

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

Die Anfangsgeschwindigkeit des Balls darf den Grenzwert, wie er nach den Bedingungen im ‚Initial Velocity Standard‘ (beim *R&A* vorhanden) für Golfbälle festgelegt ist, nicht überschreiten.

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.

Ein Spieler, der Zweifel hat, ob die Verwendung eines Hilfsmittels oder anderer *Ausrüstung* gegen die *Regeln* verstößt, sollte den *R&A* zurate ziehen.

Ein Hersteller sollte dem *R&A* ein Muster von einem Hilfsmittel oder anderer *Ausrüstung*, das hergestellt werden soll, vorlegen, damit der *R&A* entscheiden kann, ob seine Verwendung während einer *festgesetzten Runde* dazu führen würde, dass ein Spieler gegen Regel 14-3 verstößt. Das Muster geht als Belegstück in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung ein Muster vorzulegen oder, falls er ein Muster eingesandt hatte, hierzu eine Entscheidung abzuwarten, läuft der Hersteller Gefahr, dass die Verwendung des Hilfsmittels oder anderer *Ausrüstung* gegen die *Regeln* verstoßen würde.

Die nachfolgenden Absätze beschreiben allgemeine Regelungen zur Gestaltung von Hilfsmitteln und anderer *Ausrüstung* sowie

Einzelvorschriften und Auslegungsbestimmungen. Diese sollten in Verbindung mit Regel 11-1 (Aufsetzen des Balls) und Regel 14-3 (Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche *Ausrüstung* und ungewöhnliche Verwendung von *Ausrüstung*) gelesen werden.

1. Tees (Regel 11)

Ein „Tee“ ist ein Hilfsmittel, das dazu bestimmt ist, den Ball über den Boden zu erheben. Ein Tee darf nicht

- länger als 101,6 mm sein;
- so gestaltet oder hergestellt sein, dass es die *Spiellinie* anzeigen könnte;
- die Bewegung des Balls unangemessen beeinflussen; oder
- auf andere Art und Weise den Spieler bei einem *Schlag* oder in seinem Spiel unterstützen.

2. Handschuhe (Regel 14-3)

Handschuhe dürfen getragen werden, um dem Spieler beim Halten des Schlägers zu helfen, vorausgesetzt es sind einfache Handschuhe.

Ein „einfacher“ Handschuh muss:

- aus einer anliegenden Bedeckung der Hand bestehen, mit einer separaten Öffnung oder Umhüllung für jeden Finger und Daumen; und
- an der gesamten Handfläche und dem Griffbereich der Finger aus einem weichen Material bestehen.

Ein einfacher Handschuh darf nicht enthalten:

- Material auf der Grifffläche oder im Inneren des Handschuhs, dessen primärer Zweck eine Polsterung ist oder das den Effekt einer Polsterung hat. Polsterung ist als ein Bereich des Handschuhmaterials definiert, das mehr als 0,635 mm dicker ist als die benachbarte Fläche des Handschuhs ohne das hinzugefügte Material;

Material gegen Abrieb, zur Aufnahme von Feuchtigkeit oder anderen Funktionen darf hinzugefügt werden,

vorausgesetzt, dies überschreitet nicht die Erklärung von „Polsterung“ (siehe oben).

- Bänder, die dabei helfen, ein Verrutschen des Schlägers zu verhindern oder die die Hand am Schläger befestigen;
- jegliches Mittel zum Zusammenbinden von Fingern;
- Material am Handschuh, das am Griffmaterial anhaftet;
- Ergänzungen, anders als optische Hilfen, die dazu gedacht sind, den Spieler beim dauerhaft gleichen Anlegen seiner Hände und/oder beim Anlegen seiner Hände auf eine bestimmte Art und Weise an den Griff zu unterstützen;
- Gewicht, um dem Spieler bei der Ausführung des Schlags zu helfen;
- jede Ergänzung, die die Bewegung eines Gelenks reduziert; oder
- jede andere Ergänzung, die den Spieler bei der Ausführung des Schlags oder bei seinem Spiel unterstützen könnte.

3. Schuhe (Regel 14-3)

Es dürfen Schuhe getragen werden, die den Spieler darin unterstützen, einen festen Stand einzunehmen. Vorbehaltlich der Wettspielbedingungen sind Merkmale, wie zum Beispiel Spikes in der Sohle erlaubt, aber Schuhe dürfen keine Merkmale haben, die

- dazu bestimmt sind, den Spieler bei der Einnahme seines Stands zu unterstützen und/oder einen Stand zu bauen;
- dazu bestimmt sind, den Spieler in der Ausrichtung zu unterstützen; oder
- die auf andere Art und Weise den Spieler bei der Ausführung eines *Schlags* oder in seinem Spiel unterstützen.

4. Kleidung (Regel 14-3)

Kleidung darf keine Merkmale aufweisen, die

- dazu bestimmt sind, den Spieler in der Ausrichtung zu unterstützen; oder
- die auf andere Art und Weise den Spieler bei der Ausführung eines *Schlags* oder in seinem Spiel unterstützen.

5. Entfernungsmesser (Regel 14-3)

Während einer *festgesetzten Runde* ist die Verwendung von Entfernungsmessern nicht gestattet, es sei denn, die *Spielleitung* hat eine Platzregel dafür in Kraft gesetzt (siehe Anmerkung zu Regel 14-3 und Anhang I; Teil A Ziffer 7).

Selbst wenn die Platzregel in Kraft gesetzt ist, darf das Gerät nicht für irgendwelche Zwecke verwendet werden, die nach Regel 14-3 verboten sind, insbesondere:

- das Schätzen oder Messen von Gefälle;
- das Schätzen oder Messen anderer Umstände, die das Spiel beeinflussen könnten (z. B. Windgeschwindigkeit oder – richtung;
- Empfehlungen, die den Spieler bei der Ausführung eines *Schlags* oder in seinem Spiel unterstützen könnten (z. B. Schlägerwahl, Ausführung des *Schlags*, Lesen des *Grüns*, oder jede andere Art von *Belehrung*); oder
- Berechnen der effektiven Entfernung zwischen zwei Punkten unter Berücksichtigung des Höhenunterschieds oder anderer Bedingungen, die die Länge eines *Schlags* beeinflussen.

Ein Multi-Funktions-Gerät wie Smart Phone oder PDA darf als Entfernungsmessgerät verwendet werden, aber es darf nicht dazu verwendet werden, andere Umstände zu messen oder zu schätzen, wenn dies ein Verstoß gegen Regel 14-3 wäre.