

ANHANG IV: HILFSMITTEL UND ANDERE AUSRÜSTUNG

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, so 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 ungebräuchliche 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 den Schläger besser greifen zu können, vorausgesetzt es sind einfache Handschuhe.

Ein „einfacher“ Handschuh muss

- aus einer anliegenden Bedeckung der Hand bestehen, mit einer separaten Öffnung 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 Millimeter dicker ist als die benachbarte Fläche des Handschuhs ohne das hinzugefügte Material; **Anmerkung:** Es darf Material gegen Abrieb, zur Aufnahme von Feuchtigkeit oder anderen Funktionen 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 haftet;
- 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; oder
- jede Ergänzung, die die Bewegung eines Gelenks reduziert;
- jede andere Ergänzung, die den Spieler in seinem *Schlag* 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 der folgenden 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 einem *Schlag* 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 einem Schlag 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* hätte eine Platzregel dafür in Kraft gesetzt (siehe Anmerkung zu Regel 14-3 und Anhang I; Teil B Ziffer 9).

Selbst wenn die Platzregel in Kraft gesetzt ist, muss das Gerät ausschließlich auf Entfernungsmessung beschränkt sein. Funktionen, durch die die Verwendung des Gerätes einen Verstoß gegen die Platzregel darstellt, sind insbesondere:

- das Schätzen oder Messen von Gefälle;
- das Schätzen oder Messen anderer Umstände, die das Spiel beeinflussen könnten (z. B. Windgeschwindigkeit oder -richtung, oder andere wetterbezogene Informationen wie Temperatur, Luftfeuchtigkeit, usw.);
- 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

- das Berechnen der effektiven Entfernung zwischen zwei Punkten unter Berücksichtigung des Höhenunterschieds oder anderer Bedingungen, die die Länge eines Schlags beeinflussen.

Solche unzulässigen Funktionen führen dazu, dass die Verwendung des Geräts einen Regelverstoß darstellt, unabhängig davon, ob

- die Funktionen abgeschaltet oder deaktiviert werden können, und
- die Funktionen abgeschaltet oder deaktiviert sind.

Ein Multi-Funktions-Gerät wie Smart Phone oder PDA darf als Entfernungsmessgerät verwendet werden, vorausgesetzt es verfügt über eine Entfernungsmessung, die alle oben angeführten Einschränkungen erfüllt (d. h. es misst ausschließlich Entfernung). Zusätzlich gilt, dass auch dann, wenn Entfernungsmessgeräte zugelassen sind, diese keine weiteren Funktionen, als das bloße Messen von Entfernungen beinhalten dürfen. Das Vorhandensein weiterer Funktionen auf dem Gerät würde unabhängig davon, ob sie tatsächlich benutzt werden, einen Verstoß gegen die Regeln darstellen.