

Offizielle Golfregeln

Mit Amateurstatut 2012 - 2015

Von seinem Sitz in St. Andrews aus organisiert der Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) die Open Championship, bedeutende Amateurmeisterschaften und internationale Wettspiele. Zusammen mit der United States Golf Association regelt der R&A weltweit das Spiel und verwaltet gemeinsam die Golfregeln, das Amateurstatut, Bestimmungen zur Ausrüstung und die Welt-Amateurrangliste. Der R&A ist weltweit zuständig, mit Ausnahme der USA und Mexiko.

Der R&A ist dem Golfspiel verpflichtet und unterstützt weltweit dessen Wachstum sowie die Entwicklung und den Betrieb nachhaltiger Golfanlagen. Der R&A handelt mit der Zustimmung von 143 Organisationen aus dem Amateur- und Professional-Bereich und für mehr als 30 Millionen Golfspieler in 128 Ländern.



Offizielle Golfregeln 2012 - 2015



CREDIT SUISSE 

Main sponsor



www.asg.ch



www.asg.ch

ASG

ASSOCIATION SUISSE DE GOLF



R&A

The R&A, St Andrews



ROLEX

Offizielle GOLFREGELEN 2012 – 2015

MIT AMATEURSTATUT



**Lizenzierte Übersetzung
R&A Rules Limited**

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

32. Ausgabe der Golfregeln

IMPRESSUM

Herausgeber:	Association Suisse de Golf (ASG), Epalinges
Verlag:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Verantwortlich für den Inhalt:	Association Suisse de Golf
Gesamtherstellung:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Anzeigen:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Druck:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Herausgegeben:	Januar 2012
Copyright© 2011:	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 Verwer- tung außerhalb der engen Grenzen des Ur- heberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des DGV unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Über- setzungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

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

R&A Rules Limited

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

Übersetzt vom Deutschen Golf Verband e. V. (DGV), Wiesbaden. Abdruck mit freundlicher Genehmigung.

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

Golfspieler mit Behinderung

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

Vorgaben

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

EINLEITUNG

Dieses Buch enthält die Golfregeln, die ab dem 1. Januar 2012 weltweit gültig sind. Es stellt das Ergebnis einer vierjährigen Arbeit von R&A Rules Limited und der United States Golf Association (USGA) dar, der Beratungen mit anderen Golfverbänden in der ganzen Welt vorausgingen.

Während es wichtig ist, dass die Regeln ihren historischen Grundsätzen treu bleiben, müssen sie klar, umfassend und auf das heutige Golf anwendbar sein, und die Strafen müssen verhältnismäßig sein. Die Regeln bedürfen der regelmäßigen Überprüfung, um sicherzustellen, dass diese Ziele erreicht werden. Diese Ausgabe der Regeln ist der neueste Stand dieser Entwicklung. Die wesentlichen Änderungen sind auf den Seiten 15-18 zusammengefasst.

Sowohl R&A Rules Limited als auch die USGA möchten die Integrität des Golfspiels auf jedem Leistungsniveau bewahren und die Achtung vor den Regeln und deren Erhaltung fördern.

Wir möchten uns nicht nur bei unseren jeweiligen Ausschüssen für die geleistete Arbeit bedanken, sondern auch bei allen anderen, deren vielfältige Beiträge diese Überarbeitung ermöglicht haben.

Alan W J Holmes
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Glen D Nager
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

September 2011



INHALT

Impressum	4	
Einleitung	7	
Die wichtigsten Änderungen	15	
Einige Hinweise für die Benutzung des Regelbuchs.....	21	
Eine kurze Einführung in die Golfregeln.....	25	
ABSCHNITT		
I	Etikette	35
II	Erklärungen	41
III	Regeln	61
IV	Amateurstatut	241
Das Spiel		
1. Das Spiel		
1-1	Allgemeines	62
1-2	Beeinflussung der Bewegung des Balls oder Abänderung physischer Bedingungen	62
1-3	Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln	63
1-4	Nicht durch Regeln erfasste Einzelheiten	63
2. Lochspiel		
2-1	Allgemeines	64
2-2	Halbiertes Loch	64
2-3	Gewinner im Lochspiel	64
2-4	Schenken des Lochspiels, des Lochs oder des nächsten Schlags	65
2-5	Zweifel oder Streit über Spielweise; Beanstandungen	65
2-6	Grundstrafe	66
3. Zählspiel		
3-1	Allgemeines; Gewinner	67
3-2	Nicht eingelocht	67
3-3	Zweifel über Spielweise.....	67
3-4	Regelverweigerung.....	69
3-5	Grundstrafe	69
Schläger und Ball		
4. Schläger		70
4-1	Form und Machart von Schlägern	71
4-2	Veränderte Spieleigenschaften und Fremdstoff	71
4-3	Beschädigte Schläger: Instand setzen und Ersatz	73
4-4	Höchstzahl von 14 Schlägern	74
5. Der Ball		
5-1	Allgemeines	77
5-2	Fremdstoff	77
5-3	Ball spielunbrauchbar.....	78

Die Verantwortlichkeit des Spielers

6. Der Spieler	
6-1 Regeln	80
6-2 Vorgabe.....	80
6-3 Abspielzeit und Spielergruppen	81
6-4 Caddie	82
6-5 Ball	83
6-6 Schlagzahlen im Zählspiel	83
6-7 Unangemessene Verzögerung; langames Spiel.....	84
6-8 Spielunterbrechung; Wiederaufnahme des Spiels	86

7. Üben

7-1 Vor oder zwischen Runden	89
7-2 Während der Runde	90

8. Belehrung; Spiellinie angeben

8-1 Belehrung	92
8-2 Spiellinie angeben.....	92

9. Auskunft über Schlagzahl

9-1 Allgemeines	94
9-2 Lochspiel	94
9-3 Zählspiel	95

Spielfolge

10. Spielfolge

10-1 Lochspiel	96
10-2 Zählspiel	97
10-3 Provisorischer oder anderer Ball vom Abschlag.....	98

Abschlag

11. Abschlag

11-1 Aufsetzen des Balls.....	99
11-2 Abschlagmarkierungen	99
11-3 Ball fällt vom Tee	100
11-4 Spielen von außerhalb des Abschlags.....	100
11-5 Spielen von falschem Abschlag	100

Spielen des Balls

12. Ball suchen und identifizieren

12-1 Ball suchen; Ball sehen	101
12-2 Ball zum Identifizieren aufnehmen.....	103

13. Ball spielen wie er liegt

13-1 Allgemeines	105
13-2 Lage, Raum des beabsichtigten Stands oder Schwungs, oder Spiellinie verbessern	105
13-3 Standposition herstellen	106
13-4 Ball im Hindernis, Unzulässige Handlungen.....	

14. Der Schlag nach dem Ball

14-1 Ehrlich nach dem Ball schlagen.....	106
--	-----

	14-2	Unterstützung.....	108
	14-3	Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche Ausrüstung und ungebräuchliche Verwendung von Ausrüstung.....	109
	14-4	Ball öfter als einmal treffen	110
	14-5	Spielen eines Balls in Bewegung	110
	14-6	Ball bewegt sich im Wasser.....	111
	15.	Neu eingesetzter Ball; falscher Ball	
	15-1	Allgemeines	112
	15-2	Neu eingesetzter Ball	112
	15-3	Falscher Ball	113
Das Grün	16.	Das Grün	
	16-1	Allgemeines	115
	16-2	Ball ragt über Lochrand hinaus.....	117
	17.	Der Flaggenstock	
	17-1	Flaggenstock bedient, entfernt oder hochgehalten	118
	17-2	Bedienen ohne Ermächtigung.....	119
	17-3	Ball trifft Flaggenstock oder bedienende Person.....	119
	17-4	Ball kommt am Flaggenstock zur Ruhe.....	120
Ball bewegt, abgelenkt oder aufgehalten	18.	Ball in Ruhe bewegt	
	18-1	Durch nicht zum Spiel Gehöriges.....	121
	18-2	Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung	121
	18-3	Durch Gegner, Caddie oder Ausrüstung im Lochspiel	123
	18-4	Durch Mitbewerber, Caddie oder Ausrüstung im Zählspiel	123
	18-5	Durch anderen Ball.....	123
	18-6	Ball beim Nachmessen bewegt	124
	19.	Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten	
	19-1	Durch nicht zum Spiel Gehöriges.....	125
	19-2	Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung.....	126
	19-3	Durch Gegner, Caddie oder Ausrüstung im Lochspiel	127
	19-4	Durch Mitbewerber, Caddie oder Ausrüstung im Zählspiel	127
	19-5	Durch anderen Ball.....	128
Erleichterung und Erleichterungs- verfahren	20.	Aufnehmen, Fallenlassen und Hinlegen; Spielen von falschem Ort	
	20-1	Aufnehmen und Kennzeichnen	129
	20-2	Fallenlassen und erneutes Fallenlassen.....	130

20-3	Hinlegen und Zurücklegen.....	132
20-4	Fallen gelassener oder hingelegter Ball im Spiel.....	135
20-5	Nächsten Schlag von der Stelle des vorhergegangenen Schlags machen.....	135
20-6	Nicht korrekt neu eingesetzten, fallen gelassenen oder hingelegten Ball aufnehmen.....	136
20-7	Von falschem Ort spielen.....	136
21.	Ball reinigen	139
22.	Ball unterstützt oder behindert Spiel	
22-1	Ball unterstützt Spiel	140
22-2	Ball behindert Spiel	141
23.	Lose hinderliche Naturstoffe	
23-1	Erleichterung.....	142
24.	Hemmnisse	
24-1	Bewegliches Hemmnis	143
24-2	Unbewegliches Hemmnis	144
24-3	Ball im Hemmnis nicht gefunden.....	146
25.	Ungewöhnlich beschaffener Boden, eingebetteter Ball und falsches Grün	
25-1	Ungewöhnlich beschaffener Boden.....	148
25-2	Eingebetteter Ball.....	152
25-3	Falsches Grün	152
26.	Wasserhindernisse (einschließlich seitlicher Wasserhindernisse)	
26-1	Erleichterung für Ball im Wasserhindernis	153
26-2	Ball im Wasserhindernis gespielt	154
27.	Ball verloren oder im Aus; provisorischer Ball	
27-1	Schlag und Distanzverlust; Ball im Aus, Ball nicht Innerhalb von fünf Minuten gefunden	156
27-2	Provisorischer Ball.....	157
28.	Ball unspielbar	159
29.	Dreier und Vierer	
29-1	Allgemeines	160
29-2	Lochspiel	160
29-3	Zählspiel	160
30.	Dreiball-, Bestball- und Vierball-Lochspiel	
30-1	Allgemeines	161

Besondere Spielformen

	30-2	Dreiball-Lochspiel	161
	30-3	Bestball- und Vierball-Lochspiel	162
	31.	Vierball-Zählspiel	
	31-1	Allgemeines	164
	31-2	Vertretung einer Partei.....	164
	31-3	Aufschreiben der Schlagzahl	164
	31-4	Spielfolge.....	164
	31-5	Falscher Ball	164
	31-6	Strafen einer Partei	165
	31-7	Strafen der Disqualifikation	165
	31-8	Auswirkung anderer Strafen.....	166
	32.	Wettspiele gegen Par und nach Stableford	
	32-1	Spielbedingungen	167
	32-2	Strafen der Disqualifikation	169
Wettspielordnung	33.	Die Spielleitung	
	33-1	Ausschreibung; Außerkraftsetzung von Golfregeln	171
	33-2	Der Platz	171
	33-3	Abspielzeit und Spielergruppen	173
	33-4	Vorgabenverteilung	173
	33-5	Zählkarte.....	173
	33-6	Entscheidung bei gleichen Ergebnissen.....	174
	33-7	Strafe der Disqualifikation; Ermessen der Spielleitung.....	174
	33-8	Platzregeln.....	174
	34.	Entscheidung in strittigen Fällen	
	34-1	Beanstandungen und Strafen	176
	34-2	Entscheidung des Referees	177
	34-3	Entscheidung der Spielleitung	177
Anhang	Anhang I	A Platzregeln	179
		B Musterplatzregeln.....	185
		C Wettspielausschreibung.....	205
	Anhang II	Form von Schlägern.....	219
	Anhang III	Der Ball	235
	Anhang IV	Hilfsmittel und andere Ausrüstung	236
Abschnitt IV		Amateurstatut	241
		Systematisches Register der Regeln.....	269
		Systematisches Register des Amateurstatuts	307

DIE WICHTIGSTEN ÄNDERUNGEN IN DER AUSGABE 2012

■ Erklärungen

Ansprechen des Balls

Die Erklärung wurde geändert, so dass ein Spieler den Ball nur mit dem Aufsetzen des Schlägers unmittelbar vor oder hinter dem Ball angesprochen hat, unabhängig davon, ob er seine *Standposition* eingenommen hat. Deshalb sehen die *Regeln* nicht länger vor, dass ein Spieler den Ball im *Hindernis* anspricht (siehe auch entsprechende Änderung von Regel 18-2b).

■ Regeln

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

Die Regel wurde geändert, um besser darzustellen, dass Regel 1-2 nur dann Anwendung findet, falls ein Spieler absichtlich eine Handlung durchführt, die Bewegung eines Balls zu beeinflussen oder physische Bedingungen zu verändern, die das Spiel eines Lochs anders als durch die *Regeln* erlaubt beeinflussen, und die Handlung von keiner anderen Regel abgedeckt ist. Verändert ein Spieler z. B. die Lage seines Balls unter Verstoß gegen Regel 13-2, so ist deshalb diese Regel anwendbar, während der Fall eines Spielers, der absichtlich die Lage des Balls seines *Mitbewerbers* verbessert, nicht durch die Regel 13-2 abgedeckt ist, und deshalb nach Regel 1-2 behandelt wird.

Regel 6-3a Abspielzeit

Die Änderung der Regel 6-3a sieht vor, dass die Strafe der Disqualifikation für ein verspätetes Abspielen innerhalb von fünf Minuten nach der Abspielzeit auf Lochverlust des ersten Lochs im Lochspiel oder zwei Schläge im Zählspiel reduziert wird. Bisher konnte diese verminderte Strafe über eine Wettspielbedingung eingeführt werden.

Regel 12-1 Ball suchen; Ball sehen

Regel 12-1 wurde zur besseren Lesbarkeit umformatiert. Zusätzlich wurde sie erweitert, um I) einem Spieler zu gestatten, überall auf dem *Platz* seinen Ball zu suchen, wenn er mit Sand bedeckt sein könnte, und um klarzustellen, dass es straflos ist, wenn der Ball unter diesen Umständen *bewegt* wird, und II) eine Strafe von einem Schlag nach Regel 18-2a anzuwenden, wenn ein Spieler seinen Ball bei der Suche im *Hindernis* bewegt, wenn davon auszugehen ist, dass er von *losen hinderlichen Naturstoffen* bedeckt ist.

Regel 13-4 Ball im Hindernis, Unzulässige Handlungen

Ausnahme 2 zu Regel 13-4 wurde erweitert, um einem Spieler zu erlauben, Sand und Erdreich im *Hindernis* jederzeit einzuebnen, einschließlich vor dem Spielen aus dem *Hindernis*, sofern dies ausschließlich der Pflege des *Platzes* dient und nicht gegen Regel 13-2 verstoßen wird.

Regel 18-2b Ball bewegt sich nach dem Ansprechen

Eine neue Ausnahme wurde hinzugefügt, die den Spieler von der Strafe befreit, wenn sein Ball sich nach dem *Ansprechen bewegt* und es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er die Bewegung des Balls nicht verursacht hat. *Bewegt* z. B. eine Windböe den Ball, nachdem er *angesprochen* wurde, so ist dies straflos und der Ball muss von seiner neuen Stelle gespielt werden.

Regel 19-1 Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten; Durch Nicht zum Spiel Gehöriges

Die Anmerkung wurde erweitert, um auf die unterschiedlichen Folgen einzugehen, falls ein Ball in Bewegung absichtlich durch etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges* bewegt wurde.

Regel 20-7c Vom falschen Ort spielen: Zählspiel

Anmerkung 3 wurde ergänzt, so dass, wenn der Spieler für das Spielen vom falschen Ort bestraft wird, die Strafe in den meisten Fällen auf zwei *Strafschläge* beschränkt ist, selbst wenn eine andere Regel verletzt wurde bevor er seinen *Schlag* gemacht hat.

■ Anhang IV

Ein neuer Anhang wurde hinzugefügt, um allgemeine Bestimmungen für Hilfsmittel und andere Ausrüstung wie Tees, Handschuhe und Entfernungsmesser zu beschreiben.

■ Amateurstatut

■ Erklärungen

Golfamateur

Die Erklärung wurde erweitert um deutlicher darzustellen, dass ein „Golfamateur“, gleich ob er wettbewerbsorientiert oder zur Erholung Golf spielt, jemand ist, der Golf wegen der Herausforderung spielt, die das Spiel an sich bietet, und nicht als Beruf oder zur Erlangung finanzieller Vorteile.

Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport

Eine Frist von fünf Jahren wurde eingeführt, während der das „Ansehen“ erhalten bleibt, auch wenn die Leistungen des Spielers nachgelassen haben.

Preisgutscheine

Die Erklärung wurde erweitert, um Preisgutscheine auch für den Kauf von Waren oder Dienstleistungen von einer Golfanlage zuzulassen.

■ Regeln

Regel 1-3 Amateurbegriff; Zweck der Regeln

Regel 1-3 wurde geändert, um besser zu formulieren, warum es einen Unterschied zwischen Amateur- und Berufsgolf gibt und warum bestimmte Grenzen und Beschränkungen im Amateurgolf notwendig sind.

Regel 2-1 Berufsgolf; Allgemeines

Die bestehenden Regeln zum Berufsgolf wurden in der neuen Regel 2-1 zusammengefasst und neu formatiert.

Regel 2-2 Berufsgolf; Verträge und Vereinbarungen

Nationale Golfverbände – Eine neue Regel 2-2a wurde eingeführt, um einem Golfamateure zu erlauben, mit nationalen Verbänden einen Vertrag oder eine Vereinbarung einzugehen, vorausgesetzt, er zieht weder direkt noch indirekt einen finanziellen Vorteil daraus, solange er noch Golfamateure ist.

Spielerbetreuer, Sponsoren und andere Dritte – Eine neue Regel 2-2b wurde eingeführt, um einem Golfamateure ab einem Alter von 18 Jahren zu erlauben, einen Vertrag und/oder eine Vereinbarung einzugehen, die sich nur auf die Zukunft des Golfers als Berufsgolfer bezieht, vorausgesetzt er zieht weder direkt noch indirekt einen finanziellen Vorteil daraus, solange er noch Golfamateure ist.

Regel 3-2b Hole-in-One-Preise

Die neue Regel 3-2b schließt Preise (einschließlich Geldpreise), die für ein Hole-in-One vergeben werden, das während einer Runde Golf erzielt wird, von der allgemeinen Wertgrenze aus. Diese Ausnahme gilt ausschließlich für Preise für ein Hole-in-one (nicht für einen „Longest Drive“ oder einen „Nearest to the Hole“) und weder für Veranstaltungen außerhalb der Golfrunde noch für Wertungen mit mehreren Schlägen.

4-3 Erstattung von Auslagen für den Lebensunterhalt

Eine neue Regel wurde ergänzt, die es einem Golfamateure erlaubt, Unterhaltszahlungen zu erhalten, die ihm bei den Ausgaben für seinen Lebensunterhalt unterstützen, vorausgesetzt, diese Ausnahmen sind durch die Association Suisse de Golf genehmigt worden.



Die Aktivitäten des R&A in seinen einzelnen Zuständigkeitsbereichen sind unter www.randa.org aufgeführt. Bleiben Sie immer aktuell informiert über die neuesten Nachrichten zu Regeln, Meisterschaften, Golfentwicklung und Platzpflege und entdecken Sie die die Geschichte, Fakten und Personen hinter der weltweiten Tätigkeit des R&A.

www.randa.org



Ganzjährige Nachrichten, Videos, Informationen, Geschichte und Berichte zur Qualifikation der ältesten und bedeutendsten internationalen Meisterschaft: Besuchen Sie die offizielle Homepage der Open Championship.

www.TheOpen.com



Die Welt-Amateurgolfrangliste (WAGR) wurde 2007 mit der erstmaligen Rangliste der Herren gegründet. Die Damen-Rangliste wird seit 2011 geführt. Somit ist die WAGR, die nun gemeinsam mit der United States Golf Association verwaltet wird, schnell zum wichtigsten Ranglistensystem im Amateurgolf geworden.

www.WAGR.RandA.org

EINIGE HINWEISE FÜR DIE BENUTZUNG DES REGELBUCHS

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

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

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

■ Bedeutung der einzelnen Wörter:

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

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

■ Die Erklärungen kennen

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

■ Der zugrunde liegende Sachverhalt

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

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

■ **Bezugnahme auf das Regelbuch**

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

EINE KURZE EINFÜHRUNG IN DIE GOLFREGLN

Diese Einführung konzentriert sich auf regelmäßig vorkommende Regelsituationen und versucht, diese Regeln einfach zu erklären. Diese Einführung ist jedoch kein Ersatz für die Golfregeln, die zu Hilfe genommen werden sollten, sobald Zweifel auftreten. Weitere Informationen zu den jeweiligen Punkten in dieser Einführung sind in der zutreffenden Regel zu finden.

■ Allgemeines

Golf sollte mit der richtigen Einstellung gespielt werden. Um diese zu verstehen, sollten Sie den Abschnitt „Etikette“ in den Offiziellen Golfregeln lesen. Insbesondere gilt

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

Vor Beginn der Runde

- Lesen Sie die Platzregeln auf der Zählkarte und am schwarzen Brett.
- Versehen Sie Ihren Ball mit einer Kennzeichnung zur Identifizierung. Viele Spieler verwenden einen Ball gleicher Marke und Typs. Wenn Sie Ihren Ball nicht identifizieren können, gilt er als verloren (Regeln 12-2 und 27-1).
- Zählen Sie ihre Schläger. Sie dürfen maximal 14 Schläger mitführen (Regel 4-4).

Während der Runde

- Fragen Sie niemanden nach „Belehrung“ außer Ihren Partner (ein Spieler aus Ihrer Partei) oder Ihre Caddies. Geben Sie niemandem Belehrung außer ihrem Partner. Sie dürfen nach Informationen zu den Regeln, Entfernungen, Lage von Hindernissen, des Flaggenstocks usw. fragen (Regel 8-1).

- Spielen Sie keine Übungsschläge während des Spielens eines Lochs (Regel 7-2).
- Verwenden Sie keine künstlichen Hilfsmittel oder ungebrauchliche Ausrüstung, sofern dies nicht ausdrücklich durch eine Platzregel erlaubt ist (Regel 14-3).

Am Ende der Runde

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

■ Die Regeln

Abschlag (Regel 11)

Spielen Sie Ihren *Abschlag* von einem Punkt zwischen und nicht vor den Abschlagmarkierungen.

Sie dürfen Ihren *Abschlag* von einer Stelle bis zu zwei Schlägerlängen hinter der Vorderkante der Abschlagmarkierungen spielen.

Spielen Sie Ihren Abschlag von außerhalb des Abschlags:

- so ist dies im Lochspiel straflos, aber der Gegner darf verlangen, dass Sie den Schlag wiederholen, sofern er dies sofort macht;
- im Zählspiel ziehen Sie sich zwei Strafschläge zu und der Fehler muss berichtigt werden, indem ein Ball von innerhalb der Abschlagmarkierungen gespielt wird.

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

Glauben Sie, ein Ball könnte Ihr Ball sein, sehen aber Ihre Kennzeichnung zur Identifizierung nicht, so dürfen Sie die Lage dieses Balls nach Ankündigung gegenüber Gegner oder Zähler markieren und ihn zum Identifizieren aufnehmen (Regel 12-2).

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

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

Ist Ihr Ball in einem Bunker oder Wasserhindernis,

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

Spielen Sie einen falschen Ball,

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

Auf dem Grün (Regeln 16 und 17)

Auf dem Grün dürfen Sie

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

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

Ball in Ruhe bewegt (Regel 18)

Ist Ihr *Ball im Spiel*, so ziehen Sie sich im Allgemeinen einen Strafschlag zu und müssen Ihren Ball zurücklegen (beachten Sie jedoch die Ausnahmen zu den Regeln 18-2a und 18-2b), wenn

- Sie zufällig verursachen, dass Ihr Ball sich bewegt,
- Sie ihn aufnehmen, wenn es nicht zulässig ist, oder
- er sich bewegt, nachdem Sie ihn angesprochen haben.

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

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

Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten (Regel 19)

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

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

Aufnehmen, Fallenlassen und Hinlegen des Balls (Regel 20)

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

Wird der Ball aufgenommen, um ihn an einem anderen Ort fallen zu lassen oder hinzulegen (z. B. fallen lassen innerhalb zweier

Schlägerlängen nach Regel „Ball unspielbar“), wird nicht zwingend verlangt, seine Lage zu kennzeichnen, es wird jedoch empfohlen.

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

Ein fallen gelassener Ball muss erneut fallen gelassen werden,

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

Es gibt insgesamt neun Fälle, in denen ein fallen gelassener Ball erneut fallen gelassen werden muss. Sie sind in Regel 20-2c enthalten.

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

Ball unterstützt oder behindert Spiel (Regel 22)

Sie dürfen

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

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

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

Lose hinderliche Naturstoffe (Regel 23)

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

Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

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

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

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

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

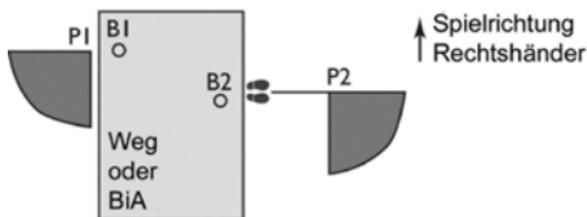
Ein ungewöhnlich beschaffener Boden ist zeitweiliges Wasser, Boden in Ausbesserung oder ein Loch, Aufgeworfenes oder Laufweg eines Erdgänge grabenden Tiers, Reptils oder Vogels.

Ausgenommen der Ball liegt in einem Wasserhindernis, wird straflose Erleichterung von unbeweglichen Hemmnissen oder ungewöhnlich beschaffenem Boden gewährt, wenn ein solcher Umstand physisch die Lage des Balls, Ihren Stand oder Ihren Schwung behindert. Sie dürfen den Ball aufnehmen und ihn innerhalb einer Schlägerlänge des „nächstgelegenen Punkts der Erleichterung“ fallen lassen (siehe Erklärung „nächstgelegener Punkt der Erleichterung“), jedoch nicht näher zum Loch als der nächstgelegene Punkt der Erleichterung (siehe Skizze unten). Ist der Ball auf dem Grün, so wird er an den nächstgelegenen Punkt der Erleichterung gelegt; dieser kann auch außerhalb des Grüns sein.

Es gibt keine Erleichterung für eine Beeinträchtigung der Spiellinie, es sei denn, sowohl der Ball wie auch der Umstand liegen auf den Grün.

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

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



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

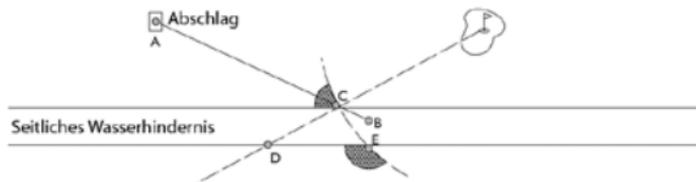
Wasserhindernisse (Regel 26)

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

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

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

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



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

Der Spieler kann wie folgt verfahren:

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

Ball verloren oder Aus; provisorischer Ball (Regel 27)

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

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

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

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

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

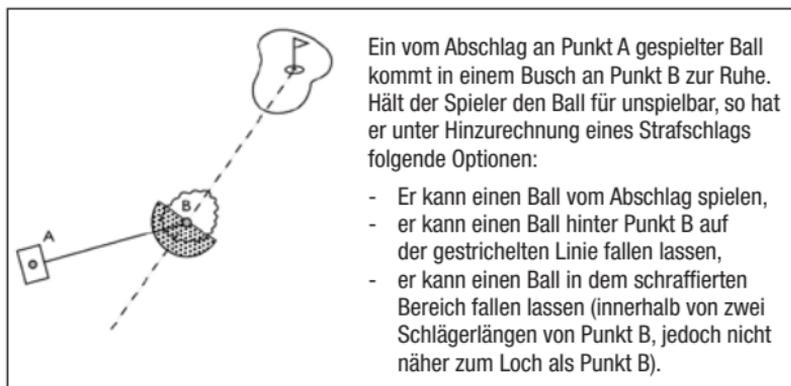
Ball unspielbar (Regel 28)

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

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

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

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



DIE GOLFREGELN

Abschnitt I

Etikette

Verhalten auf dem Platz



SICHERHEIT UND RÜCKSICHTNAHME AUF DEM GOLFPLATZ

■ Einleitung

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

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

Golf wird überwiegend ohne die Anwesenheit eines Schiedsrichters oder Unparteiischen gespielt. Das Spiel beruht auf dem ehrlichen Bemühen jedes einzelnen Spielers, Rücksicht auf andere Spieler zu nehmen und nach den Regeln zu spielen. Alle Spieler sollten sich diszipliniert verhalten und jederzeit Höflichkeit und Sportsgeist erkennen lassen, gleichgültig wie ehrgeizig sie sein mögen. Dies ist der „wahre Geist des Golfspiels“ (Spirit of the Game).

■ Sicherheit

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

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

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

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

■ **Rücksicht auf andere Spieler**

Nicht stören oder ablenken

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

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

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

Auf dem Grün

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

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

Aufschreiben der Schlagzahlen

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

■ **Spieltempo**

Zügig spielen und Anschluss halten

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

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

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

Auf den Schlag vorbereitet sein

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

Ball verloren

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

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

VORRECHT AUF DEM GOLFPLATZ

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

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

SCHONUNG DES GOLFPLATZES

■ **Bunker einebnen**

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

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

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

■ **Vermeidung von unnötigen Beschädigungen**

Spieler sollten vermeiden, den Platz durch Herausschlagen von Grasnarbe bei Übungsschwüngen oder 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 Flaggenstock 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 Fall eines schwerwiegenden Verstoßes gegen die Etikette kann die Spielleitung einen Spieler nach Regel 33-7 disqualifizieren.

Abschnitt II

ERKLÄRUNGEN

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



Abschlag

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

Ansprechen des Balls

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

Aus

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

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

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

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

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

Ausrüstung

„Ausrüstung“ ist alles, was vom Spieler benutzt, am Körper oder mit sich getragen wird oder für den Spieler von seinem *Partner* oder einem ihrer *Caddies* getragen wird, ausgenommen jeder Ball, den er an dem zu spielenden Loch gespielt hat, und jeder kleine Gegenstand wie Münze oder Tee, wenn er benutzt wurde, um die Lage eines Balls oder die Ausdehnung einer Fläche zu kennzeichnen, innerhalb der ein Ball fallen gelassen werden muss. Ausrüstung schließt Golfwagen ein, gleich ob motorisiert oder nicht.

- **Anmerkung 1:** Ein an dem zu spielenden Loch gespielter Ball ist Ausrüstung, solange er aufgenommen und noch nicht wieder ins Spiel gebracht wurde.
- **Anmerkung 2:** Wird ein Golfwagen von zwei oder mehreren Spielern geteilt, so gelten der Golfwagen und alles darin als Ausrüstung eines der Spieler, die sich den Golfwagen teilen.

Wird der Golfwagen von einem der Spieler (oder dem *Partner* eines der Spieler), die sich den Golfwagen teilen, bewegt, so gilt der Golfwagen und alles darin als Ausrüstung dieses Spielers. Anderenfalls gelten der von den Spielern geteilte Golfwagen und alles darin als Ausrüstung des Spielers, dessen Ball (oder dessen *Partners* Ball) betroffen ist.

Ball eingelocht

Siehe: „*Einlochen*“.

Ball gilt als bewegt

Siehe: „Bewegen, bewegt“.

Ball im Spiel

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

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

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

Ball verloren

Siehe: „*Verlorener Ball*“.

Belehrung

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

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

Beobachter

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

Bestball

Siehe: „*Spielformen des Lochspiels*“.

Bewegen, bewegt

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

Bewerber

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

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

Boden in Ausbesserung

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

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

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

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

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

Bunker

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

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

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

Caddie

„Caddie“ ist jemand, der den Spieler in Übereinstimmung mit den *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 sich den Caddie teilenden Spielers, dessen Ball (oder dessen *Partners* Ball) betroffen ist, und von ihm getragene *Ausrüstung* gilt als *Ausrüstung* des betreffenden Spielers, ausgenommen der Caddie handelt auf besondere Weisung eines anderen Spielers (oder dem *Partner* eines anderen Spielers) mit dem der Caddie geteilt wird; im letztgenannten Fall gilt er als Caddie jenes anderen Spielers.

Dreiball

Siehe: „*Spielformen des Lochspiels*“.

Dreier

Siehe: „*Spielformen des Lochspiels*“.

Ehre

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

Einlochen

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

Einzel

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

Erdgänge grabendes Tier

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

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

Falscher Ball

„Falscher Ball“ ist jeder andere Ball als des Spielers

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

und schließt mit ein:

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

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

Falsches Grün

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

Festgesetzte Runde

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

Flaggenstock

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

Gegner

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

Gelände

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

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

Grün

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

Hemmnisse

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

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

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

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

Hindernisse

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

Loch

Das „Loch“ muss einen Durchmesser von 108 mm haben und mindestens 101,6 mm tief sein. Wird ein Einsatz benutzt, so muss er mindestens 25,4 mm unter die 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, Insekten und Ähnliches sowie Aufgeworfenes und Haufen von ihnen,

sofern diese betreffenden Gegenstände weder

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

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

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

Tau und Reif gelten nicht als lose hinderliche Naturstoffe.

Mitbewerber

Siehe: „*Bewerber*“.

Nächstgelegener Punkt der Erleichterung

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

Er ist der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem Platz,

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

➔ **Anmerkung:** Um den nächstgelegenen Punkt der Erleichterung genau festzustellen, sollte der Spieler mit 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.

Neu eingesetzter Ball

Ein „neu eingesetzter Ball“ ist ein Ball, der ins Spiel gebracht wurde für den ursprünglichen Ball, der entweder im Spiel war, verloren wurde, im *Aus* war oder aufgenommen wurde.

Nicht zum Spiel Gehörig (Äußere Einwirkungen)

Im Lochspiel ist „Nicht zum Spiel Gehörig“ alles außer

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

Im Zählspiel ist „Nicht zum Spiel Gehörig“ alles außer

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

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

Partei

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

Partner

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

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

Platz

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

Platzrichter

siehe „*Referee*“

Provisorischer Ball

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

Puttlinie

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

R&A

„R&A“ steht für R&A Rules Limited.

Referee

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

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

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

Regel oder Regeln

Der Begriff „Regel“ schließt ein

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

Schlag

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

Seitliches Wasserhindernis

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

Wird die Grenze eines seitlichen Wasserhindernisses durch Pfähle gekennzeichnet, so befinden sich diese Pfähle in dem seitlichen Wasserhindernis und die Grenze des *Hindernisses* wird durch die Verbindung der nächstgelegenen äußeren Punkte der Pfähle auf Bodenebene gekennzeichnet. Werden sowohl Pfähle als

auch Linien benutzt, um ein seitliches Wasserhindernis anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle das seitliche Wasserhindernis und die Linien kennzeichnen dessen Grenze. Wird die Grenze eines seitlichen Wasserhindernisses durch eine Linie auf dem Boden gekennzeichnet, so ist die Linie selbst im seitlichen Wasserhindernis. Die Grenze eines seitlichen Wasserhindernisses erstreckt sich senkrecht nach oben und unten.

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

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

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

Spielformen des Lochspiels

Einzel: Ein Wettkampf, in dem ein Spieler gegen einen anderen Spieler spielt.

Dreier: Ein Wettkampf, in dem ein Spieler gegen zwei andere Spieler spielt und jede *Partei* nur einen Ball spielt.

Vierer: Ein Wettkampf, in dem zwei Spieler gegen zwei andere Spieler spielen und jede *Partei* nur einen Ball spielt.

Dreiball: Drei Spieler spielen gegeneinander, jeder spielt seinen eigenen Ball. Jeder Spieler spielt zwei voneinander unabhängige Lochspiele.

Bestball: Ein Wettkampf, in dem ein Spieler gegen den besseren Ball von zwei anderen Spielern oder den besten Ball von drei anderen Spielern spielt.

Vierball: Ein Wettkampf, in dem zwei Spieler ihren besseren Ball gegen den besseren Ball von zwei anderen Spielern spielen.

Spielformen des Zählspiels

Einzel: Ein Wettkampf, in dem jeder *Bewerber* für sich spielt.

Vierer: Ein Wettkampf, in dem zwei *Bewerber* als *Partner* einen Ball spielen.

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

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

Spielleitung

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

Spiellinie

„Spiellinie“ ist die Richtung, die nach der Absicht des Spielers sein Ball nach einem *Schlag* nehmen soll, zuzüglich eines 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 *Nicht zum Spiel Gehöriges* abgelenkt oder aufgehalten, so gilt dies als „Spielzufall“ (siehe Regel 19-1).

Standposition

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

Strafschlag

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

Ungewöhnlich beschaffener Boden

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

Verlorener Ball

Ein Ball gilt als „verloren“, wenn

- a) er binnen fünf Minuten, nachdem die *Partei* des Spielers oder deren *Caddies* die Suche danach begonnen haben, nicht gefunden oder nicht vom Spieler als sein eigener identifiziert ist; oder
- b) der Spieler einen *Schlag* nach einem *provisorischen Ball* gemacht hat, von dem Ort, an dem sich der ursprüngliche Ball mutmaßlich befindet, oder von einem Punkt, der näher zum *Loch* liegt als dieser Ort (siehe Regel 27-2b); oder
- c) der Spieler unter Strafe von *Schlag* und Distanzverlust einen anderen Ball nach Regel 26-1a, 27-1 oder 28a ins Spiel gebracht hat; oder
- d) der Spieler einen anderen Ball ins Spiel gebracht hat, weil es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass der nicht gefundene Ball
 - von etwas *Nicht zum Spiel Gehörigen* bewegt wurde (siehe Regel 18-1),
 - in einem *Hemmnis ist* (siehe Regel 24-3),

- in *ungewöhnlich beschaffenem Boden* ist (siehe Regel 25-1c), oder
 - in einem *Wasserhindernis* ist (siehe Regel 26-1b oder c); oder
- e) der Spieler einen *Schlag* nach einem *neu eingesetzten Ball* gemacht hat.

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

Vierball

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

Vierer

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

Vorcaddie

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

Wasserhindernis

„*Wasserhindernis*“ ist jedes Meer, jeder See, Teich, Fluss, Graben, Abzugsgraben oder sonstige offene Wasserlauf (Wasser enthaltend oder nicht) und alles Ähnliche auf dem *Platz*. Jeglicher Boden und alles Wasser innerhalb der Grenzen eines Wasserhindernisses ist Teil des Wasserhindernisses.

Wird die Grenze eines Wasserhindernisses durch Pfähle gekennzeichnet, so befinden sich diese Pfähle in dem Wasserhindernis und die Grenze des *Hindernisses* wird durch die Verbindung der nächstgelegenen äußeren Punkte der Pfähle auf Bodenebene gekennzeichnet. Werden sowohl Pfähle als auch Linien benutzt, um ein Wasserhindernis anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle das

Wasserhindernis und die Linien kennzeichnen dessen Grenze. Wird die Grenze eines Wasserhindernisses durch eine Linie auf dem Boden gekennzeichnet, so ist die Linie selbst im Wasserhindernis. Die Grenze eines Wasserhindernisses erstreckt sich senkrecht nach oben und unten.

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

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

- ➔ **Anmerkung 1:** Pfähle oder Linien zur Kennzeichnung der Grenze oder Bezeichnung eines Wasserhindernisses müssen gelb sein.
- ➔ **Anmerkung 2:** Die *Spielleitung* darf durch Platzregel bestimmen, dass von einem geschützten Biotop, das als Wasserhindernis gekennzeichnet ist, nicht gespielt werden darf.

Zähler

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

Zeitweiliges Wasser

„Zeitweiliges Wasser“ ist jede vorübergehende Wasseransammlung auf dem *Platz*, die nicht in einem *Wasserhindernis* ist, und die sichtbar ist, bevor oder nachdem der Spieler seine *Standposition* bezieht. Schnee und natürliches Eis, nicht aber Reif, sind entweder zeitweiliges Wasser oder *lose hinderliche Naturstoffe* nach Wahl des Spielers. Künstlich hergestelltes Eis ist *Hemmnis*. Tau und Reif gelten nicht als zeitweiliges Wasser.

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

Abschnitt III

Regeln



DAS SPIEL

REGEL 1 ■ DAS SPIEL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

1-1 Allgemeines

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

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

Kein Spieler darf

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

→ Ausnahmen:

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

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

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

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

1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 1-3:

Lochspiel – Disqualifikation beider *Parteien*

Zählspiel – Disqualifikation beteiligter *Bewerber*

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

1-4 Nicht durch Regeln erfasste Einzelheiten

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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 des Lochspiels, des Lochs oder des nächsten Schlags

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

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

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

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

2-5 Zweifel oder Streit über Spielweise; Beanstandungen

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

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

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

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

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

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

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

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

Eine solche Beanstandung muss ohne zeitliche Einschränkung berücksichtigt werden.

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

2-6 Grundstrafe

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

3-1 Allgemeines; Gewinner

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

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

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

3-2 Nicht eingelocht

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

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

3

→ **Anmerkung:** Handelt der *Bewerber*, bevor er sich mit der zweifelhaften Situation befasst, so ist Regel 3-3 nicht anwendbar. Das Ergebnis mit dem ursprünglichen Ball zählt, oder, wenn der ursprüngliche Ball nicht einer der gespielten Bälle ist, zählt das Ergebnis mit dem zuerst ins Spiel gebrachten Ball, auch wenn die *Regeln* das Verfahren mit diesem Ball nicht zulassen. Der *Bewerber* zieht sich jedoch keine Strafe für das Spielen eines zweiten Balls zu und *Strafschläge*, die ausschließlich beim Spielen des zweiten Balls anfielen, werden nicht zu seinem Ergebnis hinzugezählt.

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 Anwenden 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**.

SCHLÄGER UND BALL

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.

4

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 ein Muster des Schlägers, der hergestellt werden soll, vorlegen, damit der R&A entscheiden kann, ob der Schläger in Einklang mit den *Regeln* steht. Jedes dem R&A übersandte Muster geht als Belegstück in dessen Eigentum über. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung eines Schlägers ein Muster vorzulegen oder, falls er ein Muster eingesandt hatte, hierzu eine Entscheidung abzuwarten, so läuft der Hersteller Gefahr, dass der Schläger als nicht mit den *Regeln* in Einklang stehend erklärt wird.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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.

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

b) Abnutzung und Abänderung

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

4-2 Veränderte Spieleigenschaften und Fremdstoff

a) Veränderte Spieleigenschaften

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

b) Fremdstoff

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

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

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

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

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

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

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

- * Jeder unter Verstoß gegen Regel 4-1 oder 4-2 mitgeführte Schläger muss, nachdem festgestellt wurde, dass ein Verstoß vorlag, unverzüglich vom Spieler gegenüber seinem *Gegner* im Lochspiel oder seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* im Zählspiel für neutralisiert erklärt werden. Unterlässt der Spieler dies, so ist er disqualifiziert.

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

Disqualifikation

4-3 Beschädigte Schläger: Instand setzen und Ersatz

a) Beschädigung im normalen Spielverlauf

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

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-3a:

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

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

b) Andere, nicht im normalen Spielverlauf entstandene Beschädigung

Wurde während einer *festgesetzten Runde* der Schläger eines Spielers auf andere Weise als im normalen Spielverlauf beschädigt, 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.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-3b:
Disqualifikation

c) Beschädigung vor der Runde

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-3c:
siehe Strafenvermerk zu Regel 4-1 oder 4-2

(Unangemessene Verzögerung – siehe Regel 6-7.)

4-4 Höchstzahl von 14 Schlägern

a) Auswahl und Hinzufügen von Schlägern

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

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

b) Partner dürfen Schläger gemeinsam gebrauchen

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

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

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

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

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

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

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

c) Überzähliger Schläger neutralisiert

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-4c:

Disqualifikation

REGEL 5 ■ DER BALL

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

Ein Hersteller sollte dem *R&A* Muster von einem Ball, der hergestellt werden soll, vorlegen, damit der *R&A* entscheiden kann, ob der Ball in Einklang mit den *Regeln* steht. Die Muster gehen als Belegstücke in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung eines Balles Muster vorzulegen oder hierzu eine Entscheidung abzuwarten, so läuft der Hersteller Gefahr, dass der Ball als nicht mit den *Regeln* in Einklang stehend erklärt wird.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

5-1 Allgemeines

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

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

5-2 Fremdstoff

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

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

5-3 Ball spielunbrauchbar

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

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

Vor dem Aufnehmen des Balls muss der Spieler die Absicht dazu seinem *Gegner* im Lochspiel bzw. seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* im Zählspiel ankündigen und die Lage des Balls kennzeichnen. Sodann darf er den Ball aufnehmen und überprüfen, vorausgesetzt, er gibt dem *Gegner*, *Zähler* oder *Mitbewerber* Gelegenheit 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, oder nimmt er den Ball in der unbegründeten Annahme auf, dass er während des Spiels an dem gespielten Loch spielunbrauchbar geworden sei, **so 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 neu eingesetzten *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 1:** Will der Gegner, *Zähler* oder *Mitbewerber* einen Anspruch auf spielunbrauchbaren Ball bestreiten, so muss das geschehen, bevor der Spieler einen anderen Ball spielt.

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

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

DIE VERANTWORTLICHKEIT DES SPIELERS

REGEL 6 ■ DER SPIELER

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

6

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 ist er für das Wettspiel mit Vorgabe disqualifiziert**; anderenfalls gilt die Schlagzahl.

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

6-3 Abspielzeit und Spielergruppen

a) Abspielzeit

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-3a:

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

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

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

b) Spielergruppen

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-3b:

Disqualifikation

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

6-4 Caddie

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

* STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-4:

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

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

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

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

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

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

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

6-5 Ball

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

6-6 Schlagzahlen im Zählspiel

a) Schlagzahlen aufschreiben

Nach jedem Loch sollte der *Zähler* die Schlagzahl mit dem *Bewerber* vergleichen und aufschreiben. Bei Beendigung der Runde muss der *Zähler* die Zählkarte unterschreiben und sie dem *Bewerber* aushändigen. Schreiben mehr als ein *Zähler* die Schlagzahlen auf, 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 31-3 und 31-7a.

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 2 zu Regel 32-1a

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

Bei anschließendem Verstoß — Disqualifikation

- **Anmerkung 1:** Verzögert der Spieler unangemessen das Spiel zwischen den Löchern, so verzögert er das Spiel des nächsten Lochs und zieht sich, außer bei Wettspielen gegen Par oder nach Stableford (siehe Regel 32), für jenes Loch die Strafe zu.
- **Anmerkung 2:** Zur Verhinderung langsamen Spiels darf die *Spielleitung* in 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*.

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

Erster Verstoß — Lochverlust
Zweiter Verstoß — Lochverlust
Bei anschließendem Verstoß — Disqualifikation

Im Zählspiel darf die *Spielleitung* in einer solchen 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 ist er disqualifiziert.**

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

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

b) Verfahren bei Aussetzung des Spiels durch Spielleitung

Hat die *Spielleitung* das Spiel ausgesetzt, 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 jedem Fall muss das Spiel nach Beendigung des Lochs unterbrochen werden.

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-8b: Disqualifikation

6

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

→ **Anmerkung:** Kann die Stelle, an die der Ball hinzulegen ist, nicht bestimmt werden, 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 6-8d:**
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

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

7-1 Vor oder zwischen Runden

a) Lochspiel

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

b) Zählspiel

Vor einer Runde oder einem Stechen an jedem Tag eines Zählwettspiels darf ein *Bewerber* nicht auf dem Wettspielplatz üben oder die Oberfläche irgendeines *Grüns* des *Platzes* durch Rollen eines Balls oder Aufrauen oder Kratzen an der Oberfläche prüfen. Werden zwei oder mehr Zählwettspielrunden an aufeinander folgenden Tagen gespielt, 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* oder auf jedem Übungsgelände ist vor dem Abspielen zu einer Runde oder einem Stechen gestattet.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 7-1b:

Disqualifikation

→ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf in der 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 Übungsschlag nicht aus einem *Hindernis* gemacht wird und das Spiel nicht unangemessen verzögert wird (Regel 6-7).

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

- **Ausnahme:** Wurde das Spiel von der *Spielleitung* ausgesetzt, 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 *Spielleitung*.

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 *Spielleitung* darf in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1)
- (a) das Üben auf oder nahe dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs und
- (b) das Rollen eines Balls auf dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs untersagen.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

8

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 entfernt werden, bevor der *Schlag* gemacht wird.

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

b) Auf dem Grün

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

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:**Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge**

- **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 Linie zum Putten) 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 41-59).

9

9-1 Allgemeines

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

9-2 Lochspiel

a) Auskunft über die Schlagzahl

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

b) Falsche Auskunft

Ein Spieler darf seinem *Gegner* keine falsche Auskunft geben. Wenn ein Spieler falsche Auskunft gibt, **verliert er das Loch**. Eine falsche Auskunft gilt als gegeben, wenn ein Spieler

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

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

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

9-3 Zählspiel

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

SPIELFOLGE

REGEL 10 ■ SPIELFOLGE

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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 30-3b (*Bestball*- und *Vierball*-Lochspiel).

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

c) Spielen außer Reihenfolge

Spielt ein Spieler, obwohl sein *Gegner* hätte spielen sollen, 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.

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

b) Während des Spielens eines Lochs

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

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

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

c) Spielen außer Reihenfolge

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

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

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

10-3 Provisorischer oder anderer Ball vom Abschlag

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

ABSCHLAG

REGEL 11 ■ ABSCHLAG

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

11-1 Aufsetzen des Balls

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

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

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

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

11-2 Abschlagmarkierungen

Bevor ein Spieler mit irgendeinem Ball seinen ersten *Schlag* vom *Abschlag* des zu spielenden Lochs macht, gelten die Abschlagmarkierungen als befestigt. Bewegt der Spieler in einem derartigen Zusammenhang eine Abschlagmarkierung, bzw. duldet er, dass sie *bewegt* wird, um dadurch zu verhindern, dass sie seine *Standposition*, den Raum seines beabsichtigten Schwungs oder seine *Spiellinie* behindert, **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 gemacht, so zählt dieser *Schlag*, egal ob sich der Ball *bewegt* hat oder nicht, aber Strafe kommt nicht hinzu.

11-4 Spielen von außerhalb des Abschlags

a) Lochspiel

Spielt ein Spieler zu Beginn eines Lochs einen Ball von außerhalb des *Abschlags*, 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.

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

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

11-5 Spielen von falschem Abschlag

Es gelten die Bestimmungen nach Regel 11-4.

SPIELEN DES BALLS

REGEL 12 ■ BALL SUCHEN UND IDENTIFIZIEREN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

12-1 Ball suchen; Ball sehen

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

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

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

a) Suchen oder Identifizieren eines von Sand bedeckten Balls

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

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

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

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

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

c) Suchen eines Balls im Wasser eines *Wasserhindernisses*

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

d) Suchen eines Balls im *Hemmnis* oder *ungewöhnlich beschaffenem Boden*

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

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

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

12-2 Ball zum Identifizieren aufnehmen

Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass er den richtigen Ball spielt. Jeder Spieler sollte seinen Ball kennzeichnen. Vermutet ein Spieler, dass ein Ball in Ruhe seiner ist, kann ihn aber nicht identifizieren, darf der Spieler den Ball straflos zum Identifizieren aufnehmen. Das Recht zum Aufnehmen eines Balls zum Identifizieren gilt zusätzlich zu den in Regel 12-1 erlaubten Handlungen.

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

Ist der aufgenommene Ball der Ball des Spielers und versäumt der Spieler, dieses Verfahren ganz oder teilweise einzuhalten, oder nimmt er seinen Ball zum Identifizieren auf, ohne einen triftigen Grund dafür zu haben, **so zieht er sich einen Strafschlag zu.**

Ist der aufgenommene Ball der Ball des Spielers, so muss er diesen zurücklegen. Versäumt er dies, **zieht er sich die Grundstrafe für Verstoß gegen Regel 12-2 zu**, aber keine weitere Strafe nach dieser Regel.

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

*** STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 12-2:**

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

- * Wenn ein Spieler sich die Grundstrafe für Verstoß gegen Regel 12-2 zuzieht, fällt keine weitere Strafe nach dieser Regel an.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

13-1 Allgemeines

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

(Ball in Ruhe *bewegt* – siehe Regel 18.)

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

Ein Spieler darf nicht

- den Ort der Lage oder die Lage seines Balls,
- den Raum seines beabsichtigten Stands oder Schwungs,
- seine *Spiellinie* sowie eine angemessene Verlängerung dieser Linie über das *Loch* hinaus oder
- die Fläche zum Fallenlassen oder Hinlegen eines Balls durch eine der folgenden Handlungen verbessern oder verbessern lassen:

- einen Schläger auf den Boden drücken
- Bewegen, Biegen oder Brechen von irgendetwas, das wächst oder befestigt ist (eingeschlossen unbewegliche *Hemmnisse* sowie Gegenstände zum Bezeichnen von *Aus*),
- Schaffung oder Beseitigung von Bodenunebenheiten,
- Entfernen oder Niederdrücken von Sand, losem Erdreich, herausgeschlagener und wieder eingesetzter Grasnarbe, oder sonstigen eingesetzten Rasenstücken oder
- Entfernen von Tau, Reif oder Wasser.

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

- beim leichten Aufsetzen des Schlägers zum *Ansprechen* des Balls,
- bei redlichem Beziehen der *Standposition*,
- beim Spielen eines *Schlags* oder beim Rückschwung des Schlägers zum *Schlag* und der *Schlag* wird dann gemacht,

- bei der Schaffung oder Beseitigung von Bodenunebenheiten innerhalb des *Abschlags* oder beim Entfernen von Tau, Reif oder Wasser vom *Abschlag*, oder
- beim Entfernen von Sand und losem Erdreich oder beim Ausbessern von Schäden auf dem *Grün* (Regel 16-1).

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

13-3 Standposition herstellen

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

13-4 Ball im *Hindernis*, Unzulässige Handlungen

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

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

→ **Ausnahmen:**

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

Wiedererlangen, Aufnehmen, Hinlegen oder Zurücklegen eines Balls nach einer *Regel* oder wenn er (b) seine Schläger in einem *Hindernis* hinlegt.

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

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

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

(Ball suchen – siehe Regel 12-1.)

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

REGEL 14 ■ DER SCHLAG NACH DEM BALL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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

a) Körperliche Unterstützung oder Schutz gegen die Elemente

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

b) Position von *Caddie* oder *Partner* hinter dem Ball

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

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

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

14-3 Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche Ausrüstung und ungebräuchliche Verwendung von Ausrüstung

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

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

Ein Hersteller sollte dem *R&A* ein Muster von einem Gegenstand, der 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 Beleg in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt der Hersteller, vor 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 Gegenstands gegen die *Regeln* verstoßen würde.

Sofern nicht in den *Regeln* vorgesehen, darf der Spieler während einer *festgesetzten Runde* keinerlei künstliche Hilfsmittel oder ungebräuchliche *Ausrüstung* (für ausführliche Anforderungen und Auslegungen, siehe Anhang IV) benutzen oder irgendeine *Ausrüstung* in ungebräuchlicher Art und Weise verwenden:

- a) die ihm beim Spielen eines *Schlags* oder bei seinem Spiel von Nutzen sein könnten; oder
- b) die den Zweck haben, Entfernungen oder Umstände abzuschätzen oder zu messen, die sein Spiel beeinflussen könnten; oder
- c) die ihm beim Halten des Schlägers von Nutzen sein könnten, außer dass
 - (I) 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.

→ **Ausnahmen:**

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 14-3: Disqualifikation

→ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die Spielern die Benutzung von Geräten erlaubt, die ausschließlich die Entfernung messen oder abschätzen.

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

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

REGEL 15 ■ NEU EINGESETZTER BALL; FALSCHER BALL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

15-1 Allgemeines

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

15-2 Neu eingesetzter Ball

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

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

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

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

15-3 Falscher Ball

a) Lochspiel

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

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

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

➔ **Ausnahme:** Es ist straflos, wenn ein Spieler einen Schlag nach einem falschen Ball macht, der sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegt. Alle *Schläge*, die nach einem sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegenden falschen Ball gemacht werden, zählen nicht zur Schlagzahl des Spielers. Der Spieler muss seinen Fehler beheben, indem er den richtigen Ball spielt oder nach den *Regeln* verfährt. (Hinlegen und Zurücklegen – siehe Regel 20-3)

b) Zählspiel

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

Der *Bewerber* muss seinen Fehler durch Spielen des richtigen Balls beheben oder nach den *Regeln* verfahren. Behebt er seinen Fehler nicht, bevor er einen *Schlag* auf dem nächsten *Abschlag* macht, bzw. versäumt er, sofern es sich um das letzte *Loch* der Runde handelt, die Absicht zur Behebung seines Fehlers anzukündigen, bevor er das *Grün* verlässt, **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 an der Stelle hinlegen, an der der *falsche Ball* zum ersten Mal gespielt worden war.

- 15 → **Ausnahme:** Es ist straflos, wenn ein *Bewerber* einen *Schlag* nach einem falschen Ball macht, der sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegt. Alle Schläge, die nach einem sich im Wasser in einem *Wasserhindernis* bewegenden *falschen Ball* gemacht werden, zählen nicht zur Schlagzahl des *Bewerbers*. (Hinlegen und Zurücklegen – siehe Regel 20-3)

DAS GRÜN

REGEL 16 ■ DAS GRÜN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

16-1 Allgemeines

a) Puttlinie berühren

Die *Puttlinie* darf nicht berührt werden, außer

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

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

b) Ball aufnehmen und reinigen

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

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

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

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

d) **Prüfen der Oberfläche**

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

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

e) **Über oder auf Puttlinie stehen**

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

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

f) Schlag machen, solange anderer Ball in Bewegung

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

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 16-1: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

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

(*Falsches Grün* – siehe Regel 25-3.)

16-2 Ball ragt über Lochrand hinaus

Ragt irgendein Teil des Balls über den Lochrand hinaus, 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.)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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 *Schlags* oder wenn der Ball des Spielers in Bewegung ist, bedient, entfernt oder hochgehalten werden, falls dies die Bewegung des Balls beeinflussen könnte.

- **Anmerkung 1:** Befindet sich der *Flaggenstock* im *Loch* und jemand steht in seiner Nähe, während ein *Schlag* gemacht wird, 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.

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

17-2 Bedienen ohne Ermächtigung

Wenn ein *Gegner* oder dessen *Caddie* im Lochspiel oder ein *Mitbewerber* oder dessen *Caddie* im Zählspiel den *Flaggenstock* ohne Ermächtigung oder ohne vorherige Kenntnis des Spielers während des *Schlags* oder solange der Ball in Bewegung ist, bedient, entfernt oder hochhält, 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 anschließend der Ball des *Bewerbers* den *Flaggenstock*, die Person, die diesen bedient oder hält oder etwas von dieser 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 irgendetwas, was von ihr getragen wird, oder
- c) den unbedienten *Flaggenstock* im *Loch*, sofern der *Schlag* auf dem *Grün* gemacht worden war.

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

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

17

17-4 Ball kommt am Flaggenstock zur Ruhe

Ruht der Ball eines Spielers an dem im *Loch* befindlichen *Flaggenstock* und er ist noch nicht eingelocht, so dürfen der Spieler oder eine andere Person, die 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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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.

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

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

18-2 Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung

a) Allgemeines

Ist der Ball eines Spielers im Spiel und, ausgenommen es ist nach den Regeln erlaubt,

- I) der Spieler, sein *Partner* oder einer ihrer *Caddies*
 - nehmen den Ball auf oder *bewegen* ihn,
 - berühren ihn absichtlich (außer mit einem Schläger beim *Ansprechendes* Balls), oder
 - verursachen, dass der Ball sich *bewegt*, oder
- II) die 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 des Schlägers zum *Schlag* begonnen hat, und er den *Schlag* dann macht.

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

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

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 des Schlägers zum *Schlag* begonnen hat und er den *Schlag* dann macht.

➔ **Ausnahme:** Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Spieler die Bewegung seines Balls nicht verursacht hat, so findet Regel 18-2b keine Anwendung.

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 beim Nachmessen *bewegt* – siehe Regel 18-6.)

18-4 Durch Mitbewerber, Caddie oder Ausrüstung im Zählspiel

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

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

18-5 Durch anderen Ball

Wird ein in Ruhe befindlicher *Ball im Spiel* durch einen anderen Ball *bewegt*, der nach einem *Schlag* in Bewegung ist, 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. Andernfalls gelten die Regeln 18-2a, 18-3b oder 18-4.

* STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

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

- **Anmerkung 1:** Ist ein Ball, der nach dieser Regel zurückgelegt werden muss, nicht sogleich wiederzuerlangen, 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 festzustellen, an die ein Ball hin- oder zurückzulegen ist, siehe Regel 20-3c.

REGEL 19 ■ BALL IN BEWEGUNG ABGELENKT ODER AUFGEHALTEN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

19-1 Durch Nicht zum Spiel Gehöriges

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

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

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

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

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

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

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

19-2 Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung

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

- ➔ **Ausnahme 1:** Trifft der Ball die Person, die den *Flaggenstock* bedient oder hochhält oder irgendetwas, was von ihr getragen wird – siehe Regel 17-3b.
- ➔ **Ausnahme 2:** Fallen gelassener Ball – siehe Regel 20-2a. (Ball absichtlich abgelenkt oder aufgehalten durch Spieler, *Partner* oder *Caddie* – siehe Regel 1-2.)

19-3 Durch Gegner, Caddie oder Ausrüstung im Lochspiel

Wird der Ball eines Spielers durch einen *Gegner*, dessen *Caddie* oder dessen *Ausrüstung* versehentlich abgelenkt oder aufgehalten, 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 Ball so nahe wie möglich dem Punkt unmittelbar unterhalb der Stelle, an der er in oder auf dem Gegenstand zur Ruhe kam, jedoch nicht näher zum Loch, im *Gelände* oder in einem *Hindernis* fallen gelassen, auf dem *Grün* hingelegt werden.

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

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

19-4 Durch Mitbewerber, Caddie oder Ausrüstung im Zählspiel

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

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

19-5 Durch anderen Ball

a) In Ruhe

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

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

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

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

ERLEICHTERUNG UND ERLEICHTERUNGSVERFAHREN

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

■ 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 diese Regel**, jedoch keine zusätzliche Strafe nach Regel 20-1 **zu**.

Wird ein Ball oder ein Ballmarker beim Aufnehmen des Balls nach einer *Regel* oder beim Kennzeichnen seiner Lage versehentlich *bewegt*, 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 einer anderen Person oder auf andere Weise fallen gelassen und dieser Fehler nicht, wie in Regel 20-6 vorgesehen, korrigiert, **so zieht sich der Spieler einen Strafschlag zu.**

Berührt der Ball, wenn er fallen gelassen wird, irgendeine Person oder die *Ausrüstung* irgendeines Spielers, bevor oder nachdem er auf einen Teil des *Platzes* auftritt und bevor er zur Ruhe kommt, 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 zuerst dort auf einem Teil des *Platzes* auftreffen, wo er nach der anwendbaren Regel fallen zu lassen ist. Wird er nicht so fallen gelassen, gelten Regeln 20-6 und 20-7.

c) Wann erneut fallen lassen

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

- (I) in ein *Hindernis* hineinrollt und im *Hindernis* zur Ruhe kommt;
- (II) aus einem *Hindernis* hinausrollt und außerhalb 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 zuerst auf einem Teil des *Platzes* auftraf oder
- (VII) näher zum *Loch* rollt und zur Ruhe kommt als
 - a) seine ursprüngliche oder geschätzte Lage (siehe Regel 20-2b), sofern dies nicht anderweitig nach den *Regeln* gestattet ist, oder
 - b) der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* oder der größten erzielbaren Erleichterung (Regel 24-2, 25-1 oder 25-3), oder
 - c) der Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Wasserhindernisses* oder *seitlichen Wasserhindernisses* gekreuzt hat (Regel 26-1).

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

→ **Anmerkung 1:** Kommt ein fallen gelassener oder erneut fallen gelassener Ball zur Ruhe und *bewegt* sich anschließend, so muss der Ball gespielt werden, wie er liegt, es sei denn, die Vorschriften einer anderen *Regel* finden Anwendung.

→ **Anmerkung 2:** Ist ein Ball, der nach dieser Regel erneut fallen zu lassen oder hinzulegen ist, nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball eingesetzt werden.

(Benutzung von Drop-Zonen – siehe Anhang I, Teil B, Abschnitt 8)

20-3 Hinlegen und Zurücklegen

a) Durch wen und wohin

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

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

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

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

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

Wird ein Ball oder ein Ballmarker beim Hin- oder Zurücklegen des Balls versehentlich *bewegt*, 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 Hin- 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.

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

b) Lage eines hin- oder zurückzulegenden Balls verändert

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

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

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

c) Stelle nicht feststellbar

Ist es nicht möglich, die Stelle festzustellen, an die der Ball hinzu-
legen 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 hingelegt 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, die Vorschriften einer anderen *Regel* finden Anwendung.

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

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

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

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

20-4 Fallen gelassener 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 *neu eingesetzten*, fallen gelassenen oder hingelegten Ball aufnehmen – siehe Regel 20-6.)

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

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

- a) Auf dem *Abschlag*: Der zu spielende Ball muss von innerhalb des *Abschlags* gespielt werden. Er darf von überall innerhalb des *Abschlags* gespielt werden und darf aufgesetzt werden.

- b) Im *Gelände*: Der zu spielende Ball muss fallen gelassen werden und muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des Platzes im Gelände auftreffen.
- c) Im *Hindernis*: Der zu spielende Ball muss fallen gelassen werden und muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des Platzes in dem Hindernis auftreffen.
- d) Auf dem *Grün*: Der zu spielende Ball muss auf dem Grün hingelegt werden.

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

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

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

20-7 Von falschem Ort spielen

a) Allgemeines

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

- (I) von einem Teil des Platzes, von dem die *Regeln* es untersagen, einen *Schlag zu* machen, oder an dem ein Ball nicht fallen gelassen oder hingelegt werden darf, oder
- (II) wenn die *Regeln* verlangen, einen fallen gelassenen Ball erneut fallen zu lassen bzw. einen *bewegten* Ball zurückzulegen.

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

b) Lochspiel

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

c) Zählspiel

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

Hat der *Bewerber* einen zweiten Ball gespielt, so muss er 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 gegen die anwendbare *Regel* begangen, wenn die *Spielleitung* der Meinung ist, dass er sich durch das Spielen vom falschen Ort einen bedeutenden Vorteil verschafft hat.

- **Anmerkung 2:** Spielt ein *Bewerber* einen zweiten Ball nach Regel 20-7c und es wird entschieden, dass dieser nicht zählt, so bleiben *Schläge* mit diesem Ball und *Strafschläge*, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen, außer Betracht. Wird entschieden, 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.
- **Anmerkung 3:** Zieht sich ein Spieler eine Strafe für das Spielen eines Schlags vom falschen Ort zu, so fällt keine zusätzliche Strafe an für:
- a) das unerlaubte Ersetzen eines Balls;
 - b) das Fallenlassen eines Balls, der nach den *Regeln* hinzulegen ist, oder das Hinlegen eines Ball, der nach den Regeln fallen zu lassen ist;
 - c) das nicht korrekte Fallenlassen eines Balls; oder
 - d) einen Ball, der von einer Person ins Spiel gebracht wurde, die dies nach den Regeln nicht durfte.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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, falls er aufgenommen worden war, zurückgelegt werden.

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

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

REGEL 22 ■ BALL UNTERSTÜTZT ODER BEHINDERT SPIEL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

22-1 Ball unterstützt Spiel

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

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

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

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

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

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

22-2 Ball behindert Spiel

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

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

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

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

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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 eines *losen hinderlichen Naturstoffs* auf dem *Grün* durch den Spieler der Ball oder der Ballmarker versehentlich *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 hat.

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

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

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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 im *Hindernis* fallen gelassen, auf dem *Grün* hingelegt werden.

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

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

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

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

24-2 Unbewegliches Hemmnis

a) Behinderung

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

b) Erleichterung

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

- (I) **Im Gelände:** Liegt der Ball im *Gelände*, 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, 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. Der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* kann außerhalb des *Grüns* sein.

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

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

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

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

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

- **Anmerkung 1:** Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* (*seitliches Wasserhindernis* eingeschlossen), 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 zu lassen oder hinzulegen ist, nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball eingesetzt werden.
- **Anmerkung 3:** Die *Spielleitung* darf durch Platzregel bestimmen, dass der Spieler den *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* nicht durch Kreuzen unter dem *Hemmnis* hindurch oder darüber hinweg oder durch das *Hemmnis* hindurch feststellen darf.

24-3 Ball im Hemmnis nicht gefunden

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

a) Ball in beweglichem Hemmnis nicht gefunden

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

b) Ball in unbeweglichem Hemmnis nicht gefunden

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

- (I) **Im Gelände:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des unbeweglichen *Hemmnisses* an einer Stelle im *Gelände* gekreuzt, so darf der Spieler straflos einen anderen Ball *einsetzen* und die in Regel 24-2b (I) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.
- (II) **In einem Bunker:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des unbeweglichen *Hemmnisses* an einer Stelle in einem *Bunker* gekreuzt, so darf der Spieler straflos einen anderen Ball *einsetzen* und die in Regel 24-2b (II) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.
- (III) **In einem Wasserhindernis (einschließlich einem seitlichen Wasserhindernis):** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des unbeweglichen *Hemmnisses* an einer Stelle in einem *Wasserhindernis* gekreuzt, 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 straflos einen anderen Ball *einsetzen* und die in Regel 24-2b (III) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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

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

b) Erleichterung

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

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

25

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

- **Ausnahme:** Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Regel dann nicht in Anspruch nehmen, wenn
 - a) der Schlag wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* eindeutig undurchführbar ist oder
 - b) die Behinderung durch einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen *Schlags* oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

- **Anmerkung 1:** Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* (*seitliches Wasserhindernis* eingeschlossen), 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 sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball eingesetzt werden.

c) Ball in ungewöhnlich beschaffenem Boden nicht gefunden
Es ist eine Frage der Umstände, ob ein in Richtung auf einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* geschlagener, nicht gefundener Ball, tatsächlich in dem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ist.

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

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

- (I) **Im Gelände:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* an einer Stelle im *Gelände* gekreuzt, so darf der Spieler straflos einen anderen Ball *einsetzen* und die in Regel 25-1b (I) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.
- (II) **In einem Bunker:** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* an einer Stelle in einem *Bunker* gekreuzt, so darf der Spieler straflos einen anderen Ball *einsetzen* und die in Regel 25-1b (II) vorgeschriebene Erleichterung in Anspruch nehmen.
- (III) **In einem Wasserhindernis (einschließlich einem seitlichen Wasserhindernis):** Hat der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des *ungewöhnlich beschaffenen Bodens* an einer Stelle in einem *Wasserhindernis* gekreuzt, 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 straflos einen anderen Ball *einsetzen* 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 Ball muss beim Fallenlassen zuerst 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 Rough 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. Beim Fallenlassen innerhalb einer Schlägerlänge vom *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* muss der Ball zuerst auf einem Teil des *Platzes* an einer Stelle auftreffen, die die Behinderung durch das falsche *Grün* ausschließt und sich nicht in einem *Hindernis* und nicht auf einem *Grün* befindet. Der nach dieser Regel aufgenommene Ball darf gereinigt werden.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

REGEL 26 ■ WASSERHINDERNISSE (EINSCHLIESSLICH SEITLICHER WASSERHINDERNISSE)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

26-1 Erleichterung für Ball im Wasserhindernis

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

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

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

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

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

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

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

26-2 Ball im Wasserhindernis gespielt

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

Kommt ein innerhalb eines *Wasserhindernisses* gespielter Ball nach einem *Schlag* in demselben oder einem anderen *Wasserhindernis* zur Ruhe, 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) unter Hinzurechnung des nach der Regel vorgeschriebenen zusätzlichen *Strafschlags* gemäß Regel 26-1b oder, wenn anwendbar, Regel 26-1c, verfahren und als Bezugspunkt die Stelle benutzen, an der der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze dieses *Hindernisses* gekreuzt hatte, bevor er in diesem *Hindernis* zur Ruhe kam; oder
 - (b) einen zusätzlichen *Strafschlag* hinzurechnen und einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, an der der letzte *Schlag* von außerhalb eines *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 wird für unspielbar gehalten 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,

- (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 nehmen muss, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Hindernisses* gekreuzt hatte, bevor er darin zur Ruhe kam; oder
- (III) **einen zusätzlichen Strafschlag hinzurechnen** und einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, an der der letzte *Schlag* außerhalb eines *Wasserhindernisses* 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 (III) verfahren.

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

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

REGEL 27 ■ BALL VERLOREN ODER IM AUS; PROVISORISCHER BALL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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

a) Verfahren unter Schlag und Distanzverlust

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

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

b) Ball im Aus

Ist ein Ball im *Aus*, 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).

c) Ball nicht innerhalb von fünf Minuten gefunden

Ist ein *Ball* verloren, weil er nicht innerhalb von fünf Minuten gefunden oder durch den Spieler als seiner identifiziert wurde, nachdem die *Partei* des Spielers oder einer ihrer *Caddies* die Suche danach begonnen haben, 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).

- **Ausnahme:** Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der ursprüngliche Ball, der nicht gefunden wurde, durch etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges* bewegt wurde (Regel 18-1), in einem Hemmnis (Regel 24-3), in einem *ungewöhnlich beschaffenen Boden* (Regel 25-1) oder einem *Wasserhindernis* (Regel 26-1) ist, 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 Strafe von Schlag und Distanzverlust** (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 vorigen *provisorischen Ball* im selben Verhältnis wie der erste *provisorische Ball* zum ursprünglichen Ball.

b) Provisorischer Ball wird Ball im Spiel

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

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

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

Macht der Spieler in einem der beiden Fälle weitere *Schläge* nach dem *provisorischen Ball*, so spielt er *einen falschen Ball*, und es ist nach Regel 15-3 zu verfahren.

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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 mit einem *Strafschlag*:

- a) nach Regel 27-1 unter *Schlag* und Distanzverlust verfahren, indem er einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielt, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5); oder
- b) einen Ball in beliebiger Entfernung hinter dem Punkt, an dem der Ball lag, fallen lassen, wobei dieser Punkt auf gleicher 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 Spieler darf, wenn er nach dieser Regel verfährt, seinen Ball aufnehmen und reinigen oder einen anderen Ball einsetzen.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

BESONDERE SPIELFORMEN

REGEL 29 ■ DREIER UND VIERER

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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.

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

30-1 Allgemeines

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

30-2 Dreiball-Lochspiel

a) Ball in Ruhe von Gegner bewegt oder absichtlich berührt

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

b) Ball von Gegner versehentlich abgelenkt oder aufgehalten

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

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

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

30-3 Bestball- und Vierball-Lochspiel

a) Vertretung einer Partei

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

b) Spielfolge

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

c) Falscher Ball

Zieht sich ein Spieler die Strafe des Lochverlusts nach Regel 15-3a für einen *Schlag* nach einem falschen Ball zu, so **ist er für das Loch disqualifiziert**. Sein *Partner* zieht sich keine Strafe zu, auch dann nicht, wenn der *falsche Ball* ihm gehört. Gehört der *falsche Ball* einem anderen Spieler, so muss sein Besitzer einen Ball an der Stelle hinlegen, an der der *falsche Ball* zuerst gespielt worden war.

(Hin- und Zurücklegen – siehe Regel 20-3)

d) Strafen einer Partei

Eine Partei zieht sich eine Strafe für einen der nachfolgenden Verstöße durch einen der *Partner* zu:

- Regel 4 Schläger
- Regel 6-4 *Caddie*
- Jegliche Platzregel oder Wettspielbedingung, für die die Strafe in der Berichtigung des Stands des Lochspiels besteht.

e) Disqualifikation einer Partei

- (I) **Eine Partei ist disqualifiziert**, wenn einer der *Partner* sich die Strafe der Disqualifikation für einen der nachfolgenden Verstöße zuzieht:

- Regel 1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

31-1 Allgemeines

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

31-2 Vertretung einer Partei

Jeder der *Partner* einer *Partei* darf die *festgesetzte Runde* ganz oder teilweise allein spielen; es ist nicht erforderlich, dass beide *Partner* zur Stelle sind. Ein fehlender *Bewerber* darf zwischen Löchern, nicht aber beim Spielen eines Lochs zu seinem *Partner* dazukommen.

31-3 Aufschreiben der Schlagzahl

Der *Zähler* muss für jedes Loch nur die Brutto-Schlagzahl desjenigen *Partners* aufschreiben, dessen Schlagzahl zu werten ist. Die zu wertenden Brutto-Schlagzahlen müssen jedem *Partner* einzeln so zugeschrieben werden, dass der gewertete *Partner* für jedes Loch feststellbar ist; **anderenfalls ist die Partei disqualifiziert**. Nur einer der *Partner* braucht die Verantwortung für Einhaltung von Regel 6-6b zu tragen.

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

31-4 Spielfolge

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

31-5 Falscher Ball

Verstößt ein *Bewerber* gegen Regel 15-3b weil er einen *Schlag* nach einem falschen Ball macht, so **zieht er sich die Strafe von zwei Schlägen zu**, und muss seinen Fehler berichtigen, in dem er den richtigen Ball spielt oder nach den *Regeln* verfährt. Sein

- Regel 11-1 Aufsetzen des Balls
- Regel 14-3 Künstliche Hilfsmittel,
ungebräuchliche *Ausrüstung*
und ungebräuchliche Benutzung
von *Ausrüstung*
- Regel 22-1 Ball unterstützt Spiel
- Regel 31-3 Die zu wertenden Brutto-
Schlagzahlen nicht einzeln
zugeschrieben
- Regel 33-7 Von der *Spielleitung* verhängte
Disqualifikationsstrafe

b) Regelverstoß beider Partner

Eine *Partei* ist für das Wettspiel disqualifiziert

- (I) wenn sich jeder *Partner* für einen Verstoß gegen Regel 6-3 (Abspielzeit und Spielergruppen) oder Regel 6-8 (Spielunterbrechung) die Strafe der Disqualifikation zuzieht, oder
- (II) wenn jeder *Partner* am selben Loch einen Regelverstoß begeht, der mit Disqualifikation von Loch oder Wettspiel bestraft wird.

c) Nur für das Loch

In allen anderen Fällen wirkt sich ein Regelverstoß, der zur Disqualifikation führt, **nur als Disqualifikation des *Bewerbers* für das betreffende Loch** aus.

31-8 Auswirkung anderer Strafen

Unterstützt der Regelverstoß eines *Bewerbers* das Spiel seines *Partners*, **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*.

Der *Bewerber* ist dafür verantwortlich, den Sachverhalt des betreffenden Verstoßes der *Spielleitung* zu melden, bevor er seine Zählkarte einreicht, so dass die *Spielleitung* die Strafe auferlegen kann. Versäumt der *Bewerber*, seinen Verstoß der *Spielleitung* zu melden, so ist er disqualifiziert.

→ **Anmerkung 2:** Verstößt der *Bewerber* gegen Regel 6-3a (Abspielzeit), trifft aber spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort seines Starts ein, oder verstößt er gegen Regel 6-7 (Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel), wird die *Spielleitung* ein Loch vom Gesamtergebnis der Löcher abziehen. Für einen wiederholten Verstoß gegen Regel 6-7, siehe Regel 32-2a.

b) Wettspiele nach Stableford

Im Stableford-Wettspiel wird nach Punkten gerechnet, die im Verhältnis zu einem festgesetzten Ergebnis (zum Par bzw. Netto-Par) an jedem *Loch* vergeben werden, und zwar folgendermaßen:

Ergebnis (Loch gespielt mit)	Punkte
Mehr als eins über dem festgesetzten Ergebnis (Par) oder kein Ergebnis.....	0
Eins über dem festgesetzten Ergebnis (Par)	1
Festgesetztes Ergebnis (Par)	2
Eins unter dem festgesetzten Ergebnis (Par).....	3
Zwei unter dem festgesetzten Ergebnis (Par).....	4
Drei unter dem festgesetzten Ergebnis (Par).....	5
Vier unter dem festgesetzten Ergebnis (Par)	6
usw.	

Gewinner ist der *Bewerber* mit den meisten Punkten.

Der *Zähler* ist nur für das Aufschreiben der Brutto-Schlagzahlen für jedes *Loch* verantwortlich, an dem der *Bewerber* einen oder mehrere Punkte (bzw. Netto-Punkte) erzielt.

- **Anmerkung 1:** Verstößt ein *Bewerber* gegen eine Regel, für die es eine höchstzulässige Strafe für die Runde gibt, so muss er den Sachverhalt der *Spielleitung* melden, bevor er seine Zählkarte einreicht. Versäumt er dies, **ist er disqualifiziert**. Die *Spielleitung* wird von der erzielten Gesamtpunktzahl dieser Runde **zwei Punkte für jedes Loch abziehen, an dem ein Verstoß erfolgte, höchstens jedoch vier Punkte pro Runde für jede Regel, gegen die verstoßen wurde**.
- **Anmerkung 2:** Verstößt der *Bewerber* gegen Regel 6-3a (Abspielzeit), trifft aber spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort seines Starts ein, oder verstößt er gegen Regel 6-7 (Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel), **wird die *Spielleitung* zwei Punkte von der erzielten Gesamtpunktzahl der Runde abziehen**. Für einen wiederholten Verstoß gegen Regel 6-7, siehe Regel 32-2a.
- **Anmerkung 3:** Um langsamen Spiel vorzubeugen, darf die *Spielleitung* in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) Richtlinien für das Spieltempo erlassen, einschließlich zulässiger Höchstzeiten zur Vollendung einer festgesetzten Runde, eines Lochs oder eines Schlags.
Die *Spielleitung* darf in einer solchen Wettspielbedingung die Strafe für einen Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändern:
Erster Verstoß: Abzug von einem Punkt von der erzielten Gesamtpunktzahl der Runde;
Zweiter Verstoß: Abzug von weiteren zwei Punkten von der erzielten Gesamtpunktzahl der Runde;
Bei anschließendem Verstoß: Disqualifikation.

32-2 Strafen der Disqualifikation

a) Vom Wettspiel

Ein *Bewerber* ist von dem Wettspiel disqualifiziert, wenn er sich die Strafe der Disqualifikation nach einer der folgenden Regeln zuzieht:

- Regel 1-3 Übereinkunft über
Nichtanwendung von Regeln
- Regel 3-4 Regelverweigerung
- Regel 4 Schläger
- Regel 5-1 oder 5-2 Der Ball
- Regel 6-2b Vorgabe
- Regel 6-3 Abspielzeit und Spielergruppen
- Regel 6-4 *Caddie*
- Regel 6-6b Zählkarte unterschreiben und
einreichen
- Regel 6-6d Falsche Schlagzahl für das Loch,
z. B. wenn die aufgeschriebene
Schlagzahl niedriger ist als die
tatsächliche erzielte, außer dass
der Verstoß gegen diese Regel
straflos ist, wenn er sich nicht auf
das Ergebnis des Lochs auswirkt
- Regel 6-7 Unangemessene Verzögerung,
langsameres Spiel
- Regel 6-8 Spielunterbrechung
- Regel 7-1 Üben vor oder zwischen Runden
- Regel 11-1 Aufsetzen des Balls
- Regel 14-3 Künstliche Hilfsmittel,
ungebräuchliche *Ausrüstung*
und ungebräuchlich Benutzung
von *Ausrüstung*
- Regel 22-1 Ball unterstützt Spiel
- Regel 33-7 Von der Spielleitung verhängte
Disqualifikationstrafe

b) Für ein Loch

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

WETTSPIELORDNUNG

REGEL 33 ■ DIE SPIELLEITUNG

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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. **Das Ergebnis eines Lochspiels, gespielt unter diesen Umständen, ist ungültig, und die Bewerber sind für das Zählwettspiel disqualifiziert.**

Im Zählspiel darf die *Spielleitung* die Aufgaben eines *Referees* 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 (Regel 33-1) bestimmen, dass *Löcher* und *Abschläge* an jedem Tag des Wettspiels anders gelegen sein dürfen, sofern sich für alle *Bewerber* am jeweiligen Tag sämtliche *Löcher* und *Abschläge* an gleicher Stelle befinden.

c) Übungsfläche

Wo eine Übungsfläche außerhalb der Fläche eines Wettspielplatzes nicht zur Verfügung steht, sollte die *Spielleitung*, wenn durchführbar, die Fläche bestimmen, auf der Spieler an jedem Tag eines Wettspiels üben dürfen. Normalerweise sollte die *Spielleitung* an keinem Tag eines Zählwettspiels das Spielen auf einem bzw. auf ein *Grün* oder aus einem *Hindernis* des Wettspielplatzes gestatten.

d) Platz unbespielbar

Sind die *Spielleitung* oder deren Befugte der Auffassung, dass der *Platz* aus irgendeinem Grund unbespielbar oder nach den Umständen ordnungsgemäßes Spielen unmöglich ist, so darf sie im Lochspiel oder Zählspiel eine zeitlich begrenzte Spielaussetzung anordnen oder im Zählspiel das Spiel für nichtig erklären und die Schlagzahlen der betreffenden Runde annullieren. Wird eine Runde annulliert, so sind auch sämtliche Strafen dieser Runde annulliert.

(Verfahren bei Spielunterbrechung und Wiederaufnahme des Spiels – siehe Regel 6-8.)

33-3 Abspielzeiten und Spielergruppen

Die *Spielleitung* muss die Abspielzeiten festlegen und im Zählspiel die Gruppen aufstellen, in denen die *Bewerber* spielen müssen.

Wird ein Lochspielwettbewerb über einen längeren Zeitraum ausgetragen, so legt die *Spielleitung* die Frist fest, innerhalb der jede Runde beendet sein muss. Ist den Spielern gestattet, den Termin ihres Lochspiels innerhalb dieser Fristen frei zu vereinbaren, so sollte die *Spielleitung* ankündigen, dass das Lochspiel zur festgesetzten Zeit am letzten Tag der Frist gespielt werden muss, sofern sich die Spieler nicht auf einen früheren Termin einigen.

33-4 Vorgabenverteilung

Die *Spielleitung* muss die Verteilung der Vorgaben auf die Löcher bekannt geben.

33-5 Zählkarte

Im Zählspiel muss die *Spielleitung* für jeden *Bewerber* eine Zählkarte mit Datum und dem Namen des *Bewerbers* bzw. im *Vierer-* oder *Vierball-Zählspiel* die Namen der *Bewerber* ausgeben.

Im Zählspiel ist die *Spielleitung* für das Zusammenzählen der Schlagzahlen und die Anrechnung der auf der Karte eingetragenen Vorgabe verantwortlich.

Im *Vierball-Zählspiel* ist die *Spielleitung* für die Wertung des besseren Balls pro *Loch* und für die Anrechnung der auf der Zählkarte eingetragenen Vorgaben sowie für das Zusammenzählen der Schlagzahlen des besseren Balls verantwortlich.

In Par- und Stableford-Wettspielen ist die *Spielleitung* für die Anrechnung der auf der Zählkarte eingetragenen Vorgabe und für die Feststellung des Ergebnisses an jedem *Loch* sowie des Gesamtergebnisses bzw. des Gesamtpunktergebnisses verantwortlich.

→ **Anmerkung:** Die *Spielleitung* kann dazu auffordern, dass jeder *Bewerber* selbst das Datum und seinen Namen auf seiner Zählkarte einträgt.

33-6 Entscheidung bei gleichen Ergebnissen

Die *Spielleitung* muss Art, Tag und Zeit des Stechens bei halbiertem Lochspiel oder Gleichstand im Zählspiel sowie Stechen mit oder ohne Vorgabe ankündigen.

Bei halbiertem Lochspiel darf nicht durch Zählspiel gestochen werden. Bei Gleichstand im Zählspiel darf nicht durch Lochspiel gestochen werden.

33-7 Strafe der Disqualifikation; Ermessen der Spielleitung

Eine Strafe der Disqualifikation darf in besonders gelagerten Einzelfällen aufgehoben, abgeändert oder verhängt werden, wenn es die *Spielleitung* für gerechtfertigt hält.

Keinerlei geringere Strafe als Disqualifikation darf aufgehoben oder abgeändert werden.

Ist die *Spielleitung* der Meinung, dass ein Spieler einen schwerwiegenden Etiketteverstoß begangen hat, so darf sie die Strafe der Disqualifikation nach dieser Regel verhängen.

33-8 Platzregeln

a) Grundsätzliches

Die *Spielleitung* darf Platzregeln für örtlich außergewöhnliche Umstände erlassen, sofern sie mit den Grundsatzbestimmungen, wie sie aus dem Anhang I dieser Golfregeln hervorgehen, vereinbar sind.

b) Außerkraftsetzen oder Abändern einer Regel

Eine *Golfregel* darf nicht durch eine Platzregel außer Kraft gesetzt werden. Beeinträchtigen jedoch örtlich außergewöhnliche Umstände reguläres Golfspielen in einem Ausmaß, dass von der *Spielleitung* die Abänderung von *Regeln* durch eine Platzregel als erforderlich erachtet wird, so muss für diese Platzregel die Zustimmung des *R&A* (über die Association Suisse de Golf) eingeholt werden.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

34-1 Beanstandungen und Strafen

a) Lochspiel

Ist eine Beanstandung nach Regel 2-5 bei der *Spielleitung* anhängig geworden, so sollte eine Entscheidung so bald wie möglich gefällt werden, damit der Spielstand des Lochspiels, falls erforderlich, berichtigt werden kann. Wurde eine Beanstandung nicht in Übereinstimmung mit Regel 2-5 erhoben, so darf sie von der *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 Referees

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

34-3 Entscheidung der Spielleitung

Ist kein *Referee* zur Stelle, so müssen die Spieler jede strittige oder zweifelhafte Einzelheit bezüglich der *Regeln* der *Spielleitung* vortragen, deren Entscheidung endgültig ist.

Gelangt die *Spielleitung* nicht zu einer Entscheidung, so kann sie die strittige oder zweifelhafte Einzelheit dem *R&A* vortragen, dessen Entscheidung endgültig ist.

→ **Anmerkung:** Im Bereich der Association Suisse de Golf 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 der Association Suisse de Golf vorgetragen, so können der oder die Spieler ersuchen, eine bestätigte Sachdarstellung durch einen hierzu beauftragten Vertreter der *Spielleitung* bei der Association Suisse de Golf 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 der Association Suisse de Golf keine Entscheidung zu irgendeiner Frage.

ANHANG I

**PLATZREGELN
WETTSPIEL-
AUSSCHREIBUNGEN**



	Seite
Teil A Platzregeln	182
1. Festlegung der Platz- und anderen Grenzen.....	182
2. Wasserhindernisse	182
a) Seitliche Wasserhindernisse.....	182
b) Ball provisorisch nach Regel 26-1 gespielt	182
3. Schonflächen auf dem Platz, Geschützte Biotop.....	183
4. Platzzustand – Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes	183
a) Eingebetteten Ball aufnehmen, Reinigen	183
b) „Besserlegen“ und „Winterregeln“	183
5. Hemmnisse	184
a) Allgemeines	184
b) Steine in Bunkern	184
c) Straßen und Wege	184
d) Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün.....	184
e) Schutz junger Bäume.....	184
f) Zeitweilige Hemmnisse.....	184
6. Drop-Zonen	185
Teil B Musterplatzregeln	185
1. Wasserhindernisse, Ball provisorisch nach Regel 26-1 gespielt	185
2. Schonflächen auf dem Platz, geschützte Biotop	186
a) Boden in Ausbesserung, Spielen nicht gestattet	186
b) Geschützte Biotop.....	187
3. Schutz junger Bäume	190
4. Platzzustand – Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes	191
a) Erleichterung für eingebetteten Ball	191
b) Ball reinigen	192

c) „Besserlegen“ und „Winterregeln“	192
d) Bodenbelüftungslöcher	194
e) Schnittkanten von Grassoden.....	194
5. Steine in Bunkern	195
6. Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün.....	195
7. Zeitweilige Hemmnisse.....	197
a) Zeitweilige unbewegliche Hemmnisse	197
b) Zeitweilige Stromleitungen und Kabel.....	201
8. Drop-Zonen	203
9. Entfernungsmesser	204

Teil C | Wettspielausschreibung **205**

1. Spezifikation von Schlägern und Bällen	205
a) Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe.....	205
b) Verzeichnis zugelassener Bälle	207
c) Ein-Ball-Regelung.....	207
2. Caddie	209
3. Spieltempo	210
4. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr	210
5. Üben	211
a) Allgemein	211
b) Zwischen dem Spielen von Löchern.....	211
6. Belehrung in Mannschaftsspielen	212
7. Neue Löcher	212
8. Beförderung	213
9. Dopingverbot	214
10. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen	214
11. Auslosung bei Lochspielen; Allgemeine numerische Auslosung	216

ANHANG I

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 41-59).

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 und den DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen hervor.

Beeinträchtigen örtlich außergewöhnliche Umstände reguläres Golfspielen und wird von der *Spielleitung* die Abänderung einer Golfregel als erforderlich erachtet, so muss die Zustimmung des R&A (über die Association Suisse de Golf) 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) Ball provisorisch nach Regel 26-1 gespielt

Das Spielen eines *provisorischen Balls* nach Regel 26-1 für einen Ball zulassen, der in einem *Wasserhindernis* (einschließlich eines seitlichen *Wasserhindernisses*) sein kann, wenn das *Wasserhindernis* so beschaffen ist, dass, falls der ursprüngliche Ball nicht

gefunden wird, es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er in dem *Wasserhindernis* ist, und dass es undurchführbar wäre, festzustellen, ob der Ball in dem *Wasserhindernis* ist, oder dies das Spiel unangemessen verzögern würde.

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

4. Platzzustand – 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 Verschlammung, können – vor allem im Winter – so verbreitet sein, dass die *Spilleitung* Erleichterung durch zeitweilige Platzregel zur Schonung des *Platzes* oder zur Gewährleistung gerechter und tragbarer Spielbedingungen gestatten darf. Diese Platzregel sollte 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* erlauben, 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, Fernseekabel 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. Musterplatzregeln, die nur vorübergehende Gültigkeit haben, sollten nicht auf Zählkarten abgedruckt werden.

1. Wasserhindernisse; Ball provisorisch nach Regel 26-1 gespielt

Ist ein *Wasserhindernis* (einschließlich eines *seitlichen Wasserhindernisses*) so groß oder so geformt und/oder so gelegen, dass

- I) es undurchführbar wäre, festzustellen, ob der Ball in dem Hindernis ist oder würde dies das Spiel ungebührlich verzögern; und
- II) falls der ursprüngliche Ball nicht gefunden wird, es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er in dem Wasserhindernis ist,

so darf die *Spielleitung* eine Platzregel erlassen, die das Spielen eines provisorischen Balls nach Regel 26-1 erlaubt. Der Ball wird provisorisch nach einer der anwendbaren Wahlmöglichkeiten nach Regel 26-1 oder einer anwendbaren Platzregel gespielt. Wird auf solche Weise ein *provisorischer Ball* gespielt und ist der ursprüngliche Ball in einem *Wasserhindernis*, so darf der Spieler

den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt oder den *provisorischen Ball* weiterspielen. Er darf jedoch nicht mit dem ursprünglichen Ball nach Regel 26-1 verfahren. Unter diesen Umständen wird folgende Platzregel empfohlen:

„Ist es nicht sicher, ob ein Ball in dem *Wasserhindernis* <hier Ort angeben> ist oder darin verloren ist, so darf der Spieler einen anderen Ball provisorisch nach jeder der anwendbaren Wahlmöglichkeiten von Regel 26-1 spielen.

Wird der ursprüngliche Ball außerhalb des *Wasserhindernisses* gefunden, so muss der Spieler das Spiel mit ihm fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball im *Wasserhindernis* gefunden, so darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt oder das Spiel mit dem provisorisch nach Regel 26-1 gespielten Ball fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der fünf Minuten Suchfrist gefunden oder identifiziert, muss der Spieler das Spiel mit dem *provisorischen* gespielten *Ball* fortsetzen.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

2. 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, von dem nicht gespielt werden darf. Folgende Platzregel wird empfohlen:

„Der Platzbereich (kenntlich durch)
ist *Boden in Ausbesserung*, von 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 Erleichterungsverfahren 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 der Erklärung 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

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

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in einem geschützten Biotop ist, das als *Boden in Ausbesserung* bezeichnet wurde, darf der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 25-1c in Anspruch nehmen.

b) Wasserhindernisse oder seitliche Wasserhindernisse

Wird der Ball in einem geschützten Biotop gefunden, das als *Wasserhindernis* oder *seitliches Wasserhindernis* bezeichnet ist, oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, darin ist, 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, 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* ist, (b) die Behinderung durch den Umstand ausschließt und (c) nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* ist. Der Spieler muss den Ball aufnehmen und ihn straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem so festgestellten Punkt auf einen Teil des *Platzes* fallen lassen, der die Voraussetzungen nach (a), (b) und (c) erfüllt.
- b) Im *Hindernis*: Ist der Ball in einem *Hindernis*, 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) der *Schlag* wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als ein geschütztes Biotop Schlag eindeutig undurchführbar ist, oder
 - b) die Behinderung durch ein geschütztes Biotop ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen *Schlags* oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge

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

3. 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. Liegt 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) der *Schlag* wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als einen solchen Baum eindeutig undurchführbar ist, oder
 - b) die Behinderung durch einen solchen Baum ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen *Schlags* oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

4. Platzzustand – Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes

a) Erleichterung für eingebetteten Ball

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, 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 zuerst auf einem Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen.“

- Ausnahmen 1: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Ball in Sand einer nicht kurzgemähten Fläche eingebettet ist.
- Ausnahmen 2: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der *Schlag* wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als den Umstand nach dieser Platzregel eindeutig undurchführbar ist.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

b) Ball reinigen

Umstände wie extreme Nässe, unter denen merkliche Mengen Schlamm am Ball haften, können so sein, dass die Erlaubnis zum Aufnehmen, Reinigen und Zurücklegen des Balls angebracht sein kann. In solchen Fällen wird die folgende Platzregel empfohlen:

„Ein Ball darf 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"**

c) „Besserlegen“ und „Winterregeln“

Boden in Ausbesserung wird in Regel 25 behandelt, so dass ver- einzelte, örtlich außergewöhnliche Umstände, die fairen 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 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 der Spieler die Lage des Balls kennzeichnen. 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 hingelegt wurde, findet Regel 20-3d Anwendung. Wenn der Ball auf der Stelle zur Ruhe kommt, auf die er hingelegt wurde und sich anschließend *bewegt*, so ist dies straflos, und der Ball muss gespielt werden, wie er liegt, es sei denn, die Vorschriften einer anderen *Regel* finden Anwendung.

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

➔ Anmerkung: „Kurz gemähte Rasenfläche“ beschreibt jedes Gebiet auf dem *Platz*, einschließlich Wege durch das *Rough*, das auf Fairwayhöhe oder kürzer gemäht ist.

*** STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge**

* Zieht sich ein Spieler die Grundstrafe für den Verstoß gegen diese Platzregel zu, kommt keine andere Strafe nach dieser Platzregel hinzu.“

d) Bodenbelüftungslöcher

Wurde ein *Platz* aerifiziert, so kann eine Platzregel, die straflose 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 zuerst auf einem Teil des *Platzes* im *Gelände* auftreffen.

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

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge“**

e) Schnittkanten von Grassoden

Will eine *Spielleitung* Erleichterung von Schnittkanten von Grassoden gewähren, jedoch nicht von den Grassoden an sich, so wird folgende Platzregel empfohlen:

„Schnittkanten von Grassoden (nicht die Soden an sich) gelten im *Gelände* als *Boden in Ausbesserung*. Jedoch gilt die Behinderung der *Standposition* des Spielers durch die Schnittkanten allein nicht als Behinderung nach Regel 25-1. Berührt der Ball die Schnittkante oder liegt er darin, oder behindert die Schnittkante den Raum des beabsichtigten Schwungs, so wird Erleichterung nach Regel 25-1 gewährt. Alle Schnittkanten innerhalb des Bereichs der Grassoden gelten als dieselbe Schnittkante.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

5. 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 Steine in *Bunkern* eine Gefahr für Spieler darstellen (ein Spieler könnte durch einen Stein verletzt werden, der durch den Schläger des Spielers beim Versuch, den Ball zu spielen, getroffen wird), und sie können faires Golfspiel beeinträchtigen.

Erscheint die Erlaubnis zum Aufnehmen eines Steins gerechtfertigt, so wird die folgende Platzregel empfohlen:

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

6. Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün

Bei Behinderung durch ein *unbewegliches Hemmnis* darf nach Regel 24-2 straflos 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* im Vorgrün faires Golfspiel beeinträchtigen. Folgende Platzregel zur zusätzlichen straflosen Erleichterung von die *Spielinie* behindernden unbeweglichen *Hemmnissen* erscheint dann gerechtfertigt:

„Erleichterung von Behinderung durch ein unbewegliches *Hemmnis* darf nach Regel 24-2 in Anspruch genommen werden.

Zusätzlich gilt, liegt ein Ball im *Gelände* und befindet sich ein unbewegliches *Hemmnis* auf dem *Grün* oder innerhalb zweier Schlägerlängen vom *Grün* und auch innerhalb zweier Schlägerlängen vom Ball entfernt auf der *Spielinie* zwischen Ball und Loch, so darf der Spieler wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

Der Ball muss aufgenommen und an der seiner ursprünglichen Lage nächstgelegenen Stelle

- (a) nicht näher zum *Loch*,
- (b) frei von Behinderung und
- (c) nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* fallen gelassen werden.

Liegt der Ball des Spielers auf dem *Grün* und befindet sich ein unbewegliches *Hemmnis* innerhalb zweier Schlägerlängen vom *Grün* entfernt auf seiner *Puttlinie*, so darf der Spieler wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

Der Ball muss aufgenommen und an der seiner ursprünglichen Lage nächstgelegenen Stelle

- (a) nicht näher zum *Loch*,
- (b) frei von Behinderung und
- (c) nicht in einem *Hindernis* hingelegt werden

Der so aufgenommene Ball darf gereinigt werden.

- ➔ Ausnahme: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Schlag wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als das unbewegliche *Hemmnis* eindeutig undurchführbar ist.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

- ➔ **Anmerkung:** Die Spielleitung darf diese Platzregel beschränken
- auf bestimmte Löcher,
 - auf Bälle, die nur auf kurz gemähter Fläche liegen,
 - auf bestimmte *Hemmnisse*, oder
 - im Fall von *Hemmnissen*, die nicht auf dem *Grün* sind, auf *Hemmnisse* auf kurzgemähten Flächen.
- Unter „kurz gemähte Fläche“ wird jede Fläche auf dem *Platz* verstanden, die auf Fairwayhöhe oder kürzer geschnitten ist, Wege durch das *Rough* eingeschlossen.

7. 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* (Temporary Immovable Obstruction – TIO) ist ein künstlicher Gegenstand, der vorübergehend installiert wurde, oftmals in Verbindung mit einem Wettspiel und befestigt ist und nicht ohne weiteres *bewegt* werden kann.

Beispiele für TIO sind Zelte, Anzeigetafeln, Tribünen, Fernsehtürme, Toiletten und Ähnliches.

Spanndrähte sind Teile dieses TIO, es sei denn, die *Spielleitung* hat festgelegt, dass sie wie hochgelegte Stromleitungen oder Kabel zu behandeln sind.

II. Behinderung

Behinderung durch ein TIO ist gegeben, wenn (a) der Ball davor oder so dicht dabei liegt, dass die *Standposition* des Spielers oder der Raum seines beabsichtigten Schwungs durch das TIO behindert sind, oder (b) der Ball in, auf, unter oder hinter dem TIO liegt, so dass irgend ein Teil des TIO die Linie zwischen dem Ball des Spielers und dem *Loch* beeinträchtigt und auf seiner *Spiellinie* ist. Behinderung liegt auch dann vor, wenn der Ball innerhalb einer Schlägerlänge von einer gleich weit vom *Loch* entfernten Stelle liegt, an der eine derartige Beeinträchtigung bestehen würde.

→ Anmerkung: Ein Ball ist unter einem TIO, wenn er unter den äußersten Rändern des TIO liegt, auch wenn diese Ränder nicht bis an den Boden reichen.

III. Erleichterung

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

(a) Im Gelände: Liegt der Ball im *Gelände*, so muss der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem *Platz* festgestellt werden, der (a) nicht näher zum *Loch* ist, (b) die in Ziffer II beschriebene Behinderung ausschließt und (c) nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* ist. Der Spieler muss den Ball aufnehmen und

ihn straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem so festgestellten Punkt auf einem Teil des *Platzes* fallen lassen, der obige Voraussetzungen nach (a), (b) und (c) erfüllt.

- (b) In einem Hindernis:** Ist der Ball in einem *Hindernis*, so muss der Spieler den Ball aufnehmen und fallen lassen, und zwar entweder
- (I) straflos in Übereinstimmung mit obiger Ziffer III(a), außer dass der nächstgelegene Teil des Platzes, der vollständige Erleichterung gewährleistet, in dem *Hindernis* sein muss und dass der Ball im *Hindernis* fallen gelassen werden muss, oder, wenn vollständige Erleichterung nicht möglich ist, auf einem Teil des *Platzes* innerhalb des *Hindernisses*, der größte erzielbare Erleichterung bietet, oder
 - (II) mit einem Strafschlag außerhalb des *Hindernisses* wie folgt: Der dem Ball nächstgelegene Punkt auf dem *Platz* muss festgestellt werden, der (a) nicht näher zum *Loch* ist, (b) die in Ziffer II beschriebene Behinderung ausschließt und (c) nicht in einem *Hindernis* ist. Der Spieler muss den Ball innerhalb einer Schlägerlänge von dem so festgestellten Punkt auf einem Teil des *Platzes* fallen lassen, der obige Voraussetzungen nach (a), (b) und (c) erfüllt.

Der Ball darf gereinigt werden, wenn er nach Ziffer III aufgenommen wurde.

- ➔ Anmerkung 1: Liegt der Ball in einem *Hindernis*, so hindert diese Platzregel den Spieler nicht, nach Regel 26 oder Regel 28 zu verfahren, wenn diese anwendbar sind.
- ➔ Anmerkung 2: Ist ein Ball, der nach dieser Platzregel fallen zu lassen ist, nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball eingesetzt werden.

- Anmerkung 3: Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die (a) einem Spieler bei Inanspruchnahme von Erleichterung von einem TIO die Benutzung einer Drop-Zone erlaubt oder vorschreibt oder (b), die einem Spieler als zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit erlaubt, den Ball ausgehend von dem nach Ziffer III festgelegten Punkt auf der gegenüberliegenden anderen Seite des TIO, aber anderweitig in Übereinstimmung mit Ziffer III, fallen zu lassen.
- Ausnahmen: Liegt der Ball eines Spielers vor oder hinter dem TIO (also nicht in, auf oder unter dem TIO), so darf er Erleichterung nach Ziffer III nicht in Anspruch nehmen, wenn
1. der Schlag für den Spieler wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als das TIO eindeutig undurchführbar ist, oder, im Fall einer Beeinträchtigung, einen Schlag so zu machen, dass der Ball auf einer direkten Linie zum *Loch* landen könnte;
 2. die Behinderung durch das TIO ausschließlich infolge eines eindeutig unvernünftigen *Schlags* oder einer unnötig abnormen Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde; oder
 3. im Fall einer Beeinträchtigung, es eindeutig undurchführbar wäre, zu erwarten, dass der Spieler den Ball so weit in Richtung Loch schlagen kann, dass der Ball das TIO erreicht.

Hat ein Spieler wegen dieser Ausnahmen keinen Anspruch auf Erleichterung, so darf er, wenn der Ball im *Gelände* oder in einem *Bunker* liegt, nach Regel 24-2b verfahren, sofern anwendbar. Liegt der Ball in einem *Wasserhindernis*, so darf der Spieler nach Regel 24-2b (l) den Ball aufnehmen und fallen lassen, jedoch muss der nächstgelegene Punkt der Erleichterung in dem *Wasserhindernis* sein und der Ball muss in dem *Wasserhindernis* fallen gelassen werden; oder der Spieler darf nach Regel 26-1 verfahren.

IV. Ball in TIO nicht gefunden

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in, auf oder unter einem TIO ist, 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 TIO gekreuzt hat (Regel 24-3).

V. Drop-Zonen

Ist der Spieler durch ein TIO 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 nächstgelegene ist (selbst wenn die nächstgelegene Drop-Zone näher zum *Loch* ist).

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

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

b) Zeitweilige Stromleitungen und Kabel

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

„Zeitweilige Stromleitungen, Kabel, Telefonleitungen und sie bedeckende Matten oder deren Stützpfosten 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 (l) in Anspruch nehmen, doch muss der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* in dem *Wasserhindernis* sein. Der Spieler muss den Ball in dem *Wasserhindernis* fallen lassen oder er kann nach Regel 26 verfahren.

3. Trifft ein Ball eine hochgelegte Stromleitung oder ein hochgelegtes Kabel, so ist der Schlag annulliert und der Spieler muss einen Ball so nahe wie möglich der Stelle, an der ursprüngliche Ball gespielt wurde, in Übereinstimmung mit Regel 20-5 (nächsten Schlag von der Stelle des vorhergegangenen Schlags machen) spielen.
 - Anmerkung: Spanndrähte an einem zeitweiligen unbeweglichen *Hemmnis* sind Teil desselben, es sei denn, die *Spielleitung* hat durch Platzregel festgelegt, dass sie wie hochgelegte Stromleitungen oder Kabel zu behandeln sind.
 - Ausnahme: Ein Schlag, bei dem ein Ball ein hochgelegtes Anschlussstück eines vom Boden aufsteigenden Kabels trifft, darf nicht wiederholt werden.
4. Grasbedeckte Kabelgräben sind *Boden in Ausbesserung*, auch wenn sie nicht so gekennzeichnet sind, und es gilt Regel 25-1b.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"**

8. Drop-Zonen

Stellt die *Spielleitung* fest, dass es nicht möglich oder durchführbar ist, in Übereinstimmung mit einer Regel Erleichterung zu nehmen, so darf sie Drop-Zonen einrichten, in denen Bälle fallen gelassen werden können oder müssen, wenn Erleichterung in Anspruch genommen wird. Üblicherweise sollten diese Drop-Zonen zusätzlich zu den in der Regel selbst vorhandenen Wahlmöglichkeiten der Erleichterung vorgesehen und nicht zwingend vorgeschrieben sein.

Am Beispiel eines *Wasserhindernisses*, an dem eine solche Drop-Zone eingerichtet ist, wird folgende Platzregel empfohlen:

„Ist ein Ball im *Wasserhindernis* <Ort angeben> oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in dem *Wasserhindernis* ist, so kann der Spieler

- (I) nach Regel 26 verfahren; oder
- (II) als zusätzliche Wahlmöglichkeit einen Ball mit einem *Strafschlag* in der Drop-Zone fallen lassen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge"

- ➔ **Anmerkung:** Bei Benutzung einer Drop-Zone gelten folgende Vorschriften für das Fallenlassen und das erneute Fallenlassen des Balls:
- a) Der Spieler muss nicht in der Drop-Zone stehen, wenn er den Ball fallen lässt.
 - b) Der fallen gelassene Ball muss zuerst auf einem Teil des Platzes innerhalb der Drop-Zone auftreffen.
 - c) Ist die Drop-Zone mit einer Linie gekennzeichnet, so befindet sich die Linie innerhalb der Drop-Zone.

- d) Der fallen gelassene Ball muss nicht innerhalb der Drop-Zone zur Ruhe kommen.
- e) Der fallen gelassene Ball muss erneut fallen gelassen werden, wenn er rollt und in einer Lage zur Ruhe kommt wie in Regel 20-2c(I-VI) beschrieben.
- f) Der fallen gelassene Ball darf näher zum *Loch* rollen als die Stelle, an der er zuerst auf einen Teil des Platzes auftraf, sofern er innerhalb zweier Schlägerlängen von dieser Stelle zur Ruhe kommt und nicht in einer Lage gemäß Absatz (e).
- g) Unter Einhaltung der Vorschriften aus den Absätzen (e) und (f) darf der fallen gelassene Ball näher zum *Loch* rollen und zur Ruhe kommen als:
 - seine ursprüngliche oder geschätzte Lage (siehe Regel 20-2b);
 - der nächstgelegene Punkt der Erleichterung oder größtmöglicher Erleichterung (Regel 24-2, 25-1 oder 25-3); oder
 - der Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Wasserhindernisses* oder seitlichen *Wasserhindernisses* gekreuzt hat (Regel 26-1).

9. Entfernungsmesser

Will die *Spielleitung* in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 14-3 verfahren, so wird folgender Text vorgeschlagen:

„<Hier gegebenenfalls angeben, z. B. In diesem Wettbewerb oder Für alle Spiele auf dem *Platz*, usw.,> darf ein Spieler sich über Entfernungen informieren, indem er ein Gerät verwendet, das ausschließlich Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler während der *festgesetzten Runde* ein Gerät, mit dem andere Umstände geschätzt oder gemessen werden können, die sein Spiel beeinflussen können (z. B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.), so verstößt der Spieler gegen Regel 14-3, wofür die Strafe Disqualifikation ist, ungeachtet ob die zusätzliche Funktion tatsächlich benutzt wurde.“

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 von Schlägern und Bällen

Die folgenden Bedingungen werden nur für Wettspiele mit versierten Spielern empfohlen:

a) Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe

Auf seiner Homepage (www.randa.org) veröffentlicht der R&A regelmäßig ein Verzeichnis der zugelassenen Driver-Köpfe, das die Schlägerköpfe von Drivern aufführt, die bewertet und mit den Golfregeln übereinstimmend befunden wurden. Wünscht die *Spielleitung*, dass Spieler mit Drivern spielen müssen, die einen durch Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) bezeichneten Schlägerkopf besitzen, der auf der Liste steht, so sollte die Liste verfügbar sein und folgende Wettspielbedingung in Kraft gesetzt werden:

„Jeglicher Driver, den ein Spieler mit sich führt, muss einen Schlägerkopf haben, der bezüglich Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) in dem vom R&A herausgegebenen Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe aufgeführt ist.

➔ Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspielbedingung befreit.

*** STRAFE FÜR DAS MITFÜHREN EINES ODER MEHRERER SCHLÄGER UNTER VERSTOSS GEGEN DIESE WETT-SPIELBEDINGUNG OHNE DIESE ZU SPIELEN:**

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

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

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

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

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

- * Jeder unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung mitgeführte Schläger muss, nachdem festgestellt wurde, dass ein Verstoß vorlag, unverzüglich vom Spieler gegenüber seinem *Gegner* im Lochspiel oder seinem *Zähler* oder einem *Mitbewerber* im Zählspiel für neutralisiert erklärt werden. Unterlässt der Spieler dies, so ist er disqualifiziert.

**STRAFE FÜR DAS SPIELEN EINES SCHLAGS MIT
EINEM SCHLÄGER UNTER VERSTOSS GEGEN
WETTSPIELBEDINGUNG: DISQUALIFIKATION."**

b) Verzeichnis zugelassener Golfbälle

Auf seiner Homepage (www.randa.org) veröffentlicht der *R&A* regelmäßig ein Verzeichnis zugelassener Golfbälle, das Bälle auflistet, die geprüft und als mit den Golfregeln in Übereinstimmung stehend erklärt wurden. Wünscht die *Spielleitung*, dass Spieler mit einem Typ eines Golfballs dieser Liste spielen, sollte die Liste verfügbar sein und folgende Wettspielbedingung verwendet werden:

„Der Ball, den ein Spieler spielt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des *R&A* aufgeführt sein.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:
Disqualifikation."**

c) Ein-Ball-Regelung

Wird gefordert, dass Marken und Typen von Golfbällen während einer *festgesetzten Runde* nicht gewechselt werden dürfen, so wird folgende Bedingung empfohlen:

„Beschränkung des Gebrauchs von Bällen während der Runde:
(Anmerkung zu Regel 5-1)

l) „Ein-Ball-Regelung“

Während einer *festgesetzten Runde* müssen die Bälle, die ein Spieler spielt, nach Marke und Typ, wie im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle im Einzelnen bezeichnet, gleich sein.

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:

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

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

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

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

- II) Verfahren bei Feststellung eines Verstoßes
Stellt ein Spieler fest, dass er einen Ball unter Verstoß gegen diese Bedingung gespielt hat, 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 disqualifiziert. 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. Caddie (Anmerkung zu Regel 6-4)

Regel 6-4 erlaubt dem Spieler die Benutzung eines *Caddies*, vorausgesetzt, er hat nur einen *Caddie* zu gleicher Zeit. Es mag jedoch Umstände geben, in denen es eine *Spielleitung* für nötig hält, *Caddies* nicht zuzulassen oder einen Spieler in seiner Auswahl des *Caddies* 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 WETTSPIELBEDINGUNG**
Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

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

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

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

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

*) Ein Spieler, der einen *Caddie* unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung hat, muss unverzüglich nach Erkennen eines Verstoßes sicherstellen, dass er für den Rest der festgesetzten Runde diese Wettspielbedingung einhält; anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert."

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

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

4. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Anmerkung zu Regel 6-8b)

Weil es auf Golfplätzen schon viele Todesfälle und Verletzungen durch Blitzschlag gab, sind alle Clubs und Sponsoren für 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 dürfen 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 unver-

zöglich zu unterbrechen, so ist er disqualifiziert, sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 33-7 rechtfertigen.

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

Die folgenden Signaltöne werden allgemein benutzt und es wird allen Wettspielleitungen empfohlen, sich dieser Praxis anzuschließen:

Unverzögliches Unterbrechen des Spiels:

Ein langer Signalton einer Sirene.

Unterbrechung des Spiels:

Wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne einer Sirene.

Wiederaufnahme des Spiels:

Wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene.

5. Üben

a) Allgemeines

Die *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)

Wünscht die *Spielleitung*, in Übereinstimmung mit Anmerkung 2 zu Regel 7-2 zu verfahren, so wird folgender Wortlaut vorgeschlagen:

„Zwischen dem Spielen von zwei Löchern darf ein Spieler auf oder nahe dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs keinen Übungsschlag spielen und darf die Oberfläche des *Grüns* des zuletzt gespielten Lochs nicht durch Rollen eines Balls prüfen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:
Lochspiel – Lochverlust des nächsten Lochs
Zählspiel – Zwei Schläge am nächsten Loch
Lochspiel oder Zählspiel – Für den Fall eines Verstoßes
am letzten Loch der festgesetzten Runde zieht sich der
Spieler die Strafe für dieses Loch zu."

6. Belehrung bei Mannschaftswettspielen (Anmerkung zu Regel 8)

Beabsichtigt die *Spielleitung* in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 8 zu verfahren, 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.“

7. Neue Löcher (Anmerkung zu Regel 33-2b)

Die *Spielleitung* darf in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 33-2b bestimmen, dass Löcher und Abschläge für ein Ein-Runden-Wettbewerb, das an mehreren Tagen abgehalten wird, an jedem Tag an anderer Stelle gelegen sein dürfen.

8. Beförderung

Wird gewünscht, dass Spieler während eines Wettspiels zu Fuß gehen müssen, wird folgende Bedingung empfohlen:

„Spieler dürfen während der *festgesetzten Runde* nicht auf irgendeinem Beförderungsmittel mitfahren, außer es ist von der *Spielleitung* genehmigt worden.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:

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

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

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

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

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

Die Benutzung irgendeines nicht erlaubten Beförderungsmittels muss unverzüglich nach Feststellen eines Verstoßes eingestellt werden. Anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert.“

9. Dopingverbot

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

10. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen

Sowohl im Lochspiel wie auch im Zählspiel kann ein Gleichstand ein akzeptables Ergebnis sein. Ist es jedoch erwünscht, nur einen Sieger zu haben, so ermächtigt Regel 33-6 die *Spielleitung* festzulegen, wie und wann bei einem Gleichstand entschieden wird. Die Festlegung sollte vorab bekannt gemacht sein.

Der *R&A* empfiehlt:

Lochspiel

Endet ein Lochspiel gleich, so sollte es *Loch* für *Loch* weitergespielt werden, bis eine *Partei* ein Loch gewinnt. Das Stechen sollte an dem Loch beginnen, an dem auch das Lochspiel begann. Im Vorgabe-Lochspiel sollten die Vorgabeschläge wie in der festgesetzten Runde angerechnet werden.

Zählspiel

- (a) Bei Gleichstand in einem Zählwettspiel ohne Vorgabe wird ein Stechen durch Spielfortsetzung empfohlen. Das 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 Zählwettspiel mit Vorgabe wird ein Stechen durch Spielfortsetzung mit Vorgabe empfohlen. Das Stechen kann, je nach Entscheidung der *Spielleitung*, über 18 oder eine geringere Anzahl von Löchern ausgetragen werden. Es wird empfohlen, jedes derartige Stechen über mindestens drei Löcher spielen zu lassen.
In Wettspielen, in denen die Vorgabeverteilung ohne Bedeutung ist, wird, wenn das Stechen über weniger als 18 Löcher

ausgetragen wird, der zu spielende Prozentsatz von 18 Löchern auf die Vorgaben der Spieler angewendet, um deren Vorgaben für das Stechen zu bestimmen. Anteilige Vorgaben, deren erste Stelle hinter dem Komma 0,5 oder größer ist, sollten aufgerundet, anderenfalls sollte abgerundet werden. In Wettspielen, in denen die Vorgabenverteilung berücksichtigt werden muss, wie im *Vierball-Zählspiel*, oder Wettspielen gegen Par oder nach Stableford, sollten Vorgabenschläge entsprechend der für den Spieler gültigen Vorgabenverteilung, wie sie für das Wettspiel vergeben wurden, gewährt werden.

- (c) Ist ein Stechen durch Spielfortsetzung nicht durchführbar, so wird ein Vergleich der Zählkarten empfohlen. Die Art und Weise des Vergleichs der Zählkarten sollte im Voraus angekündigt werden und sollte auch vorsehen, was geschieht, wenn dieses Verfahren nicht zur Ermittlung eines Siegers führt. Eine annehmbare Methode des Zählkartenvergleichs ist, den Gewinner auf Grund der niedrigsten Schlagzahl für die letzten neun Löcher zu bestimmen. Haben die Spieler mit Gleichstand auch die gleiche Schlagzahl für die letzten neun Löcher, so sollte der Gewinner auf Grund der letzten sechs Löcher, der letzten drei Löcher und letztendlich des 18. Lochs bestimmt werden. Wird eine solche Methode in einem Wettspiel mit Start von mehreren Abschlügen angewendet, wird empfohlen, dass die „letzten neun Löcher, letzten sechs Löcher, usw.“ die Löcher 10-18, 13-18 usw. bezeichnen. Werden in Wettspielen wie dem Einzel-Zählspiel, in denen die Vorgabenverteilung ohne Bedeutung ist, die Ergebnisse der letzten neun, letzten sechs, letzten drei Löcher herangezogen, sollte die Hälfte, ein Drittel, ein Sechstel usw. der Vorgaben von dem Ergebnis dieser Löcher abgezogen werden. Bezüglich der Anwendung von Bruchzahlen für solche Abzüge sollte die Spielleitung den Empfehlungen des Deutschen Golf Verbandes folgen (siehe Spiel- und Wettspielhandbuch).

In Wettspielen, in denen die Vorgabenverteilung berücksichtigt werden muss, wie im *Vierball-Zählspiel*, oder Wettspielen gegen Par oder nach Stableford, sollten Vorgabenschläge entsprechend der für den Spieler gültigen Vorgabenverteilung, wie sie für das Wettspiel vergeben wurden, gewährt werden.

11. Auslosung bei Lochspielen

Obwohl die Auslosung bei Lochspielen völlig wahllos sein kann oder bestimmte Spieler in verschiedenen Vierteln oder Achteln eingeteilt sein können, wird doch die allgemeine numerische Auslosung empfohlen, wenn Platzierungen durch eine Qualifikationsrunde ermittelt wurden.

Allgemeine numerische Auslosung

Die Bestimmung des Platzes innerhalb der Aufstellung der *Parteien* muss im Fall gleicher Ergebnisse in der Qualifikationsrunde, mit Ausnahme des letzten zur Qualifikation berechtigenden Platzes, in der Reihenfolge des Eingangs gleicher Ergebnisse erfolgen, d. h., der Spieler, der sein Ergebnis zuerst einreicht, erhält die jeweils niedrigste verfügbare Nummer usw. Ist es nicht möglich, die Reihenfolge der Einreichung der Ergebnisse zu ermitteln, muss eine Auslosung erfolgen.

64 QUALIFIZIERTE

Obere Hälfte	Untere Hälfte
1 gegen 64	2 gegen 63
32 gegen 33	31 gegen 34
16 gegen 49	15 gegen 50
17 gegen 48	18 gegen 47
8 gegen 57	7 gegen 58
25 gegen 40	26 gegen 39
9 gegen 56	10 gegen 55
24 gegen 41	23 gegen 42
4 gegen 61	3 gegen 62
29 gegen 36	30 gegen 35
13 gegen 52	14 gegen 51
20 gegen 45	19 gegen 46
5 gegen 60	6 gegen 59
28 gegen 37	27 gegen 38
12 gegen 53	11 gegen 54
21 gegen 44	22 gegen 43

32 QUALIFIZIERTE

Obere Hälfte	Untere Hälfte
1 gegen 32	2 gegen 31
16 gegen 17	15 gegen 18
8 gegen 25	7 gegen 26
9 gegen 24	10 gegen 23
4 gegen 29	3 gegen 30
13 gegen 20	14 gegen 19
5 gegen 28	6 gegen 27
12 gegen 21	11 gegen 22

16 QUALIFIZIERTE

Obere Hälfte	Untere Hälfte
1 gegen 16	2 gegen 15
8 gegen 9	7 gegen 10
4 gegen 13	3 gegen 14
5 gegen 12	6 gegen 11

8 QUALIFIZIERTE

Obere Hälfte	Untere Hälfte
1 gegen 8	2 gegen 7
4 gegen 5	3 gegen 6

ANHANG II, III UND IV

Der *R&A* behält sich vor, zu jeder Zeit die Regeln betreffend Schläger, Bälle, Hilfsmittel und anderer *Ausrüstung* zu ändern oder Auslegungen zu diesen Regeln zu verfassen oder abzuändern.

Für aktuelle Informationen wenden Sie sich bitte an den *R&A* oder informieren Sie sich unter www.randa.org/equipmentrules.

Der *R&A* entscheidet über alle Formen von Schlägern, Bällen, Hilfsmitteln oder anderer *Ausrüstung*, die nicht durch die Regeln abgedeckt sind und die gegen Zweck und Absicht der *Regeln* sind, oder wesentlich die Art und Weise des Spiels verändern könnten.

Die in den Anhängen II, III und IV aufgeführten Abmessungen und Toleranzen sind zur Information in metrischen Maßeinheiten angegeben, die aus den Einheiten, in denen die Regelkonformität bestimmt wurde, umgerechnet wurden.

ANHANG II: FORM VON SCHLÄGERN

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

Ein Hersteller sollte dem *R&A* ein Muster des Schlägers, der hergestellt werden soll, vorlegen, damit der *R&A* entscheiden kann, ob der Schläger in Einklang mit den *Regeln* steht. Das Muster geht als Belegstück in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt ein Hersteller, vor der Herstellung und/oder Vermarktung eines Schlägers ein Muster vorzulegen oder, falls er ein Muster eingesandt hatte, hierzu eine Entscheidung abzuwarten, so läuft der Hersteller Gefahr, dass der Schläger als nicht mit den *Regeln* in Einklang stehend erklärt wird.

Die folgenden Abschnitte enthalten allgemeine Regelungen zur Bauweise bzw. Gestaltung von Schlägern sowie Einzelschriften und Auslegungsbestimmungen. Weitere Informationen zu diesen Bestimmungen und deren richtiger Auslegung sind in der *R&A*-Veröffentlichung „A Guide to the Rules on Clubs and Balls“ enthalten.

Soweit ein Schläger oder Teil eines Schlägers spezielle Anforderungen nach den Regeln erfüllen muss, so muss er mit der Absicht entwickelt und hergestellt werden, diese Anforderung zu erfüllen.

1. Schläger

a) Allgemeines

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

Der Schläger darf nicht in erheblicher Weise von der herkömmlichen und üblichen Form und Machart abweichen. Der Schläger muss aus Schaft und Kopf bestehen wobei am Schaft auch

Material befestigt sein darf, das dem Spieler einen festen Griff ermöglicht (siehe unten 3., Griff). Alle Teile des Schlägers müssen in der Weise befestigt sein, dass der Schläger ein Ganzes bildet und er darf keine äußeren Zubehörteile aufweisen. Ausnahmen können für Zubehörteile gemacht werden, die keinen Einfluss auf die Spieleigenschaften des Schlägers haben.

b) Verstellbarkeit

Alle Schläger dürfen Vorrichtungen zur Gewichtsabänderung besitzen. Andere Formen der Verstellbarkeit können nach Überprüfung durch den R&A auch erlaubt werden. Folgende Anforderungen gelten für alle erlaubten Verfahren der Verstellbarkeit:

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

Während einer *festgesetzten Runde* dürfen die Spieleigenschaften nicht absichtlich durch Abänderung oder anderweitig verändert werden (siehe Regel 4-2a).

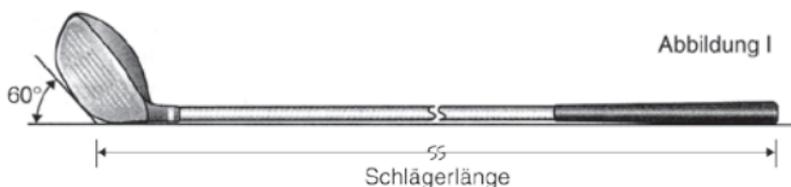
c) Länge

Die Gesamtlänge des Schlägers muss mindestens 457 mm betragen, und darf, mit Ausnahme von Puttern, nicht länger als 1.219 mm sein.

Die Messung der Länge von Hölzern und Eisen wird vorgenommen, in dem der Schläger wie in Abb. I gezeigt auf einer horizontalen Ebene mit der Sohle gegen eine um 60 Grad geneigte Ebene gelegt wird.

Die Länge wird als die Strecke definiert, die von dem Schnittpunkt der beiden Ebenen bis zum äußersten Ende des Griffs gemessen wird.

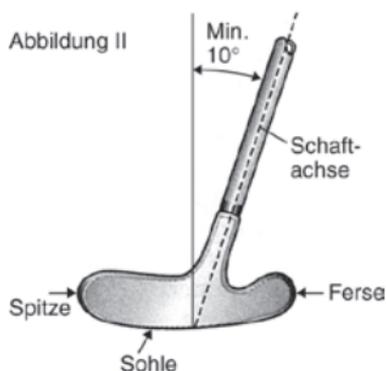
Die Messung der Länge von Puttern wird vom äußersten Ende des Griffs aus entlang der Achse des Schafts oder ihrer gradlinigen Verlängerung bis zur Sohle des Schlägers vorgenommen.



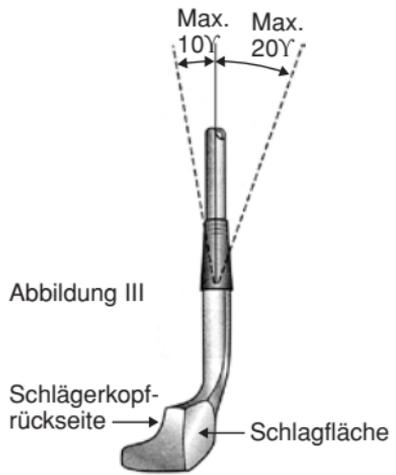
d) Ausrichtung

Befindet sich der Schläger in seiner normalen Ansprechstellung, muss der Schaft so ausgerichtet sein, dass:

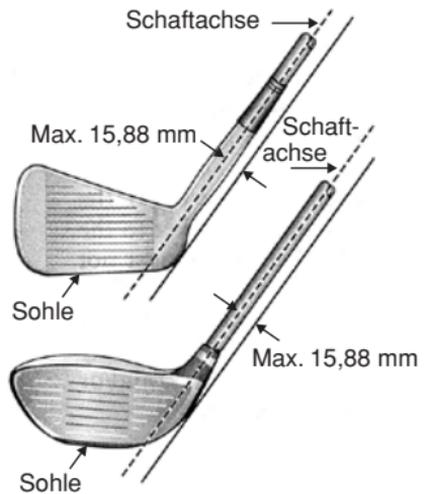
- I) die Neigung des geraden Teils des Schafts von der Senkrechten (im Verhältnis zu einer Verbindungslinie von der Spitze zur Ferse) mindestens 10 Grad abweicht (siehe Abb. II). Ist die gesamte Machart des Schlägers so, dass der Spieler den Schläger gewissermaßen in einer senkrechten oder nahezu senkrechten Stellung verwenden kann, so kann verlangt werden, dass der Schaft um bis zu 25° von der Senkrechten abweicht;



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



Außer bei Puttern hat die Ferse des Schlägers innerhalb von 15,88 mm der Ebene zu liegen, die die Achse des geraden Teils des Schafts und der beabsichtigten (horizontalen) *Spiellinie* enthält (siehe Abb. IV).



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).

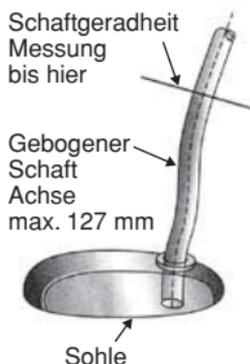


Abbildung V

b) Biegungs- und Torsionseigenschaften

Der Schaft muss an jeder Stelle

- I) sich so biegen, dass der Ausschlag nach jeder Seite stets der gleiche ist, unabhängig davon, wie der Schaft in Längsrichtung gedreht ist; und
- II) die gleiche Torsion in beide Richtungen aufweisen.

c) Befestigung am Schlägerkopf

Der Schaft muss entweder direkt oder über einen einzigen einfachen Hals und/oder eine Fassung mit der Ferse des Schlägerkopfs verbunden sein. Die Länge von der Oberseite des Halses und/oder der Fassung bis zur Sohle des Schlägers darf 127 mm nicht überschreiten, wobei entlang der Achse des Halses und/oder der Fassung gemessen wird und alle Biegungen berücksichtigt werden (siehe Abb. VI).



Abbildung VI

- **Ausnahme für Putter:** Der Schaft, der Hals oder die Fassung eines Putters dürfen an beliebiger Stelle des Schlägerkopfs befestigt sein.

3. Griff (siehe Abb. VII)

Der Griff besteht aus am Schaft angebrachtem Material, um dem Spieler einen festen Halt zu ermöglichen. Der Griff muss am Schaft befestigt sein, in seiner Form gerade und eben sein, sich bis zum Ende des Schafts erstrecken und darf nicht für irgendeinen Teil der Hände verformt sein. Ist kein Material angebracht, so soll der Teil des Schaftes, der zum Halten durch den Spieler bestimmt ist, als Griff angesehen werden.



Abbildung VII

- I) Ausgenommen bei Puttern muss der Querschnitt von Schlägergriffen kreisförmig sein. Erlaubt ist nur eine durchgehende, gerade 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 Grifflänge symmetrisch und von ähnlicher Gestalt sein (siehe Ziffer V unten).
- III) Der Griff darf sich verjüngen, aber an keiner Stelle eine Einwölbung oder Auswölbung aufweisen. Seine Durchmesser dürfen an keiner Stelle größer als 44,45 mm sein.

- IV) Bei anderen Schlägern als 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. Der Schlägerkopf oder Teile davon dürfen nicht so gestaltet sein, das sie einem anderen Gegenstand ähnlich sind. Es ist nicht möglich, „glatte Form“ präzise und umfassend zu definieren, doch sind Merkmale, die dieser Anforderung widersprechen und damit nicht erlaubt sind, z. B. unter anderem:

I) Alle Schläger

- Löcher durch die Schlagfläche;
- Löcher durch den Schlägerkopf (einige Ausnahmen für Putter und „cavity-back“ Eisen (Eisen mit Hohlräumen an der Schlägerkopfrückseite) können gemacht werden);
- Bauteile, die zum Zweck der Einhaltung von Größenverhältnissen dienen;
- Bauteile, die sich in oder vor die Schlagfläche ausdehnen;
- Bauteile, die sich bedeutend über die Oberkante des Schlägerkopfes ausdehnen;
- Rillen oder Kufen im Schlägerkopf die sich in die Schlagfläche fortsetzen (einige Ausnahmen können bei Puttern gemacht werden); und
- optische oder elektronische Teile.

II) Hölzer und Eisen

- alle Merkmale aus (I);
- Aushöhlungen in der Kontur der Ferse und/oder Spitze des Schlägerkopfes, die von oben gesehen werden können;

- starke oder mehrfache Aushöhlungen in der Kontur der Schlägerkopfrückseite, die von oben gesehen werden können;
- am Schlägerkopf angebrachtes durchsichtiges Material, mit der Absicht, ein Bauteil als zulässig darzustellen, das anderenfalls nicht zulässig wäre; und
- Bauteile die von oben betrachtet über die Kontur des Schlägerkopfes hinaus stehen.

b) Abmessungen, Volumen und Trägheitsmoment

l) Hölzer

Ist der Schläger in einem Anstellwinkel des Schaftes (Lie) von 60 Grad, müssen die Abmessungen des Kopfes wie folgt sein:

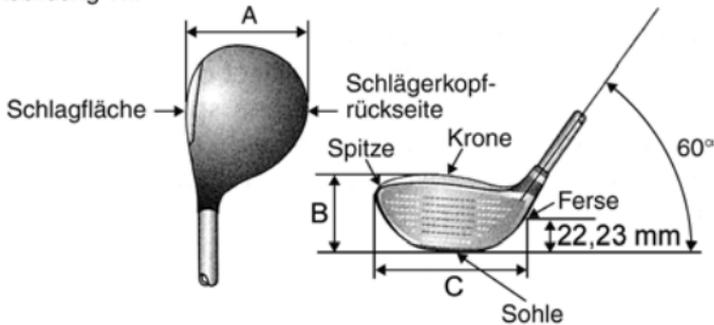
- Der Abstand von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfs ist größer als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfs ist nicht größer als 127 mm; und
- der Abstand von der Sohle zur Krone des Schlägerkopfs einschließlich jeglicher zulässiger Bauteile ist nicht größer 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 „B“) gemessen. Wenn der äußerste Punkt der Ferse nicht klar erkennbar ist, gilt er als 22,23 mm über der horizontalen Ebene liegend, auf der der Schläger aufliegt (siehe Abb. VIII, Abmessung „C“)

Abbildung VIII



Das Volumen des Schlägerkopfes darf 460 cm^3 zuzüglich einer Toleranz von 10 cm^3 nicht überschreiten.

Ist der Schläger in einem Anstellwinkel (Lie) von 60° , darf das Trägheitsmoment entlang der senkrechten Achse durch den Schwerpunkt des Schlägerkopfes 5.900 g cm^2 zuzüglich einer Messtoleranz von 100 g cm^2 nicht überschreiten.

II) Eisen

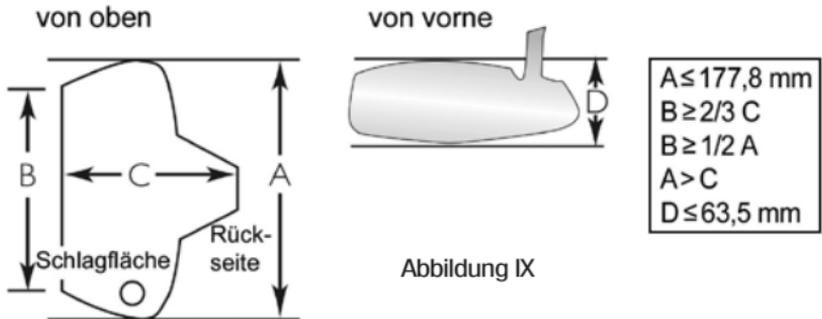
Steht der Schlägerkopf in seiner normalen Ansprechposition, müssen die Abmessungen des Schlägerkopfs so sein, dass der Abstand von der Ferse zur Spitze größer ist als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite.

III) Putter (siehe Abb. IX)

Steht der Schlägerkopf in seiner normalen Ansprechposition, müssen die Abmessungen des Schlägerkopfs so sein, dass

- der Abstand von der Ferse zur Spitze größer als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite ist;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze $177,8 \text{ mm}$ oder weniger beträgt;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze der Schlagfläche zwei Drittel oder mehr des Abstandes von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite beträgt;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze der Schlagfläche die Hälfte des Abstandes oder mehr von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfes ist; und

- der Abstand von der Sohle bis zum höchsten Punkt des Schlägerkopfs einschließlich jeglicher zulässiger Bauteile 63,5 mm oder weniger beträgt.



Für herkömmlich geformte Schlägerköpfe wird diese Messung auf horizontalen Linien zwischen der Projektion der äußersten Punkte von

- Ferse und Spitze des Kopfes;
- Ferse und Spitze der Schlagfläche; und
- Schlagfläche und Schlägerkopfrückseite

und auf senkrechten Linien zwischen der horizontalen Projektionen der äußersten Punkte der Sohle und dem höchsten Punkt des Kopfes durchgeführt.

Für ungewöhnlich geformte Schlägerköpfe kann die Messung des Abstands Ferse zur Spitze auf der Schlagfläche durchgeführt werden.

c) Trampolineffekt und dynamische Eigenschaften

Die Form, das Material und/oder die Konstruktion des Schlägerkopfs (einschließlich der Schlagfläche) und jegliche Bearbeitung dieser Teile dürfen nicht

- I) die Wirkung einer Feder haben, die ein in dem Pendel-Testverfahren vom R&A festgelegten Grenzwert überschreitet; oder
- II) Bauteile oder Technologien aufweisen, die z. B. (unter anderem) separate Federn oder Federungseffekte aufweisen, die die Absicht oder die Wirkung haben, ungebührlich den Federungseffekt (Trampolineffekt) des Schlägerkopfes zu beeinflussen; oder
- III) über Gebühr die Bewegung des Balls beeinflussen.

→ **Anmerkung:** (I) in o. g. Aufzählung gilt nicht für Putter.

d) Schlagflächen

Der Schlägerkopf darf nur eine Schlagfläche haben, ausgenommen Putter mit zwei Schlagflächen, deren Eigenschaften gleich sind und die sich gegenüberliegen.

5. Schlagfläche

a) Allgemeines

Die Schlagfläche des Schlägers muss hart und starr sein und darf nicht so angelegt sein, dass der Ball wesentlich mehr oder weniger Drall als mit einer normalen Stahl-Schlagfläche erhält (für Putter können einige Ausnahmen gelten). Abgesehen von Prägungen, wie sie weiter unten aufgelistet sind, muss die Schlagfläche glatt sein und darf in keiner Weise gewölbt sein.

b) Aufrauung und Material der Treffzone

Außer für Prägungen, die in den folgenden Absätzen näher beschrieben werden, darf der Bereich, in dem der Ball getroffen werden soll (Treffzone), in seiner Aufrauung der Oberfläche nicht die einer verzierenden Sandstrahlung oder feinen Aufrauung überschreiten (siehe Abb. X). Die gesamte Treffzone muss



Abbildung X

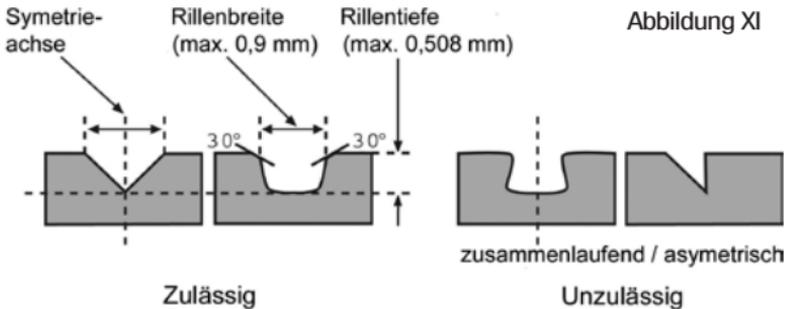
aus dem gleichen Material bestehen (für hölzerne Schlägerköpfe können Ausnahmen gelten).

c) Prägungen in der Treffzone

Hat ein Schläger Rillen und/oder Prägemarken in der Treffzone, so müssen sie folgende Anforderungen erfüllen:

l) Rillen

- Rillen müssen gerade und parallel verlaufen.
- Rillen müssen einen symmetrischen Querschnitt haben und dürfen keine zusammenlaufenden Seiten aufweisen (siehe Abbildung XI.)
- * Ist bei Schlägern die Neigung der Schlagfläche (Loft) 25° oder größer, müssen die Rillen einen ebenen Querschnitt aufweisen.

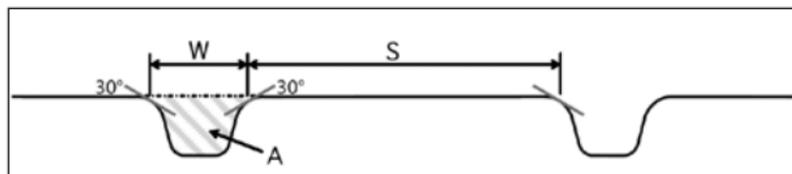


- Breite, Abstand und Querschnitt der Rillen müssen über die gesamte Treffzone gleichbleibend sein (Ausnahmen sind für Hölzer zulässig).
- Die Breite „W“ jeder Rille darf 0,9 mm nach dem beim R&A hinterlegten „30-Grad-Messverfahren“ nicht überschreiten.
- Der Abstand „S“ der Ränder benachbarter Rillen darf nicht weniger als das Dreifache der Rillenbreite und nicht kleiner als 1,905 mm sein.
- Die Tiefe einer Rille darf 0,508 mm nicht überschreiten.

- * Ist bei Schlägern, Driver ausgenommen, die Neigung der Schlagfläche (Loft) 25° oder größer, darf der Querschnittsbereich „A“ einer Rille geteilt durch das Rillenmaß (W + S) 0,0762 mm² /mm nicht überschreiten (siehe Abb. XII).

$$A / (W + S) \leq 0,0762 \text{ mm}^2 / \text{mm}$$

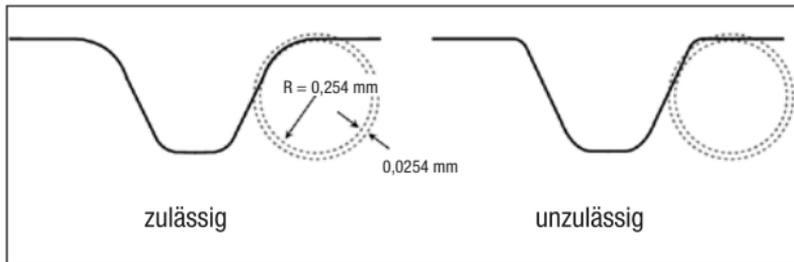
(Abb. XII)



Rillen in der Treffzone dürfen keine scharfen Ecken oder hochstehende Ränder haben.

- * Ist bei Schlägern die Neigung der Schlagfläche (Loft) 25° oder größer, müssen die Rillenkanten im Wesentlichen die Form einer Rundung haben, deren effektiver Radius nicht kleiner als 0,254 mm und nicht größer als 0,508 mm ist, wenn wie in Abb. XIII gezeigt, gemessen wird. Abweichungen vom effektiven Radius sind bis zu 0,0254 mm zulässig.

Abb. XIII



II) Prägemarken

- Die maximale Größe jeder Prägemarke darf nicht größer als 1,905 mm sein.
- Der Abstand benachbarter Prägemarken (oder zwischen Prägemarken und Rillen) darf nicht weniger als 4,27 mm, gemessen von Mittelpunkt zu Mittelpunkt, sein.
- Die Tiefe jeder Prägemarke darf 1,02 mm nicht überschreiten.
- Prägemarken dürfen keine scharfen Ecken oder hochstehende Ränder haben.
- * Ist bei Schlägern die Neigung der Schlagfläche (Loft) 25° oder größer, müssen die Kanten der Prägemarken im Wesentlichen die Form einer Rundung haben, deren effektiver Radius nicht kleiner als 0,254 mm und nicht größer als 0,508 mm ist, wenn wie in Abb. XIII gezeigt, gemessen wird. Abweichungen vom effektiven Radius sind bis zu 0,0254 mm zulässig.

➔ **Anmerkung 1:** Die oben mit einem Stern (*) gekennzeichneten Bestimmungen zu Rillen und Prägemarken gelten nur für neue Schläger, die nach dem 1. Januar 2010 hergestellt wurden und jeden Schläger, bei dem die Markierungen der Schlagfläche absichtlich verändert wurden, zum Beispiel durch Nachschneiden der Rillen. Für weitere Information

zu dem Status von Schlägern, die vor dem 1. Januar 2010 verfügbar waren, siehe Abschnitt „Equipment Search“ unter www.randa.org.

- ➔ **Anmerkung 2:** Die *Spielleitung* darf in den Wettspielbedingungen festlegen, dass die von dem Spieler mitgeführten Schläger den oben mit einem Stern (*) gekennzeichneten Bestimmungen zu Rillen und Prägemarken entsprechen. Diese Wettspielbedingung wird nur Wettspiele empfohlen, an denen Spitzenspieler teilnehmen. Für weitere Informationen, siehe Entscheidung 4-1/1 in „Entscheidungen zu den Golfregeln“.

d) Verzierende Markierungen

Die Mitte der Treffzone darf durch eine Kennzeichnung markiert werden, deren Ausmaß eine quadratische Fläche mit 9,53 mm Seitenlänge nicht überschreitet. Eine solche Kennzeichnung darf die Bewegung des Balls nicht unangemessen beeinflussen. Dekorative Markierungen außerhalb der Treffzone sind zulässig.

e) Markierungen auf nicht metallischen Schlagflächen

Obige Spezifikationen gelten nicht für Schlägerköpfe aus Holz, deren Treffzonen der Schlagfläche aus einem Material mit einer geringeren Härte als der von Metall und deren Neigung der Schlagflächen (Loft) 24° oder weniger beträgt. Jedoch sind Markierungen, die die Bewegung des Balls unangemessen beeinflussen könnten, nicht gestattet.

f) Schlagfläche von Puttern

Keine Markierung auf der Schlagfläche eines Putters darf scharfe Kanten oder hoch stehende Ränder haben. Obige Anforderungen für Aufrauung, Material und Markierungen in der Treffzone gelten nicht für Putter.

ANHANG III: DER BALL

1. Allgemeines

Der Ball darf nicht wesentlich von der herkömmlichen und üblichen Form und Machart abweichen. Das Material und der Aufbau eines Balls dürfen nicht dem Zweck und der Absicht der Regeln widersprechen.

2. Gewicht

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

3. Größe

Der Durchmesser des Balls darf nicht geringer als 42,67 mm sein.

4. Symmetrie der Kugelform

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

5. Anfangsgeschwindigkeit

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

6. Gesamtlängenstandard

Die zusammengerechnete Flug- und Lauflänge eines Balls, der durch ein vom *R&A* zugelassenes Gerät getestet wird, darf nicht die festgelegte Gesamtlänge überschreiten, die vom *R&A* als Gesamtlängenstandard festgelegt ist.

ANHANG IV: HILFSMITTEL UND ANDERE AUSTRÜSTUNG

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

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

AMATEURSTATUT

Die Association Suisse de Golf (ASG) aktualisiert die Regelungen zum Amateurstatut in unregelmäßigen Abständen. Sie behält sich das Recht vor, die folgenden Bestimmungen auszulegen und, wenn dies sachlich gerechtfertigt ist, Auslegungen zu ändern.



EINLEITUNG ZUM AMATEURSTATUT 2012

Der Amateurgedanke im Sport ist heute weniger verbreitet als in der Vergangenheit. Aus diesem Grund haben die *R&A Rules Limited* („The *R&A*“) und die *United States Golf Association* („*USGA*“), verantwortlich für die Regeln des Golfspiels, das Amateurstatut in den letzten vier Jahren grundlegend überarbeitet.

Der *R&A* und die *USGA* haben beschlossen, dass die Trennung zwischen Amateur- und Berufsgolf grundsätzlich aufrecht erhalten werden sollte; eine gänzliche Aufhebung der Beschränkungen und Einschränkungen, welche Amateur-Golfern auferlegt werden, würde den Interessen eines modernen Spiels nicht gerecht werden. Es besteht insbesondere Einigkeit darüber, dass unkontrollierte finanzielle Anreize im Amateurgolf, das sowohl im Hinblick auf die Golfregeln als auch auf das Vorgabensystem weitgehend selbstreguliert ist, zu viel Druck auf die besonderen Merkmale des Spiels ausüben und der Integrität des Spiels abträglich sein würden.

Die grundlegenden Ziele der neuen Regeln sind:

- ein international anerkannter Standpunkt, der den Interessen des Spiels am Besten gerecht wird,
- moderne Verhaltensnormen, die dort, wo es angebracht ist, der Tradition des Spiels treu bleiben,
- dauerhafte und durchsetzbare Verhaltensnormen und
- ein Regelwerk zu schaffen, das alle Aspekte des Spiels berücksichtigt (d.h. Clubgolf, Top-Amateur-Golf und Berufsgolf (in ihren unterschiedlichen Stufen)).

Durch angemessene Beschränkungen und Einschränkungen sollen die Regeln zum Amateurstatut den *Golfamateure* ermutigen, sein Hauptaugenmerk auf die Herausforderung des Spiels und die sich daraus ergebenden Auszeichnungen zu richten, statt auf einen finanziellen Vorteil.

Der *R&A* und die *USGA* sind der Ansicht, dass das neue Regelwerk einen ausgewogenen Ausgleich zwischen der Tradition des Amateurgolfs und der Förderung junger talentierter Spieler wahrt. Gleichzeitig wird anerkannt, dass unterschiedliche soziale und wirtschaftliche Bedingungen verschiedene Herausforderungen für Personen und Organisationen in den verschiedenen Ländern schaffen, und dass insbesondere wachsende Golfmärkte unter Umständen liberalere und flexiblere Strukturen benötigen, um das Spiel weiter zu entwickeln.

Vor diesem Hintergrund haben der *R&A* und die *USGA* die neuen Regeln des Amateurstatuts verfasst.

Clive Edginton	Christie Austin
Vorsitzender	Vorsitzender
Amateurstatut-Ausschuss	Amateurstatut-Ausschuss
<i>R&A</i> Rules Ltd.	United States Golf Association

AMATEURSTATUT

Erklärungen	244
1. Amateurbegriff	246
2. Berufsgolf	247
3. Preise	249
4. Auslagen	252
5. Unterweisung	256
6. Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport.....	257
7. Sonstige Verstöße gegen das Amateurstatut	260
8. Verfahren zur Einhaltung der Bestimmungen	261
9. Wiedereinsetzung als Amateur.....	262
10. Entscheidung des Amateurstatut-Ausschusses	265
Anhang – Spiel um Wetteinsätze.....	266

■ Einleitung

Die Association Suisse de Golf (ASG) behält sich das Recht vor, die folgenden *Regeln* zu aktualisieren, auszulegen und, Auslegungen zu ändern, wenn dies sachlich gerechtfertigt erscheint.

Die im Amateurstatut benutzte Bezeichnung des Geschlechts für irgendeine Person bezieht sich stets auf beide Geschlechter.

■ Erklärungen

Die Erklärungen sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt und werden in den Regeln in Kursivschrift wiedergegeben.

■ Amateurstatut-Ausschuss

Dieser Ausschuss besteht aus den Personen des Ausschusses „Regeln & Amateurstatut“ der Association Suisse de Golf, die in der Geschäftsordnung dieses Ausschusses zur Behandlung von Fragen zum Amateurstatut nominiert wurden.

■ ASG

ASG steht für Association Suisse de Golf.

■ Ehrengabe

Eine „Ehrengabe“ wird, im Unterschied zu Preisen von Wettspielen, für besondere Leistungen im oder Verdienste um den Golfsport verliehen. Eine Ehrengabe darf nicht in Geld oder diesem Vergleichbaren bestehen.

■ Einzelhandelswert

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

■ Golfamateureur

Ein Golfamateureur, gleich ob er Golf wettspielorientiert oder zur Entspannung spielt, ist jemand, der Golf wegen der sich bietenden Herausforderung und weder als Beruf noch zur finanziellen Bereicherung spielt.

■ **Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport**

Der *Amateurstatut-Ausschuss der ASG* entscheidet nach sachgemäßem Ermessen, ob ein *Golfamateureur* über „Golferfahrung“ oder „Ansehen im Golfsport“ verfügt.

Im Allgemeinen wird nur dann angenommen, dass ein *Golfamateureur* über Golferfahrung verfügt, wenn er

- a) bei Wettspielen auf regionaler bzw. nationaler Ebene erfolgreich gespielt hat oder von der *ASG* bzw. seinem Landesgolfverband berufen wurde, für diese zu spielen; oder
- b) wenn er auf höchstem Niveau an Wettspielen teilnimmt.

Ansehen im Golfsport im Sinne dieser Regeln kann nur durch Golferfahrung erworben werden, und wird für weitere fünf Jahre als vorhanden angenommen, nachdem die Leistungen des Spielers unter das für „Ansehen und Erfahrung im Golfsport“ erforderliche Niveau gefallen sind.

■ **Jugendlicher**

Im Anwendungsbereich des *ASG-Amateurstatuts* ist „Jugendlicher“ ein *Golfamateureur*, der am 1. Januar des betroffenen Kalenderjahres noch nicht 18 Jahre alt war.

■ **Preisgutschein**

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

■ **R&A**

„*R&A*“ steht für *R&A Rules Limited*.

■ **Regel oder Regeln**

Der Begriff „Regel“ oder „Regeln“ bezeichnet die Bestimmungen des *Amateurstatuts* und ihre Auslegungen, wie in den „*Decisions on The Rules of Amateur Status*“ enthalten.

■ Symbolischer Preis

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

■ Unterweisung

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

→ **Anmerkung:** Unterricht der Etikette, der Golfregeln oder der psychologischen Aspekte des Golfspiels ist keine Unterweisung.

■ USGA

USGA steht für United States Golf Association.

1. AMATEURBEGRIFF

■ 1-1. Allgemeines

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

■ 1-2. Amateurstatus

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

■ 1-3. Zweck der Regeln

Zweck der *Regeln* ist es, den Unterschied zwischen Amateur- und Berufsgolf zu erhalten und sicherzustellen, dass Amateurgolf, das im Hinblick auf die Golfregeln und das Vorgabensystem weitgehend selbstregulierend ist, frei vom Druck gehalten wird, der sich

durch unkontrolliertes Sponsoring und finanzielle Anreize ergeben kann.

Durch angemessene Beschränkungen und Einschränkungen sollen die *Regeln* zum Amateurstatut den *Golfamateure* ermutigen, sein Hauptaugenmerk auf die Herausforderung des Spiels und die sich daraus ergebenden Auszeichnungen zu richten, statt auf einen finanziellen Vorteil.

■ 1-4. Zweifel über Status

Jeder, der sich nicht sicher ist, ob seine Vorgehensweise mit den Regeln in Einklang steht, sollte sich an den *Amateurstatut-Ausschuss* wenden.

Organisatoren oder Sponsoren von Wettspielen für *Golfamateure* oder Wettspielen, an denen *Golfamateure* teilnehmen, sollten sich an den *Amateurstatut-Ausschuss* wenden, wenn sie im Zweifel sind, ob eine Maßnahme im Einklang mit den Regeln steht.

2. BERUFGOLF

■ 2-1. Allgemeines

Ein *Golfamateure* darf sich nicht wie ein Berufsgolfer verhalten bzw. als Berufsgolfer bezeichnen.

Zur Anwendung dieser Regeln gilt als Berufsgolfer, wer

- Golf aus beruflichen Gründen spielt, oder
- als Berufsgolfer arbeitet, oder
- an einem Wettbewerb als Berufsgolfer teilnimmt, oder
- Mitglied in einer „Professional Golfers Association“ (PGA) ist, oder
- Mitglied einer Professional Tour ist, die ausschließlich Berufsgolfern offen steht.

- **Ausnahme:** Ein *Golfamateur* darf Mitglied in einer PGA sein, vorausgesetzt, diese Art der Mitgliedschaft gewährt kein Spielrecht und dient nur Verwaltungszwecken.
- **Anmerkung 1:** Ein *Golfamateur* darf sich, einschließlich nicht erfolgreicher Bewerbungen auf eine Stelle als Berufsgolfer, über seine Aussichten, Berufsgolfer zu werden, informieren, und es ist ihm gestattet, in einem Pro-Shop entgeltlich zu arbeiten, sofern er damit nicht anderweitige Regeln verletzt.
- **Anmerkung 2:** Muss ein *Golfamateur* an einem oder mehreren Qualifikationswettspielen teilnehmen, um sich für eine Mitgliedschaft einer Professional Tour zu qualifizieren, so darf er sich für solche Qualifikations-Wettspiele bewerben und daran teilnehmen, ohne seinen Amateurstatus zu verlieren, sofern er vor dem Spiel schriftlich auf ein eventuelles Preisgeld in dem Wettspiel verzichtet hat.

■ 2-2. Verträge und Vereinbarungen

a) Nationale Verbände

Ein *Golfamateur* darf einen Vertrag oder eine Vereinbarung mit seinem Nationalverband eingehen, vorausgesetzt er erhält – ausgenommen wie in den Regeln vorgesehen – keine Bezahlung oder anderen direkten oder indirekten finanziellen Anreiz, solange er noch *Golfamateur* ist.

b) Spielerbetreuer, Sponsoren und andere Dritte

Ein *Golfamateur* darf einen Vertrag oder eine Vereinbarung mit einem Dritten (insbesondere mit einem Spielerbetreuer oder einem Sponsor) eingehen, vorausgesetzt

- der Spieler ist mindestens 18 Jahre alt,
- der Vertrag oder die Vereinbarung bezieht sich auf die Zukunft des Spielers als Berufsgolfer und bestimmt nicht, dass der Spieler als *Golfamateur* an bestimmten Amateur- oder Professional-Wettspielen teilnehmen muss, und

- der *Golfamateur* erhält nicht, ausgenommen wie in den Regeln vorgesehen, Bezahlung oder einen geldwerten Vorteil direkter oder indirekter Art, solange er noch *Golfamateur* ist.
- ➔ **Ausnahme:** In besonders gelagerten Einzelfällen kann ein *Golfamateur* unter 18 Jahren bei der *ASG* beantragen, einen solchen Vertrag einzugehen, vorausgesetzt der Vertrag hat eine Laufzeit von nicht mehr als 12 Monaten und ist nicht verlängerbar.
- ➔ **Anmerkung 1:** Um sicher zu gehen, keinen Regelverstoß zu begehen, sollte ein *Golfamateur* die *ASG* kontaktieren, bevor er mit einem Dritten irgendeinen Vertrag und/oder eine Vereinbarung der oben genannten Art eingeht.
- ➔ **Anmerkung 2:** Erhält eine *Golfamateur* ein ausbildungsbezogenes Golf-Stipendium (siehe Regel 6-5), oder könnte er ein solches Stipendium in der Zukunft beantragen, so sollte er sich vorab mit der *ASG* und/oder der jeweiligen Ausbildungsstelle in Verbindung setzen, um sicherzustellen, dass die jeweiligen Verträge und/oder Vereinbarungen mit Dritten nach den einschlägigen Regelungen für Stipendien zulässig sind.

3. PREISE

■ 3-1. Spielen um Preisgeld

Einem *Golfamateur* ist es nicht gestattet, in einem Lochspiel, einem Wettspiel oder einer Vorführung Golf um Preisgeld oder andere Vergütung zu spielen.

Ein *Golfamateur* darf jedoch an einem Lochspiel, einem Wettspiel oder einer Vorführung, in dem Preisgeld oder eine andere Vergütung ausgelobt ist, teilnehmen, wenn er vor der Teilnahme auf ein eventuelles Preisgeld in der Veranstaltung verzichtet hat.

- **Ausnahme:** Wird Preisgeld für ein Hole-in-One, das während einer Runde Golf erzielt wird, ausgelobt, muss ein *Golfamate*ur nicht vor der Teilnahme auf sein Recht verzichten, dieses Preisgeld anzunehmen (siehe Regel 3-2b).

(Dem Golfsport abträgliches Verhalten: siehe Regel 7-2)
(Spiel um Wetteinsätze: siehe Anhang)

■ 3-2. Wertgrenze

a) Allgemeines

Ein *Golfamate*ur darf keinen Preis oder *Preisgutschein* (mit Ausnahme eines symbolischen Preises) annehmen, wenn der *Einzelhandelswert* Euro 750 bzw. den Gegenwert überschreitet. Diese Wertgrenze bezieht sich auf die Gesamtheit aller Preise oder Preisgutscheine, die ein *Golfamate*ur während eines Wettspiels oder im Rahmen einer Serie von Wettspielen erhält.

- **Ausnahme:** Hole-in-One-Preise (siehe Regel 3-2b)

Die Veranstaltung einer Verlosung (bzw. Tombola o. ä.) mit Gewinnen, deren einzelner Wert über Euro 750 liegt, gilt als Umgehung der o. g. Regeln, ebenso wie die Annahme eines solchen Gewinns, wenn die Teilnahme am Wettbewerb Voraussetzung für die Teilnahme an der Verlosung war und nicht auch eine hinreichende Anzahl Personen, die nicht am Wettbewerb teilgenommen haben, sich an der Verlosung beteiligen.

- **Anmerkung 1:** Diese Wertgrenze bezieht sich auf jede Form eines golferischen Wettbewerbs, gleich ob dieser auf einem Golfplatz, einer Driving Range oder einem Golfsimulator stattfindet, einschließlich Nearest to the Hole- oder Longest Drive-Wettbewerben.
- **Anmerkung 2:** Die Spielleitung eines Wettspiels ist dafür verantwortlich, den *Einzelhandelswert* eines Preises zu prüfen.

➔ **Anmerkung 3:** Es wird empfohlen, dass der Gesamtwert aller Preise in einem Brutto-Wettbewerb oder jeder Vorgabenklasse in einem Handicap-Wettbewerb nicht die genannte Wertgrenze bei einem 18-Löcher-Wettbewerb um das Doppelte, bei 36-Löcher-Wettbewerben um das Dreifache, bei 54-Löcher-Wettbewerben um das Fünffache und bei 72-Löcher-Wettbewerben um das Sechsfache übersteigt.

b) Hole-in-One-Preise

Ein *Golfamateur* darf für ein Hole-in-One, das er während einer Runde Golf erzielt, einen Preis, einschließlich eines Geldpreises, annehmen, der die Wertgrenze nach Regel 3-2a übersteigt.

➔ **Anmerkung:** Das Hole-in-One muss während einer Golfrunde erzielt werden und zufällig beim Spiel dieser Runde vorkommen. Separate Wettbewerbe mit mehrfachen Versuchen, Wettbewerbe auf anderem Gelände als Golfplätzen (z. B. Driving Range oder Simulator) und Puttwettbewerbe fallen nicht unter diese Ausnahme und sind den Einschränkungen und Wertgrenzen aus Regel 3-1 und Regel 3-2a unterworfen.

■ 3-3. Ehrengaben

a) Allgemeines

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

b) Mehrere Ehrengaben

Ein *Golfamateur* darf mehrere *Ehrengaben* annehmen, wenn diese von verschiedenen Gebern stammen. Dies gilt auch, wenn deren *Einzelhandelswert* insgesamt die Wertgrenze übersteigt, es sei denn, es soll durch die Gabe mehrerer *Ehrengaben* durch verschiedene Geber die Wertgrenze für eine einzelne *Ehrengabe* umgangen werden.

4. AUSLAGEN

■ 4-1. Allgemeines

Ein *Golfamateur* darf Erstattung von Auslagen in Geld oder in sonstiger Weise, gleich von wem, für die Teilnahme an Golfwettspielen oder -vorführungen nicht annehmen, es sei denn, die *Regeln* des Amateurstatuts erlauben die Annahme.

■ 4-2. Erstattung von Wettspiel-Auslagen

Ein *Golfamateur* darf in Übereinstimmung mit a) – g) dieser Regeln Auslagenerstattung zur Teilnahme an Golfwettspielen oder -vorführungen annehmen, die den tatsächlichen Aufwand nicht überschreiten.

Erhält eine *Golfamateur* ein ausbildungsbezogenes Golf-Stipendium (siehe Regel 6-5), oder könnte er ein solches Stipendium in der Zukunft beantragen, so sollte er sich mit der *ASG* und/oder der jeweiligen Ausbildungsstelle in Verbindung setzen, um sicherzustellen, dass die jeweilige Auslagenerstattung für Wettspiele nach den einschlägigen Regelungen für Stipendien zulässig sind.

a) Unterstützung durch die Familie

Ein *Golfamateur* darf Auslagenerstattung durch Familienmitglieder oder einen gesetzlichen Vertreter annehmen.

b) Jugendlicher

Ein *Jugendlicher* darf Auslagenerstattung in Zusammenhang mit der Teilnahme an einem reinen Jugendwettspiel annehmen.

→ **Anmerkung:** Ist ein Wettspiel nicht ausschließlich auf Jugendliche beschränkt, so darf ein Jugendlicher Auslagenerstattung nach Regel 4-2c annehmen.

c) Einzelwettspiele

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

- I) Findet das Wettspiel im Heimatland des Spielers statt, müssen die Auslagen vom nationalen oder regionalen Golfverband vorab geprüft und entweder von ihnen oder mit deren Zustimmung vom Golfclub des Golfamateurs gezahlt werden.
- II) Findet das Wettspiel in einem anderen Land statt, müssen die Auslagen vom nationalen oder regionalen Golfverband vorab geprüft und entweder von diesen oder mit deren Zustimmung vom Golfverband des Landes, in dem das Wettspiel stattfindet, gezahlt werden.

Die *ASG* ist berechtigt, die Auslagenerstattung auf eine bestimmte Anzahl von Wettspieltagen im Kalenderjahr zu begrenzen und einem *Golfamateur* ist es nicht gestattet, diese Begrenzung zu überschreiten. Für die Auslagenerstattung darf eine angemessene Gesamtreisezeit und eine angemessene Anzahl von Einzeltagen in Verbindung mit den Wettspieltagen angenommen werden. Auf Verlangen sind der *ASG* die Höhe und der Umfang der jeweiligen Auslagenerstattung nachzuweisen.

- ➔ **Ausnahme:** Ein *Golfamateur* darf keine Auslagenerstattung, sei es direkt oder indirekt, von einem Spielerbetreuer (siehe Regel 2-2) oder einer von der *ASG* als vergleichbar bezeichneten Person/Organisation annehmen.
- ➔ **Anmerkung:** Sofern in den *Regeln* nicht anders vorgesehen, darf ein Spieler mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* die Person/Organisation, die ihm Auslagen erstattet, nicht öffentlich benennen oder für sie werben (siehe Regel 6-2).

d) Mannschaftswettspiele

Ein Golfamateurl darf Auslagenerstattung annehmen, wenn er

- die ASG oder sein Heimatland,
- seinen Landesgolfverband,
- seinen Golfclub,
- sein Geschaft oder seinen Arbeitgeber, oder
- eine vergleichbare Organisation

in einem Mannschaftswettspiel, bungsspiel oder Trainingslager vertritt.

→ **Anmerkung 1:** Eine „vergleichbare Organisation“ schliet eine anerkannte Ausbildungseinrichtung oder die Bundeswehr mit ein.

→ **Anmerkung 2:** Wenn nicht anders bestimmt, muss die Auslagenerstattung durch die Organisation erstattet werden, die der Spieler vertritt oder durch den nationalen Verband des Landes, in dem er spielt.

e) Einladungen ohne Bezug auf Golferfahrung

Ein Golfamateurl, der aus anderen Grunden als seiner *Golferfahrung* (z. B. als bekannte Personlichkeit, Geschaftspartner oder Kunde) zu einem Wettspiel eingeladen wird, darf Auslagenerstattung annehmen.

f) Veranstaltungen, Vorfuhungen

Ein *Golfamateurl*, der an einer Veranstaltung bzw. Vorfuhung zu Gunsten anerkannt gemeinnutziger Wohltatigkeitszwecke teilnimmt, darf Auslagenerstattung annehmen, wenn die Veranstaltung bzw. Vorfuhung nicht in Zusammenhang mit einer anderweitigen Golfveranstaltung steht, an der der Spieler teilnimmt.

g) Gesponserte Vorgabenwettspiele

Ein *Golfamateur* darf Auslagenerstattung in Zusammenhang mit einem gesponserten Vorgabenwettbewerb annehmen, wenn die Auslagenerstattung in Zusammenhang mit dem Wettbewerb nach den folgenden Regeln genehmigt ist:

- I) Findet das Wettbewerb im Heimatland des Spielers statt, muss der Sponsor jährlich im Vorhinein die Genehmigung der *ASG* einholen; und
- II) findet das Wettbewerb in mehreren Ländern statt oder nehmen Spieler aus anderen Ländern teil, muss der Sponsor im Vorhinein die jährliche Genehmigung der betroffenen Nationalverbände einholen. Der Antrag für diese Genehmigung sollte an den Nationalverband des Landes gerichtet werden, in dem das Wettbewerb beginnt.

■ 4-3. Erstattung von Auslagen für den Lebensunterhalt

Ein *Golfamateur* darf in vernünftigen Ausmaß Auslagenerstattung annehmen, die seine tatsächlichen Ausgaben nicht überschreitet, um eine Unterstützung bei den Kosten für seinen Lebensunterhalt zu erhalten. Diese Auslagenerstattung muss vorab durch die *ASG* genehmigt worden sein und ihm auf Anfrage vollständig nachgewiesen werden.

Bei der Bestimmung der Notwendigkeit und/oder Angemessenheit (vernünftiges Ausmaß) dieser Auslagenerstattung berücksichtigt die *ASG*, die allein über die Genehmigung solcher Auslagenerstattung entscheidet, neben anderen Umständen die entsprechenden sozio-ökonomischen Bedingungen.

➔ **Ausnahme:** Ein *Golfamateur* darf weder direkt noch indirekt eine Auslagenerstattung für seine Lebenshaltungskosten von einem Spielerbetreuer (siehe Regel 2-2) oder einer ähnlichen, von der *ASG* als vergleichbare Organisation benannten Quelle, annehmen.

5. UNTERWEISUNG

■ 5-1. Allgemeines

Ein *Golfamateur* darf weder direkt noch indirekt eine Vergütung oder Entschädigung für Golfunterweisung annehmen. Ausnahmen regeln die Regeln des 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 diese zeitlich weniger als die Hälfte der Gesamtheit aller seiner Aufgaben als Angestellter oder Berater bei der betreffenden Institution ausmacht.

b) Genehmigte Programme

Ein *Golfamateur* darf Auslagenerstattung, Bezahlung oder sonstige Vergütung für die *Unterweisung* im Golfspiel annehmen, wenn diese Unterweisung Teil eines Programms ist, das im Vorhinein von der ASG genehmigt worden ist.

■ 5-3. Unterweisung in schriftlicher Form

Ein *Golfamateur* darf Vergütung oder Entschädigung für *Unterweisung* in schriftlicher Form annehmen, sofern seine Fähigkeiten oder Ansehen als Golfspieler keinen wesentlichen Einfluss auf sein Arbeitsverhältnis, die Vermittlung oder den Verkauf seiner Arbeit haben.

6. GOLFERFAHRUNG ODER ANSEHEN IM GOLFSPORT

Die nachfolgenden Bestimmungen der Regel 6 gelten nur für Golfamateure mit Ansehen und Erfahrung im Golfsport.

■ 6-1. Allgemeines

Ausgenommen wie in diesen Regeln vorgesehen, darf ein *Golfamateureur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* diese Erfahrung oder das Ansehen nicht dazu nutzen, irgendeinen finanziellen Vorteil zu erzielen.

■ 6-2. Promotion, Werbung und Verkauf

Ein *Golfamateureur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf diese Erfahrung oder das Ansehen nicht direkt oder indirekt dazu nutzen, Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigungen oder einen finanziellen Vorteil zu erlangen, durch

- I) Promotion oder Werbung für etwas oder den Verkauf von etwas, oder
- II) erlauben, dass ein Dritter seinen Namen oder Bild für Promotion, Werbung oder Verkauf von irgendetwas nutzt.

→ **Ausnahme:** Ein *Golfamateureur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf zulassen, dass mit seinem Namen oder Bild wie folgt geworben wird:

- a) für die *ASG* oder seinen Landesgolfverband; oder
- b) für eine anerkannte karitative Organisation (oder einen ähnlichen guten Zweck); oder
- c) vorbehaltlich der Zustimmung der *ASG* für jedes Golfwettbewerb oder jede andere Veranstaltung, die im wohlverstandenen Interesse des Spiels liegt oder zu dessen Weiterentwicklung beiträgt.

Der *Golfamateureur* darf weder direkt noch indirekt eine Vergütung, Ausgleich oder finanziellen Vorteil dafür erhalten, dass er seinen Namen oder Bild in der genannten Weise zur Verfügung stellt.

- **Anmerkung 1:** Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen* im Golfsport darf Ausrüstung von jedem annehmen, der damit handelt, soweit keine Werbung damit verbunden ist.
- **Anmerkung 2:** Auf Golfausrüstung, insbesondere Golfkleidung, Golftaschen oder Schirmen von Mannschaftsspielern, darf neben dem Logo der Mannschaft und dem serienmäßigen Logo des Herstellers jeweils einmal das Logo eines Sponsors angebracht sein. Dieses darf einen Umfang von 50 cm nicht überschreiten. Der Name von Spielern darf nicht auf der Kleidung bzw. der Golftasche angebracht werden.

■ 6-3. Persönliches Erscheinen

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

- **Ausnahme:** Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen* im Golfsport darf Erstattung der tatsächlichen Aufwendungen in Zusammenhang mit persönlichem Erscheinen annehmen, wenn damit weder ein Golfwettspiel noch eine Golfveranstaltung bzw. -vorführung verbunden ist.

■ 6-4. Rundfunk-, Fernseh- und Autorentätigkeit

Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigung oder finanziellen Vorteil durch Rundfunk- bzw. Fernseh- oder Autorentätigkeit erhalten, vorausgesetzt:

- a) die Produktion oder Autorentätigkeit ist Teil seiner eigentlichen Beschäftigung oder Laufbahn und Unterweisung im Golfspiel darin nicht enthalten (Regel 5); oder
- b) falls die Produktion oder Autorentätigkeit nebenberuflich geschieht, der Spieler ist tatsächlich der Autor des Kommentars, Artikels oder Buchs und Golfunterweisung ist nicht darin enthalten.

➔ **Anmerkung:** Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf in einer Reportage, einer Stellungnahme, einem Bericht, einem Artikel oder einem Buch keine Verkaufsförderung oder Werbung für irgendetwas betreiben. (siehe Regel 6-2)

■ 6-5. Ausbildungsbezogene Beihilfen und Stipendien

Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf die Vorteile von ausbildungsbezogenen Beihilfen und Stipendien annehmen, deren Regelungen und Bedingungen von der ASG vorab genehmigt wurden.

Die ASG hat das Recht, das Ausmaß und die Bedingungen für die ausbildungsbezogenen Beihilfen und Stipendien im Voraus festzulegen.

Erhält ein *Golfamateur* eine ausbildungsbezogene Beihilfe oder Stipendium (siehe Regel 6-5), oder könnte er ein solches Stipendium in der Zukunft beantragen, so hat er sich mit der ASG und/oder der jeweiligen Ausbildungsstelle in Verbindung zu setzen, um sicherzustellen, dass Verträge und/oder Vereinbarungen mit Dritten (Regel 2-2b) oder jegliche Auslagererstattung (Regel 4-2) nach den jeweiligen Regelungen für Stipendien zulässig 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 annehmen, sofern das Angebot nicht als Anreiz dient, für den Verein zu spielen.

7. SONSTIGE VERSTÖSSE GEGEN DAS AMATEURSTATUT

■ 7-1. Golfwidriges Verhalten

Ein *Golfamateureur* darf sich nicht in einer Weise verhalten, die sich gegen die wohlverstandenen Belange des Amateur-Golfs richtet.

■ 7-2. Verhalten, das nicht mit den Zielen dieser Regeln vereinbar ist

Ein *Golfamateureur* darf sich nicht in einer Weise verhalten, Spiel um Wetteinsätze eingeschlossen, die mit den Zielen dieser Regeln unvereinbar ist.

(Spiel um Wetteinsätze: siehe Anhang)

8. VERFAHREN ZUR EINHALTUNG DER REGELN

Der *Amateurstatut-Ausschuss* ist innerhalb der *ASG* für Angelegenheiten in Zusammenhang mit den *Regeln* des Amateurstatuts zuständig, soweit das Amateurstatut dies vorsieht.

■ 8-1. Feststellung eines Verstoßes

Erhält der *Amateurstatut-Ausschuss* Kenntnis von einem möglichen Verstoß gegen die *Regeln* einer Person, die beansprucht, *Golfamateureur* zu sein, entscheidet der *Amateurstatut-Ausschuss*, ob ein Verstoß gegen die *Regeln* vorliegt. Jeder Fall ist soweit aufzuklären, dass der *Amateurstatut-Ausschuss* auf Grundlage des ermittelten Sachverhalts eine sachgerechte Entscheidung treffen kann. Die Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* ist endgültig, unterliegt jedoch der Überprüfung gemäß 8-3.

■ 8-2. Verfahren, Sanktionen

Auf Feststellung, dass eine Person gegen die *Regeln* verstoßen hat, kann der *Amateurstatut-Ausschuss* eine Verwarnung aussprechen, die Person zur Unterlassung bestimmter Verhaltensweisen verpflichten, der Person zur Auflage machen, ein bestimmtes Verhalten einzustellen oder die Amateureigenschaft aberkennen.

Bei der Verhängung von Sanktionen berücksichtigt der *Amateurstatut-Ausschuss* insbesondere die Schwere des Verstoßes, das Ausmaß eines Verschuldens, das anschließende Verhalten des Betroffenen und die Auswirkungen der Sanktion auf den Betroffenen. Mehrere Sanktionen können miteinander verbunden werden. Der *Amateurstatut-Ausschuss* gibt dem Betroffenen die Entscheidung unter Angabe der Gründe schriftlich bekannt und kann über die Entscheidung betroffene ASG-Mitglieder und Landesgolfverbände unterrichten.

■ 8-3. Überprüfungsverfahren

Jeder Person, die durch eine Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* beschwert ist, ist die Möglichkeit der Überprüfung dieser Entscheidung durch den Kontroll- und Schlichtungsausschuss der ASG eröffnet.

Wird eine Überprüfung der Entscheidung begehrt, muss die Schrift, mit der die Überprüfung begehrt wird, unter Angabe der Überprüfungsgründe innerhalb von zwei Wochen (nach Zugang der Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* beim Betroffenen) beim Kontroll- und Schlichtungsausschuss eingereicht werden. Anderenfalls wird das Begehren auf Überprüfung als unzulässig zurückgewiesen.

Für das Verfahren gemäß Regel 8 gilt ergänzend die Rechts- und Verfahrensordnung der ASG (RVfO).

9. WIEDEREINSETZUNG ALS AMATEUR

■ 9-1. Allgemeines

Allein der Amateurstatut-Ausschuss entscheidet, vorbehaltlich des in den Regeln festgelegten Rechts des betroffenen Spielers, eine Überprüfung der Entscheidung vornehmen zu lassen, über die Wiedereinsetzung in den Stand des Amateurs eines Professionals und/oder einer anderen Person, die gegen die Regeln verstoßen haben; über die Dauer der Wartefrist bis zur Wiedereinsetzung; oder die Verweigerung der Wiedereinsetzung einer Person.

■ 9-2. Antrag auf Wiedereinsetzung

Jede Entscheidung über die Wiedereinsetzung einer Person als Amateur wird auf Grund einer Abwägung der Umstände im Einzelfall getroffen, wobei regelmäßig folgende Regeln zugrunde gelegt werden:

a) Grundlagen zur Wiedereinsetzung

Amateur- und Professional-Golf sind zwei verschiedenartige Formen des Spiels, die unterschiedliche Möglichkeiten eröffnen, die nicht jeweils einen Vorteil in sich tragen würden, wenn ein Statuswechsel vom Professional zum Amateur zu einfach ist.

Zudem muss es eine abschreckende Wirkung haben, gegen die Regeln zu verstoßen. Aus diesen Gründen muss sich der Bewerber zur Wiedereinsetzung in den Stand des Amateurs einer durch den Amateurstatut-Ausschuss festgelegten Wartefrist unterziehen.

Die Wartefrist beginnt regelmäßig mit dem Tag, an dem letztmalig gegen die Regeln verstoßen wurde. Der Amateurstatut-Ausschuss kann den Beginn der Wartefrist auch

- (I) auf den Tag festsetzen, an dem er vom letzten Verstoß Kenntnis erhielt; oder
- (II) einen anderen angemessenen Zeitpunkt festsetzen.

b) Wartefrist

(I) Berufsgolf

Bei der Festsetzung einer Wartefrist ist regelmäßig die Dauer des Verstoßes gegen die Regeln in Betracht zu ziehen. Ungeachtet dessen wird regelmäßig kein Antragsteller in den Stand des Amateurs wieder eingesetzt, der sich nicht mindestens ein Jahr entsprechend den *Regeln* verhalten hat.

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

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

Der *Amateurstatut-Ausschuss* hat das Recht, die Regelwartzeiten nach Ermessen insbesondere zu verlängern, wenn der Bewerber in besonderem Maße um Preisgeld gespielt hat, unabhängig vom tatsächlichen Erfolg. Der *Amateurstatut-Ausschuss* hat jedoch in allen Fällen das Recht, die Wartezeit angemessen zu verlängern oder zu verkürzen.

(II) Andere Verstöße gegen das Amateurstatut

Die Dauer der Wartefrist beträgt regelmäßig ein Jahr. Der *Amateurstatut-Ausschuss* kann die Wartefrist im Fall eines schwerwiegenden Verstoßes nach Ermessen verlängern.

c) Anzahl möglicher Wiedereinsetzungen

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

d) Spieler mit nationalem Ansehen

Spieler mit nationalem Ansehen, die mehr als fünf Jahre gegen die Regeln verstoßen haben, werden im Regelfall nicht wieder in den Stand des Amateurs eingesetzt.

e) Status während der Wartefrist

Während der Wartefrist muss sich der Antragsteller wie ein Amateurgolfer an die *Regeln* halten. Er darf nicht als Amateur an Wettspielen teilnehmen. Er darf jedoch auf der Golfanlage, dessen Mitglied oder sonst Spielberechtigter er ist, zu rein internen Wettspielen zugelassen werden und darin auch Preise gewinnen. Er darf jedoch nicht gegen Mannschaften anderer ASG-Mitglieder aufgestellt werden, es sei denn, die betroffenen anderen ASG-Mitglieder und/oder die Spielleitung des Mannschaftswettspiels stimmen im Vorhinein zu.

Ein Antragsteller auf Wiedereinsetzung als Amateur darf während der Wartefrist als solcher ohne Auswirkung auf seinen Antrag an Wettspielen teilnehmen, die nicht auf Amateure beschränkt sind, sofern die Wettspielbedingungen dies vorsehen. Er muss vor der Teilnahme am Wettbewerb auf sein Recht auf ein Preisgeld in dem Wettbewerb verzichten und darf keinen Preis für Amateurgolfer annehmen (Regel 3-1).

■ 9-3. Antragsverfahren zur Wiedereinsetzung

Der Antrag auf Wiedereinsetzung als Amateur ist schriftlich an den *Amateurstatut-Ausschuss* zu stellen und muss alle grundlegenden, für eine Entscheidung notwendigen Informationen enthalten. Der *Amateurstatut-Ausschuss* kann weitere Informationen anfordern.

■ 9-4. Verfahren zur Überprüfung

Einer Person, die durch eine Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* im Rahmen der Wiedereinsetzung in den Stand des Amateurs beschwert ist, steht die Möglichkeit zur Überprüfung der Entscheidung durch den Kontroll- und Schlichtungsausschuss der ASG zu.

Für die Wiedereinsetzung gemäß Regel 9 gilt ergänzend die Rechts- und Verfahrensordnung der ASG (RVfO).

10. ENTSCHEIDUNG DES AMATEURSTATUT-AUSSCHUSSES

■ Erklärungen

Der *Amateurstatut-Ausschuss* ist innerhalb der *ASG* für Angelegenheiten in Zusammenhang mit den Regeln des Amateurstatuts zuständig, soweit das Amateurstatut dies vorsieht.

■ 10-1. Entscheidung des Amateurstatut-Ausschusses

Entscheidungen des *Amateurstatut-Ausschusses* sind endgültig, mit Ausnahme der Überprüfung gemäß Bestimmung 8-3 und 9-4.

■ 10-2. Zweifelsfälle

Erklärt der *Amateurstatut-Ausschuss*, dass auf Grundlage der Regeln nicht zweifelsfrei über einen Sachverhalt entschieden werden kann, ist er berechtigt, vor einer Entscheidung die Auslegung der *Regeln* im betroffenen Einzelfall durch das Amateur Status Committee des *R&A* vornehmen zu lassen.

■ Allgemeines

Ein *Golfamateur*, gleich ob er Golf wettspielorientiert oder zur Entspannung spielt, ist jemand, der Golf wegen der sich bietenden Herausforderung und weder als Beruf noch zur finanziellen Bereicherung spielt.

Finanzielle Anreize im Amateurgolf, die sich aus bestimmten Formen von Wetten oder Glücksspiel ergeben, können einen Anreiz geben, die Regeln sowohl in Bezug auf das Spiel als auch auf die Vorgaben zum Nachteil der Integrität des Spiels zu missbrauchen.

Es ist zu unterscheiden zwischen dem Spiel um Preisgeld (Regel 3-1), Glücksspiel oder Wetten, die den Zielen der Regeln widersprechen (Regel 7-2) und Formen von Glücksspiel oder Wetten, die an sich nicht gegen die *Regeln* verstoßen. Ein *Golfamateur* oder die Spielleitung eines Golfturniers für Amateurgolfer sollten sich mit der ASG in Verbindung setzen, wenn es irgendeinen Zweifel hinsichtlich der Anwendung der *Regeln* gibt. Ohne eine solche Beratung wird zur Sicherstellung der Einhaltung der Regeln empfohlen, keine Geldpreise auszugeben.

■ Zulässige Formen von Glücksspiel

Gegen formlose und gelegentliche Glücksspiele oder Wetten zwischen Einzel- oder Mannschaftsspielern anlässlich des Spiels ist nichts einzuwenden. Es ist nicht möglich, informelles Glücksspiel oder Wetten genau zu beschreiben, aber die Merkmale, die solche Glücksspiele oder Wetten charakterisieren, schließen u. a. mit ein:

- die Spieler kennen sich im Allgemeinen;
- die Teilnahme an der Wette oder dem Glücksspiel ist freiwillig und auf die Spieler beschränkt;
- die einzige Quelle des von den Spielern zu gewinnenden Geldes sind die Spieler; und
- der zur Verfügung stehende Geldbetrag wird im Allgemeinen nicht als übermäßig angesehen.

Deshalb sind informelle Glücksspiele oder Wetten hinnehmbar, vorausgesetzt der wesentliche Zweck besteht darin, Golf zum Spaß zu spielen und nicht um einen finanziellen Gewinn zu erzielen.

■ Unzulässige Formen von Glücksspiel

Andere Formen von Glücksspiel oder Wetten, bei denen es den Spielern zur Auflage gemacht wird, teilzunehmen (z. B. Pflichtlotto) oder bei denen sie die Möglichkeit haben, beträchtliche Geldbeträge zu setzen oder bei denen Spieler bzw. Mannschaften „versteigert“ werden, sind unzulässig.

Andererseits ist es schwierig, unzulässige Formen des Glücksspiels oder von Wetten genau zu beschreiben, aber die Merkmale, die solche Glücksspiele oder Wetten charakterisieren, schließen u. a. mit ein:

- die Teilnahme an dem Glücksspiel oder den Wetten ist auch für andere Personen als die Spieler möglich; und
- der in Frage kommende Geldbetrag wird als beträchtlich angesehen.

Die Teilnahme eines *Golfamateurs* an nicht zugelassenen Glücksspielen oder Wetten kann als den Zielen der *Regeln* (Regel 7-2) widersprechend angesehen werden und kann seinen Amateurstatus gefährden.

Weiterhin sind organisierte Veranstaltungen untersagt, die dazu dienen oder es fördern, Geldpreise zur Verfügung zu stellen. Von Spielern, die an solchen Veranstaltungen teilnehmen und nicht vorab unwiderruflich auf ihr Recht auf Preisgeld verzichtet haben, wird angenommen, dass sie um Preisgeld spielen und gegen Regel 3-1 verstoßen.

➔ **Anmerkung:** Das Amateurstatut gilt nicht für Wetten oder Glücksspiele von *Golfamateuren* auf die Ergebnisse eines Wettspiels, das auf Berufsgolfer beschränkt oder für diese veranstaltet wird.

Systematisches Register der Regeln

Suchbegriff	Regeln
-------------	--------

- **Abänderung physischer Bedingungen**..... 1-2
- **Abschlag** – siehe auch Ehre..... Erkl.
 - außerhalb stehen um Ball innerhalb zu spielen..... 11-1
 - Ball aufsetzen 11-1
 - Beanstandung erheben vor Spiel vom nächsten 2-5
 - Beschädigung vermeiden..... Etikette
 - Bodenunebenheiten, schaffen oder beseitigen 13-2
 - Einlochen mit vom Abschlag gespielten Ball..... 15-1
 - Entfernen von Tau, Reif oder Wasser 13-2
 - falscher Abschlag..... 11-5
 - provisorischen oder zweiten Ball spielen 10-3
 - Spielfolge
 - Dreier oder Vierer 29-1
 - Lochspiel 10-1a
 - Zählspiel 10-2a
 - üben auf oder nahe dem Abschlag
 - vor oder zwischen den Runden 7-1
 - während der Runde 7-2
 - Versäumnis einzulochen, Beheben des Fehlers..... 15-1
 - von außerhalb spielen 11-4
 - vorhergehender Schlag gespielt vom 11-1
- **Abschlagmarkierungen**
 - Status von..... 11-2

■ Abspielzeit

Verantwortlichkeit der Spielleitung	33-3
Verantwortlichkeit des Spielers	6-3a

■ Ansprechen des Balls –

siehe auch „Standposition“	Erkl.
Ball bewegt sich nach Ansprechen, Strafschlag.....	18-2b
Puttlinie berührt	16-1a

■ Ansprech-Position

beim Bestimmen des nächstgelegenen Punkts der Erleichterung	Erkl. „Nächstsge- legener Punkt der Erleichterung“
--	--

■ Aus – siehe auch Hemmnisse.....

Erkl.	
Entscheidung der Spielleitung	Anh. I
fallen gelassener Ball rollt ins Aus	20-2c
Gegenstände zur Kennzeichnung	
– befestigt	13-2
– keine Hemmnisse	Erkl. „Hemmnisse“
provisorischen Ball spielen, wenn Ball im Aus sein kann	27-2a
Spieltempo	Etikette
Stand im	Erkl. „Aus“
Verfahren	27-1

■ Auskunft über Schlagzahl

Allgemeines	9-1
Lochspiel	9-2
Zählspiel	9-3

■ Auslosung

allgemeine numerische	Anh. I
für Lochspiel	Anh. I
Reihenfolge bestimmen	Anh. I

- **Ausrüstung** – siehe auch Ball, Verzeichnis
 zugelassener Driver-Köpfe, Verzeichnis
 zugelassener Golfbälle Erkl.
 Ball bewegt durch 18-2a, 18-3, 18-4
 Ball bewegt durch, während Suche im Lochspiel.... 18-2a, 18-3b
 fortbewegen während Ball in Bewegung 24-1
 Gebrauch in herkömmlicher akzeptierter
 Art und Weise..... 14-3, Ausnahme 2
 gemeinsam benutztes Golfcart, Status Erkl. „Ausrüstung“
 künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche
 Ausrüstung, ungebräuchliche Verwendung
 von Ausrüstung 14-3
 medizinische Hilfsmittel, Verwendung zum
 Mildern von gesundheitlichen Problemen 14-3, Ausnahme 1
- **Aussetzung des Spiels**
 Entscheidung der Spielleitung 33-2d
 Verfahren für Spieler 6-8b
 Wettspielbedingung, die sofortige Unterbrechung
 verlangt, wenn Spiel wegen Gefahr ausgesetzt Anh. I C4
- **Ball** – siehe auch Aus, Ball ansprechen,
 Ball aufnehmen, Ball bewegt, Ball fallen lassen,
 Ball hinlegen, Ball schlagen, Verzeichnis
 zugelassener Golfbälle, Provisorischer Ball,
 Verlorener Ball, Zweiter Ball
 abgelenkt oder aufgehalten..... 19
 beeinflussen 1-2
 behindert oder unterstützt Spiel 22-2
 berührt
 – durch Gegner 18-3
 – durch Spieler, absichtlich 18-2
 beschädigt, spielunbrauchbar 5-3
 Bewegung beeinflussen 1-2
 ehrlich schlagen 14-1

eingebettet,	
– Erleichterung	25-2
– Platzregel	Anh.1
eingelocht	
– Erklärung	Erkl.
– ragt über Lochrand	16-2
einlochen	
– Versäumnis im Zählspiel	3-2
– vom Abschlag gespielten Ball.....	1-1, 15-1
fällt vom Tee	11-3
falscher Ball	
– Erklärung.....	Erkl.
– Vierball-Lochspiel	30-3c
– Vierball-Zählspiel	31-5
– Zeit verbracht beim Spielen eines	Erkl. „Verlorener Ball“
Fremdstoff anbringen.....	5-2
gespielt	
– in Bewegung.....	14-5, 14-6
– von falschem Ort im Lochspiel	20-7b
– von falschem Ort im Zählspiel.....	20-7c
– während anderer Ball in Bewegung, vom Grün	16-1f
– wie er liegt.....	13-1
identifizieren	
– aufnehmen zum.....	12-2
– Lage kennzeichnen zum	12-2
im Wasserhindernis	
– bewegt sich in Wasser	14-6
– Erleichterung	26-1
– gespielt, kommt im selben oder anderen Hindernis zur Ruhe	26-2a
– gespielt, unspielbar oder verloren außerhalb des Hindernisses	26-2b
in Bewegung	
– abgelenkt oder aufgehalten.....	19
– losen hinderlichen Naturstoff entfernen.....	23-1
– Hemmnis entfernen	24-1

in Boden in Ausbesserung	Erkl.
in zeitweiligem Wasser.....	Erkl.
kennzeichnen	6-5
Lage	
– verändert.....	20-3b
– verbessert.....	13-2
neu einsetzen	Erkl.
– beim Spielen des Lochs	15-1, 15-2
– fälschlich	20-6
– in einem Hemmnis nicht gefunden.....	24-3
– in ungewöhnlich beschaffenem Boden nicht gefunden	25-1c
– wenn nicht sofort wiederzuerlangen.....	18 Anm. 1, 19-1, 24-1 Anm., 24-2b Anm. 2, 25-1b Anm. 2
– wird Ball im Spiel.....	15-2, 20-4
reinigen	21
ruht am Flaggenstock	17-4
sehen beim Schlag	12-1
Spezifikation	
– allgemein.....	5-1
– Einzelheiten	Anh. III
suchen.....	12-1
unspielbar.....	28
– beschädigt, spielunbrauchbar	5-3
– Verfahren	28
unterstützt Spiel.....	22-1
verwechseln beim Spielen des Lochs.....	15-3a
Verzeichnis zugelassener Golfbälle (List of Conforming Golf Balls)	Anh. 1

- **Ball aufnehmen** – siehe auch Ball reinigen,
nächstgelegener Punkt der Erleichterung
auf dem Grün..... 16-1b
Ball falsch fallen gelassen..... 20-6

bei Spielunterbrechung	6-8c
im Bunker	12-2, 13-4, 24-2b(II), 25-1b(II)
im Gelände, straflos	5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b
im Wasserhindernis.....	5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2
in oder auf beweglichem Hemmnis	24-1
stört Spiel eines anderen Spielers	22
Strafe.....	5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1
überprüfen ob spielunbrauchbar	5-3
von falschem Ort.....	20-6
vorher Lage kennzeichnen	20-1
wegen Behinderung durch Platzbedingungen.....	Anh. I
zum Identifizieren	12-2
■ Ball bewegt – siehe auch Ball aufnehmen	Erkl.
beim Ausbessern von Lochpfropfen oder Balleinschlagloch	16-1c
beim Entfernen	
– beweglicher Hemmnisse.....	24-1
– des Ballmarkers.....	20-1, 20-3
– loser hinderlicher Naturstoffe	23-1
beim Nachmessen	18-6
beim Suchen	
– des Balls in ungewöhnlich beschaffenem Boden .	12-1d
– des bedeckten Balls im Hindernis	12-1
– im Wasser im Wasserhindernis.....	12-1c, 14-6
durch anderen Ball.....	18-5
durch Gegner	
– beim Suchen.....	18-3a
– im Dreiball-Lochspiel	30-2a
– nicht beim Suchen	18-3b
durch Mitbewerber.....	18-4
durch Nicht zum Spiel Gehöriges	18-1

durch Spieler	
– absichtlich	18-2a
– nach Berühren loser hinderlicher Naturstoffe	23-1
– nach dem Ansprechen	18-2b
– versehentlich	18-2a
nach Berühren loser hinderlicher Naturstoffe	23-1
nach dem Ansprechen	18-2b
nicht sofort wiederzuerlangen	18 Anm. 1
sich bewegenden Ball gespielt	14-5
während der Suche	18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4

■ Ball hinlegen

an die Stelle, von der wegbewegt wurde	20-3a
Ball kommt nicht auf der Stelle zur Ruhe	20-3d
Ball nicht korrekt neu eingesetzt, fallen gelassen oder gelegt	20-6
fallen gelassener oder gelegter Ball im Spiel	20-4
Stelle nicht feststellbar	20-3c
ursprüngliche Lage verändert	20-3b
Verfahren bei Wiederaufnahme des Spiels	6-8d
versehentlich bewegt	20-3a

■ Ball identifizieren – siehe Ball

■ Ball im Spiel – siehe auch Ball bewegt	Erkl.
neu eingesetzter Ball	20-4
provisorischer Ball wird zum	27-2b

■ Ball reinigen

auf dem Grün	16-1b, 21, 22
bei Erleichterung	
– im Wasserhindernis	26-1
– unspielbarem Ball	28
– von beweglichem Hemmnis	24-1
– von Biotop	Anh. I
– von unbeweglichem Hemmnis	24-2

– von ungewöhnlich beschaffenem Boden	25-1
– von zeitweiligem Hemmnis	Anh. I
Platzzustand, Erleichterung wegen	Anh. I
wann untersagt und gestattet	21
Wiederaufnahme des Spiels	6-8
■ Ball spielunbrauchbar	5-3
■ Ballmarker	
bewegt	
– beim Aufnehmen des Balls	20-1
– beim Ausbessern von Lochpfropfen oder Balleinschlaglöchern	16-1c
– beim Zurücklegen des Balls	20-3a
– zufällig	20-1
■ Beanstandungen	
Lochspiel	
– Beanstandungen und Strafen	34-1a
– Zweifel oder Streit über Spielweise; Beanstandungen	2-5
Zählspiel, Beanstandungen und Strafen	34-1b
■ Beförderung	
Verbot der Benutzung während der Runde, Wettspielbedingung	Anh. I
■ Belehrung	Erkl.
in Mannschaftsspielen	Anh. 1
während der festgesetzten Runde	8-1
■ Beobachter	Erkl.
Nicht zum Spiel Gehörig	Erkl. „Nicht zum Spiel Gehörig“
■ Berühren des Balls – siehe Ball	

■ Besserlegen

Entscheidung der Spielleitung	Anh. I
Platzregel.....	Anh. I

■ Bestandteil des Platzes

Entscheidung der Spielleitung dazu.....	Erkl. „Hemmnis“, 33-2a, Anh. I
---	-----------------------------------

■ Bestball-Lochspiel –

siehe auch Vierball-Lochspiel

abwesender Partner	30-3a
Erklärung	Erkl. „Spielformen“
Höchstzahl an Schlägern.....	30-3d
Spielfolge.....	30-3b
Strafen	
– Auswirkung anderer Strafen.....	30-3f
– Disqualifikation der Partei	30-3e
– für die Partei	30-3d

■ Bewerber – siehe auch Mitbewerber.....

Ball in Bewegung trifft.....	19-2
falschen Ball spielen	15-3b
nicht eingelocht	3-2
Regelverweigerung	3-4
Spielen außer Reihenfolge	10-2c
Spielen von außerhalb des Abschlags	11-4b
Verantwortlichkeit für Schlagzahlen	6-6
Zweifel über die Spielweise.....	3-3

■ Billigkeit

strittige Fälle entscheiden	1-4
-----------------------------------	-----

■ Biotope

Entscheidung der Spielleitung zu	Anh. I
Platzregel.....	Anh. I

■ Blitzgefahr

gefährliche Situation	Anh. I
Spielunterbrechung.....	6-8a

■ Boden in Ausbesserung – siehe auch Pfähle

Ball beim Suchen darin bewegt.....	12-1
darin Wachsendes, Status von.....	Erkl. „Boden in Ausbesserung“
Erleichterung	25-1b
Material zum Abtransport aufgeschichtet, Status....	Erkl. „Boden in Ausbesserung“
Pfähle zur Kennzeichnung, Status von.....	Erkl. „Boden in Ausbesserung“
Platzregel, wann Drop-Zone zulässig.....	Anh. I
Spielen von untersagt, Platzregel	Anh. I
von der Spielleitung bestimmt.....	33-2a

■ Bodenbelüftungslöcher

Platzregel.....	Anh. 1
-----------------	--------

■ Bodenunebenheiten

13-2

■ Bunker – siehe auch Hindernisse

Ball unspielbar im	28
nächstgelegener Punkt der Erleichterung	24-2b, 25-1b
Steine im, Platzregel	Anh. I

■ Caddie – siehe auch Ausrüstung

Ball bewegt durch	18-2, 18-3, 18-4
Einschränkung in der Wahl des Caddies, Wettspielbedingung	Anh. I
Flaggenstock bedienen	17
für mehr als einen Spieler	Erkl. „Caddie“
nur einen zu gleicher Zeit.....	6-4
Position während des Schlags.....	14-2b

Suchbegriff	Regeln
Regelverstoß durch	6-1
Verbot von, Wettspielbedingung	Anh. I
■ Chippen	
Üben vor der Runde	7-1b
Üben während der Runde.....	7-2
■ Disqualifikation – siehe Strafen	
■ Divots	
Ausbessern von	Etikette
zurückgelegte	13-2
■ Dormie	2-1
■ Dreiball-Lochspiel	Erkl. „Spielformen des Lochspiels“
Ball in Ruhe durch Gegner bewegt	30-2a
Ball versehentlich abgelenkt oder aufgehalten durch Gegner.....	30-2b
■ Dreier	Erkl. „Spielformen des Lochspiels“
Spielfolge.....	29-1
■ Drop-Zonen	
Allgemeines	Anh. I
■ Ehre – siehe auch Spielfolge	
bestimmen.....	Erkl. 10-1a, 10-2a
in Spielen gegen Par oder nach Stableford	32-1
■ Ein-Ball-Regelung	
Wettspielbedingung	Anh. I

■ Eingebetteter Ball

Erleichterung	25-2
Platzregel.....	Anh. I

■ Einzel

Lochspiel	Erkl. „Spielformen des Lochspiels“
Zählspiel	Erkl. „Spielformen des Zählspiels“

■ Entfernung

Entfernungsangaben austauschen	Erkl. „Belehrung“
Platzregel für Messgerät	Anh. I
schätzen oder messen	14-3, 14-3 Anm., Anh. IV

■ Entscheidungen – siehe auch Spielleitung

endgültig, durch Referee	34-2
nach Billigkeit	1-4

■ Erdgänge grabende Tiere

Erkl. „Ungewöhnlich beschaffener Boden“	
Ball bei der Suche bewegt	12-1d
Loch gemacht von	25-1

■ Fallengelassener Ball – siehe auch Gelände

berührt Person oder Ausrüstung des Spielers	20-2a
erneut fallen lassen.....	20-2c
fallen gelassenen Ball vom falschen Ort spielen	20-7
falsch fallengelassenen Ball aufnehmen.....	20-6
im Spiel	20-4
nahe einer bestimmten Stelle.....	20-2b
rollt	
– in Lage, an der Behinderung durch den Umstand gegeben ist, von dem Erleichterung genommen wurde	20-2c
– ins Aus, in ein Hindernis, näher zum Loch usw. ...	20-2c
Spieler muss fallen lassen	20-2a

- **Falsche Auskunft**
 über Anzahl Schläge im Lochspiel 9-2a
 zeitliche Beschränkung für Beanstandungen 2-5, 34-1
- **Falscher Ball** Erkl.
 Schläge mit
 – im Lochspiel 15-3a
 – im Zählspiel 15-3b
 Vierball
 – Lochspiel 30-3c
 – Zählspiel 31-5
 Zeit, die verbraucht wurde beim Spiel eines Erkl. „Verlorener Ball“
- **Falscher Ort** Erkl.
 Ball aufnehmen, der am falschen Ort fallen
 gelassen oder hingelegt wurde 20-6
 Ball gespielt von
 – im Lochspiel 20-7b
 – im Zählspiel 20-7c
- **Falsche Schlagzahl**
 für das Loch 6-6d
- **Falsches Grün** Erkl.
 nächstgelegener Punkt der Erleichterung 25-3, Erkl.
 „Nächstgelegener Punkt der Erleichterung“
- **Festgesetzte Runde** Erkl.
 Belehrung, während der 8-1
 erlaubte Zeit zum Beenden der 6-7 Anm.2
 Höchstzahl von Schlägern 4-4a
 künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche
 Ausrüstung, ungebräuchliche Verwendung von
 Ausrüstung, Verwendung während der Runde 14-3

Schläger	
– beschädigt.....	4-3
– Spieleigenschaften	4-2a
verlängern bei Gleichstand im Lochspiel	2-3
zu Fuss gehen während der, Wettspielbedingung ...	Anh. I
■ Flaggenstock	Erkl.
bedienen ohne Ermächtigung.....	17-2
bedient, entfernt oder hochgehalten	17-1
bedienten, entfernten oder hochgehaltenen Flaggenstock fortbewegen, während Ball in Bewegung	24-1
Beschädigung vermeiden.....	Etikette
treffen.....	17-3
■ Gegner	Erkl.
Ball abgelenkt von	19-3
Ball bewegt durch	18-3
Ball in Dreiball-Lochspiel abgelenkt von	30-2b
bedient Flaggenstock ohne Ermächtigung	17-2
Strafe mitteilen an	9-2b
■ Gelände	Erkl.
Ball bewegt nach Berühren loser hinderlicher Naturstoffe.....	23-1
Bodenbelüftungslöcher	Anh. I
vorhergehender Schlag gespielt im	20-5
nächstgelegener Punkt der Erleichterung	24-2, 25-1
■ Geteiltes Loch	2-2
■ Geteiltes Lochspiel	2-3
Entscheidung der Spielleitung bei gleichen Ergebnissen	33-6

■ Gleiche Ergebnisse

Empfehlungen bei gleichen Ergebnissen, Möglichkeiten	Anh. I
Verantwortung der Spielleitung	33-6
verlängern der festgesetzten Runde bei gleichen Ergebnissen, Lochspiel	2-3

■ Golfcarts

unnötige Beschädigung vermeiden	Etikette
Wettspielbedingung untersagt Benutzung	Anh. I

■ Golfspiel 1-1

■ Gras

berühren	
– beim Suchen und Identifizieren des Balls	12-1
– mit Schläger im Hindernis	13-4 Anm.
in oder am Rand des Bunkers, nicht Hindernis	Erkl. „Bunker“
lose Grashalme nicht am Ball haftend in	Erkl. „Lose hinderliche Naturstoffe“
Schnittgut zum Abtransport bestimmt	Erkl. „Boden in Ausbesserung“

■ Grassoden

ausgeschnittene, eingesetzte Grassoden	13-2
geschichtet als Bunkerwand, kein Hindernis	Erkl. „Bunker“
Schnittkanten von Grassoden, Erleichterung durch Platzregel	Anh. I

■ Griff – siehe Schläger

Grün – siehe auch Hemmnisse, Hindernisse, lose hinderliche Naturstoffe	Erkl.
---	-------

Ball	
– aufnehmen	16-1b
– in ungewöhnlich beschaffenem Boden	25-1b
– ragt über Lochrand hinaus	16-2
– reinigen	16-1b
Beanstandung vor Verlassen erheben	2-5
Bodenbelüftungslöcher	Anh. I
Beschädigung ausbessern	Etikette
falsches Grün	Erkl.
– Behinderung	25-3a
– Erleichterung	25-3b
Linie zum Putten angeben	8-2b
lose hinderliche Naturstoffe auf dem	Erkl.
	„Lose hinderliche Naturstoffe“
nächst gelegener Punkt der Erleichterung	24-2b, 25-1b
nächsten Schlag des Gegners schenken	2-4
Oberfläche prüfen	16-1d
Puttlinie	
– berühren	16-1a
– Oberfläche prüfen	16-1d
– Position des Caddies oder Partners	14-2b
– über oder auf stehen	16-1e
Rücksichtnahme auf andere Spieler	Etikette
üben	
– vor oder zwischen den Runden	7-1b
– während der Runde	7-2
unbewegliche Hemmnisse nahe am	Anh. I
Versäumnis im Zählspiel einzulochen	3-2

■ **Grundstrafe** – siehe Strafe

■ **Handicap** – siehe Vorgabe

- | Suchbegriff | Regeln |
|--|---------------------|
| ■ Handschuhe | Anh. IV |
| müssen einfach sein | 14-3, Anh. IV |
| ■ Hemmnisse – siehe auch Aus, Hindernisse, | |
| lose hinderliche Naturstoffe | Erkl. |
| Ball darin nicht gefunden | 24-3 |
| Ball darin während Suche bewegt..... | 12-1d |
| Behinderung der Lage des Balls, des Stands, | |
| Beeinträchtigung der Spiel- oder Puttlinie | 24-1, 24-2a, Anh. I |
| berühren..... | 13-4 Anm. |
| bewegliche | 24-1 |
| entfernen im Hindernis..... | 13-4 |
| Entscheidung der Spielleitung zu | Anh. I |
| Platzregel | |
| – Drop-Zonen, wann zulässig..... | Anh. I |
| – Steine im Bunker | Anh. I |
| – unbewegliche Hemmnissen nahe am Grün | Anh. I |
| – zeitweilige Stromleitungen und Kabeln..... | Anh. I |
| – zeitweilige, unbeweglichen Hemmnissen | Anh. I |
| Raum des beabsichtigten Schwungs..... | 24-2a |
| Steine im Bunker | Anh. I |
| unbeweglich | 24-2, Anh. I |
| unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün | Anh. I |
| zeitweilige | Anh. I |
| ■ Hindernisse – siehe auch Hemmnisse, Pfähle..... | Erkl. |
| Ball aus einem Hindernis gespielt kommt in | |
| anderem zur Ruhe | 13-4 Ausn. 3 |
| Ball darin | |
| – aufgenommen, darf darin fallen gelassen | |
| oder zurücklegt werden..... | 13-4 |
| – Ball rollt hinein, näher zum Loch, usw, | |
| wann erneut fallen lassen..... | 20-2c |
| Ball identifizieren im | 12-2 |
| bedeckten Ball darin suchen | 12-1 |

Beschaffenheit prüfen	13-4
Boden oder Wasser im Wasserhindernis mit Hand oder Schläger berühren.....	13-4
Bunker	Erkl. „Bunker“
Erleichterung von zeitweiligem Hemmnis	Anh. I
Schläge mit falschem Ball im	15-3
Schläger aufsetzen im	13-4
Schläger hinlegen im	13-4
Üben im untersagt	7-2
vorhergehender Schlag daraus gespielt	20-5
Wasserhindernisse (einschließlich seitlicher Wasserhindernisse).....	Erkl.
– Ball darin	
– keine Erleichterung von unbeweglichen Hemmnis ...	24-2b Anm. 1
– keine Erleichterung von ungewöhnlich beschaffenem Boden.....	25-1b Anm. 1
– Möglichkeiten der Erleichterung.....	26-1
– Ball darin bewegt sich im Wasser, gespielt	14-6
– Ball darin gespielt, außerhalb verloren, unspielbar oder im Aus.....	26-2b
– Ball darin gespielt, kommt im gleichen oder anderem Hindernis zur Ruhe	26-2a
– Ball provisorisch gespielt, Platzregel	Anh. I
– Drop-Zone, Platzregel	Anh. I
– Pfähle, die Status bezeichnen	Erkl. „Wasser- hindernis“ und „Seitliches Wasserhindernis“
– Seitliches Wasserhindernis.....	Erkl. „Seitliches Wasserhindernis“
– während Suche im Wasser danach tasten	12-1c
– zeitweiliges Wasser	Erkl. „Zeitweiliges Wasser“

■ Junge Bäume

Schutz durch Platzregel	Anh. I
-------------------------------	--------

- **Kleidung**
allgemeine Bestimmungen..... Anh. IV
- **Künstliche Gegenstände**..... Erkl. „Hemmnis“
- **Künstliche Hilfsmittel**
allgemeine Bestimmungen..... Anh. IV
ungebräuchliche Ausrüstung, ungebräuchl.
Verwenden von Ausrüstung..... 14-3
- **Lage des Balls – siehe Ball**
- **Langsames Spiel**
Strafe..... 6-7
Zählspiel, abändern der Strafe in
Wettbewerbbedingung 6-7 Anm. 2
- **Linien** – siehe auch Pfähle
Aus, zur Kennzeichnung verwenden Erkl. „Aus“
Boden in Ausbesserung, zur Kennzeichnung
verwenden..... Erkl. „Boden in
Ausbesserung“
seitliche Wasserhindernisse, zur Kennzeichnung
verwenden..... Erkl. „Seitliches
Wasserhindernis“
Wasserhindernisse, zur Kennzeichnung
verwenden..... Erkl. „Wasser-
hindernis“
- **List of Conforming Driver Heads** –
siehe Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe
- **List of Conforming Golf Balls** –
siehe Verzeichnis zugelassener Golfbälle

- | Suchbegriff | Regeln |
|--|--|
| ■ Loch – siehe auch Lochspiel, Spiellinie | Erkl. |
| Anzahl in der festgesetzten Runde | Erkl. „Festgesetzte
Runde“ |
| Ball ragt über Lochrand hinaus | 16-2 |
| beschädigt | 33-2b |
| einlochen | |
| – Ball, der vom Abschlag gespielt wurde | 1-1, 15-1 |
| – Versäumnis einzulochen im Zählspiel | 3-2 |
| Schlagzahl bestimmen, wenn zweiter Ball im
Zählspiel gespielt | 3-3b |
| erlaubte Zeit zum Beenden des | 6-7 Anm.2 |
| falsche Schlagzahl | 6-6d |
| Flaggenstock zurücksetzen | Etikette |
| halbiert | 2-2 |
| Gewinner | 2-1 |
| neue Löcher für Wettspiel | 33-2b, Anh. I |
| Oberfläche des Grüns prüfen, beim Spielen des | 16-1d |
| schenken im Lochspiel | 2-4 |
| von Erdgänge grabendem Tier | Erkl. „Erdgänge
grabendes Tier“ |
| von Erdgänge grabendem Tier, Reptil oder
Vogel | Erkl. „Ungewöhnlich
beschaffener Boden“ |
| von Platzpfleger gemacht | Erkl. „Boden in
Ausbesserung“ |
| ■ Lochpfropfen | |
| ausbessern | 16-1c |
| ■ Lochspiel – siehe auch Bestball-Lochspiel,
Parteien, Schlagzahlen, Strafen, Vierball-Lochspiel | Erkl. „Spielformen
des Lochspiels“ |
| Auslosung | Anh. I |
| Auskunft über Schlagzahl | 9-2a |
| außerhalb des Abschlags | 11-4a |

Ball durch Gegner bewegt	
– beim Suchen.....	18-3a
– nicht beim Suchen	18-3b
Ball vom Spieler bewegt	18-2a
Ball von falschem Ort gespielt.....	20-7b
Beanstandungen	2-5
Dreiball-Lochspiel, Ball versehentlich von Gegner aufgehalten oder abgelenkt.....	30-2b
einvernehmliche Spielunterbrechung	6-8a
Entscheidung bei gleichen Ergebnissen.....	2-3, Anh. I
falsche Auskunft über die Schlagzahl erteilt	9-2
Flaggenstock bedienen ohne Ermächtigung	17-2
Gewinner	
– des Lochs	2-1
– des Lochspiels	2-3
in Verbindung mit Zählspiel	33-1
Langsames Spiel.....	6-7
Loch geteilt.....	2-2
schenken des Lochspiel, des Lochs oder des nächsten Schlags.....	2-4
Schlag mit falschem Ball.....	15-3a
Spielfolge.....	10-1a, 30-3b
Spieltempo	Etikette
Stand des Lochspiels	2-1
Strafen	
-Beanstandungen	2-5
– dem Gegner mitteilen	9-2b
– Disqualifikation, Ermessen der Spielleitung	33-7
– Grundstrafe.....	2-6
– Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln ..	1-3
– zeitliche Beschränkung zum Verhängen	34-1a
Üben	
– vor oder zwischen Runden	7-1a
– während der Runde	7-2
Vorgabe	6-2a

- **Lose hinderliche Naturstoffe –**
 siehe auch Hemmnisse, Hindernisse Erkl.
 auf dem Grün Erkl. „Lose hinderliche
 Naturstoffe“
 entfernen
 – im Hindernis 13-4
 – von der Puttlinie 16-1a
 – wenn Ball in Bewegung ist 23-1
 Erleichterung 23-1
 Steine im Bunker, Platzregel Anh. I
 zeitweiliges Wasser Erkl. „Zeitweiliges
 Wasser“
- **Material zur Beseitigung angehäuft.** Erkl. „Boden in
 Ausbesserung“
- **Messen**
 Ball dabei bewegt 18-6
 künstliche Hilfsmittel 14-3, Anh. IV
- **Mitbewerber** Erkl.
 Ball bewegt durch 18-4
 Ball identifizieren 12-2
 Ball in Bewegung trifft 19-4
 Ball überprüfen 5-3
 bedient den Flaggenstock 17
 bestreitet, dass Ball spielunbrauchbar 5-3 Anm.
 Zweifel über Spielweise 3-3
- **Musterplatzregeln**
 Ball reinigen Anh. I
 Besserlegen und Winterregeln Anh. I
 Biotope Anh. I
 Boden in Ausbesserung, Spielen untersagt Anh. I
 Bodenbelüftungslöcher Anh. I
 Drop-Zonen Anh. I
 eingebetteter Ball Anh. I

Schnittkanten von Grassoden	Anh. I
Schutz junger Bäume	Anh. I
Steine in Bunkern	Anh. I
übernehmen	Anh. I, Teil B
unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	Anh. I
Wasserhindernisse, Ball provisorisch nach Regel 26-1	Anh. I
zeitweilige Hemmnisse	Anh. I
zeitweilige Stromleitungen	Anh. I
■ Nächstgelegener Punkt der Erleichterung	Erkl.
auf dem Grün	24-2b, 25-1b
Bezugspunkt zum erneuten Fallenlassen	20-2c (VII)
im Bunker	24-2b, 25-1b
im Gelände	24-2b, 25-1b
■ Nicht zum Spiel Gehörig	Erkl.
Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten von ..	19-1
Ball in Ruhe bewegt von	18-1
Beobachter	Erkl. „Beobachter“
Mitbewerber	Erkl. „Mitbewerber“
Referee	Erkl. „Referee“
Vorcaddie	Erkl. „Vorcaddie“
Zähler	Erkl. „Zähler“
■ Parteien – siehe auch Lochspiele	Erkl.
Disqualifikation von	
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3e
– im Vierball-Zählspiel	31-7
Spielfolge	
– Ehre am Abschlag	10-1a
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3b
– im Vierball-Zählspiel	31-4
Strafe, Höchstzahl von 14 Schlägern	
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3d
– im Vierball-Zählspiel	31-6

Vertretung von	
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3a
– im Vierball-Zählspiel	31-2
■ Partner	Erkl.
Behrung erbitten	8-1
fehlt	
– im Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3a
– im Vierball-Zählspiel	31-2
Position während des Schlags	14-2b
Schläger gemeinsam benutzen	4-4b
■ Pfähle	
Aus, Kennzeichnung von	Erkl. „Aus“
Boden in Ausbesserung, Kennzeichnung von	Erkl. „Boden in Ausbesserung“
seitliche Wasserhindernisse, Kennzeichnung von ...	Erkl. „Seitliches Wasserhindernis“
Wasserhindernisse, Kennzeichnung von	Erkl. „Wasserhindernis“
■ Physische Unterstützung	14-2a
■ Platz	Erkl.
Festlegen der Grenzen des	33-2a
Schonung des	Etikette
unbespielbar	33-2d
Vorrecht auf dem	Etikette
■ Platz unbespielbar	
Entscheidung der Spielleitung	33-2d

■ Platzpfleger

Loch gemacht von, Status..... Erkl. „Boden in Ausbesserung“

■ Platzregeln – siehe auch Musterplatzregeln

Besserlegen und Winterregeln..... Anh. I

Drop-Zonen, Benutzung Anh. I

im Widerspruch zu den Golfregeln..... 33-8

keine Erleichterung bei Behinderung der

Standposition durch ungewöhnlich

beschaffenem Boden 25-1a Anm.

Nächstgelegener Punkt der Erleichterung..... 24-2b Anm. 3

Spielen untersagt.....

– aus Biotop Erkl. „Boden in Ausbesserung“, „Wasserhindernis“, Anh. I

– aus Boden in Ausbesserung Erkl. „Boden in Ausbesserung“, Anh. I

Strafe abändern 33-8b

Verantwortung der Spielleitung 33-8a, Anh. I

■ Platzzustand

Entscheidung der Spielleitung zu Anh. I

Platzregeln zu Anh. I

■ Provisorischer Ball..... Erkl.

aufgeben 27-2c

Hinweise zum Spieltempo Etikette

Platzregel erlaubt, einen Ball provisorisch nach

Regel 26-1 am Wasserhindernis zu spielen Anh. I

vom Abschlag 10-3

wann erlaubt..... 27-2a

wird Ball im Spiel..... Erkl. „Verlorener Ball“, 27-2b

- | | |
|--|------------------------------------|
| ■ Puttlinie – siehe auch Spiellinie | Erkl. |
| ausbessern von Lochpfropfen, Balleinschlaglöchern
oder anderen Beschädigungen | 16-1c |
| berühren | 16-1a |
| entfernen loser hinderlicher Naturstoffe | 16-1a |
| Linie zum Putten anzeigen | 8-2b |
| Position des Caddies oder Partners | 14-2b |
| über oder auf stehen | 16-1e |
| ■ Referee | Erkl. |
| Spieleitung kann Aufgaben einschränken | 33-1 |
| Entscheidung endgültig | 34-2 |
| Nicht zum Spiel Gehörig | Erkl. „Nicht zum
Spiel Gehörig“ |
| ■ Regeln – siehe auch Strafen | Erkl. |
| abändern | |
| – Entscheidung der Spieleitung | 33-1 |
| – durch Übereinkunft | 1-3 |
| Anwendung in Dreiball-, Bestball- und
Vierball-Lochspiel | 30-1 |
| Berechtigung zum Abändern | 33-8, Anh. I |
| nicht durch Regeln erfasste Einzelheit | 1-4 |
| Platzregeln | 33-8, Anh. I |
| Regelverweigerung, Zählspiel | 3-4 |
| Verantwortlichkeit des Spielers | 6-1 |
| Verstoß gegen, Grundstrafe | |
| – Lochspiel | 2-6 |
| – Zählspiel | 3-5 |
| ■ Schenken | |
| des Lochspiels, des Lochs oder
des nächsten Schlags | 2-4 |
| ■ Schlag – siehe auch Standposition | Erkl. |
| annullieren | 10-1c |

Ball beschädigt durch	5-3
Ball mehr als einmal treffen	14-4
Belehrung erbitten	8-1
geteiltes Loch	2-2
mit falschem Ball	
– im Bestball- oder Vierball-Lochspiel	30-3c
– im Lochspiel	15-3a
– im Vierball-Zählspiel	31-5
– im Zählspiel	15-3b
mit provisorischem Ball.....	27-2b
schenken	2-4
Sicherheit	Etikette
Unterstützung	
– künstliche Hilfsmittel	14-3
– physische Unterstützung	14-2a
von außerhalb des Abschlags.....	11-4
von der Stelle des vorhergehenden Schlages spielen.....	20-5

■ Schlag und Distanzverlust

Ball im Aus.....	27-1
Ball im Wasserhindernis.....	26-1a
Ball unspielbar	28a
Ball verloren.....	27-1

■ Schlagen, Treffen

Ball mehr als einmal treffen	14-4
ehrlich schlagen	14-1
Flaggenstock oder bedienende Person treffen	17-3

■ Schläger

Abnutzung und Abänderung	4-1b
aufsetzen	
– im Hindernis	13-4
– leicht	13-2
beschädigt	

– anders als im normalen Spielverlauf	4-3a
– im normalen Spielverlauf	4-3a
– vor der Runde	4-3c
Design	Anh. II
Ersetzen während der Runde	4-3a
gemeinsam mit Partner nutzen	4-4b
Griff	
– künstliche Hilfe beim Greifen	14-3
– Spezifikation	Anh. II
Höchstzahl	4-4a
Länge	Anh. II
leihen	4-3a, 4-4a
Muster an R&A zur Prüfung senden.....	4
neutralisiert	4-4c
Schaft	Anh. II
Schlagfläche	Anh. II
Spezifikation	4-1. Anh. II
Spieleigenschaften verändern	4-2
spielunbrauchbar	4-3a
Strafen.....	
– Anbringen von Fremdmaterial	4-2b
– nicht zugelassener Schläger	4-1
– Spieleigenschaft verändert.....	4-2a
– überzählige Schläger	4-4
Verstellbarkeit.....	Anh. II
Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe.....	Anh. I
Zusammensetzen.....	4-3a, 4-4a

■ Schlagzahl

Änderung nach Einreichung verboten	6-6c
falsche Schlagzahl	6-6d
für das Loch, wenn zweiter Ball im Zählspiel gespielt.....	3-3b
Verantwortlichkeit der Spielleitung	33-5
Verantwortlichkeit des Bewerbers	6-6b, 6-6d, 31-3
Verantwortlichkeit des Zählers	6-6a, 31-3, 32-1b

Suchbegriff	Regeln
Vierball-Zählspiel	31-3
■ Schuhe	
allgemeine Bestimmungen.....	Anh. IV
■ Schutz gegen die Elemente	
	14-2a
■ Seitliches Wasserhindernis –	
siehe auch Hindernisse, Pfähle.....	Erkl.
Entscheidung der Spielleitung dazu.....	Anh. I
Erleichterung	26-1
■ Sicherheit	
Rücksichtnahme	Etikette
■ Spiel gegen Par	
Beschreibung des	32-1a
Schlagzahlen aufschreiben	32-1a
unangemessene Verzögerung oder langsameres Spiel.....	32-1a
Verstoß gegen Regel, die Anpassung der Anzahl gewonnener Löcher verlangt.....	32-1a Anm. 1
Zählweise	32-1a
■ Spieler	
Ball bewegt.....	
– absichtlich	18-2a
– nach Ansprechen	18-2b
– nach Berühren loser hinderlicher Naturstoffe	23-1
– versehentlich	18-2a
Ball identifizieren	12-2
Ball untersuchen	5-3
Beanstandung erheben	2-5
Rücksichtnahme auf andere Spieler	Etikette
Verantwortung den richtigen Ball zu spielen	6-5, 12-2

- **Spielergruppen** – siehe auch Zählspiel
 Durchspielen während der Suche erlauben Etikette
 Vorrecht auf dem Platz Etikette
- **Spielfolge** – siehe auch Ehre
 Bestball- und Vierball-Lochspiel 30-3b
 Ehre in Wettspielen gegen Par oder nach
 Stableford mit Vorgabe 32
 Lochspiel 10-1
 provisorischer oder zweiter Ball vom Abschlag 10-3
 Rücksicht auf andere Spieler Etikette
 wenn Ball nicht gespielt wird wie er liegt 10-1 Anm.,
 10-2 Anm.
 Zählspiel 10-2
- **Spieleitung** – siehe auch Wettspielbedingungen
 Abspelzeiten und Spielergruppen festlegen 6-3, 33-3
 Bauwerk zum Bestandteil des Platzes erklären Erkl. „Hemmnis“,
 33-2a
 Entscheidung
 – bei gleichen Ergebnissen 33-6, Anh. I
 – endgültig 34-3
 festlegen
 – der Grenzen des Platzes 33-2, Anh. I
 – beweglichen Hemmnissen zu unbeweglichen Erkl. „Hemmnis“
 – Übungsflächen 33-2c
 – Wasserhindernisse Erkl. „Wasser-
 hindernis“, „Seitliches
 Wasserhindernis“
 langsames Spiel vermeiden 6-7 Anm. 2
 Pflichten und Rechte 33
 Platzregeln erstellen 33-8a, Anh. I
 Schlagzahlen zusammenzählen,
 Vorgabe anrechnen 6-6d Anm. 1, 33-5
 schwerwiegender Verstoß beim Spielen von
 falschem Ort, Mitteilung über Korrektur 20-7c

Spielunterbrechung	6-8
Üben, Regelungen zum	7-1 Anm., 7-2 Anm. 2
verlängern der festgesetzten Runde bei Gleichstand im Lochspiel	2-3
Vorgabenverteilung	33-4
Wettspielbedingungen festlegen.....	33-1
Zähler bestimmen	Erkl. „Zähler“
zweiter Ball, Mitteilung über Spiel von.....	3-3a
■ Spiellinie – siehe auch Puttlinie	Erkl.
anzeigen	
– auf dem Grün.....	8-2b
– außerhalb des Grüns.....	8-2a
Beeinträchtigung auf der	24-2a, 25-1b
Beeinträchtigung auf der, Platzregel	
– unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	Anh. I
– zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse	Anh. I
Behinderung durch Abschlagmarkierungen	
vermeiden.....	11-2
Position des Caddies oder des Partners Caddie	14-2b
verbessern.....	13-2
■ Spieltempo	
beim Suchen des Balls.....	Etikette
Verhinderung langsamen Spiels	6-7 Anm. 2, Anh. I
■ Spielunterbrechung – siehe auch „Aussetzung des Spiels“ siehe auch „Aussetzung des Spiels“	
Ball aufnehmen bei	6-8c
durch Spielleitung, Verfahren bei	6-8b
erlaubte Umstände.....	6-8a
Umstände, die sofortige Unterbrechung verlangen	6-8b Anm., Anh. I
■ Spielzufall	Erkl.
Ball zufällig durch „Nicht zum Spiel Gehöriges“ aufgehalten oder abgelenkt.....	19-1

■ Spikes an Golfschuhen

Ausbessern von Schäden auf dem Grün	16-1c
Ausbessern von Schäden durch	Etikette

■ Stableford-Wettspiele

Schlagzahlen aufschreiben	32-1b
Strafen der Disqualifikation	32-2
unangemessene Verzögerung oder langsameres Spiel.....	32-1b Anm. 2
Verstoß gegen Regel mit höchstzulässige Strafe je Runde	32-1b Anm. 1
Zählweise	32-1b

■ Standposition – siehe auch Schlag..... Erkl.

abnorme Art von Standposition, Behinderung durch	
– unbewegliches Hemmnis	24-2b
– ungewöhnlich beschaffenen Boden.....	25-1b
Aus	Erkl. „Aus“
außerhalb des Abschlags	11-1
bauen	13-3
Behinderung durch	
– unbewegliches Hemmnis	24-2a
– ungewöhnlich beschaffenen Boden.....	25-1a
Behinderung durch Abschlagmarkierungen vermeiden.....	11-2
Platzregel, untersagt Erleichterung bei Behinderung der.....	25-1a
redlich beziehen.....	13-2
über oder auf der Puttlinie.....	16-1e

■ Strafe

annulliert, wenn Runde im Zählspiel annulliert	33-2d
außer Acht lassen	
– durch Platzregel.....	33-8b
– durch Übereinkunft	1-3

Disqualifikation, aufheben, abändern oder verhängen	33-7
Gegner oder Zähler mitteilen	9-2, 9-3
Grundstrafe	
– Lochspiel	2-6
– Zählspiel	3-5
Regelverstoß mit höchstzulässiger Strafe der Spilleitung berichten, in Spielen gegen Par oder nach Stableford	32-1a Anm. 1
zeitliche Beschränkung zur Verhängung	
– Lochspiel	34-1a
– Zählspiel	34-1b

■ **Strafschlag** Erkl.

■ **Strittige Fälle**

bei Beanstandungen	2-5, 34
nicht von den Regeln erfasste Einzelheiten	1-4

■ **Tee und Aufsetzen des Balls – siehe auch Abschlag**

Ball fällt vom Tee	11-3
Benutzung unzulässiger Tees	11-1
Erklärung	Anh. IV
Verfahren zum Aufsetzen des Balls	11-1

■ **Tier, Loch von Erdgänge grabendem**

Ball bei Suche darin versehentlich bewegt	12-1d
Erklärung „Ungewöhnlich beschaffener Boden“ Erkl.

■ **Üben** – siehe auch Übungsflächen, Übungsschwung

üben auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Lochs untersagen, Wettspielbedingung Anh. I
vor oder zwischen Runden	7-1
während der Runde	7-2

■ **Übungsflächen**

Entscheidung der Spilleitung	33-2c
------------------------------	-------

- **Übungsschwünge**
 sind keine Übungsschläge..... 7-2 Anm. 1
 unnötige Beschädigungen vermeiden..... Etikette
- **Unangemessene Verzögerung**
 Strafe..... 6-7
- **Ungewöhnlich beschaffener Boden** Erkl.
 Ball bei Suche darin versehentlich bewegt 12-1d
 Behinderung durch 25-1a
 Erleichterung von 25-1b
 Nächstgelegener Punkt der Erleichterung,
 Erklärung Erkl.
- **Unspielbarer Ball**
 aus dem Wasserhindernis gespielten Ball
 für unspielbar halten 26-2
 Erleichterung 28
- **Unterbrechung des Spiels** – siehe Spielunterbrechung
 siehe Spielunterbrechung
- **Unterstützung**
 Strafe..... 14-2
- **Verlorener Ball** Erkl.
 Hemmnis 24-3
 Hinweise auf Spieltempo..... Etikette
 provisorischen Ball spielen, wenn
 ursprünglicher Ball verloren sein könnte 27-2a
 ungewöhnlich beschaffener Boden..... 25-1c
 Verfahren 27-1
 Wasserhindernis 26-1
 zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse Anh. I
 zeitweiliges Wasser, Boden in Ausbesserung, usw. 25-1c

- | Suchbegriff | Regeln |
|--|--|
| <p>■ Vierball-Lochspiel</p> <p> fehlender Partner</p> <p> Spielfolge.....</p> <p> Strafen</p> <p> – Auswirkungen anderer Strafen</p> <p> – Disqualifikation der Partei</p> <p> – für die Partei</p> | <p>Erkl. „Spielformen
des Lochspiels“</p> <p>30-3a</p> <p>30-3b</p> <p>30-3f</p> <p>30-3e</p> <p>30-3d</p> |
| <p>■ Vierball-Zählspiel</p> <p> fehlender Partner</p> <p> Schlagzahlen aufschreiben</p> <p> Spielfolge.....</p> <p> Strafen.....</p> <p> – Auswirkungen anderer Strafen</p> <p> – Disqualifikation der Partei</p> <p> – für die Partei</p> | <p>Erkl. „Spielfor-
men des Zählspiels“</p> <p>31-2</p> <p>6-6d Anm. 2, 31-3,
31-7</p> <p>31-4</p> <p>31-8</p> <p>31-7</p> <p>31-6</p> |
| <p>■ Vierer</p> <p> Erklärung „Spielformen des Lochspiels“</p> <p> Erklärung „Spielformen des Zählspiels“</p> <p> Lochspiel</p> <p> Spielfolge.....</p> <p> Zählspiel</p> | <p>Erkl.</p> <p>Erkl.</p> <p>29-2</p> <p>29-1</p> <p>29-3</p> |
| <p>■ Vorcaddie</p> <p> Erklärung „Nicht zum Spiel Gehöriges“</p> | <p>Erkl.</p> <p>Erkl.</p> |
| <p>■ Vorgabe</p> <p> anrechnen, Pflicht der Spielleitung</p> <p> Lochspiel</p> <p> mit falscher Vorgabe spielen</p> | <p>Erkl.</p> <p>33-5</p> <p>6-2a</p> |

– im Lochspiel	6-2a
– im Zählspiel	6-2b
– wissentlich im Zählspiel	34-1b
Verantwortlichkeit des Spielers	6-2
Vorgabeverteilung	33-4

■ Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe

Wettspielbedingung	4-1, 33-1, Anh. I
--------------------------	-------------------

■ Verzeichnis zugelassener Golfbälle

Wettspielbedingung	5-1, 33-1, Anh. I
--------------------------	-------------------

■ Wasserhindernisse – siehe Hindernisse

■ Wettspielbedingungen

Auslosung bei Lochspielen	Anh. I
Aussetzung des Spiels wegen Gefahr	Anh. I
Beförderung	Anh. I
Belehrung bei Mannschaftswettspielen	Anh. I
Spezifikationen von Schlägern und Bällen	
– Ein-Ball-Regelung	Anh. I
– Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe (List of conforming Driver Heads).....	Anh. I
– Verzeichnis zugelassener Golfbälle (List of conforming Golf Balls).....	Anh. I
Caddie	
– Benutzung untersagen	Anh. I
– Wahl eingeschränken	Anh. I
Doping-Verbot.....	Anh. I
Entscheidung bei gleichen Ergebnissen.....	Anh. I
Neue Löcher	Anh. I
Spieler muss kennen	6-1
Spielleitung muss festlegen	33-1, Anh. I
Spieltempo	Anh. I
Üben	Anh. I

■ Zähler	Erkl.
Ball identifizieren	12-2
Ball untersuchen	5-3
bestreitet, dass Ball spielunbrauchbar	5-3
Nicht zum Spiel Gehörig	Erkl. „Nicht zum Spiel Gehörig“
Schlagzahlen aufschreiben	
– Vierball-Zählspiel	31-3
– Wettspiel nach Stableford	32-1b
– Wettspiel gegen Par	32-1a
– Zählspiel	6-6a
Strafen mitteilen, dem	9-3
Zweifel über Spielweise	3-3
■ Zählspiel – siehe auch Schlagzahlen, Strafen, Vierball-Zählspiel	
Auskunft über Schlagzahl	9-3
Ball von außerhalb des Abschlags gespielt	11-4b
Ball von falschem Ort gespielt	20-7c
Beschreibung des	3-1
Flaggenstock, bedient ohne Ermächtigung	17-2
Gewinner	3-1
in Verbindung mit Lochspiel	33-1
langsames Spiel, Abänderung der Strafe	6-7 Anm. 2
neue Löcher	33-2b, Anh. I
Schläge mit falschem Ball	15-3b
Spielen außer Reihenfolge	10-2c
Spielergruppen	
– durch Spielleitung zusammengestellt	33-3
– wechseln	6-3b
Spielfolge	10-2a, 10-2c, 29-3
Strafen	
– dem Zähler mitteilen	9-3
– Disqualifikation, Entscheidung der Spielleitung ...	33-7
– Grundstrafe	3-5

– Übereinkunft, außer Acht zu lassen	1-3
– zeitliche Beschränkung zum Verhängen	34-1b
Übereinkunft, außer der Reihe zu spielen	10-2c
Versäumnis einzulochen	3-2
Vorgabe	6-2b
Regelverweigerung	3-4
Zweifel über die Spielweise.....	3-3
zweiter Ball bei Zweifel über Spielweise.....	3-3a
■ Zeitweiliges Wasser	Erkl.
Behinderung durch und Erleichterung von.....	25-1
■ Zweifel über die Spielweise	
Lochspiel	2-5
Zählspiel	3-3
■ Zweiter Ball	
Schlagzahl für das Loch bestimmen.....	3-3b
gespielt bei Zweifel über das Verfahren	3-3
vom Abschlag	10-3

Systematisches Register Amateurstatut

Suchbegriff	Regeln
■ Amateurstatus	1-2
■ Amateurstatut	Regeln, Erkl.
■ Annahme von Golfausrüstung	6-2
■ Auslagerstattung	
annehmen	4-2, 4-3
Firmenmannschaften	4-2d
Mannschaft der Bundeswehr	4-2d
Universitätsmannschaften	4-2d
■ Autorentätigkeit	
Schriftliche Unterweisung	5-3
Verlust des Amateurstatus	6-4
■ Beihilfen, Stipendien	6-5
■ Berufsgolf	
Bedeutung von	2-1
Wartefrist bei Wiedereinsetzung	9-2b(l)
■ Ehrengabe	
Annahme	3-3
Erklärung	Erkl.

Suchbegriff	Regeln
■ Einhaltung der Bestimmungen	8
■ Einspruchsverfahren	8-3, 9-4
■ Einzelhandelswert	Erkl.
■ Gesponserte Vorgabenwettspiele Auslagerenerstattung	4-2g
■ Golfamateureur Erklärung	Erkl.
■ Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport	Erkl.
■ Hole-in-One – Preis	3-2b
■ Jugendlicher	Erkl.
Auslagen.....	4-2b
■ Lebensunterhalt Auslagerenerstattung	4-3
■ Mitgliedschaft Verlust des Amateurstatus	6-6
■ Namens- oder Bildverwertung Verlust des Amateurstatus	6-2
■ Persönliches Erscheinen Verlust des Amateurstatus	6-3
■ Preise Annahme von.....	3
■ Spiele um Preisgeld	3-1

- **Rundfunk- und Fernsehübertragungen**
Verlust des Amateurstatus 6-4
- **Schulveranstaltung**
Auslagenerstattung 4-2d
- **Stipendien**
Annahme 6-5
- **Symbolischer Preis** Erkl.
- **Unterweisung**
Entschädigung für Erteilung von 5
Erklärung Erkl.
- **Verhalten**
dem Amateursport abträglich 7-1
gegen die wohlverstandenen Belange
des Golfsports 7-2
- **Werbung**
Verlust Amateurstatus 6-2
- **Wetteinsätze**
Spiel um Anh. Amateurstatut
- **Wiedereinsetzung**

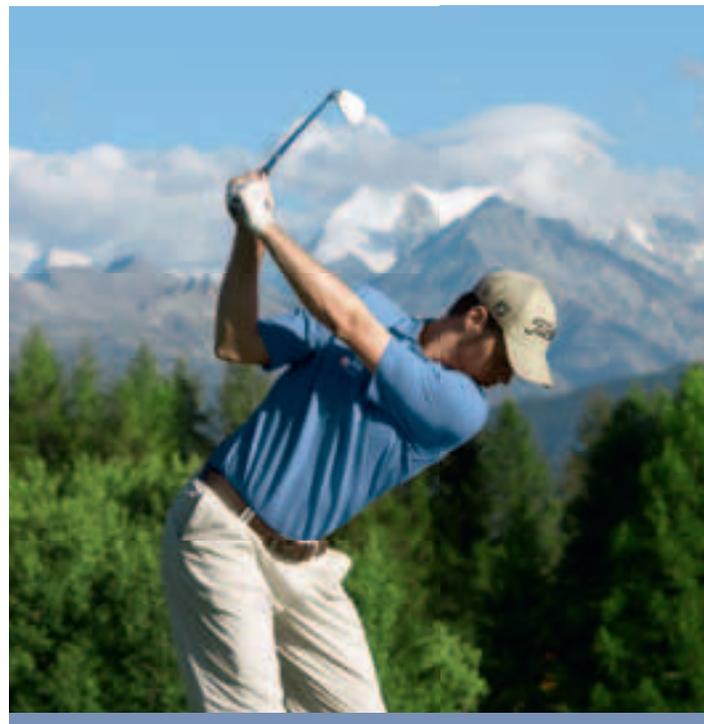
DIE DATEJUST II




ROLEX

LES AMIS DU

CREDIT SUISSE



MEHR GOLF FÜR DIE SCHWEIZ.

Die Credit Suisse engagiert sich seit über 25 Jahren im Golfsport.

Mit Freude und Stolz engagieren wir uns seit vielen Jahren im Golfsport – unter anderem als Hauptsponsor des Schweizerischen Golfverbandes.

credit-suisse.com/sponsoring