weitere Strafe nach dieser Regel.

***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 32 - 47).

13

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 seines Balls durch eine der folgenden Handlungen verbessern oder verbessern lassen:
 - *Bewegen*, Biegen oder Brechen von irgendetwas, das angewachsen 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, sonstigen eingesetzten Rasenstücken oder
 - Entfernen von Tau, Reif oder Wasser.

Jedoch zieht der Spieler sich keine Strafe zu, wenn dies vorkommt

- bei redlichem Beziehen der *Standposition*,
- beim Machen eines *Schlags* oder beim Rückschwung des Schlägers zum *Schlag* und der *Schlag* wird dann gemacht,

- auf dem *Abschlag* bei der Schaffung oder Beseitigung von Bodenunebenheiten (Regel 11-1), oder
- auf dem *Grün* beim Entfernen von Sand und losem Erdreich oder beim Ausbessern von Schäden (Regel 16-1).

Der Schläger darf nur leicht aufgesetzt und nicht auf den Boden gedrückt werden.

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

- die Beschaffenheit des *Hindernisses* oder eines gleichartigen Hindernisses prüfen,
- den Boden im *Hindernis* oder Wasser im *Wasserhindernis* mit seiner Hand oder einem Schläger berühren oder
- 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 in irgendeinem *Hindernis* oder Wasser in einem *Wasserhindernis* berührt infolge oder zur Vermeidung eines Sturzes, beim Fortbewegen eines *Hemmnisses*, beim Nachmessen

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 oder sein *Caddie* darf nach dem Spielen des *Schlags* Sand oder Erdreich im *Hindernis* einebnen, vorausgesetzt, dass dabei, sofern der Ball noch immer in dem *Hindernis* ist oder im *Hindernis* aufgenommen wurde und wieder im *Hindernis* fallen gelassen oder hingelegt werden darf, nichts geschieht, was die Lage des Balls verbessert oder dem Spieler beim weiteren Spielen des *Lochs* von Nutzen ist.

Anmerkung: Jederzeit, einschließlich beim Ansprechen und beim Rückschwung zum *Schlag*, darf der Spieler jederlei *Hemmnis*, jederlei von der *Spielleitung* zum Bestandteil des *Platzes* erklärte Anlage, jederlei Gras, Busch, Baum oder sonstiges Angewachsene, 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 32 - 47).

14-1 Ehrlich nach dem Ball schlagen

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

14-2 Unterstützung

Beim Spielen eines *Schlags* darf ein Spieler nicht

- körperliche Unterstützung oder Schutz gegen die Elemente annehmen oder
- dulden, dass sein *Caddie*, sein *Partner* oder der *Caddie* des *Partners* auf oder dicht an einer Verlängerung der *Spiellinie* oder *Puttlinie* hinter dem Ball Position beziehen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 14-1 ODER 14-2:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

14-3 Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche Ausrüstung

Der *R&A* behält sich vor, jederzeit die Regeln zu künstlichen Hilfsmitteln und ungebräuchlicher *Ausrüstung* zu ändern, sowie Auslegungen zu erlassen und zu ändern, die diese Regeln betreffen.

Ein Spieler, der Zweifel hat, ob der Gebrauch eines Gegenstands gegen Regel 14-3 verstößt, sollte den *R&A* zurate ziehen.

Ein Hersteller kann dem *R&A* von einem Gegenstand, der hergestellt werden soll, ein Muster zur Entscheidung vorlegen, ob der Gebrauch während einer festgesetzten Runde einen Verstoß des Spielers gegen Regel 14-3 darstellen würde. Ein solches Muster geht als Beleg in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt der Hersteller, vor Herstellung und/oder Vermarktung des Artikels ein Muster vorzulegen, so

läuft der Hersteller Gefahr, dass der Gegenstand als nicht mit den Golfregeln in Einklang stehend erklärt wird.

Sofern nicht in den Regeln vorgesehen, darf der Spieler während einer festgesetzten Runde keinerlei künstliche Hilfsmittel oder ungebrauchliche *Ausrüstung* benutzen,

- a. die ihm beim Spielen eines *Schlags* oder bei seinem Spiel von Nutzen sein könnten oder
- b. die sein Spiel beim Abschätzen oder Messen von Entfernungen oder äußeren Umständen betreffen könnten; oder
- c. die ihm beim Halten des Schlägers von Nutzen sein könnten, außer dass
 - (I) einfache Handschuhe getragen werden dürfen;
 - (II) Harz, Puder und Trocknungs- oder Befeuchtungsmittel benutzt werden dürfen; und
 - (III) ein Hand- oder Taschentuch um den Griff gewickelt werden darf.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 14-3:
Disqualifikation.

14-4 Ball öfter als einmal treffen

Trifft der Schläger eines Spielers im Verlauf eines *Schlags* den Ball öfter als einmal, so muss er den *Schlag* zählen und **einen Strafschlag 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, so hat er sich nach dieser Regel keine Strafe für Spielen eines Balls in Bewegung zugezogen, ist aber nicht befreit von Strafe, die er sich zugezogen hat nach den Regeln:

- Ball in Ruhe durch Spieler *bewegt* - Regel 18-2a.
- Ball in Ruhe *bewegt* sich nach Ansprechen - Regel 18-2b.

(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*, so 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 in einem *Wasserhindernis* im Wasser *bewegt*, darf aufgenommen werden, wenn der Spieler sich entscheidet, nach Regel 26 zu verfahren.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 14-5 ODER -6:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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 Ersetzter Ball

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

Ersetzt ein Spieler einen Ball und ist ihm dies nach den Regeln nicht erlaubt, so ist dieser *ersetzte Ball, der ins Spiel gebracht wurde für den ursprünglichen 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 fälschlicherweise *ersetzten Ball*, so **zieht er sich die Strafe nach der anwendbaren Regel zu** und muss im Zählspiel das Loch mit dem *ersetzten Ball* zu Ende spielen.

(Ball von falscher Stelle gespielt – siehe Regel 20-7.)

15-3 Falscher Ball

a. Lochspiel

Macht ein Spieler, außer in einem *Hindernis*, einen *Schlag* nach einem *falschen Ball*, **so ist die Strafe Lochverlust**. Es ist straflos, wenn ein Spieler einen *Schlag* nach einem *falschen Ball* in einem *Hinder-*

nis macht. Nach einem *falschen Ball* in einem *Hindernis* gemachte Schläge werden nicht zur Schlagzahl des Spielers hinzugerechnet. Gehört der *falsche Ball* einem anderen Spieler, so muss sein Besitzer einen Ball dort hinlegen, wo der *falsche Ball* zum ersten Mal gespielt worden war.

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

b. Zählspiel

Macht ein *Bewerber* einen *Schlag* oder Schläge nach einem *falschen Ball*, der nicht in einem *Hindernis* liegt, **so ist die Strafe zwei Schläge**.

Es ist straflos, wenn der *Bewerber* einen *Schlag* nach einem *falschen Ball* in einem *Hindernis* macht. Nach einem *falschen Ball* in einem *Hindernis* gemachte Schläge werden nicht zur Schlagzahl des *Bewerbers* hinzugerechnet.

Der *Bewerber* muss seinen Fehler durch Spielen des richtigen Balls beheben oder indem er nach den Regeln verfährt. 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, **so ist er disqualifiziert**.

Schläge eines *Bewerbers* mit einem *falschen Ball* werden nicht zu seiner Schlagzahl hinzugerechnet.

Gehört der *falsche Ball* einem anderen *Bewerber*, so muss sein Besitzer einen Ball dort hinlegen, wo der *falsche Ball* zum ersten Mal gespielt worden war.

(Lage eines hin- oder zurückzulegenden Balls verändert - siehe Regel 20-3b.)

(Stelle nicht bestimmbar - siehe Regel 20-3c.)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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 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).

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, egal ob sein Ball auf dem *Grün* liegt oder nicht. Wird ein Ball

oder ein Ballmarker versehentlich bei einer solchen Ausbesserung *bewegt*, so muss der Ball oder der Ballmarker zurückgelegt werden. Dies ist straflos, sofern das *Bewegen* des Balls unmittelbar auf die eigentliche Handlung des Ausbesserns eines alten Lochpfropfens oder Schadens auf dem *Grün* durch Einschlag eines Balls zurückzuführen ist. **Anderenfalls zieht sich der Spieler einen Strafschlag nach Regel 18-2a zu.**

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

d. Prüfen der Oberfläche

Beim Spielen eines *Lochs* darf der Spieler die Oberfläche des *Grüns* nicht dadurch prüfen, dass er einen Ball rollt oder die Oberfläche aufraut oder aufkratzt.

e. Über oder auf Puttlinie stehen

Der Spieler darf auf dem *Grün* keinen *Schlag* aus einer *Standposition* spielen, 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.

f. Schlag spielen, solange anderer Ball in Bewegung

Der Spieler darf keinen *Schlag* machen, solange ein anderer Ball nach einem auf dem *Grün* gespielten *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, so 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, so gilt er als in Ruhe befindlich. Fällt der Ball anschließend in das *Loch*, so 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.)

REGEL 17 DER FLAGGENSTOCK

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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, so darf er nicht während des *Schlages* 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, so 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, so gilt dies als mit Ermächtigung des Spielers geschehen.

Anmerkung 3: Wenn jemand den *Flaggenstock* bedient oder hochhält, während ein *Schlag* gemacht wird, so gilt dies solange als Bedienen des *Flaggenstocks*, bis der Ball zur Ruhe gekommen ist.

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 *Schlages* oder solange, wie der Ball in Bewegung ist, bedienen, entfernen oder hochhalten, so 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 in der Folge der Ball eines Bewerbers den *Flaggenstock*, die Person, die diesen bedient oder hochhält oder etwas von jener Person Getragenes, so zieht sich der Bewerber keine Strafe zu. Der Ball muss gespielt werden wie er liegt; wurde der Schlag jedoch auf dem Grün gemacht, so 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
- 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 an dem im *Loch* befindlichen *Flaggenstock* und er ist noch nicht eingelocht, so dürfen der Spieler oder jemand anderer, den er dazu ermächtigt hat, den *Flaggenstock bewegen* oder entfernen, und fällt dabei der Ball in das *Loch*, so 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

18

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

18-1 Durch nicht zum Spiel Gehöriges

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

(Des Spielers Ball in Ruhe von anderem Ball *bewegt* - siehe Regel 18-5.)

18-2 Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung

a. Allgemeines

Ist der Ball eines Spielers im Spiel und

- (I) der Spieler, sein *Partner* oder einer ihrer *Caddies* nehmen ihn auf oder *bewegen* ihn, berühren ihn absichtlich (außer mit einem Schläger beim Ansprechen) oder verursachen, dass er sich *bewegt*, ausgenommen wie nach einer Regel gestattet, oder
- (II) *Ausrüstung* des Spielers oder seines *Partners* verursacht, dass der Ball sich *bewegt*,

so zieht sich der Spieler einen Strafschlag zu. 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 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 *bewegt*, beim

- Suchen nach einem von *losen hinderlichen Naturstoffen* oder Sand bedeckten Ball im *Hindernis* oder nach einem Ball in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* oder nach einem im Wasser in einem *Wasserhindernis* vermuteten Ball - 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 eines *beweglichen Hemmnisses* - Regel 24-1.

b. Ball bewegt sich nach Ansprechen

Bewegt sich der *Ball im Spiel*, nachdem der Spieler ihn angesprochen hat (ausgenommen infolge eines *Schlags*), so gilt der Ball als vom Spieler *bewegt*, und er **zieht sich einen Strafschlag zu**. Der Ball muss zurückgelegt werden, es sei denn, die Bewegung des Balls tritt ein, nachdem der Spieler seinen *Schlag* oder den Rückschwung zum *Schlag* begonnen hat, und er den *Schlag* dann macht.

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*, so 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*, so 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 *bewegt* beim Nachmessen - 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*, so ist das straflos. Wird der Ball dabei *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, so 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, so 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 18-2a, 18-3b oder 18-4.

***STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:**
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

18

*Versäumt ein Spieler, einen Ball zurückzulegen, wenn er dazu verpflichtet ist, so zieht er sich die Grundstrafe für Verstoß gegen Regel 18, aber keine weitere Strafe nach Regel 18 zu, außer im Fall eines falsch *ersetzen Balls* (Regel 15-2).

Anmerkung 1: Ist ein Ball, der nach dieser Regel zurückgelegt werden muss, nicht sogleich wiederzuerlangen, so 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, an die ein Ball zu legen ist, festzustellen, so gilt Regel 20-3c.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

19-1 Durch nicht zum Spiel Gehöriges

Wird ein Ball in Bewegung zufällig durch etwas abgelenkt oder aufgehalten, was nicht zum Spiel gehört, so gilt dies als *Spielzufall*, ist straflos, und der Ball muss gespielt werden wie er liegt, ausgenommen:

- a. Kommt ein 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, so muss der Spieler so nahe wie möglich der Stelle, an der sich das *nicht zum Spiel Gehörige* befand, als der Ball darin oder darauf zur Ruhe kam, den Ball im *Gelände* oder *Hindernis* fallen lassen, auf dem *Grün* hinlegen.
- b. Wird ein 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 oder ein Insekt, oder kommt darin oder darauf zur Ruhe, so ist der *Schlag* annulliert, der Ball muss zurückgelegt und der *Schlag* wiederholt werden.

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

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

Anmerkung: Stellen *Platzrichter* oder *Spielleitung* fest, dass ein Ball eines Spielers absichtlich durch *nicht zum Spiel Gehöriges* abgelenkt oder aufgehalten wurde, so gilt für den Spieler Regel 1-4. Ist das *nicht zum Spiel Gehörige* ein *Mitbewerber* oder dessen *Caddie*, so gilt für den *Mitbewerber* Regel 1-2.

19-2 Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung

a. Lochspiel

Wird der Ball eines Spielers versehentlich durch ihn selbst, seinen *Partner* oder einen ihrer *Caddies* oder ihre Ausrüstungen abgelenkt oder aufgehalten, **so ist die Strafe für den Spieler Lochverlust.**

b. Zählspiel

Wird der Ball eines *Bewerbers* versehentlich durch ihn selbst, seinen *Partner* oder einen ihrer *Caddies* oder ihre Ausrüstungen abgelenkt oder aufgehalten, **so zieht sich der Bewerber eine Strafe von zwei Schlägen zu.** Der Ball muss gespielt werden wie er liegt, ausgenommen, er kommt in oder auf Kleidung oder *Ausrüstung* des *Bewerbers*, seines *Partners* oder eines ihrer *Caddies* zur Ruhe. In diesem Falle muss der *Bewerber* so nahe wie möglich der Stelle, an der sich der Gegenstand befand, als der Ball darin oder darauf zur Ruhe kam, den Ball im *Gelände* oder *Hindernis* fallen lassen, auf dem *Grün* hinlegen.

Ausnahme: 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, so 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, dessen *Caddie* oder auf seiner *Ausrüstung* zur Ruhe gekommen, so muss der Spieler so nahe wie möglich der Stelle, an der sich der Gegenstand befand, als der Ball darin

oder darauf zur Ruhe kam, den Ball im *Gelände* oder *Hindernis* fallen lassen oder auf dem *Grün* hinlegen.

Ausnahme: Ball trifft Person, die den *Flaggenstock* bedient - 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.

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, so 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 *Schlag* in Bewegung befindliche Ball eines Spielers durch einen anderen nach einem *Schlag* in Bewegung befindlichen Ball abgelenkt oder aufgehalten, so muss der Spieler seinen Ball spielen wie er liegt. Der Fall ist straflos, außer der Spieler hat gegen Regel 16-1f verstoßen und sich die Strafe für Verstoß gegen jene Regel zugezogen.

Ausnahme: Ist der Ball des Spielers nach einem auf dem *Grün* gespielten *Schlag* in Bewegung und der andere Ball in Bewegung ist *nicht zum Spiel gehörig* - siehe Regel 19-1b.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

ERLEICHTERUNG UND ERLEICHTERUNGSVERFAHREN

20

REGEL 20

AUFNEHMEN, FALLENLASSEN UND HINLEGEN; SPIELEN VON FALSCEM ORT

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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, so muss seine Lage vorher gekennzeichnet werden. Wurde sie nicht gekennzeichnet, **so zieht sich der Spieler eine Strafe von einem Schlag zu**, und der Ball muss zurückgelegt werden. Wird er nicht zurückgelegt, **so zieht sich der Spieler die Grundstrafe für Verstoß gegen jene 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*, so 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 18-2a **zu**.

Ausnahme: Zieht sich ein Spieler Strafe zu, weil er nicht in Übereinstimmung mit Regel 5-3 oder 12-2 verfahren ist, so 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, so sollte er um eine oder mehrere Schlägerkopflängen 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 jemand anders oder auf andere Weise fallen gelassen und dieser Fehler nicht nach Regel 20-6 berichtigt, **so zieht sich der Spieler einen Strafschlag zu**. Berührt der Ball den Spieler, seinen *Partner*, einen ihrer *Caddies* oder ihre *Ausrüstung*, bevor oder nachdem er auf einen Teil des *Platzes* auftrifft, so 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, so 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 zum ersten Mal dort auf einen Teil des *Platzes* auftreffen, wo er nach der anwendbaren Regel fallen zu lassen ist. Wird er nicht so fallen gelassen, gelten Regel 20-6 und -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 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 wegrollt und zur Ruhe kommt, an der er zum ersten Mal auf einen 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, so muss er so nahe wie möglich der Stelle hingelegt werden, an der er zum ersten Mal auf einen Teil des *Platzes* auftraf, als er erneut fallen gelassen wurde.

Ist ein Ball, der nach dieser Regel erneut fallen zu lassen oder hinzulegen ist, nicht sogleich wiederzuerlangen, so darf er durch einen anderen Ball ersetzt werden.

Anmerkung: Kommt ein fallen gelassener oder erneut fallen gelassener Ball zur Ruhe und *bewegt* sich anschließend, so muss der Ball gespielt werden wie er liegt, es sei denn, eine andere Regel findet Anwendung.

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. Ist ein Ball zurückzulegen, so müssen ihn der Spieler, sein *Partner* oder die Person, die ihn aufgenommen oder *bewegt* hatte, an der Stelle hinlegen, an der er aufgenommen oder *bewegt* worden war. Für irgendeinen Regelverstoß ist dabei in jedem dieser Fälle der Spieler verantwortlich.

Wird ein Ball oder ein Ballmarker beim Hinlegen oder Zurücklegen des Balls versehentlich *bewegt*, so muss der Ball bzw. der Ballmarker zurückgelegt werden. Dies ist straflos, sofern das *Bewegen* von Ball oder Ballmarker unmittelbar auf die eigentliche Handlung von Hinlegen oder Zurücklegen des Balls oder Fortbewegen des Ballmarkers zurückzuführen ist. Anderenfalls zieht **sich der Spieler einen Strafschlag** nach Regel 18-2a oder 20-1 zu.

b. Lage eines hin- oder zurückzulegenden Balls verändert

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

- (I) außer in einem *Hindernis*, der Ball in die nächste, der ursprünglichen möglichst ähnlichen 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.

c. Stelle nicht feststellbar

Ist es nicht möglich, die Stelle festzustellen, an die der Ball hinzulegen oder zurückzulegen ist, so 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 gelegt werden muss, so 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, so ist das straflos und der Ball muss zurückgelegt werden.

Bleibt er abermals an jener Stelle nicht liegen, so 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, so ist dies straflos, und

der Ball muss gespielt werden wie er liegt, es sei denn, eine andere Regel findet Anwendung.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 20-1,
20-2 ODER 20-3:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

20-4 Fallen gelassener oder hingelegter Ball im Spiel

War des Spielers *Ball im Spiel* aufgenommen worden, so ist er wieder im Spiel, sobald er fallen gelassen oder hingelegt wurde.

Ein Ball, der einen anderen Ball *ersetzt*, wird *Ball im Spiel*, sobald er fallen gelassen oder hingelegt wurde.

(Nicht korrektes *Ersetzen eines Balls* - siehe Regel 15-2.)

(Nicht korrekt *ersetzen*, fallen gelassenen oder hingelegten Ball aufnehmen - siehe Regel 20-6.)

20-5 Nächsten Schlag von der Stelle des vorhergegangenen machen

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

- a. Auf dem *Abschlag*: Der zu spielende Ball muss von innerhalb des Abschlags gespielt werden. Er darf von irgendwo innerhalb des Abschlags gespielt werden und darf aufgesetzt werden.
- b. Im *Gelände* und in einem *Hindernis*: Der zu spielende Ball muss fallen gelassen werden.
- c. Auf dem *Grün*: Der zu spielende Ball muss hingelegt werden.

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

20-6 Nicht korrekt ersetzten, fallen gelassenen oder hingelegten Ball aufnehmen

Ein nicht korrekt *ersetzt* 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 einer Stelle auf dem *Platz*, an der die Regeln das Spielen eines *Schlags* untersagen oder an der 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.

b. Lochspiel

Macht ein Spieler einen *Schlag* von einem falschen Ort, **so ist die Strafe Lochverlust.**

c. Zählspiel

Macht ein *Bewerber* einen *Schlag* von einem falschen Ort, so zieht er sich **zwei Strafschläge 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, so 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 fallen gelas-

sen oder hingelegt 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 spielen, der in Übereinstimmung mit den Regeln fallen gelassen oder hingelegt wurde.

Der *Bewerber* muss den Sachverhalt der *Spielleitung* melden, bevor er seine Zählkarte einreicht; versäumt er dies, **so ist er disqualifiziert**. Die *Spielleitung* muss feststellen, ob der *Bewerber* einen schwerwiegenden Verstoß gegen die anwendbare Regel begangen hat. Ist dies der Fall, so 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, **so ist er disqualifiziert**.

Anmerkung 1: Ein *Bewerber* hat einen schwerwiegenden Verstoß der anwendbaren Regel begangen, wenn die *Spielleitung* feststellt, 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, so bleiben Schläge mit diesem Ball und Strafschläge, die nur beim Spielen des nicht geltenden Balls anfielen, außer Betracht. Wenn entschieden wird, dass der zweite Ball zählt, so 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.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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, so zieht er sich eine **Strafe von einem Schlag zu**, und der Ball muss zurückgelegt werden, falls er aufgenommen worden war.

Unterlässt es ein Spieler, einen Ball zurückzulegen, der zurückzulegen ist, so **zieht er sich die Strafe für Verstoß gegen Regel 20-3a**, jedoch keine zusätzliche Strafe nach Regel 21 zu.

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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.

Wenn im Zählspiel von der *Spielleitung* festgestellt wird, dass *Bewerber* übereingekommen sind, einen Ball nicht aufzuheben, der irgendeinen anderen Spieler unterstützen könnte, **so sind sie disqualifiziert**.

22-2 Ball behindert Spiel

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

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: 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 stören. Nimmt ein Spieler unaufgefordert seinen Ball auf, **so zieht er sich eine Strafe von einem Schlag** für Verstoß gegen Regel 18-2a **zu**, jedoch keine weitere Strafe nach Regel 22.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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 18-2a](#).

Wird beim Entfernen irgendeines *losen hinderlichen Naturstoffs* auf dem *Grün* durch den Spieler der Ball oder der Ballmarker *bewegt*, so muss der Ball oder der Ballmarker zurückgelegt werden. Dies ist straflos, sofern das *Bewegen* des Balls oder Ballmarkers unmittelbar auf die eigentliche Handlung des Entfernehmens des *losen hinderlichen Naturstoffs* zurückzuführen ist. Anderenfalls zieht sich der Spieler [einen Strafschlag nach Regel 18-2a](#) zu, wenn er das *Bewegen* des Balls verursacht.

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 gleichen *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 32 - 47).

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*, so darf das *Hemmnis* fortbewegt werden. *Bewegt* sich der Ball, so muss er zurückgelegt werden, und dies ist straflos, sofern das *Bewegen* des Balls unmittelbar auf das Fortbewegen des *Hemmnisses* zurückzuführen ist. Anderenfalls gilt Regel 18-2a.
- b. Liegt der Ball in oder auf dem *Hemmnis*, so 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 *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, ausgenommen ein bedienter *Flaggenstock* oder *Ausrüstung* der Spieler, nicht fortbewegt werden.

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

Anmerkung: Ist ein Ball, der nach dieser Regel fallen gelassen oder hingelegt werden muss, nicht sogleich wiederzuerlangen, so darf er durch einen anderen Ball *ersetzt* 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*, so ist Behinderung auch dann gegeben, wenn sich ein unbewegliches Hemmnis auf dem *Grün* auf seiner *Puttlinie* befindet. Anderenfalls ist, wenn es sich lediglich in 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* straflos folgende Erleichterung in Anspruch nehmen:

- (I) **Im Gelände:** Liegt der Ball im *Gelände*, so 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*, so 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. Es gibt keine Einschränkung dazu, wie weit hinter dem *Bunker* der Ball fallen gelassen werden darf.

- (III) Auf dem *Grün*: Liegt der Ball auf dem *Grün*, so 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) es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als ein *unbewegliches Hemmnis* ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu machen, oder (b) die Behinderung durch ein *unbewegliches Hemmnis* ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

Anmerkung 1: Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* (*seitliches Wasserhindernis* eingeschlossen), so 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 gelassen oder hingelegt werden muss, nicht sogleich wiederzuerlangen, so darf er durch einen anderen *Ball ersetzt* 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 verloren

Es ist eine Frage der Umstände, ob ein in Richtung auf ein *Hemmnis* geschlagener, verloren gegangener Ball, tatsächlich in dem *Hemmnis* verloren ist. Um den Ball als in dem *Hemmnis* verloren zu behandeln, müssen berechnete Anzeichen dafür vorliegen. Fehlt es an solchen Anzeichen, so muss der Ball als ein *verlorener Ball* behandelt werden und Regel 27 findet Anwendung.

a. Ball in beweglichem Hemmnis verloren

Ist ein Ball in einem beweglichen *Hemmnis* verloren, so darf ein Spieler straflos das *Hemmnis* entfernen und muss 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* einen Ball fallen lassen oder auf dem *Grün* hinlegen.

b. Ball in unbeweglichem Hemmnis verloren

Ist ein Ball in einem unbeweglichen *Hemmnis* verloren, so 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 und der Spieler darf Erleichterung wie folgt nehmen:

- (I) **Im Gelände:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des unbeweglichen *Hemmnisses* an einer Stelle im *Gelände* gekreuzt, so darf der Spieler diesen straflos durch einen anderen Ball *ersetzen* 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, so darf der Spieler diesen straflos durch einen anderen Ball *ersetzen* 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, so 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, so darf der Spieler diesen straflos durch einen anderen Ball *ersetzen* und die in Regel 24-2b (III) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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*, so 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 in der *Spiellinie* befindet, keine Behinderung nach dieser Regel gegeben.

Anmerkung: Die *Spielleitung* darf durch Platzregel dem Spieler Erleichterung von Behinderung seiner *Standposition* durch sämtliche oder einzelne der in der Erklärung „*Ungewöhnlich beschaffener Boden*“ aufgeführten Umstände versagen.

b. Erleichterung

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

(I) Im Gelände: Liegt der Ball im *Gelände*, so 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 nächstge-

legene Punkt der Erleichterung 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*, so 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*, so 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) es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu machen, oder (b) die Behinderung durch einen solchen Boden ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

Anmerkung 1: Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* (*seitliches Wasserhindernis* eingeschlossen), so 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 sogleich wiederzuerlangen, so darf er durch einen anderen Ball ersetzt werden.

c. Ball verloren

Es ist eine Frage der Umstände, ob ein in Richtung auf einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* geschlagener, verloren gegangener Ball tatsächlich hierin verloren ist. Um den Ball als in diesem Boden verloren zu behandeln, müssen berechnete Anzeichen dafür vorliegen. Fehlt es an solchen Anzeichen, so muss der Ball als ein *verlorener Ball* behandelt werden und Regel 27 findet Anwendung.

Ist ein Ball in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* verloren, so muss die Stelle, an der der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung dieses Umstands gekreuzt hat, festgestellt werden, und, um diese Regel

anwenden zu können, gilt der Ball als an dieser Stelle liegend. Der Spieler darf folgendermaßen Erleichterung in Anspruch nehmen:

- 25**
- (I) **Im Gelände:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* an einer Stelle im *Gelände* gekreuzt, so darf der Spieler diesen straflos durch einen anderen Ball *ersetzen* 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, so darf der Spieler diesen straflos durch einen anderen Ball *ersetzen* 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, so 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, so darf der Spieler diesen straflos durch einen anderen Ball *ersetzen* und die in Regel 25-1b (III) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.

25-2 Eingebetteter Ball

Ein im *Gelände* auf irgendeiner kurz gemähten Fläche in sein eigenes Einschlagloch im Boden eingebetteter Ball darf aufgenommen, gereinigt und straflos so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum *Loch*, fallen gelassen werden. Der fallengelassene Ball muss zum ersten Mal auf einem Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen. Unter „kurz gemähter Fläche“ wird jede Fläche auf dem *Platz* verstanden, die auf Fairway-Höhe oder kürzer geschnitten ist, Wege durch das Raue eingeschlossen.

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. Der so fallen gelassene Ball muss zuerst auf einem Teil des *Platzes* auftreffen, der 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.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

26-1 Erleichterung für Ball im Wasserhindernis

Es ist eine Frage der Umstände, ob ein in Richtung auf ein *Wasserhindernis* geschlagener, verloren gegangener Ball tatsächlich innerhalb oder außerhalb des *Hindernisses* verloren ist. Um den Ball als in dem Hindernis verloren zu behandeln, müssen berechnete Anzeichen dafür vorliegen, dass er sich darin befindet. Fehlt es an solchen Anzeichen, so muss der Ball unter Anwendung von Regel 27 als verloren behandelt werden.

Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* oder ist er darin verloren (egal, ob der Ball im Wasser liegt oder nicht), so darf der Spieler **mit einem Strafschlag**

- a. einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, 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 (I) 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 Ball darf aufgenommen und gereinigt werden, wenn nach dieser Regel verfahren wird.

(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, so darf der Spieler

- (I) nach Regel 26-1a verfahren. Entscheidet sich der Spieler nach dem Fallenlassen im *Hindernis* dazu, den fallen gelassenen Ball nicht zu spielen, so darf er:
 - (a) bezogen auf dieses *Hindernis* unter Hinzurechnung des **zusätzlichen Strafschlages** nach Regel 26-1b, oder, wenn anwendbar, nach Regel 26-1c verfahren ; oder
 - (b) sich einen **zusätzlichen Strafschlag** hinzurechnen und den Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, an der der letzte *Schlag* von außerhalb des *Wasserhindernisses* gespielt wurde (siehe Regel 20-5); oder
- (II) nach Regel 26-1b oder, wenn anwendbar, Regel 26-1c verfahren; oder
- (III) **mit einem Strafschlag** einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, an der der letzte Schlag außerhalb des *Wasserhindernisses* gespielt wurde (siehe Regel 20-5).

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

Ist ein innerhalb eines *Wasserhindernisses* gespielter Ball außerhalb des *Hindernisses* verloren oder für unspielbar erklärt, oder ist er im

Aus, so darf der Spieler, nachdem er die **Strafe von einem Schlag nach** Regel 27-1 oder 28a auf sich genommen hat,

- 26**
- (I) einen Ball so nahe wie möglich der Stelle in dem Hindernis spielen, an der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5); oder
 - (II) nach Regel 26-1b oder, sofern anwendbar, Regel 26-1c verfahren, wobei er den darin vorgeschriebenen **Strafschlag zusätzlich hinzurechnen** und als Bezugspunkt denjenigen Punkt anwenden muss, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Hindernisses* gekreuzt hatte, bevor er darin zur Ruhe kam; oder
 - (III) und einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, an der der letzte *Schlag* außerhalb des *Hindernisses* gespielt wurde (siehe Regel 20-5).

Anmerkung 1: Beim Verfahren nach Regel 26-2b ist der Spieler nicht verpflichtet, einen Ball nach Regel 27-1 oder 28a fallen zu lassen. Lässt er einen Ball fallen, so ist er nicht verpflichtet, ihn zu spielen. Er darf wahlweise nach Regel 26-2b(II) oder Regel 26-2b(III) verfahren.

Anmerkung 2: Wird ein innerhalb eines *Wasserhindernisses* gespielter Ball außerhalb des *Hindernisses* für unspielbar erklärt, so hindert Regel 26-2b den Spieler nicht, nach Regel 28b oder c zu verfahren.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

27-1 Ball verloren oder im Aus

Ist ein *Ball verloren* oder ist er im *Aus*, so 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).

Ausnahmen:

1. Liegen berechtigte Anzeichen dafür vor, dass der ursprüngliche Ball in einem *Wasserhindernis* verloren ist, so muss der Spieler in Übereinstimmung mit Regel 26-1 verfahren.
2. Liegen berechtigte Anzeichen dafür vor, dass der ursprüngliche Ball in einem *Hemmnis* (Regel 24-3) oder in einem ungewöhnlich beschaffenen Boden (Regel 25-1c) verloren ist, so 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 kann er im *Aus* sein, so darf der Spieler zur Zeitersparnis in Übereinstimmung mit Regel 27-1 provisorisch einen anderen Ball spielen. Der Spieler muss seinen Gegner im Lochspiel bzw. seinen *Zähler* oder einen *Mitbewerber* im Zählspiel unterrichten, dass er einen *provisorischen Ball* zu spielen beabsichtigt, und muss ihn spielen,

bevor er oder sein *Partner* nach vorne gehen, um den ursprünglichen Ball zu suchen. Versäumt er dies und spielt einen anderen Ball, so ist dieser Ball kein *provisorischer Ball* und wird **unter Hinzurechnung der Strafe von einem Schlag und Verlust der Distanz** (Regel 27-1) zum *Ball im Spiel*, wohingegen der ursprüngliche *Ball verloren* ist.

(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, so darf der Spieler einen weiteren *provisorischen Ball* spielen. Ist ein weiterer *provisorischer Ball* gespielt, so steht dieser zum ersten *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, so ist der ursprüngliche *Ball verloren* und der *provisorische Ball* wird **unter Hinzurechnung der Strafe von einem Schlag und Verlust der Distanz** (Regel 27-1) zum *Ball im Spiel*.

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

Liegen berechnete Anzeichen dafür vor, dass der ursprüngliche Ball in einem *Wasserhindernis* verloren ist, so muss der Spieler in Übereinstimmung mit Regel 26-1 verfahren.

Ausnahme: Liegen berechnete Anzeichen dafür vor, dass der ursprüngliche Ball in einem *Hemmnis* (Regel 24-3) oder in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* (Regel 25-1c) verloren ist, so darf der Spieler nach der anwendbaren Regel verfahren.

c. Provisorischen Ball aufgeben

Ist der ursprüngliche Ball weder verloren noch im *Aus*, so muss der Spieler den *provisorischen Ball* aufgeben und das Spiel mit dem ursprünglichen Ball fortsetzen. Macht der Spieler irgendwelche weiteren Schläge nach dem *provisorischen Ball*, so spielt er einen falschen Ball und es ist nach Regel 15 zu verfahren.

Anmerkung: Spielt ein *Bewerber* einen *provisorischen Ball* nach Regel 27-2a, so werden Schläge, die nach Heranziehen dieser Regel mit dem *provisorischen Ball* gemacht wurden, der anschließend nach Regel 27-2c aufgegeben wird, nicht gezählt und Strafschläge, 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 32 - 47).

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, so muss er **unter Hinzurechnung einer Strafe von einem Schlag**

- a. einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, 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*, so darf der Spieler nach a, b oder c dieser Regel verfahren. Verfährt er nach b oder c, so muss ein Ball in dem *Bunker* fallen gelassen werden.

Der Ball darf aufgenommen und gereinigt werden, wenn nach dieser Regel verfahren wird.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

BESONDERE SPIELFORMEN

REGEL 29 DREIER UND VIERER

29

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

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

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

29-3 Zählspiel

Machen die *Partner* einen oder mehrere Schläge in falscher Reihenfolge, so 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, so **ist die Partei disqualifiziert**.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

30-1 Golfregeln gelten

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

Sofern die Regeln nichts anderes vorsehen, ist nach Regel 18-3b zu verfahren, wenn der Ball des Spielers, außer beim Suchen, von einem Gegner, dessen *Caddie* oder dessen *Ausrüstung* berührt oder bewegt wird. Der Gegner zieht sich einen Strafschlag in seinem Lochspiel mit dem betreffenden Spieler zu, nicht aber in seinem Lochspiel mit dem anderen Gegner.

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, so ist das straflos. In seinem Lochspiel mit diesem Gegner darf der Spieler den Ball spielen wie er liegt, oder, bevor eine *Partei* einen weiteren *Schlag* gespielt hat, 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). In seinem Lochspiel mit dem anderen Gegner muss der Ball gespielt werden wie er liegt.

Ausnahme: Ball trifft Person, die den *Flaggenstock* bedient - 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. Höchstzahl von 14 Schlägern

Die Strafe für Verstoß eines *Partners* gegen Regel 4-3a (III) und 4-4 trifft die *Partei*.

c. Spielfolge

Die Bälle einer *Partei* dürfen in einer Reihenfolge nach deren Belieben gespielt werden.

d. Falscher Ball

Macht ein Spieler einen *Schlag* nach einem falschen Ball, der sich nicht in einem *Hindernis* befindet, so verfällt er der Disqualifikation für das Loch. Sein *Partner* zieht sich auch dann keine Strafe zu, wenn der falsche Ball ihm gehört. Gehört der falsche Ball einem anderen Spieler, so muss sein Besitzer einen Ball an der Stelle hinlegen, an der der falsche Ball zuerst gespielt worden war.

e. Disqualifikation einer Partei

(I) Eine *Partei* ist disqualifiziert, wenn einer der *Partner* gegen eine der folgenden Regeln verstößt:

Regel 1-3	Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln.
Regel 4-1 oder -2	Schläger.
Regel 5-1 oder -2	Der Ball.
Regel 6-2a	Vorgabe (Spielen mit zu hoher Vorgabe).
Regel 6-4	<i>Caddie</i> (bei mehr als einem <i>Caddie</i> ; Regelverstoß nicht unmittelbar korrigiert).
Regel 6-7	Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel (im Wiederholungsfall).
Regel 14-3	Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche <i>Ausrüstung</i> .

(II) Eine Partei ist disqualifiziert, wenn sämtliche *Partner* gegen eine der folgenden Regeln verstoßen:

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, so 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, so wirkt sie sich als Disqualifikation des Spielers für dieses Loch aus.

g. Andere Lochspiele gleichzeitig gespielt

Wird gleichzeitig mit einem *Bestball*- oder *Vierball*-Lochspiel noch irgendeine andere Form von Lochspiel ausgetragen, so gelten auch dabei obige Sonderregeln.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

31-1 Allgemeines

Im *Vierball-Zählspiel* spielen zwei *Bewerber* als *Partner* je ihren eigenen Ball. Schlagzahl für das Loch ist die niedrigere Schlagzahl der *Partner*. Spielt einer der beiden *Partner* das *Loch* nicht zu Ende, so ist das straflos.

Im *Vierball-Zählspiel* gelten die Golfregeln, soweit sie nicht mit nachstehenden Sonderregeln in Widerspruch stehen.

31-2 Vertretung einer Partei

Jeder der *Partner* 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 dazukommen.

31-3 Höchstzahl von 14 Schlägern

Die Strafe für Verstoß eines *Partners* gegen Regel 4-3a (III) und 4-4 trifft die Partei.

31-4 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 verfällt die Partei der Disqualifikation**. Nur einer der *Partner* braucht die Verantwortung für Einhaltung von Regel 6-6b zu tragen.

(Falsche Schlagzahl - siehe Regel 31-7a.)

31-5 Spielfolge

Die Bälle einer *Partei* dürfen in einer Reihenfolge nach deren Belieben gespielt werden.

31

31-6 Falscher Ball

Macht ein *Bewerber* einen *Schlag* nach einem falschen Ball, außer im *Hindernis*, so muss er seiner Schlagzahl für das Loch zwei Strafschläge hinzurechnen und den Fehler berichtigen, in dem er den richtigen Ball spielt oder nach den Regeln verfährt. Sein *Partner* zieht sich auch dann keine Strafe zu, wenn der falsche Ball ihm gehört. Gehört der falsche Ball einem anderen *Bewerber*, so muss sein Besitzer einen Ball an der Stelle hinlegen, an der der falsche Ball zuerst gespielt worden war.

31-7 Strafen der Disqualifikation

a. Regelverstoß eines Partners

Eine *Partei* ist von dem *Wettbewerb* disqualifiziert, wenn einer der *Partner* gegen eine der folgenden Regeln verstößt:

Regel 1-3	Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln.
Regel 3-4	Regelverweigerung.
Regel 4-1 oder -2	Schläger.
Regel 5-1 oder -2	Der Ball.
Regel 6-2b	Vorgabe (Spielen mit zu hoher Vorgabe; Vorgabe nicht auf Zählkarte eingetragen).
Regel 6-4	<i>Caddie</i> (bei mehr als einem <i>Caddie</i> ; Regelverstoß nicht unmittelbar korrigiert).
Regel 6-6b	Zählkarte unterschreiben und einreichen.
Regel 6-6d	Falsche Schlagzahl für das Loch, und zwar wenn die eingereichte Schlagzahl desjenigen <i>Partners</i> , dessen Schlagzahl zu werten ist, niedriger ist als die tatsächlich benötigte. Ist die eingereichte Schlagzahl desjenigen <i>Partners</i> , dessen Schlagzahl zu werten ist,

Regel 6-7	höher als die tatsächlich benötigte, so gilt die eingereichte Schlagzahl. Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel (im Wiederholungsfall).
Regel 7-1	Üben vor oder zwischen Runden.
Regel 14-3	Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche <i>Ausrüstung</i> .
Regel 31-4	Die zu wertenden Brutto-Schlagzahlen nicht einzeln zugeschrieben.

b. Regelverstoß beider Partner

Eine Partei ist disqualifiziert

- (I) für Verstoß beider *Partner* gegen Regel 6-3 (Abspielzeit und Spielergruppen) oder Regel 6-8 (Spielunterbrechung), oder
- (II) wenn jeder der *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, sofern dafür die Disqualifikation zu verhängen ist, **nur als Disqualifikation des Bewerbers für das betreffende Loch** aus.

31-8 Auswirkung anderer Strafen

Unterstützt der Regelverstoß eines *Bewerbers* das Spiel seines *Partners*, **so 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 32 - 47).

32-1 Spielbedingungen

Wettspiele gegen Par und nach Stableford sind Zählspielarten, bei denen 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.

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 Spieler 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: Höchstzahl von 14 Schlägern - Strafe wie im Lochspiel - siehe Regel 4-4.

Anmerkung 2: Ein *Caddie* zu gleicher Zeit - Strafen wie im Lochspiel, siehe Regel 6-4.

Anmerkung 3: Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Regel 6-7) - das erzielte Ergebnis des *Bewerbers* wird durch Abzug eines Lochs vom Gesamtergebnis berichtigt.

b. Wettspiele nach Stableford

Im Stableford-Wettspiel wird nach Punkten gerechnet, die im Verhältnis zum Par (bzw. Netto-Par) an jedem Loch erzielt wurden, und

zwar folgendermaßen:

Ergebnis	Punkte
Mehr als eins über Par oder kein Ergebnis.....	0
Eins über Par.....	1
Par.....	2
Eins unter Par.....	3
Zwei unter Par.....	4
Drei unter Par.....	5
Vier unter 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: Höchstzahl von 14 Schlägern (Regel 4-4) - Strafen werden folgendermaßen zugerechnet: Vom Gesamtpunkteergebnis der Runde werden zwei Punkte für jedes Loch abgezogen, an dem verstoßen wurde, höchstens jedoch vier Punkte pro Runde.

Anmerkung 2: Ein *Caddie* zu gleicher Zeit (Regel 6-4) – Strafen werden folgendermaßen zugerechnet: Vom Gesamtpunkteergebnis der Runde werden zwei Punkte für jedes Loch abgezogen, an dem verstoßen wurde, höchstens jedoch vier Punkte pro Runde.

Anmerkung 3: Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Regel 6-7) - das erzielte Ergebnis des Bewerbers wird durch Abzug von zwei Punkten vom Gesamtpunkteergebnis der Runde berichtigt.

32-2 Strafen der Disqualifikation

a. Vom Wettspiel

Ein Bewerber ist von dem Wettspiel disqualifiziert, wenn er gegen eine der folgenden Regeln verstößt:

Regel 1-3	Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln.
Regel 3-4	Regelverweigerung.
Regel 4-1 oder -2	Schläger.
Regel 5-1 oder -2	Der Ball.
Regel 6-2b	Vorgabe (Spielen mit zu hoher Vorgabe; Vorgabe nicht auf Zählkarte eingetragen). Abspielzeit und Spielergruppen.
Regel 6-3	<i>Caddie</i> (bei mehr als einem <i>Caddie</i> ; Regelverstoß nicht unmittelbar korrigiert).
Regel 6-4	Zählkarte unterschreiben und einreichen.
Regel 6-6b	Falsche Schlagzahl für das Loch, z. B. wenn die aufgeschriebene Schlagzahl niedriger ist als die tatsächliche erzielte, außer dass der Verstoß gegen die Regel straflos ist, wenn er sich nicht auf das Ergebnis des Lochs auswirkt.
Regel 6-6d	Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel (im Wiederholungsfall).
Regel 6-7	Spielunterbrechung.
Regel 6-8	Üben vor oder zwischen Runden.
Regel 7-1	Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche <i>Ausrüstung</i> .
Regel 14-3	

b. Nur für das Loch

In allen anderen Fällen wirkt sich der Regelverstoß eines Bewerbers, der zu einer Disqualifikation führt, **nur als Disqualifikation für das betreffende Loch** aus.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 32 - 47).

33-1 Ausschreibung; Außerkraftsetzung von Golfregeln

Die *Spielleitung* muss die Bedingungen festlegen, unter denen ein Wettspiel gespielt wird.

Die *Spielleitung* ist nicht befugt, eine Golfregel außer Kraft zu setzen. Bestimmte Zählspielregeln sind von den Lochspielregeln so verschieden, dass die Verbindung beider Spielformen weder durchführbar noch zulässig ist. Dabei erzielte Lochspielergebnisse und eingereichte Schlagzahlen dürfen nicht anerkannt werden.

Im Zählspiel darf die *Spielleitung* die Aufgaben eines *Platzrichters einschränken*.

33-2 Der Platz

a. Festlegung der Platz- und anderen Grenzen

Die *Spielleitung* 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 der Ausschreibung bestimmen, dass Löcher und Abschlüge an jedem Tag des Wettspiels anders gelegen sein dürfen, sofern sich für alle Bewerber am jeweiligen Tag sämtliche Löcher und Abschlüge 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. Im Regelfall 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* eine Frist fest, innerhalb der jede Runde beendet sein muss. Ist den Spielern gestattet, den Termin ihres Lochspiels innerhalb einer Frist, bis zu deren Ablauf sämtliche Runden abgeschlossen sein müssen, frei zu vereinbaren, so sollte die *Spielleitung* ankündigen, dass das Lochspiel zu festgesetzter Stunde 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 den 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 dabei 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. der Gesamtpunkte 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 Stunde 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.

Kommt die *Spielleitung* zu der Ansicht, dass ein Spieler einen schwerwiegenden Etiketterstoß 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 32 - 47).

34-1 Beanstandungen und Strafen

a. Lochspiel

Ist eine Beanstandung nach Regel 2-5 bei der *Spielleitung* anhängig geworden, so sollte eine Entscheidung so frühzeitig wie möglich gefällt werden, damit der Spielstand erforderlichenfalls berichtigt werden kann.

Wurde eine Beanstandung nicht in Übereinstimmung mit Regel 2-5 erhoben, so darf sie von der *Spielleitung* 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 benötigte Schlagzahl einreichte (Regel 6-6d), es sei denn, es war eine Strafe nicht mitgerechnet, der 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 Platzrichters

Ist ein *Platzrichter* von der *Spielleitung* bestimmt, so ist seine Entscheidung endgültig.

34-3 Entscheidung der Spielleitung

Ist kein *Platzrichter* 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

**PLATZREGELN
WETTSPIEL-
AUSSCHREIBUNGEN**

ANHANG I – INHALT

	Seite
Teil A Platzregeln	150
<hr/>	
1. Festlegung der Platz- und anderen Grenzen	150
2. Wasserhindernisse	150
a. Seitliche Wasserhindernisse	150
b. Provisorischer Ball	150
3. Schonflächen auf dem Platz, Geschützte Biotope	151
4. Zeitweilige Bedingungen – Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes	151
a. Eingebetteten Ball aufnehmen, Reinigen	151
b. Besserlegen und Winterregeln	151
5. Hemmnisse	152
a. Allgemeines	152
b. Steine in Bunkern	152
c. Straßen und Wege	152
d. Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	152
e. Schutz junger Bäume	152
f. Zeitweilige Hemmnisse	153
6. Drop-Zonen	153
Teil B Musterplatzregeln	154
<hr/>	
1. Schonflächen auf dem Platz, geschützte Biotope	154
a. <i>Boden in Ausbesserung</i> , Spielen nicht gestattet	154
b. Geschützte Biotope	154
2. Schutz junger Bäume	158
3. Zeitweilige Bedingungen – Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes	159
a. Erleichterung für eingebetteten Ball; Ball reinigen	159

b. „Besserlegen“ und „Winterregeln“	160
c. Bodenbelüftungslöcher	161
4. Steine in Bunkern	162
5. Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	162
6. Zeitweilige Hemmnisse	164
a. Zeitweilige unbewegliche Hemmnisse	164
b. Zeitweilige Stromleitungen und Leitungskabel	168
Teil C Wettspielausschreibung	170
<hr/>	
1. Spezifikation des Balls	170
a. Verzeichnis zugelassener Bälle	170
b. Ein-Ball-Regelung	171
2. Abspielzeit	172
3. Caddie	172
4. Spieltempo	173
5. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr	173
6. Üben	174
a. Allgemein	174
b. Zwischen dem Spielen von Löchern	174
7. Belehrung in Mannschaftsspielen	175
8. Neue Löcher	175
9. Beförderung	175
10. Dopingverbot	176
11. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen	176
12. Auslosung bei Lochspielen	178

TEIL A: PLATZREGELN

Die *Spielleitung* darf nach Regel 33-8a Platzregeln für örtlich außergewöhnliche Umstände erlassen und bekannt geben, sofern sie mit den Grundsatzbestimmungen aus diesem Anhang vereinbar sind. Einzelheiten bezüglich zulässiger und unzulässiger Platzregeln gehen noch dazu aus den „Entscheidungen zu den Golfregeln“ zu Regel 33-8 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.

1. Festlegung der Platz- und anderen Grenzen

Darlegen, wie *Aus*, *Wasserhindernisse*, *seitliche Wasserhindernisse*, *Boden in Ausbesserung*, *Hemmnisse* und zum Bestandteil des Platzes erklärte Anlagen festgelegt wurden (Regel 33-2a).

2. Wasserhindernisse

a. Seitliche Wasserhindernisse

Klarstellen, welche Teile von *Wasserhindernissen* *seitliche Wasserhindernisse* sein sollen (Regel 26).

b. Provisorischer Ball

Das Spielen eines *provisorischen Balls* für einen Ball zulassen, der in einem *Wasserhindernis* sein kann, wenn das *Wasserhindernis* so beschaffen ist, dass der ursprüngliche Ball, wenn nicht auffindbar, auf Grund berechtigter Anzeichen im *Wasserhindernis* verloren sein muss und die Feststellung, ob der Ball im *Wasserhindernis* ist oder nicht, undurchführbar wäre oder das Spiel unangemessen verzögern würde. Der Ball wird nach einer der zur Verfügung stehenden Wahlmöglichkeiten von Regel 26-1 oder nach einer anwendbaren

Platzregel provisorisch gespielt. Wurde in einem solchen Fall ein *provisorischer Ball* gespielt und ist der ursprüngliche Ball in einem *Wasserhindernis*, so darf der Spieler den ursprünglichen Ball spielen wie er liegt oder den provisorischen als *Ball im Spiel* weiterspielen, jedoch im Hinblick auf den ursprünglichen Ball nicht nach Regel 26-1 verfahren.

3. Schonflächen auf dem Platz, geschützte Biotope

Die Schonung des *Platzes* unterstützen, indem Sodenkulturen, Neuanpflanzungen, junge Pflanzen oder andere Kultivierungsflächen auf dem *Platz* zu *Boden in Ausbesserung* erklärt werden, von dem nicht gespielt werden darf.

Ist die *Spielleitung* gefordert, das Spielen in einem geschützten Biotop auf oder angrenzend an den *Platz* zu unterbinden, so sollte sie durch Platzregel das Erleichterungsverfahren klarstellen.

4. Zeitweilige Bedingungen - Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes

a. Eingebetteten Ball aufnehmen und reinigen

Beeinträchtigen zeitweilige Bedingungen, einschließlich Schlamm und übermäßige Nässe, reguläres Golfspielen, so kann Erleichterung für einen eingebetteten Ball überall im *Gelände* gerechtfertigt sein, oder das Aufnehmen, Reinigen und Zurücklegen eines Balls überall im *Gelände*, oder im *Gelände* auf einer kurz gemähten Fläche, erlaubt werden.

b. „Besserlegen“ und „Winterregeln“

Erschwerte Umstände, wie schlechter Platzzustand oder Verschlammlung, können - vor allem im Winter - so verbreitet sein, dass die *Spielleitung* Erleichterung durch zeitweilige Platzregel zur Schonung des *Platzes* oder zur Gewährleistung gerechter und tragbarer Spielbedingungen gestatten darf. Diese Platzregel muss außer Kraft

gesetzt werden, sobald es die Umstände zulassen.

5. Hemmnisse

a. Allgemeines

Status von Gegenständen klarstellen, die *Hemmnisse* sein könnten (Regel 24).

Jede Art von Anlagen, wie künstliche Böschungen von *Grüns*, Abschlägen und *Bunkern*, die keine *Hemmnisse* sein sollen, zu Bestandteilen des *Platzes* erklären (Regeln 24 und 33-2a).

b. Steine in Bunkern

Entfernen von Steinen aus *Bunkern* ermöglichen, indem sie zu „beweglichen Hemmnissen“ erklärt werden (Regel 24-1).

c. Straßen und Wege

- (I) Künstlich angelegte Oberflächen und Begrenzungen von Straßen und Wegen zu Bestandteilen des *Platzes* erklären, oder
- (II) Erleichterung im Sinne der Regel 24-2b von Straßen und Wegen ohne künstlich angelegte Oberflächen und Begrenzungen ermöglichen, wenn sie das Spiel in unbilliger Weise beeinträchtigen könnten.

d. Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün

Erleichterung bei Behinderung durch *unbewegliche Hemmnisse* ermöglichen, die auf dem oder innerhalb zweier Schlägerlängen vom *Grün* sind, wenn der Ball innerhalb zweier Schlägerlängen von einem solchen Hemmnis liegt.

e. Schutz junger Bäume

Erleichterung zum Schutz junger Bäume gewährleisten.

f. Zeitweilige Hemmnisse

Erleichterung bei Behinderung durch zeitweilige *Hemmnisse* (z. B. Tribünen, Fernsehkabel und -installationen usw.) gewährleisten.

6. Drop-Zonen

Flächen festlegen, auf denen Bälle fallen gelassen werden dürfen oder müssen, wenn es nicht angebracht oder nicht durchführbar ist, in genauer Übereinstimmung mit Regel 24-2b oder 24-3 (*unbewegliches Hemmnis*), Regel 25-1b oder 25-1c (*ungewöhnlich beschaffener Boden*), Regel 25-3 (*falsches Grün*), Regel 26-1 (*Wasserhindernisse* und *seitliche Wasserhindernisse*) oder Regel 28 (Ball unspielbar) zu verfahren.

TEIL B: MUSTERPLATZREGELN

Entsprechend den Grundsatzbestimmungen im Teil A dieses Anhangs dürfen von der *Spielleitung* auf Zählkarten, in Bekanntmachungen oder durch Hinweis auf die betreffende Musterplatzregel diese als Platzregeln übernommen werden. Von dieser Form dauernder Übernahme sollten jedoch die Musterplatzregeln 3a, 3b, 3c, 6a und 6b ausgenommen werden, da sie nur zeitweilig in Kraft gesetzt und daher nicht auf Zählkarten wiedergegeben werden dürfen.

1. Schonflächen auf dem Platz; geschützte Biotop

a. Boden in Ausbesserung; Spielen nicht gestattet

Will die *Spielleitung* irgendeinen Platzbereich schonen, so sollte sie diesen zu *Boden in Ausbesserung* erklären, in dem nicht gespielt werden darf. **Folgende Platzregel wird empfohlen:**

„Der Platzbereich (kenntlich durch)
ist *Boden in Ausbesserung*, in dem nicht gespielt werden darf. Liegt der Ball eines Spielers in diesem Bereich oder behindert solcher die *Standposition* oder den Raum des beabsichtigten Schwungs des Spielers, so muss der Spieler Erleichterung nach Regel 25-1 in Anspruch nehmen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.“

b. Geschützte Biotop

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 *Spielleitung* durch eine Platzregel das Erleich-

terungsverfahren klarstellen.

Die *Spielleitung* darf nach eigenem Ermessen das geschützte Biotop als *Boden in Ausbesserung*, als *Wasserhindernis* oder als *Aus* festlegen, jedoch darf sie diesen Landschaftsteil nicht als *Wasserhindernis* bezeichnen, wenn es sich gemäß der Erklärung „*Wasserhindernis*“ um kein solches handelt. Die *Spielleitung* 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. Solche Landschaftsteile dürfen nach Ermessen der *Spielleitung* als *Boden in Ausbesserung*, *Wasserhindernis*, *seitliches Wasserhindernis* oder *Aus* festgelegt werden. Voraussetzung der Bezeichnung eines derartigen Landschaftsteils als *Wasserhindernis* bzw. *seitliches Wasserhindernis* ist dabei, dass es sich tatsächlich um *Wasserhindernisse* gemäß den Erklärungen handelt.

Anmerkung: Die *Spielleitung* selbst ist nicht befugt, einen Landschaftsteil zu einem geschützten Biotop zu erklären.

II. Ball in geschütztem Biotop

(a) Boden in Ausbesserung

Liegt ein Ball in einem geschützten Biotop, das als *Boden in Ausbesserung* bezeichnet wurde, so muss ein Ball nach Regel 25-1b fallen gelassen werden.

Liegen berechnete Anzeichen dafür vor, dass ein Ball in einem geschützten Biotop, das als *Boden in Ausbesserung* bezeichnet wurde, verloren ist, so darf der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 25-1c in Anspruch nehmen.

(b) Wasserhindernisse oder seitliche Wasserhindernisse

Ist ein Ball in einem geschützten Biotop, das als *Wasserhindernis* oder *seitliches Wasserhindernis* bezeichnet ist, bzw. liegen berechnete Anzeichen dafür vor, dass ein Ball darin verloren ist, so muss der Spieler nach Regel 26-1 verfahren und zieht sich einen *Strafschlag* zu.

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, so muss der Spieler Erleichterung entsprechend Ziffer III dieser Platzregel in Anspruch nehmen.

(c) Aus

Ist ein Ball in einem geschützten Biotop, das als *Aus* bezeichnet ist, so 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 einen solchen Umstand die *Standposition* des Spielers oder der Raum seines beabsichtigten Schwungs betroffen ist. Ist Behinderung gegeben, so muss der Spieler wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

- (a) Im *Gelände*: Liegt der Ball im *Gelände*, so muss der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem *Platz* festgestellt werden, der (a) nicht näher zum *Loch* liegt, (b) die Behinderung durch den Umstand ausschließt und (c) sich nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* befindet.

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*, so 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 von diesem Umstand 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* der Ball 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*, so muss ihn der Spieler aufnehmen und straflos an der vorherigen Lage nächstgelegenen Stelle hinlegen, die vollständige Erleichterung von diesem Umstand bietet, jedoch nicht näher zum *Loch* und 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) es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als einen Umstand nach dieser Platzregel ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu spielen, oder (b) die Behinderung

durch einen solchen Umstand ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

Anmerkung: Im Falle eines schwerwiegenden Verstoßes gegen diese Platzregel kann die *Spielleitung* die Strafe der Disqualifikation verhängen.“

2. Schutz junger Bäume

Soll der Schädigung junger Bäume vorgebeugt werden, so **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. Ist der Ball in einem *Wasserhindernis*, so 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) es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als den Baum ganz

und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu spielen oder (b) die Behinderung durch den Baum ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.“

3. Zeitweilige Bedingungen - Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes

a. Erleichterung für eingebetteten Ball; Ball reinigen

Nach Regel 25-2 darf für einen im *Gelände* auf irgendeiner kurz gemähten Fläche in seinem eigenen Einschlagloch eingebetteten Ball straflos Erleichterung in Anspruch genommen werden. 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, so **wird die folgende Platzregel empfohlen:**

„Ist im *Gelände* ein Ball in sein eigenes Einschlagloch im Boden eingebettet, Sandstellen ausgenommen, so 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 zum ersten Mal auf einen Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen.“

Ausnahme: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel dann nicht in Anspruch nehmen, wenn es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als den Umstand nach dieser Platzregel ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu machen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.“

Es können die Bedingungen anderenfalls aber auch so sein, dass die Erlaubnis zum Aufnehmen, Reinigen und Zurücklegen des Balls ausreichen wird. In solchen Fällen **wird die folgende Platzregel empfohlen:**

„Ein Ball darf in der nachstehend bezeichneten Fläche (genaue Ortsangabe machen) straflos aufgenommen, gereinigt und 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.“

b. „Besserlegen“ und „Winterregeln“

Boden in Ausbesserung wird in Regel 25 behandelt, sodass vereinzelte örtlich außergewöhnliche Umstände, die faires und gerechtes Golfspielen beeinträchtigen können und sich auf kleine Bereiche beschränken, als *Boden in Ausbesserung* gekennzeichnet werden sollten.

Widrige Umstände wie heftiger Schneefall, Tauwetter im Frühjahr, lang anhaltender Regen oder extreme Hitze können die Spielbahnen in sehr unbefriedigenden Zustand versetzen und auch den Einsatz von schweren Platzmaschinen verhindern. Wenn diese Bedingungen auf dem ganzen *Platz* so verbreitet sind, dass nach Meinung der *Spielleitung* „Besserlegen“ oder „Winterregeln“ faires und gerechtes Golfspielen fördern oder helfen kann, den *Platz* zu schonen, **wird folgende Platzregel empfohlen:**

„Ein auf einer kurz gemähten Fläche im *Gelände* [oder einschränken auf eine Fläche wie z. B. „auf dem 6. Loch“] liegender Ball darf straflos aufgenommen und gereinigt werden. Vor dem Aufnehmen muss die Lage des Balls gekennzeichnet werden. Der so aufgenommene Ball muss innerhalb [genaue Entfernungsangabe wie: „15 Zentimeter“, „einer Schlägerlänge“ etc. machen] von seiner ursprünglichen Lage, jedoch nicht näher zum *Loch* und nicht in ein *Hindernis* oder auf ein *Grün*, hingelegt werden.

Ein Spieler darf seinen Ball nur einmal hinlegen, und nachdem der Ball so hingelegt worden war, ist er im Spiel (Regel 20-4). Kommt der hingelegte Ball nicht auf der Stelle zur Ruhe, auf die er gelegt wurde, findet Regel 20-3d Anwendung. Wenn der Ball auf der Stelle zur Ruhe kommt, auf die er gelegt wurde und sich anschließend *bewegt*, so ist dies straflos und er muss gespielt werden, wie er liegt, es sei denn, irgend eine andere Regel findet Anwendung.

Versäumt es der Spieler, die Lage des Balls vor dem Aufnehmen zu kennzeichnen oder *bewegt* er diesen auf andere Art und Weise und rollt ihn z. B. mit dem Schläger, so zieht er sich einen Strafschlag zu.

*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 andere Strafe nach dieser Platzregel hinzu.“

c. Bodenbelüftungslöcher

Wurde ein *Platz* aerifiziert, so kann eine Platzregel, die straffreie Erleichterung von einem Bodenbelüftungsloch gewährt, gerechtfertigt sein. Die **folgende Platzregel wird empfohlen:**

„Kommt ein Ball im *Gelände* in oder auf einem Bodenbelüftungsloch zur Ruhe, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und fallen gelassen werden, und zwar so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum *Loch*. Der Ball muss beim Fallenlassen zum ersten Mal auf einen Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen.

Auf dem *Grün* darf ein Ball, der in oder auf an einem Bodenbelüftungsloch zur Ruhe kommt, in die nächstgelegene Lage, die einen solchen Umstand ausschließt und nicht näher zum *Loch*, hinlegt werden.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.“

4. Steine in Bunkern

Steine sind gemäß Erklärung *lose hinderliche Naturstoffe*, und ist der Ball eines Spielers in einem *Hindernis*, so darf ein Stein, der im *Hindernis* liegt oder dieses berührt, nicht berührt oder *bewegt* werden (Regel 13-4). Jedoch können für Spieler Steine in *Bunkern* beim Spielen eines *Schlags* gefährlich werden und außerdem kann faires Golfspielen beeinträchtigt sein. Erscheint die Erlaubnis zum Aufnehmen eines Steins gerechtfertigt, so **wird die folgende Platzregel empfohlen:**

„Steine in Bunkern sind *bewegliche Hemmnisse* (Regel 24-1 gilt).“

5. Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün

Bei Behinderung durch ein *unbewegliches Hemmnis* darf nach Regel 24-2 straffrei Erleichterung in Anspruch genommen werden. Dies gilt, außer auf dem *Grün*, jedoch nicht, wenn lediglich die *Spiellinie* durch die Behinderung betroffen ist. Sind Vorgrüns so kurz gemäht, dass Spieler auch von knapp außerhalb des *Grüns* putten wollen, so

kann ein *unbewegliches Hemmnis* (z. B. Sprengwasserauslass) im Vorgrün faires Golfspielen beeinträchtigen. **Folgende Platzregel zur zusätzlichen straffreien Erleichterung von die Spiellinie behindernden unbeweglichen Hemmnissen erscheint dann gerechtfertigt:**

„Erleichterung von Behinderung durch ein *unbewegliches Hemmnis* darf nach Regel 24-2 in Anspruch genommen werden. Liegt ein Ball außerhalb des *Grüns*, aber nicht in einem *Hindernis*, und befindet sich ein derartiges *unbewegliches Hemmnis* auf dem *Grün* oder innerhalb zweier Schlägerlängen vom *Grün* und auch innerhalb zweier Schlägerlängen vom Ball entfernt in der *Spiellinie* zwischen Ball und *Loch*, so darf der Spieler zusätzlich noch 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 Behinderung und (c) nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* fallen gelassen werden. Der so aufgenommene Ball darf gereinigt werden.

Erleichterung darf nach dieser Platzregel auch genommen werden, wenn der Ball des Spielers auf dem *Grün* liegt und ein *unbewegliches Hemmnis* sich innerhalb von zwei Schlägerlängen vom *Grün* entfernt auf seiner *Puttlinie* befindet. Der Spieler darf wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen: Der Ball muss aufgenommen und an die nächstgelegene Stelle seiner ursprünglichen Lage hingelegt werden, die a) nicht näher zum *Loch* liegt, b) Behinderung ausschließt, und c) nicht in einem *Hindernis* liegt. Der Ball darf gereinigt werden, wenn er so aufgenommen wurde.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.“

6. Zeitweilige Hemmnisse

Wurden zeitweilige Hemmnisse auf dem *Platz* oder angrenzend an den *Platz* installiert, so sollte die *Spielleitung* den Status von derartigen *Hemmnissen* als bewegliche, unbewegliche oder zeitweilige, *unbewegliche Hemmnisse* festlegen.

a. Zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse

Hat die *Spielleitung* derartige Hemmnisse als zeitweilige, *unbewegliche Hemmnisse* bezeichnet, so **wird die folgende Platzregel empfohlen:**

„I. Erklärung

Ein zeitweiliges *unbewegliches Hemmnis* ist ein künstlicher Gegenstand, der vorübergehend installiert wurde und befestigt ist, oftmals in Verbindung mit einem Wettspiel, und nicht ohne weiteres *bewegt* werden kann. Beispiele für zeitweilige *unbewegliche Hemmnisse* sind Zelte, Anzeigetafeln, Tribünen, Fernsehtürme, Toiletten und Ähnliches. Spanndrähte an einem zeitweiligen, unbeweglichen Hemmnis sind Teile dieses *Hemmnisses*, es sei denn, die *Spielleitung* hat festgelegt, dass sie wie hochgelegte Stromleitungen oder Leitungskabel zu behandeln sind.

II. Behinderung

Behinderung durch ein zeitweiliges, *unbewegliches Hemmnis* ist gegeben, wenn (a) der Ball davor oder so dicht daran liegt, dass die *Standposition* des Spielers oder der Raum seines beabsichtigten Schwungs durch das *Hemmnis* betroffen sind, oder (b) der Ball in, auf, unter oder hinter dem *Hemmnis* liegt, sodass irgend ein Teil des *Hemmnisses* direkt in der *Spiellinie* zwischen dem Ball des Spielers und dem *Loch* liegt. Behinderung liegt auch dann vor, wenn der Ball innerhalb einer Schlä-

gerlänge von einer gleich weit vom *Loch* entfernten Stelle liegt, an der eine derartige Beeinträchtigung der *Spiellinie* bestehen würde.

Anmerkung: Ein Ball ist unter einem zeitweiligen unbeweglichen *Hemmnis*, wenn er unter den äußersten Rändern des *Hemmnisses* liegt, auch wenn diese Ränder nicht bis an den Boden reichen.

III. Erleichterung

Ein Spieler darf bei Behinderung durch ein zeitweiliges *unbewegliches Hemmnis*, auch wenn dieses im *Aus* ist, wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

- (a) Im Gelände:** Liegt der Ball im *Gelände*, so muss der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem *Platz* festgestellt werden, der (a) nicht näher zum *Loch* liegt, (b) die in Ziffer II umschriebene Behinderung ausschließt und (c) sich nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* befindet. 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 obige Voraussetzungen nach (a), (b) und (c) erfüllt.
- (b) In einem Hindernis:** Liegt der Ball in einem *Hindernis*, so muss der Spieler den Ball aufnehmen und fallen lassen, und zwar entweder
 - (l) straflos in Übereinstimmung mit obiger Ziffer IIIa, außer dass der nächstgelegene Punkt, der vollständige Erleichterung gewährleistet, in dem Hindernis liegen muss und dass der Ball im Hindernis fallen gelassen werden muss, oder, wenn vollständige Erleichterung nicht möglich ist, auf einen 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* liegt, (b) die in Ziffer 2 umschriebene Behinderung ausschließt und (c) sich nicht in einem *Hindernis* befindet. Der Spieler muss den Ball innerhalb einer Schlägerlänge von dem so festgestellten Punkt auf einen 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*, so hindert diese Platzregel den Spieler nicht, nach Regel 26 oder Regel 28 zu verfahren, wenn diese anwendbar sind.

Anmerkung 2: Ist der Ball, der nach dieser Platzregel fallen gelassen werden muss, nicht sogleich wiederzuerlangen, so darf er durch einen anderen Ball ersetzt werden.

Anmerkung 3: Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die (a) einem Spieler bei Inanspruchnahme von Erleichterung von einem zeitweiligen, unbeweglichen *Hemmnis* 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 *Hemmnisses*, aber anderweitig in Übereinstimmung mit Ziffer III, fallen zu lassen.

Ausnahmen: Liegt der Ball eines Spielers vor oder hinter dem zeitweiligen unbeweglichen *Hemmnis* (also nicht in, auf oder unter dem *Hemmnis*), so darf er keine Erleichterung nach Ziffer III in Anspruch nehmen, wenn

1. es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als das zeitweilige unbewegliche *Hemmnis* ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu machen, oder, falls die *Spiellinie* behindert wird, einen *Schlag* zu machen, bei dem der Ball auf einer direkten Linie zum *Loch* landen könnte;
2. die Behinderung durch das zeitweilige unbewegliche *Hemmnis* ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde; oder
3. es ganz und gar unvernünftig wäre, zu erwarten, dass der Spieler den Ball so weit in Richtung *Loch* schlagen kann, dass der Ball das zeitweilige unbewegliche *Hemmnis* in der *Spiellinie* zwischen Ball und *Loch* erreicht.

Anmerkung: Hat ein Spieler wegen dieser Ausnahmen keinen Anspruch auf Erleichterung, so darf er, wenn anwendbar, nach Regel 24-2 verfahren.

IV. Ball verloren

Liegen berechnete Anzeichen dafür vor, dass der Ball in, auf oder unter einem zeitweiligen unbeweglichen *Hemmnis* verloren ist, so 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 *Hemmnisses* überquert hat (Regel 24-3).

V. Drop-Zonen

Ist der Spieler durch ein zeitweiliges *unbewegliches Hemmnis* behindert, so darf die *Spielleitung* die Benutzung einer Drop-Zone erlauben oder vorschreiben. Benutzt der Spieler bei Inanspruchnahme von Erleichterung eine Drop-Zone, so muss er den Ball in derjenigen Drop-Zone fallen lassen, die der ursprünglichen Lage bzw. als solche geltenden Lage (vgl. Ziffer IV) des Balls nächstgelegenen ist (selbst wenn die nächst-

gelegene Drop-Zone näher zum *Loch* ist).

Anmerkung 1: Eine *Spielleitung* darf durch Platzregel die Benutzung einer näher zum *Loch* liegenden Drop-Zone verbieten.

Anmerkung 2: Wurde der Ball in einer Drop-Zone fallen gelassen, so darf er nicht erneut fallen gelassen werden, wenn er innerhalb zweier Schlägerlängen von der Stelle zur Ruhe kommt, an der er zum ersten Mal auf einen Teil des *Platzes* auftraf, selbst wenn er näher zum *Loch* oder außerhalb der Grenzen der Drop-Zone zur Ruhe gekommen ist.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.“

b. Zeitweilige Stromleitungen und Leitungskabel

Sind zeitweilige Stromleitungen, Leitungskabel oder Telefonleitungen auf dem *Platz* verlegt, so **wird die folgende Platzregel empfohlen:**

„Zeitweilige Stromleitungen, Leitungskabel, 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, so 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*, so 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 Leitungskabel, so muss der *Schlag* annulliert und straflos wiederholt werden (siehe Regel 20-5). Ist der Ball nicht sogleich wiederzuerlangen, so darf er durch einen anderen Ball ersetzt werden.

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 Leitungskabel zu behandeln sind.

Ausnahme: Ein Ball, der ein hochgelegtes Anschlussstück eines Leitungskabels trifft, darf nicht erneut gespielt werden.

4. Grasbedeckte Kabelgräben sind *Boden in Ausbesserung*, auch wenn sie nicht so gekennzeichnet sind, und es gilt Regel 25-1b.“

TEIL C: WETTSPIELAUSSCHREIBUNG

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:

1. Spezifikation des Balls (Anmerkung zu Regel 5-1)

Die folgenden Bedingungen a. und b. werden nur für Wettspiele mit versierten Spielern empfohlen:

a. Verzeichnis zugelassener Golfbälle

Der *R&A* gibt in regelmäßigen Abständen ein Verzeichnis zugelassener Golfbälle heraus, das Bälle auflistet, die geprüft und als mit den Regeln in Übereinstimmung stehend erklärt wurden. Wenn die *Spielleitung* von den Spielern das Spiel mit der Marke eines Golfballs dieser Liste fordert, sollte die Liste bekannt gemacht 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.“

b. 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: Wenn ein Ball einer anderen Marke und/oder Typs fallen gelassen oder hingelegt wird, so darf er straflos aufgehoben werden und der Spieler muss dann einen zulässigen Ball fallen lassen oder hinlegen. (Regel 20-6)

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:

Lochspiel — Am Ende des Lochs, bei dem der Verstoß festgestellt wurde, muss der Stand des Lochspiels berichtigt werden; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß stattfand, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel — Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß stattfand, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde.

(II) Verfahren bei Feststellung eines Verstoßes

Stellt ein Spieler fest, dass er einen Ball unter Verstoß gegen diese Bedingung gespielt hat, so 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 zu disqualifizieren. Wird der Verstoß beim Spielen eines Lochs festgestellt und der Spieler entscheidet sich, vor Beendigung des Lochs einen richtigen Ball einzusetzen, so muss er

einen richtigen Ball an der Stelle hinlegen, an der der unter Verstoß gegen die Bedingung gespielte Ball gelegen hatte.“

2. Abspielzeit (Anmerkung zu Regel 6-3a)

Beabsichtigt die *Spielleitung*, in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu verfahren, so **wird folgender Wortlaut empfohlen**:

„Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, so wird er, sofern die Aufhebung der Strafe der Disqualifikation nach Regel 33-7 nicht gerechtfertigt ist, für das Versäumen der Abspielzeit bestraft am ersten zu spielenden Loch mit Lochverlust im Lochspiel bzw. mit zwei Schlägen im Zählspiel. Strafe für Verspätung nach fünf Minuten ist Disqualifikation.“

3. Caddie (Anmerkung zu Regel 6-4)

Regel 6-4 erlaubt dem Spieler die Benutzung eines *Caddies*, vorausgesetzt, er hat nur einen *Caddie* zur gleichen Zeit. Es mag jedoch Umstände geben, in denen es eine *Spielleitung* für nötig hält, *Caddies* nicht zuzulassen oder deren Auswahl einzuschränken, z. B. Geschwister, Berufsgolfer, 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 DIESE WETTSPIELBEDINGUNG

Lochspiel — Am Ende des Lochs, bei dem der Verstoß festgestellt wurde, muss der Stand des Lochspiels berichtigt werden; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß stattfand, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel — Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß stattfand, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde.

Lochspiel oder Zählspiel: Für den Fall eines Regelverstoßes zwischen dem Spiel von zwei Löchern gilt die Strafe für das nächste Loch.

Ein Spieler, der einen *Caddie* unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung hat, muss unmittelbar, nachdem ihm der Regelverstoß bekannt wird, sicherstellen, dass er für den Rest der festgesetzten Runde diese Wettspielbedingung einhält, anderenfalls ist er disqualifiziert.

4. Spieltempo (Anmerkung 2 zu Regel 6-7)

Zur Verhinderung langsamen Spiels darf die *Spielleitung* für das Spieltempo Richtlinien in Übereinstimmung mit Anmerkung 2 zu Regel 6-7 erlassen.

5. 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 Golfwettspiele 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 *Spielleitung*, in Übereinstimmung mit der Anmerkung unter Regel 6-8b zu verfahren, so **wird folgender Wortlaut empfohlen:**

„Hat die *Spielleitung* das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dür-

fen Spieler, die sich in einem Lochspiel oder einer Spielergruppe 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, so müssen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen und dürfen es nicht wieder aufnehmen, bevor die *Spielleitung* eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Versäumt ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er disqualifiziert, sofern nicht die Aufhebung dieser Strafe nach Regel 33-7 gerechtfertigt ist.

Das Signal für Aussetzung des Spiels wegen Gefahr ist ein langer Signalton einer Sirene.“

Die folgenden Signaltöne werden allgemein benutzt und es wird allen Wettspielleitungen 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.

6. Üben

a. Allgemeines

Die *Spielleitung* 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)

Es wird vorgeschlagen, eine Wettspielbedingung, die das Üben von Putten oder Chippen auf oder nahe dem *Grün* des zuletzt gespielten

Lochs untersagt, nur bei Zählspielen zu erlassen. **Der folgende Wortlaut wird empfohlen:**

„Ein Spieler darf auf oder nahe dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs keinen Übungsschlag spielen. Im Falle eines Übungsschlags auf oder nahe dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs zieht sich der Spieler die Strafe von zwei Schlägen am nächsten Loch zu; im Falle des Verstoßes auf dem letzten Loch der Runde an diesem Loch.“

7. Belehrung bei Mannschaftswettspielen (Anmerkung zu Regel 8)

Beabsichtigt die *Spielleitung* in Übereinstimmung mit der Anmerkung unter Regel 8 zu verfahren, so **wird folgender Wortlaut empfohlen:**

„In Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 8 der Golfregeln ist jeder einzelnen Mannschaft gestattet (zusätzlich zu den Personen, die nach dieser Regel um *Belehrung* gebeten werden dürfen) eine Person einzusetzen, die ihren Mannschaftsteilnehmern *Belehrung* erteilen darf. Die betreffende Person (ggf. Ausschluss bestimmter Personen einfügen) muss vor dem Erteilen von *Belehrung* der *Spielleitung* benannt werden.“

8. 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.

9. Beförderung

Wird gewünscht, dass Spieler während eines Wettspiels laufen müssen, **wird folgende Bedingung empfohlen:**

„Spieler müssen zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen.“

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:

Lochspiel — Am Ende des Lochs, bei dem der Verstoß festgestellt wurde, muss der Stand des Lochspiels berichtigt werden; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß stattfand, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel — Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß stattfand, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde. Im Falle des Verstoßes zwischen dem Spielen von zwei Löchern wirkt sich die Strafe auf das nächste Loch aus.

Loch- oder Zählspiel — Das Nutzen irgendeines nicht erlaubten Beförderungsmittels muss unmittelbar nach Erkennen des Verstoßes eingestellt werden. Anderenfalls wird der Spieler disqualifiziert.“

10. Dopingverbot

Die *Spielleitung* kann in der Ausschreibung verlangen, dass die Spieler Anti-Doping-Richtlinien einhalten.

11. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen

Regel 33-6 ermächtigt die *Spielleitung*, festzulegen, wie und wann bei halbiertem Lochspiel oder Gleichstand im Zählspiel gestochen wird. Ihre Entscheidung sollte sie im Voraus ankündigen. **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 vorgeschriebenen Runde angerechnet werden.

Zählspiel

(a) Bei Gleichstand in einem Zählspiel, das als Wettspiel ohne Vorgabe ausgetragen wird, wird ein Stechen durch Spielfortsetzung empfohlen. Solch ein Stechen kann, je nach Entscheidung der Wettspielleitung, über 18 oder eine geringer festgelegte Anzahl von Löchern ausgetragen werden. Ist dies nicht durchführbar oder besteht danach weiterhin ein Gleichstand, so wird eine lochweise Verlängerung bis zur Entscheidung mit besserem Ergebnis an einem Loch empfohlen.

(b) Bei Gleichstand in einem Zählspiel, das als Wettspiel mit Vorgabe ausgetragen wird, wird ein Stechen durch Spielfortsetzung mit Vorgabe empfohlen. Solch ein Stechen kann, je nach Entscheidung der *Spieleitung*, über 18 oder eine geringere Anzahl von Löchern ausgetragen werden. Wird das Stechen über weniger als 18 Löcher festgesetzt, sollte der zu spielende Prozentsatz von 18 Löchern auf die Vorgaben der Spieler angewendet werden, 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.

(c) Kann bei einem Wettspiel, das als Zählspiel bzw. Vorgabe-Zählspiel ausgetragen wird, kein Stechen durch Spielfortsetzung durchgeführt werden, so wird ein Vergleich der Zählkarten empfohlen. Die Art und Weise des Vergleichs der Zählkarten sollte im Voraus angekündigt werden. Eine gut handhabbare 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 ein derartiges Verfahren in einem Zählspiel mit Vorgabe angewandt, so sollte die Hälfte, ein Drittel, ein Sechstel usw. der Vorgaben angerechnet werden. Bruchteile ganzer Vorgaben schläge sollten nicht unberücksichtigt bleiben. Wird eine solche Methode in einem Wettspiel mit Start von mehreren Abschlägen angewendet, wird empfohlen, als die „letzten neun Löcher, letzten sechs Löcher, usw.“ die Löcher 10 - 18, 13 - 18 usw. zu bezeichnen.

(d) Ist in den Wettspielbedingungen vorgesehen, dass bei gleichen Ergebnissen die letzten neun, sechs, drei und das letzte Loch entscheiden, so sollten sie auch beinhalten, was geschehen soll, wenn sich durch dieses Verfahren noch immer kein Gewinner ermitteln lässt.

12. 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 Falle 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
4 gegen 13	3 gegen 14
8 gegen 9	7 gegen 10
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 UND III

Über alle Schläger- oder Ballformen, die nicht durch die Regeln 4 und 5 und Anhang II und III abgedeckt sind oder die die Art des Spiels entscheidend verändern könnten, entscheidet der R&A.

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, zur Überprüfung, ob der Schläger in Einklang mit den Golfregeln steht, vorlegen. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung eines Schlägers ein Muster vorzulegen oder eine Entscheidung abzuwarten, so läuft der Hersteller Gefahr, dass der Schläger als nicht mit den Golfregeln in Einklang stehend erklärt wird. Jedes dem *R&A* übersandte Muster geht als Belegstück in dessen Eigentum über.

Die folgenden Abschnitte enthalten allgemeine Regelungen zur Bauweise bzw. Gestaltung von Schlägern sowie Einzelvorschriften 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 der Teil eines Schlägers spezielle Eigenschaften aufweisen muss, bedeutet dies, dass er mit dem Ziel hergestellt und gestaltet werden muss, diese Eigenschaften aufzuweisen. Der fertig gestellte Schläger oder Teil des Schlägers muss die Eigenschaften unter Berücksichtigung materialbedingter Fertigungstoleranzen aufweisen.

1. Schläger

a. Allgemeines

Ein Schläger ist ein zum Schlagen des Balls bestimmtes Gerät, das regelmäßig in drei Grundformen vorkommt: Hölzer, Eisen und Putter, unterschieden durch ihre Form und den beabsichtigten Gebrauch. Ein Putter ist ein vorwiegend zum Gebrauch auf dem *Grün* hergestellter Schläger mit einer Neigung der Schlagfläche des Schlägerkopfs von nicht mehr als 10 Grad.

Der Schläger darf nicht in erheblicher Weise von der herkömmlichen und üblichen Form und Machart abweichen. Der Schläger muss aus Schaft und Kopf bestehen. Alle Teile des Schlägers müssen in der Weise befestigt sein, dass der Schläger ein Ganzes bildet. Er darf kein äußeres Beiwerk haben, es sei denn, in Übereinstimmung mit den Regeln.

b. Abänderungsmöglichkeit

Hölzer und Eisen dürfen nicht so konstruiert sein, dass sie, abgesehen vom Gewicht, abänderbar sind. Putter dürfen so konstruiert sein, dass sie im Gewicht abänderbar sind; gewisse sonstige Arten der Abänderbarkeit sind ebenfalls erlaubt. Bei allen durch die Regeln zugelassenen Abänderungen ist es erforderlich, dass:

- (I) die Abänderung nicht ohne weiteres möglich ist;
- (II) sämtliche abänderbaren Teile nachhaltig befestigt sind und keine Wahrscheinlichkeit gegeben ist, dass sie sich während einer Runde lösen könnten; und
- (III) sämtliche Gestaltungen der Abänderung mit den Regeln in Einklang stehen.

Die Strafe der Disqualifikation für absichtliches Abändern der Spieleigenschaften eines Schlägers während einer festgesetzten Runde (Regel 4-2a) gilt für sämtliche Schläger unter Einschluss eines Putters.

c. Länge

Die Gesamtlänge des Schlägers muss mindestens 457,2 mm betragen, und darf, mit Ausnahme von Puttern, nicht länger sein als 1.219,2 mm. Die Messung der Länge von Hölzern und Eisen wird vorgenommen, in dem der Schläger wie in Abb. I 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 Berührungspunkt der beiden Ebenen bis zum oberen Ende des

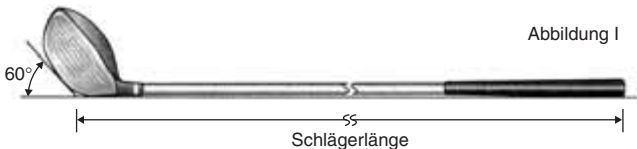


Abbildung I

Griffs gemessen wird. Bei Puttern erfolgt die Messung der Länge vom oberen Ende des Griffes entlang der Achse des Schafts oder seiner verlängerten geraden Linie bis zur Sohle des Schlägers.

Anmerkung: Schläger, die gegen die in Anhang II Ziffer 1.c. genannte Höchstlänge verstossen und die vor dem 1. Januar 2004 verkauft oder benutzt wurden, dürfen bis zum 31. Dezember 2004 benutzt werden, falls sie im Übrigen den Regeln entsprechen.

d. Ausrichtung

Wenn sich der Schläger in seiner normalen Ansprechstellung befindet, 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);

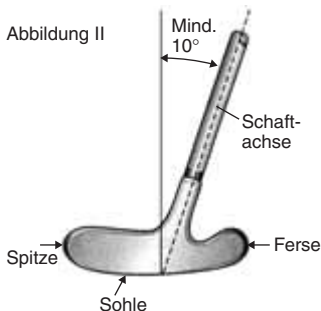


Abbildung II

(II) die Neigung des geraden Teils des Schafts von der Senkrechten (im Verhältnis zur beabsichtigten *Spiellinie*) nicht mehr als 20 Grad nach vorne oder 10 Grad nach hinten abweicht (siehe Abb. III)

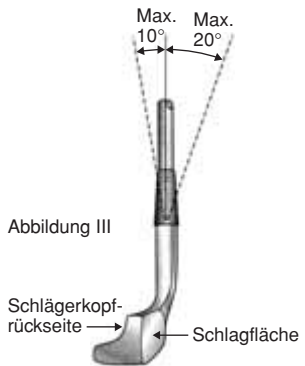


Abbildung III

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).

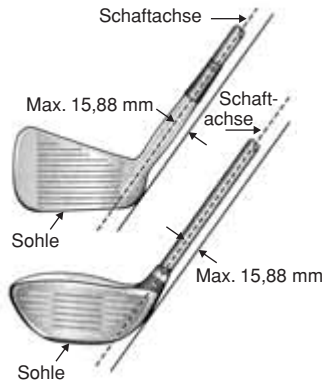


Abbildung IV

2. Schaft

a. Geradheit

Der Schaft muss vom oberen Ende des Griffs bis min. 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).

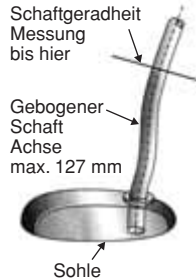


Abbildung V

b. Biegungs- und Torsionseigenchaften

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).

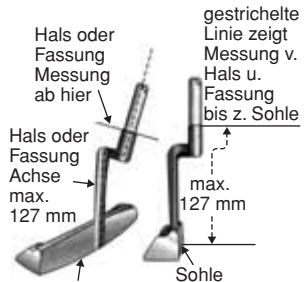


Abbildung VI

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 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, so soll der Teil des Schaftes, der zum Halten durch den Spieler bestimmt ist, als Griff angesehen werden.

(I) Mit Ausnahme von Puttern muss der Querschnitt

von Schlägergriffen kreisförmig sein.

Erlaubt ist nur eine durchgehende, gerade oder nur geringfügig hervortretende Verstärkung, die sich über die gesamte Länge des Griffs erstreckt und eine geringfügig gewölbte Spirale auf einem umwickelten Griff oder der Nachbildung eines solchen.

(II) Ein Putter braucht keinen Griff mit kreisförmigem Querschnitt zu haben. Der Querschnitt darf jedoch an keiner Stelle eingewölbt und muss über die gesamte Griffgröße symmetrisch und von ähnlicher Gestalt sein (siehe Ziffer VI 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.



Abbildung VII

- (IV) Bei anderen Schlägern als Puttern 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 und mit der Längsachse des Schafts übereinstimmt, und sofern sie voneinander mindestens 38,1 mm entfernt sind.

4. Schlägerkopf

a. Glatte Form

Die Form des Schlägerkopfs muss im Ganzen glatt sein. Sämtliche Bestandteile müssen steif, wesensgemäß und funktional sein. Es ist schwierig, „glatte Form“ präzise und umfassend zu definieren, doch sind Merkmale, die dieser Anforderung widersprechen und damit nicht erlaubt sind, z. B.:

- (I) Löcher durch den Schlägerkopf,
- (II) durchsichtiges Material, das nicht nur dekorativen oder strukturellen Zwecken dient,
- (III) Anhängsel am Hauptkörper des Schlägerkopfs, wie etwa Knöpfe, Platten, Stäbe oder Rippen, zur räumlichen Aufteilung, zum Visieren oder zu anderen Zwecken. Bei Puttern sind Ausnahmen zulässig. Rillen oder Kufen in der Sohle dürfen sich nicht in die Schlagfläche fortsetzen.

b. Abmessungen

(I) Hölzer

Wenn ein Schläger den Anstellwinkel des Schaftes von 60 Grad hat, müssen die Abmessungen des Kopfes wie folgt sein:

- a. Der Abstand von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfs ist größer als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite;
- b. der Abstand von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfs darf nicht größer sein als 127 mm; und

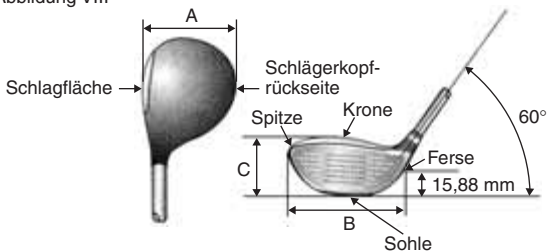
- c. der Abstand von der Sohle zur Krone des Schlägerkopfes darf nicht größer sein als 71,12 mm

Diese Maße werden auf horizontalen Linien zwischen den vertikalen Projektionen der äußersten Punkten

- der Ferse und der Spitze
- der Schlagfläche und der Schlägerkopfrückseite (siehe Abb. VIII, Abmessung „A“)

sowie auf vertikalen Linien der horizontalen Projektionen der äußersten Punkte der Sohle und der Krone (siehe Abb. VIII, Abmessung „C“) gemessen. Wenn der äußerste Punkt der Ferse nicht klar zu erkennen ist, gilt er als 22,23 mm über der horizontalen Ebene liegend, auf der der Schläger aufliegt (siehe Abb. VIII, Abmessung „B“)

Abbildung VIII



Die Größe des Schlägerkopfes darf ein Volumen von 460 cm³ zuzüglich einer Toleranz von 10 cm³ nicht überschreiten.

Anmerkung: Schläger, die gegen das in Anhang II Ziffer 4.b. (I) genannte Höchstvolumen verstoßen und die vor dem 1. Januar 2004 verkauft oder benutzt wurden, dürfen bis zum 31. Dezember 2004 benutzt werden, falls sie im Übrigen den Regeln entsprechen.

(II) Eisen und Putter

Wenn ein Schläger in normaler Ansprechposition steht, 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. Für herkömmlich geformte Schläger wird diese Messung auf horizontalen Linien zwischen der Projektion der Außenpunkte von

- Ferse und Spitze; und
 - Schlagfläche und Schlägerkopfrückseite
- durchgeführt. Für ungewöhnlich geformte Schlägerköpfe kann diese Messung auf der Schlagfläche durchgeführt werden.

c. 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

Material und Aufbau oder jede Behandlung der Schlagfläche oder des Schlägerkopfs dürfen nicht so angelegt sein, dass ein Federeffekt entsteht, oder der Ball wesentlich mehr oder weniger Drall erhält als mit einer normalen Stahl-Schlagfläche, oder dass irgendeine andere Wirkung entsteht, die die Bewegung des Balls unangemessen beeinflussen würde.

Die Schlagfläche des Schlägers muss hart und steif sein (für Putter können Ausnahmen gelten). Abgesehen von Prägungen, wie sie weiter unten aufgelistet sind, muss sie glatt und darf in keiner Weise nach innen gewölbt sein.

b. Aufrauung und Material der Treffzone

Außer für Markierungen, die in den folgenden Absätzen näher beschrieben werden, darf der Bereich, in dem der Ball getroffen

werden soll (Treffzone), in seiner Aufrauung der Oberfläche nicht die einer verzierenden Sandstrahlung oder feinen Aufrauung überschreiten (siehe Abb. IX). Die gesamte Treffzone muss aus dem gleichen Material bestehen. Für hölzerne Schläger können Ausnahmen gelten.

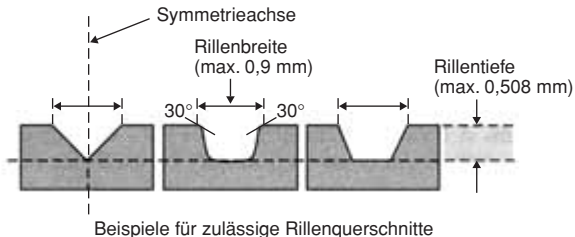


Abbildung IX

c. Prägungen in der Treffzone

Prägungen in der Treffzone dürfen keine mit dem Finger fühlbaren scharfen Kanten oder Grate haben. Für Rillen oder Prägemarken in der Treffzone gelten folgende Anforderungen:

- (I) Rillen. Rillen mit auseinander laufenden Seiten und symmetrischem Querschnitt sind erlaubt (siehe Abb. IX). Breite und Querschnitt müssen über die Schlagfläche des Schlägers und die gesamte Länge der Rillen gleichmäßig sein. Der Radius aller Abrundungen der Rillenränder darf 0,508 mm nicht überschreiten. Die Breite der Rillen darf 0,9 mm nach dem beim R&A hinterlegten „30-Grad-Messverfahren“ nicht überschreiten. Der Abstand benachbarter Rillenränder 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.



Beispiele für zulässige Rillenquerschnitte

Abbildung X

- (II) Prägemarken. Prägemarken sind zulässig. Die Fläche der einzelnen Prägemarke darf nicht größer als $2,84 \text{ mm}^2$, der Mittelabstand benachbarter Prägemarken nicht kleiner als $4,27 \text{ mm}$ sein. Die Prägemarkentiefe muss geringer als $1,02 \text{ mm}$ sein. Werden Prägemarken in Verbindung mit Rillen verwendet, so darf der Mittelabstand von Prägemarke zu Rille $4,27 \text{ mm}$ nicht unterschreiten.

d. Verzierende Markierungen

Die Mitte der Treffzone darf durch eine Kennzeichnung markiert werden, deren Ausmaß eine quadratische Fläche mit $9,53 \text{ mm}$ 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 für Oberflächenstrukturen gelten für Schläger, deren Treffzonen der Schlagfläche aus Metall oder aus einem ähnlich harten Material bestehen. Sie gelten nicht für Schläger mit Schlagflächen aus anderen Materialien und deren Schlägerblattwinkel nicht größer als 24° ist. Doch sind Markierungen, die die Bewegung des Balls unangemessen beeinflussen könnten, nicht gestattet. Schläger mit dieser Art von Schlagflächen und Schlägerblattwinkeln größer als 24° dürfen Rillen mit maximaler Breite von $1,02 \text{ mm}$ und maximaler Tiefe von 1,5-facher Rillenbreite haben, müssen jedoch im Übrigen obigen Spezifikationen der Markierungen genügen.

f. Schlagfläche von Puttern

Obige Spezifizierungen für Aufrauung, Material und Markierungen in der Treffzone gelten nicht für Putter.

ANHANG III: DER BALL

1. Gewicht

Das Gewicht des Balls darf 45,93 g nicht überschreiten.

2. Größe

Der Durchmesser des Balls darf nicht geringer als 42,67mm sein. Dieser Anforderung ist Genüge getan, wenn ein Ball bei einer Temperatur von $23 \pm 1^\circ$ Celsius unter dem Druck seines eigenen Gewichts aus weniger als 25 von 100 nach dem Zufallsprinzip bestimmten Ausgangspositionen durch eine kreisförmige Lehre von 42,67mm Durchmesser fällt.

3. Symmetrie der Kugelform

Der Ball darf nicht so gestaltet, gefertigt oder absichtlich verändert sein, dass er Flugeigenschaften aufweist, die von denen eines kugelsymmetrisch geformten Balls abweichen.

4. Anfangsgeschwindigkeit

Die Anfangsgeschwindigkeit des Balls darf bei einer Messung mit einem vom *R&A* zugelassenem Gerät das dort im Test vorgesehene Limit nicht überschreiten.

5. 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.

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.

Erklärungen

Die Erklärungen sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt und werden zum Teil bei den dazugehörigen Bestimmungen wiederholt. In den Bestimmungen werden die hier erklärten Begriffe in Kursivschrift wiedergegeben.

Amateurstatut-Ausschuss

Der „Amateurstatut-Ausschuss“ ist innerhalb des DGV für Angelegenheiten in Zusammenhang mit den Amateurbestimmungen zuständig, soweit die Bestimmungen des Amateurstatuts dies vorsehen.

Bestimmung oder Bestimmungen

Der Begriff „Bestimmung“ oder „Bestimmungen“ bezeichnet die Regelungen des Amateurstatuts.

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 erhältlich ist.

Golfamateureur

„Golfamateureur“ ist, wer Golf als Sport frei von Vergütung oder Bereicherung spielt. Ein Golfamateureur darf keine Vergütung dafür erhalten, Golf zu lehren oder sonst auf Grund seiner Golferfahrung oder seines Ansehens im Golfsport tätig zu sein. Zulässige Ausnahmen regelt das Amateurstatut.

Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport

Im Allgemeinen verfügt ein Golfamateurl über Golferfahrung im Sinne dieser Bestimmungen nur dann, wenn er auf Landes- bzw. Bundesebene besondere Leistungen erbracht hat. Ansehen im Golfsport im Sinne dieser Bestimmungen kann nur durch Golferfahrung erworben werden, und beruicksichtigt nicht besondere Leistungen im organisatorischen oder verwaltungstechnischen Bereich des Golfsports. Der Amateurstatut-Ausschuss des DGV entscheidet nach sachgemäÙem Ermessen, ob ein Golfamateurl über „Golferfahrung“ oder „Ansehen im Golfsport“ verfügt.

Jugendlicher

Ein „Jugendlicher“ ist ein Golfamateurl, der am 1. Januar des betroffenen Kalenderjahres noch nicht 18 Jahre alt war.

Preisgutschein

Ein „Preisgutschein“ ist ein Gutschein, der von der zuständigen Spielleitung ausschlieÙlich für den Einkauf von Waren in Pro-Shops oder sonstigen Einzelhandelsstätten ausgegeben wird.

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, z. B. die Schwungmechanik und den Schlag nach dem Ball.

1. AMATEURBEGRIFF

Erklärungen

Der Begriff **Bestimmung** oder **Bestimmungen** bezeichnet die Regelungen des Amateurstatuts.

Golfamateur ist, wer Golf als Sport frei von Vergütung oder Bereicherung spielt. Ein Golfamateur darf keine Vergütung dafür erhalten, Golf zu lehren oder sonst auf Grund seiner Golferfahrung oder seines Ansehens im Golfsport tätig zu sein. Zulässige Ausnahmen regelt das Amateurstatut.

1-1. Allgemeines

Das Golfspiel und das Verhalten eines *Golfamateurs* muss in Einklang mit den *Bestimmungen* des Amateurstatuts stehen.

1-2. Amateurstatus

Der Amateurstatus ist grundlegende Zulassungsvoraussetzung für die Teilnahme an Golfwettspielen für *Golfamateure*. Wer gegen die *Bestimmungen* verstößt, kann seinen Status als *Golfamateur*, und, als Konsequenz daraus, das Recht zur Teilnahme an Amateurwettspielen verlieren.

1-3. Sinn und Zweck der Bestimmungen

Sinn und Zweck der *Bestimmungen* ist es, den Unterschied zwischen Amateur- und Berufsgolf zu erhalten und das Amateurgolf soweit wie möglich von jeglichem Missbrauch durch unkontrolliertes Sponsoring und finanzielle Anreize freizuhalten. Die Einhaltung der Golfregeln und der Vorgabenbestimmungen obliegt im Golfsport weitgehend dem Spieler selbst. Die *Bestimmungen* sollen das Amateurgolf in dieser Form sichern helfen, sodass es zur Freude aller *Golfamateure* ausgeübt werden kann.

1-4. Zweifel über Status

Jeder, der den Golfsport als *Golfamateur* ausübt oder ausüben möchte und sich nicht sicher ist, ob seine Vorgehensweise mit den *Bestimmungen* in Einklang steht, sollte sich an den *Amateurstatut-Ausschuss* wenden. Organisatoren oder Sponsoren von Wettspielen für Golfamateure oder sonstigen Wettspielen, an denen *Golfamateure* teilnehmen, sollten sich an den *Amateurstatut-Ausschuss* wenden, wenn sie im Zweifel sind, ob eine Maßnahme im Einklang mit den *Bestimmungen* steht.

2. BERUFGOLF

2-1. Allgemeines

Ein *Golfamateur* verstößt gegen die *Bestimmungen*, wenn er irgendetwas zu dem Zweck unternimmt, Berufsgolfer zu werden. Hierzu zählen auch Vereinbarungen in mündlicher oder schriftlicher Form mit einem Sponsor oder Spielerbetreuer.

Ausnahme: Ausgenommen sind unberücksichtigte Bewerbungen als Assistent eines Berufsgolfers.

Anmerkung: Ein *Golfamateur* darf sich über seine Aussichten, Berufsgolfer zu werden, informieren, und es ist ihm gestattet, in einem Pro-Shop entgeltlich zu arbeiten, sofern er damit nicht anderweitige *Bestimmungen* verletzt.

2-2. Organisation von Berufsgolfern

Ein *Golfamateur* darf nicht Mitglied irgendeiner Organisation von Berufsgolfern sein.

2-3. Organisation von Berufsspielern („Professional Tour“)

Ein *Golfamateur* darf nicht Mitglied in einer Organisation von Berufsspielern („Professional Tour“) sein.

Anmerkung: Ein *Golfamateur* darf an einem oder mehreren Qualifikationswettspielen für eine Professional Tour teilnehmen, wenn er vorab schriftlich auf ein evtl. Preisgeld verzichtet hat.

3. PREISE

Erklärungen

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.

Der **Einzelhandelswert** eines Preises ist der übliche empfohlene Verkaufspreis, zu dem die Ware für jedermann im Einzelhandel erhältlich ist.

Ein **Preisgutschein** ist ein Gutschein, der von der zuständigen *Spielleitung* ausschließlich für den Einkauf von Waren in Pro-Shops oder sonstigen Einzelhandelsstätten ausgegeben wird.

Ein **symbolischer Preis** ist eine Trophäe aus Gold, Silber, Keramik, Glas oder dergleichen, die eine dauerhafte und auffällige Gravur trägt.

3-1. Spielen um Preisgeld

Einem *Golfamateur* ist es nicht gestattet, Golf um Preisgeld zu spielen.

3-2. Wertgrenze

a. Allgemeines

Ein *Golfamateur* darf keinen Preis oder *Preisgutschein* (mit Ausnahme eines *symbolischen Preises*) annehmen, wenn der Wert Euro 750 bzw. den Gegenwert überschreitet. Diese Wertgrenze bezieht sich auf die Gesamtheit aller Preise oder *Preisgutscheine*, die ein *Golfa-*

ateur während eines Wettspiels oder im Rahmen einer Serie von Wettspielen erhält, ausgenommen Hole-in-One-Preise.

Ein *Golfamateur* darf auch keinen Preis aus einem Wettbewerb außerhalb einer Runde Golf annehmen, zu dessen Gewinn golferische Fähigkeiten Voraussetzung waren, wenn dieser Preis über dem Wert von Euro 750 liegt.

Die Veranstaltung einer Verlosung (bzw. Tombola o. ä.) mit Gewinnen, deren einzelner Wert über Euro 750 liegt, gilt als Umgehung der o. g. Bestimmungen, 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.

b. Hole-in-One-Preise

Die Wertgrenze gemäß Bestimmung 3-2a gilt auch für Hole-in-One-Preise. Solche Preise dürfen im Rahmen des gleichen Wettspiels zusätzlich angenommen werden.

c. Eintauschen von Preisen

Ein *Golfamateur* darf einen Preis oder *Preisgutschein* nicht in Geld eintauschen.

Ausnahme: Ein *Golfamateur* darf einen *Preisgutschein* an einen Landesgolfverband oder den DGV weiterreichen. Landesgolfverband oder DGV dürfen im Rahmen des Wertes des *Preisgutscheins* Auslagen in Zusammenhang mit der Teilnahme an Wettspielen erstatten, wenn diese Erstattung den Voraussetzungen von Bestimmung 4-2 entspricht.

Anmerkung 1: Den Nachweis eines bestimmten *Einzelhandelswerts* eines Preises hat die für das betroffene Wettbewerb verantwortliche Spielleitung zu führen.

Anmerkung 2: Es wird empfohlen, dass der Gesamtwert aller Bruttopreise oder der Nettopreise einer jeweiligen Preiskategorie in einem 18-Löcher-Wettbewerb nicht mehr als zweifach über der genannten Wertgrenze, bei 36-Löcher-Wettbewerben nicht mehr als dreifach über der Wertgrenze, bei 54-Löcher-Wettbewerben nicht mehr als vierfach über der Wertgrenze und bei 72-Löcher-Wettbewerben nicht mehr als fünffach über der Wertgrenze liegt.

3-3. Ehrengaben

a. Allgemeines

Ein *Golfamateurl* darf *Ehrengaben*, deren *Einzelhandelswert* die Wertgrenze nach Bestimmung 3-2a übersteigt, nicht annehmen.

b. Mehrere Ehrengaben

Ein *Golfamateurl* 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

Erklärungen

Ein *Jugendlicher* ist ein *Golfamateurl*, der am 1. Januar des betroffenen Kalenderjahres noch nicht 18 Jahre alt war.

4-1. Allgemeines

Ein *Golfamateurl* darf Erstattung von Auslagen in Geld oder sonst wie, gleichviel von wem, für die Teilnahme an Golfwettbewerben oder -vorführungen nicht annehmen, es sei denn, die *Bestimmungen* des Amateurstatuts erlauben die Annahme.

4-2. Erstattung von Auslagen

Ein *Golfamateur* darf im Rahmen folgender Bestimmungen Auslagenerstattung zur Teilnahme an Golfwettspielen oder -vorführungen annehmen, die den tatsächlichen Aufwand nicht überschreiten:

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.

c. Mannschaftswettspiele

- (i) Ein *Golfamateur*, der sein Land, seine Region oder seinen Verein (oder vergleichbare Körperschaft) in einem Mannschaftswettspiel oder Trainingslager vertritt, darf Auslagenerstattung annehmen; und
- (ii) Ein *Golfamateur*, der sein Land bei einer ausländischen nationalen Meisterschaft vertritt, die einem internationalen Mannschaftskampf zeitlich unmittelbar vorausgeht oder nachfolgt, darf Auslagenerstattung annehmen.

Die Auslagen müssen von der jeweils von ihm vertretenen Körperschaft oder der für Golf zuständigen Organisation in dem besuchten Land vergütet werden.

d. Einzelwettspiele

Ein *Golfamateur* darf *Auslagenerstattung* in Zusammenhang mit der Teilnahme an Einzelwettspielen unter den nachfolgenden Voraussetzungen annehmen:

- (i) Der Spieler muss zur Teilnahme an dem Wettspiel durch seinen

Verein (oder eine vergleichbare Körperschaft), den Landesgolfverband oder den DGV nominiert worden sein.

- (ii) Die *Auslagenerstattung* darf nicht für mehr Wettspieltage erfolgen, als vom DGV jeweils festgelegt. Auslagen dürfen für eine angemessene Gesamtreisezeit und eine angemessene Anzahl von Einspieltagen in Zusammenhang mit den Wettspieltagen erstattet werden. Auf Verlangen ist dem DGV die Höhe und der Umfang der jeweiligen *Auslagenerstattung* nachzuweisen.

e. Bekannte Persönlichkeiten, Geschäftspartner etc.

Ein *Golfamateurl*, der aus anderen Gründen als seiner *Golferfahrung* zu einem Wettbewerb eingeladen wird, darf *Auslagenerstattung* annehmen.

f. Veranstaltungen, Vorfürungen

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.

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 *Bestimmungen* genehmigt ist:

- (i) Findet das Wettbewerb im Heimatland des Spielers statt, muss der Sponsor jährlich im Vorhinein die Genehmigung des DGV einholen; und
- (ii) Findet das Wettbewerb in mehreren Ländern statt oder nehmen Spieler aus anderen Ländern teil, muss der Sponsor im Vorhinein die Genehmigung der betroffenen Nationalverbände einholen. Die Bitte für diese Genehmigung sollte an den Nationalverband gerichtet werden, in dessen Verbandsgebiet das

Wettspiel/die Wettspielserie beginnt. Die Auslagenerstattungs-genehmigung des DGV gilt nur als gültig erteilt, wenn diese auf der Ausschreibung des Veranstalters mit der vom DGV vergebene-n Genehmigungsnummer aufgeführt wird.

5. UNTERWEISUNG

Erklärungen

Ein **Jugendlicher** ist ein *Golfamateur*, der am 1. Januar des betroffenen Kalenderjahres noch nicht 18 Jahre alt war.

Unter **Unterweisung** versteht man die Lehre der physischen Aspekte des Golfspielens, z. B. die Schwungmechanik und den *Schlag* nach dem Ball.

5-1. Allgemeines

Ein *Golfamateur* darf keine Vergütung oder Entschädigung für die Unterweisung im Golfspielen annehmen. Ausnahmen regeln die *Bestimmungen* des Amateurstatuts.

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 die Unterweisung zeitlich weniger als die Hälfte der Gesamtheit aller Aufgaben bei der betreffenden Institution ausmacht.

b. Jugendliche

Ein *Golfamateur* darf *Auslagenerstattung*, die die tatsächlichen Aufwendungen nicht überschreiten darf, für die *Unterweisung* von

Jugendlichen im Golfspiel annehmen, wenn diese *Unterweisung* Teil eines Programms ist, das im Vorhinein vom Deutschen Golf Verband 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 maßgeblichen Ausschlag für die Beauftragung als Autor oder für den Vertrieb der Schrift ausgemacht haben.

Anmerkung: *Unterweisung* deckt nicht die vielen psychologischen Aspekte des Golfspiels oder Unterrichtung über die Regeln oder die Etikette ab.

6. GOLFERFAHRUNG ODER ANSEHEN IM GOLFSPORT

Erklärungen

Im Allgemeinen verfügt ein *Golfamateur* über *Golferfahrung* im Sinne dieser *Bestimmungen* nur dann, wenn er auf Landes- bzw. Bundesebene besondere Leistungen erbracht hat. Ansehen im Golfsport im Sinne dieser *Bestimmungen* kann nur durch *Golferfahrung* erworben werden und berücksichtigt nicht besondere Leistungen im organisatorischen oder verwaltungstechnischen Bereich des Golfsports. Der *Amateurstatut-Ausschuss* des Deutschen Golf Verbandes entscheidet nach sachgemäßem Ermessen, ob ein *Golfamateur* über **Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport** verfügt.

Unter **Unterweisung** versteht man die Lehre der physischen Aspekte des Golfspielens, z. B. die Schwungmechanik und den Schlag nach dem Ball.

6-1. Allgemeines

Mit Ausnahme der in diesen *Bestimmungen* getroffenen Regelungen, darf ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* diese Erfahrung oder das Ansehen nicht dazu nutzen, irgendetwas zu bewerben, zu vertreiben oder zu verkaufen, oder irgendeinen finanziellen Vorteil zu erzielen.

6-2. Namens- oder Bildverwertung

Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf diese Erfahrung oder das Ansehen nicht durch Zurverfügungstellung seines Namens oder Bildes für Werbung oder Verkauf von irgendetwas dazu nutzen, Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigungen oder einen finanziellen Vorteil zu erlangen.

Auf Kleidung, 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, sofern diese nicht „*Ansehen und Erfahrung im Golfsport*“ genießen, einmal unauffällig auf der Kleidung bzw. der Golftasche angebracht werden.

Anmerkung: Ein Spieler darf Ausrüstung von jedem annehmen, der damit handelt, soweit Werbung damit nicht verbunden ist.

6-3. Persönliches Erscheinen

Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf diese Erfahrung oder das Ansehen nicht dazu nutzen, Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigung oder irgendeinen finanziellen Vorteil für persönliches Erscheinen zu erlangen.

Werbeauftritte von Mannschaften oder einzelnen Mannschaftsspielern bei Veranstaltungen oder deren Erscheinen in Presseveröffentlichungen stellen einen Verstoß dar, Letzteres nur, wenn dieses in Zusammenhang mit einem Sponsoring steht und die Veröffentli-

chung des Artikels nicht im Rahmen der üblichen Berichterstattung in öffentlichem Interesse erfolgt.

Ausnahme: Ein *Golfamateur* 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 *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf dieses Ansehen oder die Erfahrung nicht in Zusammenhang mit Rundfunk- bzw. Fernsehberichterstattung über den Golfsport oder mit dem Schreiben von Golfberichten oder -büchern nutzen, wenn er dafür Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigung oder einen anderen finanziellen Vorteil erhält.

Ausnahme: Ein *Golfamateur* darf Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigung oder einen finanziellen Vorteil durch Rundfunk- bzw. Fernsehaktivität oder Autorentätigkeit erzielen, wenn:

- (a) Der *Golfamateur* tatsächlicher Autor des Kommentars, Berichts oder Buchs ist; und
- (b) Unterweisung im Golfspiel nicht erfolgt.

6-5. Beihilfen, Stipendien

Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf Vorteile in Zusammenhang mit Beihilfen oder Stipendien (die zumindest auch im Hinblick auf *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* gegeben werden) nicht annehmen, es sei denn, es handelt sich um eine Beihilfe oder ein Stipendium, deren bzw. dessen Regelungen vom DGV genehmigt sind.

6-6. Mitgliedschaft

Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf ein Angebot für eine vergünstigte Mitgliedschaft im Vergleich zum

üblichen Entgelt für eine Mitgliedschaft dieser Kategorie nicht annehmen, wenn das Angebot als Anreiz dienen soll, für den Verein zu spielen.

7. SONSTIGE VERSTÖSSE GEGEN DAS AMATEURSTATUT

Erklärungen

Der Begriff **Bestimmung** oder **Bestimmungen** bezeichnet die Regelungen des Amateurstatuts.

Golfamateure ist, wer Golf als Sport frei von Vergütung oder Bereicherung spielt. Ein *Golfamateure* darf keine Vergütung dafür erhalten, Golf zu lehren oder sonst auf Grund seiner Golferfahrung oder seines Ansehens im Golfsport tätig zu sein. Zulässige Ausnahmen regelt das Amateurstatut.

7-1. Golfwidriges Verhalten

Ein *Golfamateure* darf sich nicht in einer Weise verhalten, die sich gegen die wohlverstandenen Belange des Golfsports richtet. Darüber hinaus verstößt auch die Gewährung unzulässiger Vorteile beim Golfspiel gegen die wohlverstandenen Belange des Golfsports.

7-2. Verhalten, das nicht mit Sinn und Zweck dieser Bestimmungen vereinbar ist

Ein *Golfamateure* darf sich nicht in einer Weise verhalten, die mit Sinn und Zweck dieser Bestimmungen unvereinbar ist.

8. VERFAHREN ZUR EINHALTUNG DER BESTIMMUNGEN

Erklärungen

Der **Amateurstatut-Ausschuss** ist innerhalb des DGV für Angelegenheiten in Zusammenhang mit den Amateurbestimmungen zuständig, soweit die Bestimmungen des Amateurstatuts dies vorsehen.

8-1. Feststellung eines Verstoßes

Erhält der *Amateurstatut-Ausschuss* Kenntnis von einem möglichen Verstoß gegen die Bestimmungen durch eine Person, die beansprucht, *Golfamateur* zu sein, entscheidet der *Amateurstatut-Ausschuss*, ob ein Verstoß gegen die *Bestimmungen* 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 *Bestimmungen* 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 unterrichtet, soweit zur Einhaltung der Bestimmungen notwendig, betroffene DGV-Mitglieder und Landesgolfverbände.

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 DGV 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 Ziffer 8 gilt ergänzend die DGV-Rechts- und Verfahrensordnung (RVfO) des .

9. WIEDEREINSETZUNG ALS AMATEUR

Erklärungen

Der **Amateurstatut-Ausschuss** ist innerhalb des DGV für Angelegenheiten in Zusammenhang mit den Amateurbestimmungen zuständig, soweit die Bestimmungen des Amateurstatuts dies vorsehen.

9-1. Allgemeines

Der *Amateurstatut-Ausschuss* entscheidet über die Wiedereinsetzung oder Verweigerung der Wiedereinsetzung einer Person in den Stand des Amateurs auf Antrag des Betroffenen.

9-2. Antrag auf Wiedereinsetzung

Die Entscheidung über die Wiedereinsetzung einer Person als Amateur trifft der *Amateurstatut-Ausschuss* unter Beachtung folgender Bestimmungen:

a. Grundlagen zur Wiedereinsetzung

Berufsgolf oder andere Verstöße gegen die *Bestimmungen* haben gegenüber Amateuren zu persönlichen Vorteilen geführt, die nicht notwendigerweise mit der Entscheidung, nicht mehr gegen die Bestimmungen zu verstoßen, ihr Bewenden haben. Aufgrund dessen setzt der *Amateurstatut-Ausschuss* den Antragsteller unter gleichzeitiger Festsetzung einer Wartefrist wieder in den Stand des Amateurs ein. Die Wartefrist beginnt regelmäßig mit dem Tag, an dem letztmalig gegen die *Bestimmungen* verstoßen wurde. Der *Amateurstatut-Ausschuss* kann den Beginn der Wartefrist auch auf den Tag festsetzen, an dem der Ausschuss vom letzten Verstoß Kenntnis erhielt.

b. Wartefrist

(i) Berufsgolf

Bei der Festsetzung einer Wartefrist ist regelmäßig die Dauer des Verstoßes gegen die *Bestimmungen* 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 *Bestimmungen* verhalten hat.

Bei der Festsetzung einer Wartefrist orientiert sich der *Amateurstatut-Ausschuss* insbesondere an folgenden Regelwartezeiten:

Dauer des Verstoßes:	Dauer der Wartefrist:
unter 5 Jahre	1 Jahr
5 Jahre oder darüber	2 Jahre

Der *Amateurstatut-Ausschuss* hat das Recht, die Regelwartezeiten nach sachgemäßem Ermessen zu verlängern oder zu verkürzen. Dabei berücksichtigt er insbesondere die Höhe der mit dem Berufsgolf in Zusammenhang stehenden materiellen Vorteile. Spieler mit nationalem Ansehen, die mehr als fünf Jahre gegen die *Bestimmungen* verstoßen haben, werden im Regelfall nicht wieder in den Stand des Amateurs eingesetzt.

(ii) Andere Verstöße gegen das Amateurstatut

Die Dauer der Wartefrist bemisst sich regelmäßig nach der Schwere des Verstoßes gegen die *Bestimmungen*, bspw. den Wert unzulässiger Preise, die Höhe erlangter unzulässiger Auslagenerstattungen usw. Bei seiner Entscheidung berücksichtigt der *Amateurstatut-Ausschuss* darüber hinaus das Ausmaß eines Verschuldens, das anschließende Verhalten des Betroffenen und die Auswirkung der Aberkennung des Amateurstatus auf den Betroffenen. Ungeachtet dessen gilt, dass regelmäßig kein Antragsteller wieder in den Stand des Amateurs eingesetzt wird, der sich nicht für mindestens ein Jahr entsprechend den Bestimmungen verhalten hat. Der *Amateurstatut-Ausschuss* kann die Wartefrist nach sachgemäßem Ermessen verlängern. Eine längere Wartefrist als fünf Jahre wird nicht festgesetzt.

c. Anzahl möglicher Wiedereinsetzungen

Eine Person kann im Regelfall nicht mehr als zweimal in den Stand des Amateurs wieder eingesetzt werden.

d. Status während der Wartefrist

Während der Wartefrist muss sich der Antragsteller an die *Bestimmungen* halten. Er darf nicht als Amateur an Wettspielen teilnehmen. Er darf jedoch im DGV-Mitglied, dessen Mitglied oder sonst Spielberechtigter er ist, zu rein internen Wettspielen zugelassen werden und darin auch Preise gewinnen, nicht jedoch gegen Mannschaften anderer DGV-Mitglieder aufgestellt werden.

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 DGV zu.

Für die Wiedereinsetzung gemäß Bestimmung 9 gilt ergänzend die DGV-Rechts- und Verfahrensordnung (RVfO).

10. ENTSCHEIDUNG DES AMATEURSTATUT-AUSSCHUSSES

Erklärungen

Der *Amateurstatut-Ausschuss* ist innerhalb des DGV für Angelegenheiten in Zusammenhang mit den Amateurbestimmungen zuständig, soweit die *Bestimmungen* des Amateurstatuts dies vorsehen.

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 Bestimmungen nicht zweifelsfrei über einen Sachverhalt entschieden werden kann, ist er berechtigt, vor einer Entscheidung die Auslegung der *Bestimmungen* im betroffenen Einzelfall durch das Amateur Statut Committee des R&A vornehmen zu lassen.