

Offizielle GOLFREGELN 2008 – 2011

MIT AMATEURSTATUT



**Lizenzierte Übersetzung
R&A Rules Limited**

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

25. Ausgabe der Golfregeln des DGV

Der R&A ist im Golfsport weltweit zuständig für die Regeln und die Entwicklung des Sports und Veranstalter der „Open Championship“. Er arbeitet mit der Zustimmung von mehr als 130 nationalen und internationalen Amateur- und Professional-Verbänden aus über 120 Ländern und im Namen von schätzungsweise 30 Millionen Golfspielern in Europa, Afrika, im asiatisch-pazifischen Raum und dem amerikanischen Kontinent (außerhalb der USA und Mexiko). Die United States Golf Association (USGA) vertritt das Spiel in den Vereinigten Staaten und Mexiko.

Impressum

Herausgeber:	Deutscher Golf Verband e. V. (DGV), Wiesbaden
Verlag:	Albrecht Golf Verlag GmbH, Oberhaching
Verantwortlich für den Inhalt:	Regelausschuss des Deutschen Golf Verbandes e. V.
Gesamtherstellung:	Albrecht Golf Verlag GmbH, Oberhaching
Anzeigen:	Albrecht Golf Verlag GmbH, Oberhaching
Druck:	Heichlinger Druckerei GmbH, Garching-Hochbrück
Herausgegeben:	Januar 2008
Copyright© 2007:	The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews and the United States Golf Association (USGA). Publiziert auf Grund Lizenz von R&A Rules Limited. All Rights Reserved Sämtliche Rechte zur deutschsprachigen Ausgabe: Deutscher Golf Verband e. V. (DGV) Wiesbaden Das Werk einschließlich all seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des DGV unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

ISBN 978-3-87014-277-3

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

R&A Rules Limited

Der Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews überträgt mit Wirkung vom 1. Januar 2004 R&A Rules Limited (R&A) die Verantwortung und Zuständigkeit des Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews in der Festlegung, der Interpretation und dem Erlassen von Entscheidungen zu den Golfregeln und den Regeln des Amateurstatuts.

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

Golfspieler mit Behinderung

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

VORWORT

Dieses Buch enthält die Golfregeln, die ab dem 1. Januar 2008 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 verständlich sein, und die Strafen müssen verhältnismäßig sein. Die Regeln bedürfen der regelmäßigen Überprüfung, um sicherzustellen, dass diese Ziele erreicht werden, und diese Ausgabe der Regeln ist der neueste Stand dieser Entwicklung. Die wesentlichen Änderungen sind auf den Seiten 11-15 zusammengefasst.

Sowohl R&A Rules Limited als auch die USGA möchten die Anerkennung und Einhaltung der Regeln fördern und die Integrität des Golfspiels auf jedem Leistungsniveau bewahren.

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

W Michael B Brown
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

James T Bunch
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

September 2007



INHALT

		Seite
Vorwort		3
Die wichtigsten Änderungen		11
Einige Hinweise für die Benutzung des Regelbuchs		17
Eine kurze Einführung in die Golfregeln		21
ABSCHNITT	I Etikette	31
	II Erklärungen	37
	III Regeln	57
	IV Amateurstatut	219
<hr/>		
Das Spiel	1. Das Spiel	58
	2. Lochspiel	59
	3. Zählspiel	62
<hr/>		
Schläger und Ball	4. Schläger	65
	5. Der Ball	70
<hr/>		
Die Verantwortlichkeit des Spielers	6. Der Spieler	73
	7. Üben	80
	8. Belehrung; Spiellinie angeben	83
	9. Auskunft über Schlagzahl	84
<hr/>		
Spielfolge	10. Spielfolge	86
<hr/>		
Abschlag	11. Abschlag	89
<hr/>		
Spielen des Balls	12. Ball suchen und identifizieren	91
	13. Ball spielen, wie er liegt	93
	14. Der Schlag nach dem Ball	96
	15. Neu eingesetzter Ball; falscher Ball	100

Das Grün	16. Das Grün	103
	17. Der Flaggenstock	105
<hr/>		
Ball bewegt, abgelenkt oder aufgehalten	18. Ball in Ruhe bewegt	108
	19. Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten	112
<hr/>		
Erleichterung und Erleichterungsverfahren	20. Aufnehmen, Fallenlassen und Hinlegen; Spielen von falschem Ort	116
	21. Ball reinigen	124
	22. Ball unterstützt oder behindert Spiel	125
	23. Lose hinderliche Naturstoffe	126
	24. Hemmnisse	128
	25. Ungewöhnlich beschaffener Boden, eingebetteter Ball und falsches Grün	133
	26. Wasserhindernisse (einschließlich seitlicher Wasserhindernisse)	138
	27. Ball verloren oder im Aus; provisorischer Ball	141
	28. Ball unspielbar	145
<hr/>		
Besondere Spielformen	29. Dreier und Vierer	146
	30. Dreiball-, Bestball- und Vierball-Lochspiel	147
	31. Vierball-Zählspiel	150
	32. Wettspiele gegen Par und nach Stableford	153
<hr/>		

Wettspielordnung	33. Die Spielleitung	157
	34. Entscheidung in strittigen Fällen	161

ANHANG

Anhang I	A Platzregeln	163
	B Musterplatzregeln	170
	C Wettspielausschreibung	190
Anhang II	Form von Schlägern	204
Anhang III	Der Ball	217

ABSCHNITT IV

Amateurstatut	219
Erklärungen	220
1. Amateurbegriff	222
2. Berufsgolf	223
3. Preise	224
4. Auslagen	227
5. Unterweisung	230
6. Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport	231
7. Sonstige Verstöße gegen das Amateurstatut	234
8. Verfahren zur Einhaltung der Bestimmungen	234
9. Wiedereinsetzung als Amateur	236
10. Entscheidung des Amateurstatut-Ausschusses	239
Anhang – Spiel um Wetteinsätze	240

Impressum	2
Systematisches Register der Regeln	243
Systematisches Register des Amateurstatuts	283

DIE WICHTIGSTEN ÄNDERUNGEN IN DER AUSGABE 2008

Allgemeines

Die Regeländerungen fallen allgemein in zwei Bereiche: (1) die, die das Verständnis der Regeln verbessern, und (2) die, die Strafen unter bestimmten Umständen reduzieren, damit diese verhältnismäßig sind.

Erklärungen

Belehrung

Erweitert, um den Austausch von Entfernungangaben zu erlauben, da dies nicht als Belehrung angesehen wird.

Wettkampffarten

Erklärung zurückgezogen und durch zwei neue Erklärungen „Spielformen des Lochspiels“ und „Spielformen des Zählspiels“ ersetzt.

Verlorener Ball

Erweitert zur Verdeutlichung von Situationen des „Neu eingesetzten Balls“ und Einbeziehung des Prinzips von „Strafschlag und Distanzverlust“ (siehe entsprechende Änderungen in den Regeln 18-1, 24-3, 25-1c, 26 und 27-1).

Regeln

Regel 1-2 Beeinflussung des Balls

Anmerkung hinzugefügt, die verdeutlicht, was einen schwerwiegenden Verstoß gegen Regel 1-2 darstellt.

Regel 4-1 Form und Machart von Schlägern / 4-2 Veränderte Spieleigenschaften und Fremdstoff; Strafenvermerk

Die Strafe der Disqualifikation für das Mitführen, jedoch nicht Benutzen, eines nicht mit den Regeln in Einklang stehenden Schlägers oder eines Schlägers, der Regel 4-2 verletzt, wird auf die gleiche Strafe wie für das Mitführen von mehr als 14 Schlägern reduziert.

Regel 12-1 Ball suchen; Ball sehen

Erweitert, um die Suche eines Balls im Hemmnis mit einzuschließen.

Regel 12-2 Ball identifizieren

Erweitert, um einem Spieler zu erlauben, seinen Ball zum Identifizieren im Hindernis aufzunehmen (siehe entsprechende Änderung zu Regel 15-3, strafloses Spielen eines falschen Balls im Hindernis entfällt).

Regel 13-4 Ball im Hindernis, Unzulässige Handlungen

Ausnahme 1 zur Verdeutlichung erweitert; Ausnahme 2 erweitert mit Verweis auf Regel 13-2 und die Bezugnahme auf „dem Spieler beim weiteren Spiel des Lochs von Nutzen ist“ entfernt; Ausnahme 3 eingeführt, um einen Spieler unter bestimmten Umständen vor einer Strafe nach Regel 13-4a (Beschaffenheit des Hindernisses prüfen) zu befreien.

Regel 14-3 Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche Ausrüstung und ungebräuchliche Nutzung von Ausrüstung

Erweitert um Verweis auf die ungebräuchliche Nutzung von Ausrüstung (siehe auch neue Ausnahme zur Nutzung von Ausrüstung in einer herkömmlichen Art und Weise) und neue Ausnahme eingefügt für Spieler mit Behinderung, die künstliche Hilfsmittel oder ungebräuchliche Ausrüstung verwenden.

Anmerkung hinzugefügt, die die Einführung einer Platzregel gestattet, die den Gebrauch von Entfernungsmessern zulässt; bisher nur durch eine Entscheidung zu den Golfregeln erlaubt.

Regel 15-2 Neu eingesetzter Ball

Ausnahme eingeführt, die eine „Doppelstrafe“ vermeidet, wenn ein Spieler fälschlicherweise einen Ball einsetzt und diesen vom falschen Ort spielt (siehe entsprechende Änderung zu Regel 20-7c).

Regel 15-3 Falscher Ball

Erweitert; strafloses Spielen eines falschen Balls im Hindernis entfällt (siehe entsprechende Änderung in Regel 12-2, die das Identifizieren des Balls im Hindernis erlaubt).

Regel 16-1e Über oder auf der Puttlinie stehen

Ausnahme eingeführt, nach der keine Strafe anfällt, wenn die Handlung unabsichtlich war oder um zu vermeiden, auf der Puttlinie eines anderen Spielers zu stehen (bisher nur durch eine Entscheidung erlaubt).

Regel 18 Ball in Ruhe bewegt

Strafenvermerk ergänzt, um „Doppelstrafe“ zu vermeiden, wenn ein Spieler seinen Ball ohne anwendbare Regel aufnimmt und fälschlich einen Ball ersetzt (siehe entsprechende Änderungen der Regeln 15-2 und 20-7c).

Regel 18-1 Ball in Ruhe bewegt; Durch Nicht zum Spiel Gehöriges

Anmerkung hinzugefügt, die das Verfahren verdeutlicht, falls ein Ball durch etwas Nicht zum Spiel Gehöriges bewegt sein könnte.

Regel 19-2 Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten; Durch Spieler, Partner, Caddie oder Ausrüstung

Strafe sowohl im Lochspiel wie auch Zählspiel auf einen Schlag reduziert.

Regel 20-3a Hinlegen und Zurücklegen; Durch wen und wohin
Strafe für das Hinlegen oder Zurücklegen eines Balls durch die falsche Person auf einen Schlag reduziert.

Regel 20-7c Vom falschen Ort spielen: Zählspiel

Anmerkung hinzugefügt, um „Doppelstrafe“ zu vermeiden, wenn ein Spieler vom falschen Ort spielt und fälschlich einen Ball ersetzt (siehe entsprechende Änderung zu Regel 15-2).

Regel 24-1 Bewegliches Hemmnis

Es ist zulässig, den bedienten, entfernten oder hochgehaltenen Flaggenstock zu entfernen, wenn ein Ball in Bewegung ist.

Regel 24-3 Ball im Hemmnis nicht gefunden

Regel 25-1c Ball in ungewöhnlich beschaffenem Boden nicht gefunden

Regel 26 Wasserhindernisse (einschließlich seitlicher Wasserhindernisse)

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

In den oben aufgeführten Regeln wurde der Begriff „berechtigte Anzeichen“ durch „bekannt oder so gut wie sicher“ ersetzt, wenn zu bestimmen ist, ob ein nicht gefundener Ball als in einem Hemmnis (Regel 24-3), in ungewöhnlich beschaffenem Boden (Regel 25-1c) oder in einem Wasserhindernis (Regel 26-1) angesehen werden darf. Siehe entsprechende Änderungen der Erklärung „Verlorener Ball“ und Regel 18-1.

Anhang I

Schnittkanten von Grassoden

Neue Musterplatzregel hinzugefügt.

Zeitweilige unbewegliche Hemmnisse

Ziffer II der Musterplatzregel um eine zusätzliche Anforderung erweitert, dass Erleichterung wegen Beeinträchtigung nur gewährt wird, wenn sich das zeitweilige unbewegliche Hemmnis auf der Spiellinie des Spielers befindet.

Anhang II

Verstellbarkeit

Erweitert, um Möglichkeiten der Verstellbarkeit zusätzlich zu Gewichtsänderungen zuzulassen, vorbehaltlich der Beurteilung durch den R&A.

Schlägerkopf; Glatte Form

Erweitert, um die Bedeutung von „Glatte Form“ zu verdeutlichen und einige unzulässige Merkmale aufzuführen; bisher in den Richtlinien zu Ausrüstungs-Regeln enthalten.

Schlägerkopf; Abmessungen, Volumen und Trägheitsmoment

Abschnitte ergänzt zu Trägheitsmoment und Abmessungen von Putterköpfen; bisher in den Richtlinien zu Ausrüstungs-Regeln und Testverfahren enthalten.

Schlägerkopf; Trampolineffekt und dynamische Eigenschaften

Neuer Abschnitt zum Trampolineffekt hinzugefügt. Der im „Pendel-Test-Verfahren“ festgehaltene Grenzwert gilt nun für alle Schläger (außer Putter) und in allen Formen des Spiels; bisher in den Wettspielbedingungen geregelt.

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“	(z. B., der Spieler darf seinen Schlag annullieren) bedeutet, dass die Handlung wahlweise ist
„Sollte“	(z. B., der Zähler sollte die Schlagzahlen vergleichen) ist eine Empfehlung, es ist aber nicht zwingend erforderlich
„Muss“	(z. B. die Schläger des Spielers müssen mit den Regeln übereinstimmen) bedeutet, es ist eine Anweisung und es gibt eine Strafe wenn es nicht befolgt wird
„Ein Ball“	(z. B. einen Ball hinter einer Stelle fallen lassen) heißt, man darf einen anderen Ball einsetzen (z. B. Regeln 26, 27 oder 28)
„Der Ball“	(z. B., der Spieler muss den Ball aufnehmen und fallen lassen), 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

Da Golf ein Spiel ist, in dem die Spieler selbst die Regeln anwenden, sollten alle Spieler die Grundlagen der Golfregeln in dieser Einführung gut kennen. 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

Vor Beginn der Runde

- Lesen Sie die Platzregeln auf der Zählkarte oder 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)

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; im Zählspiel ziehen Sie sich zwei Strafschläge zu und der Fehler muss berichtigt werden, indem 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 mit Zustimmung des Gegners oder Zählers 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 im Schlag. Verbessern sie nicht die Lage ihres Balls indem sie etwas niederdrücken. (Regel 13-2)

Ist Ihr Ball in einem Bunker oder Wasserhindernis, berühren sie nicht den Boden in einem dieser Hindernisse oder das Wasser im Wasserhin-

dernis, weder mit der Hand noch dem Schläger vor Ihrem Abschwung. Bewegen Sie keine losen hinderlichen Naturstoffe. (Regel 13-4)

Sie müssen Ihren Schläger schwingen und einen Schlag nach dem Ball machen. Es ist nicht zulässig, den Ball zu stoßen, zu kratzen oder zu löffeln. (Regel 14-1)

Spielen Sie einen falschen Ball, so 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. (Regel 16-1b)

Sie dürfen Balleinschlaglöcher und alte Lochpfropfen ausbessern, aber keine anderen Beschädigungen wie z. B. Spikemarken. (Regel 16-1c)

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, wenn Sie zufällig verursachen, dass Ihr Ball sich bewegt, ihn aufnehmen wenn es nicht zulässig ist oder wenn er sich bewegt, nachdem Sie ihn angesprochen haben. Sie müssen den Ball dann zurücklegen. Beachten Sie jedoch die Ausnahmen zu Regel 18-2a. (Regel 18-2)

Wird Ihr Ball in Ruhe durch etwas anderes bewegt oder wurde er durch einen anderen Ball bewegt, so legen Sie ihn straflos zurück.

Ball in Bewegung abgelenkt (Regel 19)

Wird ein von Ihnen geschlagener Ball von Ihnen, Ihrem Partner, Ihrem Caddie oder Ihrer Ausrüstung abgelenkt oder aufgehalten, so rechnen Sie sich einen Strafschlag an 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, so ist dies straflos und der Ball wird gespielt wie er liegt, ausgenommen im Zählspiel, dort ziehen Sie sich zwei Strafschläge zu, wenn sowohl Ihr Ball und der andere Ball auf dem Grün lagen bevor sie spielten. (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), so 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“), so 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 nächsten 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 alle in Regel 20-2c enthalten.

Wird ein Ball ein zweites Mal fallen gelassen und rollt erneut in eine dieser o. g. Lagen, so legen Sie ihn dort hin, wo er beim zweiten Fallenlassen erstmals auf den Boden auftraf. (Regel 20-2c)

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.

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

Sie können jeden Ball aufnehmen lassen, wenn dieser Ihr Spiel behindern könnte.

Ein Ball, der aufgenommen wird, weil er als unterstützend oder behindernd angesehen wird, 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 gleichen Hindernis. Wenn Sie einen losen hinderlichen Naturstoff bewegen und dies verursacht eine Bewegung des Balls, so muss der Ball zurückgelegt werden und (außer der Ball lag auf dem Grün) Sie ziehen sich einen Strafschlag zu. (Regel 23-1)

Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

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

Liegt ein Ball 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 unbeweglicher Gegenstand wie ein Gebäude oder ein Weg mit künstlich angelegter Oberfläche. (Beachten Sie jedoch die Platzregeln bezüglich des Status von Straßen und Wegen).

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

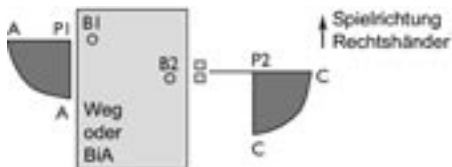
Ausgenommen der Ball liegt in einem Wasserhindernis, wird straflose Erleichterung von unbeweglichen Hemmnissen oder ungewöhnlich beschaffenem Boden gewährt, wenn ein solcher Umstand physisch die Lage des Balls, Ihren Stand oder Ihren Schwung behindert. Sie dürfen den Ball aufnehmen und ihn innerhalb 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).


Liegt der Ball auf dem Grün, so wird er an den nächstgelegenen Punkt der Erleichterung gelegt.

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

Liegt der Ball im Bunker, können Sie als zusätzliche Möglichkeit von dem Umstand hinter dem Bunker mit einem Strafschlag Erleichterung nehmen.

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 = nächster Punkt der Erleichterung
- P1-A-A = 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 = nächster Punkt der Erleichterung
- P2-C-C = 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)

Liegt 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 dort spielen, von wo aus Sie in das Hindernis geschlagen haben, oder
- in beliebiger Entfernung hinter dem Hindernis einen Ball 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.

Liegt 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.

Ball verloren oder Aus; provisorischer Ball (Regel 27)

Überprüfen Sie die Platzregeln auf der Zählkarte, um die Ausgrenzen des Platzes zu kennen.

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

Sie dürfen einen Ball fünf Minuten suchen, nach deren Ablauf er verloren ist, sofern er nicht gefunden oder identifiziert wurde.

Glauben Sie nach einem Schlag, Ihr Ball könnte außerhalb eines Wasserhindernisses verloren oder Aus sein, so 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.

Wenn es deutlich wird, dass der ursprüngliche Ball verloren (außer in einem Wasserhindernis) oder Aus ist, so müssen Sie das Spiel unter Hinzurechnung von einem Strafschlag mit dem provisorischen

Ball fortsetzen. Wenn der ursprüngliche Ball auf dem Platz gefunden wird, so müssen Sie das Spiel mit diesem Ball fortsetzen und dürfen den provisorischen Ball nicht mehr spielen.

Ball unspielbar (Regel 28)

Ist Ihr Ball in einem Wasserhindernis, ist die Regel „Ball unspielbar“ nicht anwendbar und Sie müssen nach der Regel „Wasserhindernisse“ verfahren, wenn Sie Erleichterung in Anspruch nehmen.

Halten Sie an anderer Stelle auf dem Platz Ihren Ball für unspielbar, dürfen Sie unter Hinzurechnung eines Strafschlags

- einen Ball dort spielen, von wo aus der letzte Schlag gespielt wurde, oder
- in beliebiger Entfernung hinter dem Punkt, an dem der Ball lag, einen Ball fallen lassen, auf einer geraden Linie zwischen dem Loch, dem Punkt, an dem der Ball zuletzt 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, so 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.

Etikette

Wenn Sie es noch nicht getan haben, so sollten Sie den Abschnitt „Etikette“ lesen: Keine weiteren Regeln, sondern eine praktische Anleitung, den Platz sicher und in angemessener Zeit zu spielen, mit Rücksichtnahme auf andere Spieler und unter sorgfältiger Behandlung des Platzes.

DIE GOLFREGLN

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 Platzarbeiter in ihrer Nähe oder in Spielrichtung achten, wenn sie einen Schlag spielen, der diese gefährden könnte.

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

Rücksicht auf andere Spieler

Nicht stören oder ablenken

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

Spieler sollten sicherstellen, dass keine von ihnen auf den Platz mitgenommenen elektronischen Geräte andere Spieler ablenken.

Auf dem Abschlag sollte ein Spieler seinen Ball nicht aufsetzen, bevor er an der Reihe ist.

Andere Spieler sollten nicht 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, um Zeit zu sparen, einen provisorischen Ball spielen.

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

VORRECHT AUF DEM GOLFPLATZ

Sofern nicht von der Spielleitung anders bestimmt, wird das Vorrecht auf dem Platz durch das Spieltempo einer Spielergruppe bestimmt. Jedes Spiel über die volle Runde hat den Anspruch, dass ihm Gelegenheit gegeben wird, jedes Spiel über eine kürzere Runde zu überholen. 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 *Standposition* bezogen und auch den Schläger aufgesetzt hat, ausgenommen in einem *Hindernis*, in dem ein Spieler den Ball mit Beziehen der *Standposition* angesprochen hat.

Aus

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

Wird Aus durch Pfähle oder einen Zaun oder als jenseits von Pfählen oder einem Zaun bezeichnet, 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: Eine Spielleitung kann in einer Platzregel festlegen, dass Pfähle, die Aus bezeichnen aber nicht kennzeichnen, bewegliche 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 *Platzrichter* bei der Entscheidung von Tatfragen zur Seite zu stehen und ihm jeden *Regelverstoß* zu melden. Ein Beobachter soll nicht den *Flaggenstock* bedienen, am *Loch* stehen oder dessen Lage anzeigen, und soll auch nicht den Ball aufnehmen oder dessen Lage kennzeichnen.

Bestball

Siehe: „*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 Zählwettbewerb. „Mitbewerber“ ist jede Person, mit der zusammen der Bewerber spielt. Keiner ist *Partner* des anderen.

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

Boden in Ausbesserung

„Boden in Ausbesserung“ ist jeder Teil des *Platzes*, der auf Anordnung der *Spielleitung* als solcher gekennzeichnet oder durch deren befugte Vertreter dazu erklärt wurde. Jeglicher Boden und jederlei Gras, Busch und Baum oder Sonstiges, das wächst, in dem Boden in Ausbesserung, gehören zu dem Boden in Ausbesserung. Boden

in Ausbesserung schließt auch zur Beseitigung angehäuften Material und von Platzpflegern gemachte Löcher mit ein, auch wenn dies nicht entsprechend gekennzeichnet 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 gekennzeichnet.

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 Bodenhöhe 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 bezeichnet ist, nicht gespielt werden darf.

Bunker

Ein „Bunker“ ist ein *Hindernis* in der Form einer besonders hergerichteten, oft vertieften Bodenstelle, von der Grasnarbe oder Erdoberfläche 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, Murmeltier, Erdhörnchen oder Salamander.

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

Falscher Ball

„Falscher Ball“ ist jeder andere Ball als des Spielers

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

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 *Spielleitung* nicht anders vorgeschrieben, schließt dieser Begriff ein Übungs- oder Annäherungsgrün auf dem *Platz* ein.

Festgesetzte Runde

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

Flaggenstock

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

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 Platzrichter, 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.

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

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

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

Provisorischer Ball

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

Puttlinie

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

R&A

„R&A“ steht für R&A Rules Limited.

Regel oder Regeln

Der Begriff „Regel“ schließt ein

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

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 wird durch die Verbindung der nächstgelegenen äußeren Punkte der Pfähle auf Bodenhöhe 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 gekennzeichnet sein. Pfähle oder Linien zur Kennzeichnung oder Bezeichnung eines seitlichen Wasserhindernisses bzw. dessen Grenze müssen rot sein.

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

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

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

„Spielleitung“ ist bei Wettspielen der 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 Spielfolge aus.

Tee

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

Ungewöhnlich beschaffener Boden

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

Verlorener Ball

Ein Ball gilt als „verloren“, wenn

- a) er binnen fünf Minuten, nachdem die *Partei* des Spielers oder deren *Caddies* die Suche danach begonnen haben, nicht gefunden oder nicht vom Spieler als sein eigener identifiziert ist; oder
- b) der Spieler einen Schlag nach einem 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 mit einem Strafschlag und Distanzverlust einen anderen Ball ins Spiel gebracht hat (siehe Regel 27-1a); 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 26-1); 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 wird durch die Verbindung der nächstgelegenen äußeren Punkte der Pfähle auf Bodenhöhe gekennzeichnet. Werden sowohl Pfähle als auch Linien benutzt, um ein Wasserhindernis anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle das Wasserhindernis und die Linien kennzeichnen die 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 oder Bezeichnung eines Wasserhindernisses bzw. dessen Grenze 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 *Platzrichter*.

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

1

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

1-1 Allgemeines

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

1-2 Beeinflussung des Balls

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

(Fortbewegen loser hinderlicher Naturstoffe – siehe Regel 23-1.)

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

* 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: Ein Spieler hat einen schwerwiegenden Verstoß gegen Regel 1-2 begangen, wenn die *Spielleitung* der Meinung ist, dass seine Handlung zur Beeinflussung der Lage oder Bewegung des Balls ihm oder einem anderen Spieler einen bedeutenden Vorteil oder einem anderen Spieler, außer seinem Partner, einen bedeutenden Nachteil verschafft hat.

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.

REGEL 2

LOCHSPIEL

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 Vorga-
beispiel 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

2-2 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 Spiel ohne Verzögerung fortsetzen. Eine Beanstandung wird von der *Spielleitung* nur berücksichtigt, wenn der beanstandende Spieler seinem Gegner mitteilt,

- (I) dass er eine Beanstandung erhebt,
- (II) welche Tatsachen er beanstandet und
- (III) dass er eine Regelentscheidung verlangt.

Die Beanstandung muss erhoben werden, bevor irgendein an dem Lochspiel beteiligter Spieler am nächsten *Abschlag* abschlägt, bzw., sofern es sich um das letzte Loch des Lochspiels handelt, bevor alle an dem Lochspiel beteiligten Spieler das *Grün* verlassen.

Eine spätere Beanstandung darf von der *Spielleitung* nicht berücksichtigt werden, es sei denn, sie beruht auf Tatsachen, die dem beanstandenden Spieler zuvor unbekannt waren, und ihm wurde von einem Gegner eine falsche Auskunft (Regeln 6-2a und 9) erteilt.

In keinem Fall wird jedoch eine spätere Beanstandung nach offizieller Bekanntgabe des Lochspielergebnisses berücksichtigt, ausgenommen der Gegner hätte nach Überzeugung der *Spielleitung* die falsche Auskunft wissentlich gegeben.

2-6 Grundstrafe

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

Erklärungen

3

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 *Abschlag* 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**.

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

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* von einem Schläger, der hergestellt werden soll, ein Muster zur Entscheidung vorlegen, ob der Schläger in Einklang mit den Golfregeln 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 Golfregeln in Einklang stehend erklärt wird.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

4-1 Form und Machart von Schlägern

a) Allgemeines

Die Schläger des Spielers müssen dieser Regel sowie den Einzelsvorschriften 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.

4

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 SCHLÄGERS, DER NICHT MIT REGEL 4-1 oder 4-2 IN EINKLANG STEHT, OHNE DIESEN 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.

Zählspiel oder Lochspiel — Bei einem Verstoß zwischen zwei Löchern wirkt sich die Strafe für das nächste Loch aus.

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 SPIELEN 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 und es darf nicht irgendein Schläger ausgeliehen werden, den irgendwer, der auf dem *Platz* spielt, zum Spielen ausgewählt hat.

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

Anmerkung: Ein Schläger ist spielunbrauchbar, wenn er beträchtlich beschädigt ist, z. B. wenn der Schaft eingebault, merklich verbogen oder in Stücke zerbrochen oder der Schlägerkopf lose, losgelöst oder merklich verformt ist oder der Griff sich löst. Ein Schläger ist

nicht spielunbrauchbar, nur weil der Anstellwinkel oder die Abwinkelung der Schlagfläche des Schlägerkopfs verändert oder weil der Schlägerkopf verschrammt ist.

4

b) Andere, nicht im normalen Spielverlauf entstandene Beschädigung

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

c) Beschädigung vor der Runde

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

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-3b oder c:
Disqualifikation.**

(Unangemessene Verzögerung – siehe Regel 6-7.)

4-4 Höchstzahl von 14 Schlägern

a) Auswahl und Hinzufügen von Schlägern

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

Das Hinzufügen eines Schlägers oder von Schlägern darf das Spiel nicht unangemessen verzögern (Regel 6-7) und der Spieler darf keinen Schläger hinzufügen oder ausleihen, den irgendwer, der auf dem Platz spielt, zum Spielen ausgewählt hat.

b) Partner dürfen Schläger gemeinsam gebrauchen

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 4-4a oder b:

UNBESCHADET DER ÜBERZAHL MITGEFÜHRTER SCHLÄGER

Lochspiel — 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.

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.

Erklärungen

5

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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

Fremdstoff darf nicht zu dem Zweck an einem Ball angebracht werden, seine Spieleigenschaften zu verändern.

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

5-3 Ball spielunbrauchbar

Ein Ball ist spielunbrauchbar, wenn er sichtbar eingekerbt, zerschlagen 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 *Mitbewer-*

ber im Zählspiel ankündigen und die Lage des Balls kennzeichnen. Sodann darf er den Ball aufnehmen und überprüfen, vorausgesetzt, er gibt dem Gegner, *Zähler* oder *Mitbewerber* Gelegenheit zum Prüfen des Balls sowie das Aufnehmen und Zurücklegen zu beobachten. Der Ball darf nicht gereinigt werden, wenn er nach Regel 5-3 aufgenommen wurde.

Versäumt der Spieler, dieses Verfahren ganz oder teilweise einzuhalten, 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.

5

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

DIE VERANTWORTLICHKEIT DES SPIELERS

REGEL 6

DER SPIELER

6

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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.

b) Spielergruppen

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

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-3:
Disqualifikation.**

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

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

6-4 Caddie

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

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-4:

Lochspiel — Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, wird der Stand des Lochspiels für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, durch Abzug eines Lochs korrigiert, jedoch höchstens um zwei Löcher für die Runde.

Zählspiel — Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, jedoch höchstens vier Schläge für die Runde.

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

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

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

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

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

6-5 Ball

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

6-6 Schlagzahlen im Zählspiel

a) Schlagzahlen aufschreiben

Nach jedem Loch sollte der *Zähler* die Schlagzahl mit dem *Bewerber* vergleichen und aufschreiben. Bei Beendigung der Runde muss der *Zähler* die Zählkarte unterschreiben und sie dem *Bewerber* aushändigen. 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*.

Nur im Zählspiel darf die *Spielleitung* in einer solchen Ausschreibung die Strafe für Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändern:

Erster Verstoß — Ein Schlag;

Zweiter Verstoß — Zwei Schläge.

Bei anschließendem Verstoß — Disqualifikation.

6-8 Spielunterbrechung; Wiederaufnahme des Spiels

a) Erlaubt

Der Spieler darf das Spiel nicht unterbrechen, es sei denn

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

Schlechtes Wetter als solches ist kein triftiger Grund für Spielunterbrechung.

Unterbricht der Spieler das Spiel ohne ausdrückliche Genehmigung der *Spielleitung*, so muss er dies der *Spielleitung* so bald wie durchführbar melden. Hält er sich daran, und erachtet die *Spielleitung* den Grund als hinlänglich, so verfällt er keiner Strafe, **anderenfalls 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 jeden Fall muss das Spiel nach Beendigung des Lochs unterbrochen werden.

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

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

Anmerkung: Die *Spielleitung* darf in der 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.

REGEL 7 ÜBEN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 Zählwettbewerberrunden an aufeinander folgenden Tagen gespielt, so ist zwischen jenen Runden einem *Bewerber* das Üben oder das Prüfen der Oberfläche irgendeines *Grüns* durch Rollen eines Balls oder Aufrauen oder Kratzen der Oberfläche auf keinem *Platz* gestattet, der im weiteren Verlauf des Wettspiels noch gespielt werden muss.

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

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

Anmerkung: Die *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 derartiger Übungsschlag nicht aus einem *Hindernis* gemacht wird und das Spiel nicht unangemessen verzögert wird (Regel 6-7).

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

7 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 38-56).

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 38-56).

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

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

10

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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* gelöst werden.

Der *Bewerber* mit der niedrigsten Schlagzahl an einem Loch nimmt am nächsten *Abschlag* die *Ehre*. Der *Bewerber* mit der nächstniedrigsten 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

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

sprüngliche 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 *Spielleitung* 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 *Dreier-* und *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

11

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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* 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 zu vor 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

12

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

12-1 Ball suchen; Ball sehen

Beim Suchen seines Balls überall auf dem *Platz* darf der Spieler langes Gras, Binsen, Gebüsch, Ginster, Heide oder dergleichen berühren oder biegen, jedoch nur im erforderlichen Ausmaß, um seinen Ball finden und identifizieren zu können, und vorausgesetzt, dass dadurch die Lage des Balls, der Raum seines beabsichtigten *Stands* oder Schwungs oder seine *Spiellinie* nicht verbessert werden.

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

Ist ein Ball im Hindernis vermutlich von losen hinderlichen Naturstoffen oder Sand bedeckt, so darf der Spieler durch Tasten oder Harken mit einem Schläger oder sonst wie so viel lose hinderliche Naturstoffe oder Sand fortbewegen wie erforderlich, damit er einen Teil des Balls sehen kann. Wurde mehr fortbewegt, so ist das straflos, und der Ball muss wieder so bedeckt werden, dass nur ein Teil von ihm sichtbar ist. Wird bei solchem Fortbewegen der Ball bewegt, so ist das straflos; der Ball muss zurückgelegt und ggf. wieder bedeckt werden. Fortbewegen loser hinderlicher Naturstoffe außerhalb eines Hindernisses – siehe Regel 23-1.

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 Regel 24-1b, 24-2b oder 25-1b verfahren, wenn diese anwendbar sind.

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

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

12-2 Ball identifizieren

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

Hat ein Spieler Grund zur Annahme, ein Ball in Ruhe sei sein Ball, und ist es notwendig, den Ball zum Identifizieren aufzunehmen, so darf er hierfür den Ball straflos aufnehmen.

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, wenn dies nicht notwendig ist, **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 des Balls, der hin- oder 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.**

REGEL 13 BALL SPIELEN WIE ER LIEGT

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 Hindernisse* 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* (Regel 11-1) 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. Wenn der Ball nach dem Spielen des Schlags noch im *Hindernis* ist oder aus dem *Hindernis* aufgenommen wurde und im *Hindernis* fallen gelassen oder hingelegt werden darf, so darf der Spieler Sand oder Erdreich in dem *Hindernis* eibebnen, sofern nichts geschieht, was in Bezug auf seinen nächsten Schlag einen Verstoß gegen *Regel 13-2* darstellen würde. Ist der Ball nach dem Schlag außerhalb des *Hindernisses*, so darf der Spieler Sand oder Erdreich ohne Einschränkung in dem *Hindernis* eibebnen.
3. Wenn der Spieler einen Schlag aus einem *Hindernis* macht und der Ball kommt in einem anderen *Hindernis* zur Ruhe, 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 38-56).

14-1 Ehrlich nach dem Ball schlagen

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

14-2 Unterstützung

Beim Spielen eines *Schlags* darf ein Spieler nicht

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

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

14

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

Ein Hersteller kann dem *R&A* von einem Gegenstand, der hergestellt werden soll, ein Muster zur Entscheidung vorlegen, ob der Gebrauch während einer *festgesetzten Runde* einen Verstoß des Spielers gegen Regel 14-3 darstellen würde. Ein solches Muster geht als Beleg in das Eigentum des *R&A* über. Versäumt der Hersteller, vor Herstellung und/oder Vermarktung des Artikels ein Muster vorzulegen, oder, falls er ein Muster eingesandt hatte, hierzu eine Entscheidung abzuwarten, so läuft der Hersteller Gefahr, dass die Verwendung des Gegenstands als nicht mit den *Golfregeln* in Einklang stehend erklärt wird.

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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.

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.

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

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

(Stelle nicht feststellbar – siehe Regel 20-3c.)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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).

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.)

REGEL 17 DER FLAGGENSTOCK

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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.

17-4 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

18

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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

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

so zieht sich der Spieler einen Strafschlag zu. Der Ball muss, wenn er *bewegt* wurde, zurückgelegt werden, es sei denn, die Bewegung des Balls tritt ein, nachdem der Spieler seinen *Schlag* oder den Rückschwung 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 *losen hinderlichen Naturstoffen* oder Sand bedeckten Ball im *Hindernis* oder nach einem Ball in einem Hemmnis oder *ungewöhnlich beschaffenen Boden* oder nach einem im Wasser in einem *Wasserhindernis* vermuteten Ball – Regel 12-1;
- Ausbessern von Lochpfropfen oder Balleinschlagloch – Regel 16-1c;
- Nachmessen – Regel 18-6;
- Aufnehmen des Balls in Übereinstimmung mit einer *Regel* – Regel 20-1;
- Hinlegen oder Zurücklegen des Balls in Übereinstimmung mit einer *Regel* – Regel 20-3a;
- Fortbewegen von *losem hinderlichen Naturstoff* auf dem *Grün* – Regel 23-1;
- Fortbewegen 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.

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. Anderenfalls 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, an die ein Ball hinzulegen ist, festzustellen, siehe Regel 20-3c.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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

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

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

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

ERLEICHTERUNG UND ERLEICHTERUNGSVERFAHREN

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 38-56).

20-1 Aufnehmen und Kennzeichnen

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

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

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

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

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

20-2 Fallenlassen und erneutes Fallenlassen

a) Durch wen und wie

Ein Ball, der nach den *Regeln* fallen zu lassen ist, muss vom Spieler selbst fallen gelassen werden. Der Spieler muss aufrecht stehen, mit ausgestrecktem Arm den Ball in Schulterhöhe halten und ihn fallen lassen. Wird der Ball von 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* auftrifft 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. Ist ein Ball zurückzulegen, so müssen ihn der Spieler, sein *Partner* oder die Person, die ihn aufgenommen oder *bewegt* hatte, an der Stelle hinlegen, an der er aufgenommen oder *bewegt* worden war. 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.

c) Stelle nicht feststellbar

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

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

Ausnahme: Wenn das Spiel wieder aufgenommen wird (Regel 6-8d) und die Stelle nicht bestimmt werden kann, an die der Ball 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.

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 eingesetzt*, fallen gelassenen oder hingelegten Ball aufnehmen – siehe Regel 20-6.)

20-5 Nächsten Schlag von der Stelle eines vorhergegangenen 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 eingesetzter* sowie ein an falschem Ort oder sonst wie nicht in Übereinstimmung mit den Regeln fallen gelassener oder hingelegter, aber nicht gespielter Ball darf straflos aufgenommen werden, und der Spieler muss anschließend korrekt verfahren.

20-7 Von falschem Ort spielen

a) Allgemeines

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

- (I) von einem Teil des Platzes, von dem die *Regeln* das Spielen eines *Schlags* untersagen 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 für das unerlaubte Ersetzen eines Balls an.

REGEL 21 BALL REINIGEN

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 38-56).

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**.

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

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

Anmerkung: Außer auf dem *Grün* darf ein Spieler seinen Ball nicht aufnehmen, nur weil er der Ansicht ist, sein Ball könnte das Spiel eines anderen Spielers 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.

STRAFE FÜR REGELVERSTOSS:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.

REGEL 23

LOSE HINDERLICHE NATURSTOFFE

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 Entfernen 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 gleichen *Hindernis* liegt oder es berührt – siehe Regel 13-4c.

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

(Suchen nach Ball im Hindernis – siehe Regel 12-1.)

(Puttlinie berühren – siehe Regel 16-1a.)

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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) es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als ein *unbewegliches Hemmnis* ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu machen, oder (b) die Behinderung durch ein *unbewegliches Hemmnis* ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

Anmerkung 1: Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* (*seitliches Wasserhindernis* eingeschlossen), so darf der Spieler Erleichterung wegen Behinderung durch ein *unbewegliches Hemmnis* nicht in Anspruch nehmen. Er muss den Ball spielen, wie er liegt oder nach Regel 26-1 verfahren.

Anmerkung 2: Ist ein Ball, der nach dieser Regel fallen 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 straflose Erleichterung nach dieser Regel in Anspruch nehmen. Wenn er so verfahren möchte, muss er das *Hemmnis* entfernen und einen Ball so nahe wie möglich der Stelle unmittelbar unter dem Punkt, an dem der Ball zuletzt die äußerste Begrenzung des beweglichen *Hemmnisses* gekreuzt hat – jedoch nicht näher zum *Loch* –, im *Gelände* oder im *Hindernis* fallen lassen oder auf dem *Grün* hinlegen.

b) Ball in unbeweglichem Hemmnis nicht gefunden

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in einem unbeweglichen *Hemmnis* ist, 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.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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.

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

Ausnahme: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Regel dann nicht in Anspruch nehmen, wenn (a) es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu machen, oder (b) die Behinderung durch einen solchen Boden ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

Anmerkung 1: Ist ein Ball in einem *Wasserhindernis* (*seitliches Wasserhindernis* eingeschlossen), so darf der Spieler straflose Erleichterung wegen Behinderung durch einen *ungewöhnlich beschaffenen Boden* nicht in Anspruch nehmen. Er muss den Ball spielen, wie er liegt (es sei denn, eine Platzregel verbietet dies) oder nach Regel 26-1 verfahren.

Anmerkung 2: Ist ein Ball, der nach dieser Regel fallen zu lassen oder hinzulegen ist, nicht 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*

auffreffen. Unter „kurz gemähter Fläche“ wird jede Fläche auf dem *Platz* verstanden, die auf Fairway-Höhe oder kürzer geschnitten ist, Wege durch das Raue eingeschlossen.

25-3 Falsches Grün

a) Behinderung

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

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

b) Erleichterung

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

Der Spieler muss den Ball aufnehmen und ihn innerhalb einer Schlägerlänge vom *nächstgelegenen Punkt der Erleichterung* und nicht näher zum *Loch* als dieser Punkt fallen lassen. Der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* darf sich nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* befinden. 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.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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

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

- a) einen Ball so nahe wie möglich der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde (siehe Regel 20-5); oder
- b) einen Ball in beliebiger Entfernung hinter dem *Wasserhindernis* fallen lassen, wobei der Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Wasserhindernisses* gekreuzt hat, auf gerader Linie zwischen dem *Loch* und der Stelle, an der der Ball fallen gelassen wird, liegen muss; oder
- c) als zusätzliche Wahlmöglichkeiten nur dann, wenn der Ball zuletzt die Grenze eines *seitlichen Wasserhindernisses* gekreuzt hat, außerhalb des *Wasserhindernisses* einen Ball fallen lassen innerhalb zweier Schlägerlängen von dem Punkt und nicht näher zum *Loch* als (I) der Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des *Wasserhindernisses* gekreuzt hat, oder (II) ein Punkt an der gegenüberliegenden Grenze des *Wasserhindernisses*, gleich weit vom *Loch* entfernt.

Der 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.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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

a) Verfahren mit Strafschlag 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 Anwendung von Strafschlag 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 Strafschlag 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).

Ausnahmen:

1. Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der ursprüngliche Ball, der nicht gefunden wurde, 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.
2. Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der ursprüngliche Ball, der nicht gefunden wurde, durch etwas *Nicht zum Spiel Gehöriges* (Regel 18-1) bewegt wurde oder in einem *Wasserhindernis* (Regel 26-1) ist, so muss 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 Strafschlag 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 Strafschlag 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 Strafschlag und Distanzverlust** (Regel 27-1) zum *Ball im Spiel*.

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der ursprüngliche Ball in einem *Wasserhindernis* ist, so muss der Spieler in Übereinstimmung mit Regel 26-1 verfahren.

Ausnahme: Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der ursprüngliche Ball 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. Macht der Spieler irgendwelche weiteren *Schläge* nach dem *provisorischen Ball*, so spielt er einen *falschen Ball* und die Vorschriften von Regel 15-3 finden Anwendung.

27 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 *Strafschläge*, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen, bleiben außer Betracht.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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

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

Der 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

29

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

29-1 Allgemeines

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

29-2 Lochspiel

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

29-3 Zählspiel

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

30-1 Golfregeln gelten

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

30-2 Dreiball-Lochspiel

a) Ball in Ruhe von Gegner bewegt

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

b) Ball von Gegner versehentlich abgelenkt oder aufgehalten

Wird der Ball eines Spielers von einem Gegner, dessen *Caddie* oder dessen *Ausrüstung* versehentlich abgelenkt oder aufgehalten, so ist das straflos. In seinem Lochspiel mit diesem Gegner darf der Spieler, 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.

e) Disqualifikation einer Partei

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

- Regel 1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln
- Regel 4 Schläger
- Regel 5-1 oder 5-2 Der Ball
- Regel 6-2a Vorgabe
- Regel 6-4 Caddie
- Regel 6-7 Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel
- Regel 11-1 Aufsetzen des Balls
- Regel 14-3 Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche Ausrüstung und ungebräuchliche Benutzung von Ausrüstung
- Regel 33-7 Von der Spielleitung verhängte Disqualifikationsstrafe

(II) Eine *Partei* ist disqualifiziert, wenn alle *Partner* sich die Strafe der Disqualifikation nach einer der folgenden Regeln zuziehen:

- Regel 6-3 Abspielzeit und Spielergruppen.
- Regel 6-8 Spielunterbrechung.

(III) In allen anderen Fällen, in denen ein Regelverstoß die Strafe der Disqualifikation nach sich ziehen würde, ist der *Spieler* nur für das betreffende Loch disqualifiziert.

f) Auswirkung anderer Strafen

Unterstützt der Regelverstoß eines Spielers das Spiel seines *Partners* oder wirkt sich nachteilig auf das Spiel eines Gegners aus, so zieht sich der *Partner* die zutreffende Strafe zusätzlich zu jeder Strafe des Spielers zu. In allen anderen Fällen betrifft die Strafe, die sich ein Spieler für einen Regelverstoß zuzieht, nicht seinen *Partner*. Ist die Strafe Lochverlust, so wirkt sie sich als Disqualifikation des Spielers für dieses Loch aus.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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; **andererseits 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 *Partner* zieht sich keine Strafe zu, auch dann nicht, wenn der *falsche Ball* ihm gehört. Gehört der falsche Ball einem anderen *Bewerber*, so muss sein Besitzer einen Ball an der Stelle hinlegen, an der der falsche Ball zuerst gespielt worden war.

31-6 Strafen einer Partei

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

- Regel 4 Schläger
- Regel 6-4 Caddie
- Jegliche Platzregel oder Wettspielbedingung, für die es eine höchstzulässige Strafe für die Runde gibt.

31-7 Strafen der Disqualifikation

a) Regelverstoß eines Partners

Eine *Partei* **ist von dem Wettspiel disqualifiziert**, wenn einer der *Partner* sich die Strafe der Disqualifikation nach einer der folgenden Regeln zuzieht:

- Regel 1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln.
- Regel 3-4 Regelverweigerung
- Regel 4 Schläger
- Regel 5-1 oder 5-2 Der Ball
- Regel 6-2b Vorgabe
- Regel 6-4 Caddie
- Regel 6-6b Zählkarte unterschreiben und einreichen
- Regel 6-6d Falsche Schlagzahl für das Loch
- Regel 6-7 Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel

- Regel 7-1 Üben vor oder zwischen Runden
- Regel 11-1 Aufsetzen des Balls
- Regel 14-3 Künstliche Hilfsmittel, ungebräuchliche Ausrüstung und ungebräuchliche Benutzung von Ausrüstung
- Regel 22-1 Ball unterstützt Spiel
- Regel 31-4 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*.

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

32-1 Spielbedingungen

Wettspiele gegen Par und nach Stableford sind Zählspielarten, bei denen gegen ein festgesetztes Ergebnis (gegen das Par bzw. Netto-Par) jedes Lochs gespielt wird. Es gelten die *Regeln* des Zählspiels, soweit sie nicht mit nachstehenden Sonderregeln in Widerspruch stehen.

In Vorgabe-Wettspielen gegen Par und nach Stableford hat der *Bewerber* mit dem niedrigsten Nettoergebnis an einem *Loch* die Ehre auf dem nächsten *Abschlag*.

a) Wettspiele gegen Par

Im Wettspiel gegen Par wird wie im Lochspiel gerechnet. Ein Loch, an dem ein *Bewerber* kein Ergebnis erzielt, gilt als verlorenes Loch. Gewinner ist der *Bewerber* mit dem besten Gesamtergebnis der Löcher.

Der *Zähler* ist nur für das Aufschreiben der Brutto-Schlagzahlen für jedes Loch verantwortlich, an dem der *Bewerber* eine Schlagzahl (bzw. eine Netto-Schlagzahl) gleich oder unter Par erzielt.

Anmerkung 1: Das Ergebnis des *Bewerbers* wird durch den Abzug von einem oder mehrerer Löcher nach der anwendbaren Regel angepasst, wenn eine andere Strafe als die der Disqualifikation für Nachfolgendes anfällt:

- Regel 4 Schläger
- Regel 6-4 Caddie
- Jegliche Platzregel oder Wettspielbedingung, für die es eine höchstzulässige Strafe für die Runde gibt.

Der *Bewerber* ist dafür verantwortlich, den Sachverhalt des betreffenden Verstoßes der *Spielleitung* zu melden, bevor er seine Zählkarte einreicht, 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 6-7 (Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel), wird die *Spielleitung* ein Loch vom Gesamtergebnis der Löcher abziehen.

Für einen wiederholten Verstoß – 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 ein-

reicht. 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 6-7 (Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel), wird die *Spielleitung* zwei Punkte vom erzielten Gesamtpunkteergebnis der Runde abziehen.

Für einen wiederholten Verstoß – siehe Regel 32-2a.

32-2 Strafen der Disqualifikation

a) Vom Wettspiel

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

- Regel 1-3 Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln
- Regel 3-4 Regelverweigerung
- Regel 4 Schläger
- Regel 5-1 oder 5-2 Der Ball
- Regel 6-2b Vorgabe
- Regel 6-3 Abspielzeit und Spielergruppen
- Regel 6-4 Caddie
- Regel 6-6b Zählkarte unterschreiben und einreichen
- Regel 6-6d Falsche Schlagzahl für das Loch, z. B. wenn die aufgeschriebene Schlagzahl niedriger ist als die tatsächliche erzielte, außer dass der Verstoß gegen diese Regel straflos ist, wenn er sich nicht auf das Ergebnis des Lochs auswirkt
- Regel 6-7 Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel
- Regel 6-8 Spielunterbrechung

- Regel 7-1 Üben vor oder zwischen Runden
- Regel 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) Nur für das Loch

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 *Platzrichters* einschränken.

33-2 Der Platz

a) Festlegung der Platz- und anderen Grenzen

Die *Spielleitung* muss genau bezeichnen

- (I) den *Platz* und das *Aus*;
- (II) die Grenzen von *Wasserhindernissen* und *seitlichen Wasserhindernissen*;
- (III) *Boden in Ausbesserung*;
- (IV) *Hemmnisse* und Bestandteile des *Platzes*.

b) Neue Löcher

Neue *Löcher* sollten an dem Tage, an dem ein Zählwettspiel beginnt, und im Übrigen nach Ermessen der *Spielleitung* gesetzt werden,

wobei sicherzustellen ist, dass alle *Bewerber* in einer bestimmten Runde alle *Löcher* an gleicher Stelle spielen.

33

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. Im Regelfall sollte die *Spielleitung* an keinem Tag eines Zählwettspiels das Spielen auf einem bzw. auf ein *Grün* oder aus einem *Hindernis* des Wettspielplatzes gestatten.

d) Platz unbespielbar

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

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

33-3 Abspelzeiten und Spielergruppen

Die *Spielleitung* muss die Abspelzeiten 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 Stunde des Stechens bei halbiertem Lochspiel oder Gleichstand im Zählspiel sowie Stechen mit oder ohne Vorgabe ankündigen.

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

33-7 Strafe der Disqualifikation; Ermessen der Spielleitung

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

Keinerlei geringere Strafe als Disqualifikation darf aufgehoben oder abgeändert werden.

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

33-8 Platzregeln

a) Grundsätzliches

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

b) Außerkraftsetzen oder Abändern einer Regel

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

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 Platzrichters

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

34-3 Entscheidung der Spielleitung

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

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

Anmerkung: Im Bereich des Deutschen Golf Verbandes ist die Anfrage grundsätzlich zuerst an dessen Regelausschuss zu richten, der sie nur im Zweifelsfalle an den *R&A* weiterleitet.

Wird die strittige oder zweifelhafte Einzelheit durch die *Spielleitung* nicht dem Deutschen Golf Verband vorgetragen, so können der oder die Spieler ersuchen, eine bestätigte Sachdarstellung durch einen hierzu beauftragten Vertreter der *Spielleitung* beim Deutschen Golf Verband vorzutragen, um eine Stellungnahme bezüglich der Richtigkeit der getroffenen Entscheidung zu erhalten. Der Bescheid wird diesem beauftragten Vertreter zugeleitet.

Wurde das Spiel nicht nach den *Golfregeln* durchgeführt, so trifft der Regelausschuss des Deutschen Golf Verbandes keine Entscheidung zu irgendeiner Frage.

ANHANG I

**PLATZREGELN
WETTSPIEL-
AUSSCHREIBUNGEN**

ANHANG I – INHALT

	Seite
Teil A Platzregeln	166
<hr/>	
1. Festlegung der Platz- und anderen Grenzen	166
2. Wasserhindernisse	166
a) Seitliche Wasserhindernisse	166
b) Ball provisorisch nach Regel 26-1 gespielt	167
3. Schonflächen auf dem Platz, Geschützte Biotope	167
4. Platzzustand – Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes	167
a) Eingebetteten Ball aufnehmen, Reinigen	167
b) „Besserlegen“ und „Winterregeln“	168
5. Hemmnisse	168
a) Allgemeines	168
b) Steine in Bunkern	168
c) Straßen und Wege	168
d) Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	169
e) Schutz junger Bäume	169
f) Zeitweilige Hemmnisse	169
6. Drop-Zonen	169
Teil B Musterplatzregeln	170
<hr/>	
1. Wasserhindernisse, Ball provisorisch nach Regel 26-1 gespielt	170
2. Schonflächen auf dem Platz, geschützte Biotope	171
a) Boden in Ausbesserung, Spielen nicht gestattet	171
b) Geschützte Biotope	172
3. Schutz junger Bäume	175
4. Platzzustand – Schlamm, übermäßige Nässe, erschwerte Umstände und Schonung des Platzes	176

a) Erleichterung für eingebetteten Ball;	176
b) Ball reinigen	177
c) „Besserlegen“ und „Winterregeln“	178
d) Bodenbelüftungslöcher	179
e) Schnittkanten von Grassoden	180
5. Steine in Bunkern	180
6. Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün	181
7. Zeitweilige Hemmnisse	182
a) Zeitweilige unbewegliche Hemmnisse	182
b) Zeitweilige Stromleitungen und Kabel	186
8. Drop-Zonen	187
9. Entfernungsmesser	189
Teil C Wettspielausschreibung	190
<hr/>	
1. Spezifikation von Schlägern und Bällen	190
a) Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe	190
b) Verzeichnis zugelassener Bälle	192
c) Ein-Ball-Regelung	192
2. Abspielzeit	193
3. Caddie	194
4. Spieltempo	195
5. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr	195
6. Üben	196
a) Allgemein	196
b) Zwischen dem Spielen von Löchern	196
7. Belehrung in Mannschaftsspielen	197
8. Neue Löcher	197
9. Beförderung	197
10. Dopingverbot	198
11. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen	198
12. Auslosung bei Lochspielen; Allgemeine numerische Auslosung	200

ANHANG I

Erklärungen

Feststehende Begriffe sind kursiv geschrieben und alphabetisch im Abschnitt II „Erklärungen“ aufgeführt (siehe Seiten 38-56).

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 den Deutschen Golf Verband e. V.) eingeholt werden.

1. Festlegung der Platz- und anderen Grenzen

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

2. Wasserhindernisse

a) Seitliche Wasserhindernisse

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

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

4. 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*, *Ab-schlägen* 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 DIE PLATZREGEL:
Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge“

2. Schonflächen auf dem Platz; geschützte Biotope

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

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in einem geschützten Biotop ist, das als *Wasserhindernis* oder *seitliches Wasserhindernis* bezeichnet wurde, 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 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 keine Erleichterung nach Ziffer III dieser Platzregel nehmen, wenn (a) es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als einen Umstand nach dieser Platzregel ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu spielen, oder (b) die Behinderung durch einen solchen Umstand ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

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

Anmerkung: Im 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 *Wasserhin-*

dernis, so muss der Spieler den Ball aufnehmen und in Übereinstimmung mit Regel 24-2b (l) fallen lassen, doch muss der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* in dem *Wasserhindernis* sein und der Ball muss in dem *Wasserhindernis* fallen gelassen werden, oder der Spieler darf nach Regel 26 verfahren. Der nach dieser Platzregel aufgenommene Ball darf gereinigt werden.

Ausnahme: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel dann nicht in Anspruch nehmen, wenn (a) es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als den Baum ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu spielen oder (b) die Behinderung durch den Baum ausschließlich infolge unnötig abnormer Art von *Standposition*, Schwung oder Spielrichtung eintreten würde.

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

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.

Ausnahme 1: Ein Spieler darf keine Erleichterung nach dieser Platzregel in Anspruch nehmen, wenn der Ball in Sand auf einer nicht kurz gemähten Fläche eingebettet ist.

Ausnahme 2: Ein Spieler darf keine Erleichterung nach dieser Platzregel in Anspruch nehmen, wenn es für ihn wegen Behinderung durch irgendetwas anderes als den Umstand nach dieser Platzregel ganz und gar unvernünftig wäre, einen *Schlag* zu machen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.“

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 vereinzelte, örtlich außergewöhnliche Umstände, die faires 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 *Spieleitung* 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 Spiellinie behindernden unbeweglichen Hemmnissen erscheint dann gerechtfertigt:**

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

Der Ball muss aufgenommen und an der seiner ursprünglichen Lage nächstgelegenen Stelle (a) nicht näher zum *Loch*, (b) frei von Behinderung und (c) nicht in einem *Hindernis* oder auf einem *Grün* fallen gelassen werden. Der so aufgenommene Ball darf gereinigt werden.

Erleichterung darf nach dieser Platzregel auch genommen werden, wenn der Ball des Spielers auf dem *Grün* liegt und ein *unbewegliches Hemmnis* sich innerhalb von zwei Schlägerlängen vom *Grün* entfernt auf seiner *Puttlinie* befindet. Der Spieler darf wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

Der Ball muss aufgenommen und an die nächstgelegene Stelle seiner ursprünglichen Lage hingelegt werden, die a) nicht näher zum *Loch* ist, b) Behinderung ausschließt, und c) nicht in einem *Hindernis* ist. Der Ball darf gereinigt werden, wenn er so aufgenommen wurde.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL:

Lochspiel — Lochverlust; Zählspiel — Zwei Schläge.“

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 Immoveable 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 betroffen sind, oder (b) der Ball in, auf, unter oder hinter dem TIO liegt, so dass irgend ein Teil des TIO direkt zwischen dem Ball des Spielers und dem *Loch* 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 der *Spiellinie* 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 umschriebene 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 IIIa, 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 umschriebene 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 keine Erleichterung nach Ziffer III in Anspruch nehmen, wenn

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

Hat ein Spieler wegen dieser Ausnahmen keinen Anspruch auf Erleichterung, so darf er, wenn anwendbar, nach Regel 24-2 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 nächstgelegenen 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 An-

spruch nehmen, wenn der Ball im *Gelände* oder in einem *Bunker* liegt. Liegt der Ball in einem *Wasserhindernis*, so kann der Spieler Erleichterung nach Regel 24-2b (I) in Anspruch nehmen, doch muss der *nächstgelegene Punkt der Erleichterung* in dem *Wasserhindernis* sein. Der Spieler muss den Ball in dem *Wasserhindernis* fallen lassen oder er kann nach Regel 26 verfahren.

3. Trifft ein Ball eine hochgelegte Stromleitung oder ein hochgelegtes Kabel, so muss der *Schlag* annulliert und straflos wiederholt werden (siehe Regel 20-5). Ist der Ball nicht sofort wiederzuerlangen, darf ein anderer Ball eingesetzt werden.

Anmerkung: Spanndrähte an einem zeitweiligen unbeweglichen *Hemmnis* sind Teil desselben, es sei denn, die *Spielleitung* hat durch Platzregel festgelegt, dass sie wie hochgelegte Stromleitungen oder 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.“

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, 24-3, 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 Wettspiel 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 SCHLÄGERS UNTER VERSTOSS GEGEN DIESE WETTSPIELBEDINGUNG OHNE DIESEN 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.
Zählspiel oder Lochspiel — Bei einem Verstoß zwischen zwei Löchern wirkt sich die Strafe für das nächste Loch aus.

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)

(1) „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, muss der Stand des Lochspiels berichtigt werden; 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.

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

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

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

3. Caddie (Anmerkung zu Regel 6-4)

Regel 6-4 erlaubt dem Spieler die Benutzung eines *Caddies*, vorausgesetzt, er hat nur einen *Caddie* 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 DIESE WETTSPIELBEDINGUNG

Lochspiel — Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, muss der Stand des Lochspiels berichtigt werden; 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.

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

Ein Spieler, der einen *Caddie* unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung hat, muss unverzüglich nach Erkennen eines Verstoßes sicherstellen, dass er für den Rest der festgesetzten Runde diese Wettspielbedingung einhält, anderenfalls ist er disqualifiziert.

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

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

5. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Anmerkung zu Regel 6-8b)

Weil es auf Golfplätzen schon viele Todesfälle und Verletzungen durch Blitzschlag gab, sind alle Clubs und Sponsoren für Golfwettspiele aufgefordert, für den Schutz von Personen gegen Blitzschlag Sorge zu tragen. Die Aufmerksamkeit sei auf die Regeln 6-8 und 33-2d gelenkt. Beabsichtigt die *Spielleitung*, in Übereinstimmung mit der Anmerkung unter Regel 6-8b zu verfahren, so **wird folgender Wortlaut empfohlen**:

„Hat die *Spielleitung* das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so 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 unverzüglich 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.

6. Üben

a) Allgemeines

Die *Spielleitung* darf Regelungen für das Üben in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 7-1, Ausnahme (c) zu Regel 7-2, Anmerkung 2 zu Regel 7 und Regel 33-2c treffen.

b) Üben zwischen dem Spielen von Löchern (Anmerkung 2 zu Regel 7)

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.

7. 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.“

8. Neue Löcher (Anmerkung zu Regel 33-2b)

Die *Spielleitung* darf in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 33-2b bestimmen, dass Löcher und Abschläge für ein Ein-Runden-Wettspiel, das an mehreren Tagen abgehalten wird, an jedem Tag an anderer Stelle gelegen sein dürfen.

9. 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, muss der Stand des Lochspiels berichtigt werden; 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.
Loch- oder Zählspiel — Im Falle des Verstoßes zwischen dem Spielen von zwei Löchern wirkt sich die Strafe auf das nächste Loch aus. Die Benutzung irgendeines nicht erlaubten Beförderungsmittels muss unverzüglich nach Erkennen eines Verstoßes eingestellt werden. Anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert.“

10. Dopingverbot

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

11. 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 *Spilleitung* 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 *Wettspilleitung*, über 18 oder eine ge-

ringer 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 Abschlägen angewendet, wird empfohlen, dass die „letzten

neun Löcher, letzten sechs Löcher, usw.“ die Löcher 10-18, 13-18 usw. bezeichnen.

Werden in Wettspielen wie dem Einzel-Zählspiel, in denen die Vorgabenverteilung ohne Bedeutung ist, die Ergebnisse der letzten neun, letzten sechs, letzten drei Löcher herangezogen, sollte die Hälfte, ein Drittel, ein Sechstel usw. der Vorgaben von dem Ergebnis dieser Löcher abgezogen werden. Bezüglich der Anwendung von Bruchzahlen für solche Abzüge sollte die 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.

12. Auslosung bei Lochspielen

Obwohl die Auslosung bei Lochspielen völlig wahllos sein kann oder bestimmte Spieler in verschiedenen Vierteln oder Achteln eingeteilt sein können, wird doch die allgemeine numerische Auslosung empfohlen, wenn Platzierungen durch eine Qualifikationsrunde ermittelt wurden.

Allgemeine numerische Auslosung

Die Bestimmung des Platzes innerhalb der Aufstellung der *Parteien* muss im 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 UND III

Der *R&A* behält sich vor, zu jeder Zeit die Regeln betreffend Schläger und Bälle 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 oder Bällen, 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 und III 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, zur Überprüfung, ob der Schläger in Einklang mit den *Golfregeln* steht, vorlegen. 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 *Golfregeln* in Einklang stehend erklärt wird.

Die folgenden Abschnitte enthalten allgemeine Regelungen zur Bauweise bzw. Gestaltung von Schlägern sowie Einzelvorschriften und Auslegungsbestimmungen. Weitere Informationen zu diesen Bestimmungen und deren richtiger Auslegung sind in der *R&A-Veröffentlichung* „A Guide to the Rules on Clubs and Balls“ enthalten.

Soweit ein Schläger oder 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, vorwiegend 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

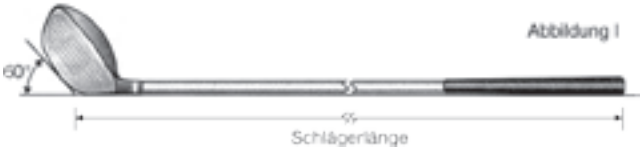
Alle Schläger dürfen Vorrichtungen zur Gewichtsabänderung besitzen. Andere Formen der Verstellbarkeit können nach Überprüfung durch den R&A auch erlaubt werden. Folgende Anforderungen gelten für alle erlaubten Verfahren der Verstellbarkeit:

- (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).

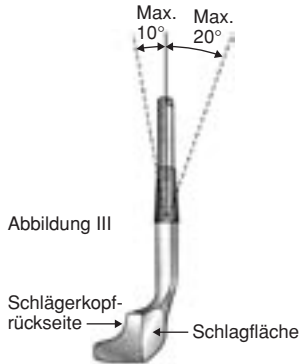


Abbildung III

Außer bei Puttern hat die Ferse des Schlägers innerhalb von 15,88 mm der Ebene zu liegen, die die Achse des geraden Teils des Schafts und der beabsichtigten (horizontalen) *Spiellinie* enthält (siehe Abb. IV).

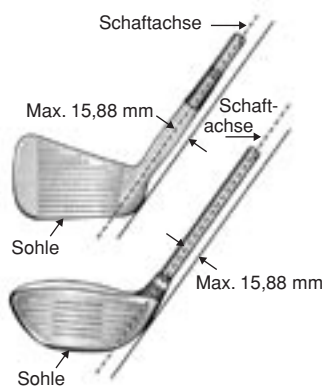


Abbildung IV

2. Schaft

a) Geradheit

Der Schaft muss vom oberen Ende des Griffs bis min. 127 mm über der Sohle gerade sein. Gemessen wird von dem Punkt aus, an dem der Schaft nicht mehr gerade ist, entlang der Achse des gebogenen Teils des Schaftes und dem Hals und/oder der Fassung (siehe Abb. V).



Abbildung V

b) Biegungs- und 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 andernfalls nicht zulässig wäre; und
- Bauteile die von oben betrachtet über die Kontur des Schlägerkopfes hinaus stehen.

b) Abmessungen, Volumen und Trägheitsmoment

(I) Hölzer

Ist der Schläger in einem Anstellwinkel des Schaftes (Lie) von 60 Grad, müssen die Abmessungen des Kopfes wie folgt sein:

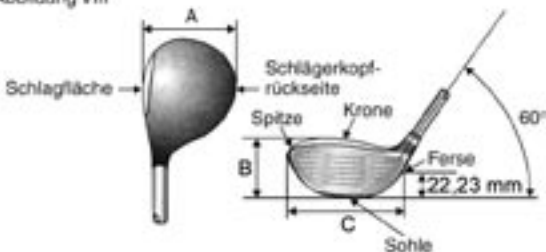
- Der Abstand von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfs ist größer als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfs ist nicht größer als 127 mm; und
- der Abstand von der Sohle zur Krone des Schlägerkopfs einschließlich jeglicher 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 $5.900 \text{ g} \cdot \text{cm}^2$ zuzüglich einer Messtoleranz von $100 \text{ g} \cdot \text{cm}^2$ nicht überschreiten.

(II) Eisen

Steht der Schlägerkopf in seiner normalen Ansprechposition, müssen die Abmessungen des Schlägerkopfs so sein, dass der Abstand von der Ferse zur Spitze größer ist als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite.

(III) Putter (siehe Abb. IX)

Steht der Schlägerkopf in seiner normalen Ansprechposition, müssen die Abmessungen des Schlägerkopfs so sein, dass

- der Abstand von der Ferse zur Spitze größer als der Abstand von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite ist;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze $177,8 \text{ mm}$ oder weniger beträgt;
- der Abstand von der Ferse zur Spitze der Schlagfläche zwei Drittel oder mehr des Abstandes von der Schlagfläche zur Schlägerkopfrückseite beträgt;

- der Abstand von der Ferse zur Spitze der Schlagfläche die Hälfte des Abstandes oder mehr von der Ferse zur Spitze des Schlägerkopfes ist; und
- der Abstand von der Sohle bis zum höchsten Punkt des Schlägerkopfes einschließlich jeglicher zulässiger Bauteile 63,5 mm oder weniger beträgt.

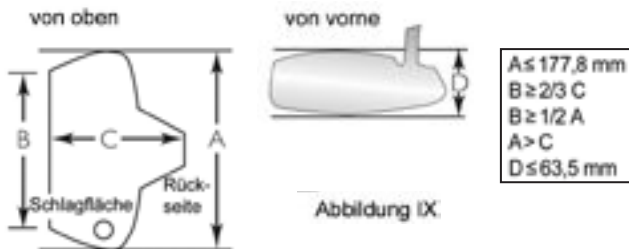


Abbildung IX.

Für herkömmlich geformte Schlägerköpfe wird diese Messung auf horizontalen Linien zwischen der Projektion der äußersten Punkte von

- Ferse und Spitze des Kopfes;
- Ferse und Spitze der Schlagfläche; und
- Schlagfläche und Schlägerkopfrückseite

und auf senkrechten Linien zwischen 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 Schlägerkopfes (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 aus



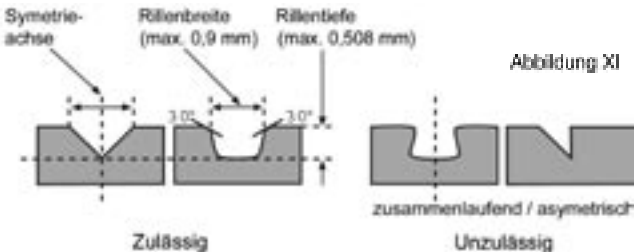
dem gleichen Material bestehen (für hölzerne Schlägerköpfe können Ausnahmen gelten).

c) Prägungen in der Treffzone

Hat ein Schläger Rillen und/oder Prägemarken in der Treffzone, so müssen sie derartig entwickelt und hergestellt sein, dass sie folgende Anforderungen erfüllen:

(I) Rillen

- Rillen in der Treffzone dürfen keine scharfen Kanten oder Grate haben (Test ist in den Akten).
- Rillen müssen gerade und parallel verlaufen.
- Rillen müssen einen symmetrischen Querschnitt haben und dürfen keine zusammenlaufenden Seiten aufweisen (siehe Abbildung XI.)
- Breite, Abstand und Querschnitt der Rillen müssen über die gesamte Treffzone gleichbleibend sein.
- Die Abrundungen der Rillenränder müssen die Form eines Radius haben der 0,508 mm nicht überschreitet.
- Die Breite der Rillen darf 0,9 mm nach dem beim R&A hinterlegten „30-Grad-Messverfahren“ nicht überschreiten.
- Der Abstand benachbarter Rillenränder darf nicht weniger als das Dreifache der Rillenbreite und nicht kleiner als 1,905 mm sein.
- Die Tiefe einer Rille darf 0,508 mm nicht überschreiten.



(II) Prägemarken

- Die Fläche jeder Prägemarke darf nicht größer als 2,84 mm² 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 (Test ist in den Akten).

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

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 bei einer Messung mit einem vom *R&A* zugelassenem Gerät das dort im Test vorgesehene Limit 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.

AMATEURSTATUT

Der Deutsche Golf Verband (DGV) aktualisiert die Regelungen zum Amateurstatut in unregelmäßigen Abständen. Er behält sich das Recht vor, die folgenden Bestimmungen auszulegen und, wenn dies sachlich gerechtfertigt ist, Auslegungen zu ändern.

Erklärungen

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

Amateurstatut-Ausschuss

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

Bestimmung oder Bestimmungen

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

Ehrengabe

Eine „Ehrengabe“ wird, im Unterschied zu Preisen von Wettspielen, für besondere Leistungen im oder Verdienste um den Golfsport verliehen. Eine Ehrengabe darf nicht in Geld oder diesem Vergleichbaren bestehen.

Einzelhandelswert

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

Golfamateur

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

Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport

Der Amateurstatut-Ausschuss des DGV entscheidet nach sachgemäßem Ermessen, ob ein Golfamateure über „Golferfahrung“ oder „Ansehen im Golfsport“ verfügt.

Im Allgemeinen wird nur dann angenommen, dass ein Golfamateure über Golferfahrung verfügt, wenn er

- a) bei Wettspielen auf regionaler bzw. nationaler Ebene erfolgreich gespielt hat oder vom DGV 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 Bestimmungen kann nur durch Golferfahrung erworben werden, und berücksichtigt nicht besondere Leistungen im organisatorischen oder verwaltungstechnischen Bereich des Golfsports.

Jugendlicher

Im Anwendungsbereich des DGV-Amateurstatuts ist „Jugendlicher“ ein Golfamateure, der am 1. Januar des betroffenen Kalenderjahres noch nicht 18 Jahre alt war.

Preisgutschein

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

R&A

„R&A“ steht für R&A Rules Limited.

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

Anmerkung: Unterricht der Etikette, der Golfregeln oder der psychologischen Aspekte des Golf Spiels ist keine Unterweisung.

1. AMATEURBEGRIFF

1-1. Allgemeines

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

1-2. Amateurstatus

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

1-3. Sinn und Zweck der Bestimmungen

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

1-4. Zweifel über Status

Jeder, der den Golfsport als *Golfamateur* ausübt oder ausüben möchte und sich nicht sicher ist, ob seine Vorgehensweise mit den *Bestimmungen* in Einklang steht, sollte sich an den *Amateurstatut-Ausschuss* wenden.

Organisatoren oder Sponsoren von Wettspielen für *Golfamateure* oder sonstigen Wettspielen, an denen *Golfamateure* teilnehmen, sollten sich an den *Amateurstatut-Ausschuss* wenden, wenn sie im Zweifel sind, ob eine Maßnahme im Einklang mit den *Bestimmungen* steht.

2. BERUFGOLF

2-1. Allgemeines

Ausgenommen wie in den Bestimmungen vorgesehen, darf ein Spieler nichts zu dem Zweck unternehmen, ein Berufsgolfer zu werden und darf sich nicht als ein solcher betrachten bzw. ausgeben.

Anmerkung 1: Handlungen, die ein *Golfamateur* zu dem Zweck unternimmt, ein Berufsgolfer zu werden, umfassen unter anderem:

- a) die Annahme einer Stelle als Berufsgolfer;
- b) die Annahme von Leistungen oder Bezahlung durch einen Spielerbetreuer, sei es direkt oder indirekt;
- c) den Abschluss einer schriftlichen oder mündlichen Vereinbarung mit einem Spielerbetreuer oder Sponsor, sei es direkt oder indirekt; und
- d) das Einverständnis, als Spieler mit Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport seinen Namen oder sein Bild für gewerbliche Zwecke zur Verfügung zu stellen und dafür direkt oder indirekt Bezahlung oder Vergütung zu erhalten.

Anmerkung 2: Ein *Golfamateur* darf sich, einschließlich unberücksichtigter 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 *Bestimmungen* verletzt.

2-2. Mitgliedschaft in Organisationen von Berufsgolfern

- a) Verband von Berufsgolfern
Ein *Golfamateur* darf nicht Mitglied irgendeiner Organisation von Berufsgolfern sein.
- b) „Professional Tour“
Ein *Golfamateur* darf nicht Mitglied in einer Organisation von Berufsspielern („Professional Tour“) sein, die ausschließlich für Berufsspieler bestimmt ist.

Anmerkung: 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.

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.

Anmerkung: Ein *Golfamateur* darf an einem Wettbewerb, in dem Preisgeld oder eine andere Vergütung ausgelobt ist, teilnehmen, wenn er vorab auf ein evtl. Preisgeld verzichtet hat.

(Dem Golfsport abträgliches Verhalten: siehe Regel 7-2)

(Spiel um Wetteinsätze: siehe Anhang)

3-2. Wertgrenze

a) Allgemeines

Ein *Golfamateur* 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 *Golfamateur* während eines Wettspiels oder im Rahmen einer Serie von Wettspielen erhält, ausgenommen Hole-in-One-Preise. (siehe Regel 3-2b)

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

Die Veranstaltung einer Verlosung (bzw. Tombola o. ä.) mit Gewinnen, deren einzelner Wert über Euro 750 liegt, gilt als Umgehung der o. g. Bestimmungen, ebenso wie die Annahme eines solchen Gewinns, wenn die Teilnahme am Wettbewerb Voraussetzung für die Teilnahme an der Verlosung war und nicht auch eine hinreichende Anzahl Personen, die nicht am Wettbewerb teilgenommen haben, sich an der Verlosung beteiligen.

b) Hole-in-One-Preise

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

c) Eintauschen von Preisen

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

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

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

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

3-3. Ehrengaben

a) Allgemeines

Ein *Golfamateur* darf *Ehrengaben*, deren *Einzelhandelswert* die Wertgrenze nach Bestimmung 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 sonst wie, gleichviel von wem, für die Teilnahme an Golfwettspielen oder -vorführungen nicht annehmen, es sei denn, die *Bestimmungen* des Amateurstatuts erlauben die Annahme.

4-2. Erstattung von Auslagen

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

a) Unterstützung durch die Familie

Ein *Golfamateur* darf Auslagenerstattung durch Familienmitglieder oder einen gesetzlichen Vertreter annehmen.

b) Jugendlicher

Ein *Jugendlicher* darf Auslagenerstattung in Zusammenhang mit der Teilnahme an einem reinen Jugendwettspiel annehmen.

c) 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 durch den nationalen oder regionalen Golfverband genehmigt werden.
- (ii) Findet das Wettspiel in einem anderen Land statt, müssen die Auslagen sowohl durch den nationalen Golfverband des Spielers als auch durch den Golfverband des Landes, in dem das Wettspiel stattfindet, genehmigt werden.

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

Ausnahme: Ein Golfamateurl darf keine Auslagenerstattung, sei es direkt oder indirekt, von einem Spielerbetreuer (siehe Regel 2-1) oder einer vom Deutschen Golf Verband als vergleichbar bezeichneten Person/Organisation annehmen.

Anmerkung: Ein Spieler mit *Golferfahrung* oder *Ansehen im Golfsport* darf 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

- DGV oder Heimatland
- seinen Landesgolfverband
- seinen Golfclub
- sein Geschäft oder seinen Arbeitgeber; oder
- eine vergleichbare Organisation

in einem Mannschaftswettbewerb, Übungsspiel oder Trainingslager vertritt.

Anmerkung 1: Eine „vergleichbare Organisation“ schließt eine anerkannte Ausbildungseinrichtung oder die Bundeswehr mit ein.

Anmerkung 2: Wenn nicht anders bestimmt, muss die Auslagenerstattung durch die Organisation erstattet werden, die der Spieler vertritt oder durch den nationalen Verband des Landes, das er besucht.

e) Einladungen ohne Bezug auf Golferfahrung

Ein *Golfamateur*, der aus anderen Gründen als seiner *Golferfahrung* (z. B. als bekannte Persönlichkeit, Geschäftspartner oder Kunde) zu einem Wettspiel eingeladen wird, darf *Auslagererstattung* annehmen.

f) Veranstaltungen, Vorführungen

Ein *Golfamateur*, der an einer Veranstaltung bzw. Vorführung zu Gunsten anerkannt gemeinnütziger Wohltätigkeitszwecke teilnimmt, darf *Auslagererstattung* annehmen, wenn die Veranstaltung bzw. Vorführung nicht in Zusammenhang mit einer anderweitigen Golfveranstaltung steht, an der der Spieler teilnimmt.

g) Gesponserte Vorgabenwettspiele

Ein *Golfamateur* darf *Auslagererstattung* in Zusammenhang mit einem gesponserten Vorgabenwettspiel annehmen, wenn die *Auslagererstattung* in Zusammenhang mit dem Wettspiel nach den folgenden *Bestimmungen* genehmigt ist:

- (i) Findet das Wettspiel im Heimatland des Spielers statt, muss der Sponsor jährlich im Vorhinein die Genehmigung des DGV einholen; und
- (ii) findet das Wettspiel in mehreren Ländern statt oder nehmen Spieler aus anderen Ländern teil, muss der Sponsor im Vorhinein die Genehmigung der betroffenen Nationalverbände einholen. Die Bitte für diese Genehmigung sollte an den Nationalverband gerichtet werden, in dessen Verbandsgebiet das Wettspiel/die Wettspielserie beginnt. Die *Auslagererstattungsgenehmigung* des DGV gilt nur als gültig erteilt, wenn diese auf der Ausschreibung des Veranstalters mit der vom DGV vergebenen Genehmigungsnummer aufgeführt wird.

5. UNTERWEISUNG

5-1. Allgemeines

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

5-2. Zulässige Vergütung oder Entschädigung

a) Schulen, Hochschulen etc.

Ein *Golfamateur*, der Bediensteter einer Bildungseinrichtung oder eines Bildungsprogramms ist, darf Vergütung oder Entschädigung für die Unterweisung von Schülern bzw. Studenten dieser Einrichtungen oder Programme annehmen, wenn die Unterweisung zeitlich weniger als die Hälfte der Gesamtheit aller Aufgaben bei der betreffenden Institution ausmacht.

b) Genehmigte Programme

Ein *Golfamateur* darf *Auslagenerstattung*, Bezahlung oder sonstige Vergütung für die *Unterweisung* im Golfspiel annehmen, wenn diese *Unterweisung* Teil eines Programms ist, das im Vorhinein vom Deutschen Golf Verband genehmigt worden ist.

5-3. Unterweisung in schriftlicher Form

Ein *Golfamateur* darf Vergütung oder Entschädigung für *Unterweisung* in schriftlicher Form annehmen, sofern seine Fähigkeiten oder Ansehen als Golfspieler keinen maßgeblichen Ausschlag für sein Arbeitsverhältnis, die Vermittlung oder den Verkauf seiner Arbeit hatte.

6. GOLFERFAHRUNG ODER ANSEHEN IM GOLFSPORT

6-1. Allgemeines

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

6-2. Namens- oder Bildverwertung

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

Auf Kleidung, Golftaschen oder Schirmen von Mannschaftsspielern darf neben dem Logo der Mannschaft und dem serienmäßigen Logo des Herstellers jeweils einmal das Logo eines Sponsors angebracht sein. Dieses darf einen Umfang von 50 cm nicht überschreiten. Der Name von Spielern darf, sofern diese nicht „*Ansehen und Erfahrung im Golfsport*“ genießen, einmal unauffällig auf der Kleidung bzw. der Golftasche angebracht werden.

Ausnahme: Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf zulassen, dass mit seinem Namen oder Bild wie folgt geworben wird:

- a) für den Deutschen Golf Verband oder seinen Landesgolfverband; oder
- b) vorbehaltlich der Zustimmung des Deutschen Golf Verbandes für
 - (I) jedes Golfwettspiel oder jede andere Veranstaltung, die im wohlverstandenen Interesse des Spiels liegt oder zu dessen Weiterentwicklung beiträgt;

(II) eine anerkannte karitative Einrichtung (oder einen ähnlichen begründeten Zweck).

Der *Golfamateur* darf weder direkt noch indirekt eine Vergütung, Ausgleich oder finanziellen Vorteil dadurch erlangen.

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

6-3. Persönliches Erscheinen

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

Werbeauftritte von Mannschaften oder einzelnen Mannschaftsspielern bei Veranstaltungen oder deren Erscheinen in Presseveröffentlichungen stellen einen Verstoß dar, letzteres nur, wenn dieses in Zusammenhang mit einem Sponsoring steht und die Veröffentlichung des Artikels nicht im Rahmen der üblichen Berichterstattung in öffentlichem Interesse erfolgt.

Ausnahme: Ein *Golfamateur* darf Erstattung der tatsächlichen Aufwendungen in Zusammenhang mit persönlichem Erscheinen annehmen, wenn damit weder ein Golfwettspiel noch eine Golfveranstaltung bzw. -vorführung verbunden ist.

6-4. Rundfunk-, Fernseh- und Autorentätigkeit

Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung* oder *Ansehen im Golfsport* darf Bezahlung, Vergütung, persönliche Vergünstigung oder einen finanziellen Vorteil durch Rundfunk- bzw. Fernsehtätigkeit oder Autorentätigkeit erhalten, vorausgesetzt:

- a) die Produktion oder Autorentätigkeit ist Teil seiner eigentlichen Beschäftigung oder Laufbahn und *Unterweisung* im Golfspiel darin nicht enthalten (Regel 5); oder
- b) die Produktion oder Autorentätigkeit geschieht nebenberuflich, der Spieler ist tatsächlich der Autor des Kommentars, Artikels oder Buchs und *Unterweisung* im Golfspiel ist nicht darin enthalten.

Anmerkung: Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf in seinem Kommentar, Artikel oder Buch keine Verkaufsförderung oder Werbung für irgendetwas betreiben und darf seinen Namen oder sein Bild nicht für die Verkaufsförderung oder den Verkauf der Kommentare, Artikel oder Bücher nutzen. (siehe Regel 6-2)

6-5. Beihilfen, Stipendien

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

6-6. Mitgliedschaft

Ein *Golfamateur* mit *Golferfahrung oder Ansehen im Golfsport* darf ein Angebot für eine vergünstigte Mitgliedschaft im Vergleich zum üblichen Entgelt für eine Mitgliedschaft dieser Kategorie nicht annehmen, wenn das Angebot als Anreiz dienen soll, für den Verein zu spielen.

7. SONSTIGE VERSTÖSSE GEGEN DAS AMATEURSTATUT

7-1. Golfwidriges Verhalten

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

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

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

(Spiel um Wetteinsätze: siehe Anhang)

8. VERFAHREN ZUR EINHALTUNG DER BESTIMMUNGEN

Erklärungen

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

8-1. Feststellung eines Verstoßes

Erhält der *Amateurstatut-Ausschuss* Kenntnis von einem möglichen Verstoß gegen die *Bestimmungen* durch eine Person, die beansprucht, *Golfamateureur* zu sein, entscheidet der *Amateurstatut-Ausschuss*, ob ein Verstoß gegen die *Bestimmungen* vorliegt. Jeder Fall ist soweit aufzuklären, dass der *Amateurstatut-Ausschuss* auf Grundlage des ermittelten Sachverhalts eine sachgerechte Entscheidung treffen kann. Die Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* ist endgültig, unterliegt jedoch der Überprüfung gemäß 8-3.

8-2. Verfahren, Sanktionen

Auf Feststellung, dass eine Person gegen die *Bestimmungen* verstoßen hat, kann der *Amateurstatut-Ausschuss* eine Verwarnung aussprechen, die Person zur Unterlassung bestimmter Verhaltensweisen verpflichten, der Person zur Auflage machen, ein bestimmtes Verhalten einzustellen oder die Amateureigenschaft aberkennen.

Bei der Verhängung von Sanktionen berücksichtigt der *Amateurstatut-Ausschuss* insbesondere die Schwere des Verstoßes, das Ausmaß eines Verschuldens, das anschließende Verhalten des Betroffenen und die Auswirkungen der Sanktion auf den Betroffenen. Mehrere Sanktionen können miteinander verbunden werden. Der *Amateurstatut-Ausschuss* gibt dem Betroffenen die Entscheidung unter Angabe der Gründe schriftlich bekannt und kann über die Entscheidung betroffene DGV-Mitglieder und Landesgolfverbände unterrichten.

8-3. Überprüfungsverfahren

Jeder Person, die durch eine Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* beschwert ist, ist die Möglichkeit der Überprüfung dieser Entscheidung durch den Kontroll- und Schlichtungsausschuss des DGV eröffnet.

Wird eine Überprüfung der Entscheidung begehrt, muss die Schrift, mit der die Überprüfung begehrt wird, unter Angabe der Überprüfungsgründe innerhalb von zwei Wochen (nach Zugang der Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* beim Betroffenen) beim Kontroll- und Schlichtungsausschuss eingereicht werden. Anderenfalls wird das Begehren auf Überprüfung als unzulässig zurückgewiesen. Für das Verfahren gemäß Ziffer 8 gilt ergänzend die DGV-Rechts- und Verfahrensordnung (RVfO).

9. WIEDEREINSETZUNG ALS AMATEUR

9-1. Allgemeines

Der *Amateurstatut-Ausschuss* entscheidet, vorbehaltlich des in den *Bestimmungen* festgelegten Rechts des betroffenen Spielers, eine Überprüfung der Entscheidung vornehmen zu lassen, über die Wiedereinsetzung, Dauer der Wartefrist oder Verweigerung der Wiedereinsetzung einer Person in den Stand des Amateurs auf Antrag des Betroffenen.

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 Bestimmungen zugrunde gelegt werden:

a) Grundlagen zur Wiedereinsetzung

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

- (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 *Bestimmungen* in Betracht zu ziehen. Ungeachtet dessen wird regelmäßig kein Antragsteller in den Stand des Amateurs wieder eingesetzt, der sich nicht mindestens ein Jahr entsprechend den *Bestimmungen* verhalten hat.

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

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

Der *Amateurstatut-Ausschuss* hat das Recht, die Regelwartezeiten nach sachgemäßem Ermessen insbesondere zu verlängern, wenn der Bewerber in besonderem Maße um Preisgeld gespielt hat, unabhängig vom tatsächlichen Erfolg. Der *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 sachgemäßem 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 *Bestimmungen* 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 an die *Bestimmungen* halten. Er darf nicht als Amateur an Wettspielen teilnehmen. Er darf jedoch im DGV-Mitglied, dessen Mitglied oder sonst Spielberechtigter er ist, zu rein internen Wettspielen zugelassen werden und darin auch Preise gewinnen, nicht jedoch gegen Mannschaften anderer DGV-Mitglieder aufgestellt werden, es sei denn, die betroffenen anderen DGV-Mitglieder und die Spielleitung des Mannschaftswettspiels stimmt im Vorhinein zu.

9-3. Antragsverfahren zur Wiedereinsetzung

Der Antrag auf Wiedereinsetzung als Amateur ist schriftlich an den *Amateurstatut-Ausschuss* zu stellen und muss alle grundlegenden, für eine Entscheidung notwendigen Informationen enthalten. Der *Amateurstatut-Ausschuss* kann weitere Informationen anfordern.

9-4. Verfahren zur Überprüfung

Einer Person, die durch eine Entscheidung des *Amateurstatut-Ausschusses* im Rahmen der Wiedereinsetzung in den Stand des Amateurs beschwert ist, steht die Möglichkeit zur Überprüfung der Entscheidung durch den Kontroll- und Schlichtungsausschuss des DGV zu.

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

10. ENTSCHEIDUNG DES AMATEURSTATUT-AUSSCHUSSES

Erklärungen

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

10-1. Entscheidung des Amateurstatut-Ausschusses

Entscheidungen des *Amateurstatut-Ausschusses* sind endgültig, mit Ausnahme der Überprüfung gemäß Bestimmung 8-3 und 9-4.

10-2. Zweifelsfälle

Erklärt der *Amateurstatut-Ausschuss*, dass auf Grundlage der Bestimmungen nicht zweifelsfrei über einen Sachverhalt entschieden werden kann, ist er berechtigt, vor einer Entscheidung die Auslegung der *Bestimmungen* im betroffenen Einzelfall durch das Amateur Status Committee des R&A vornehmen zu lassen.

ANHANG – SPIEL UM WETTEINSÄTZE

Allgemeines

Ein *Golfamateur* ist jemand, der das Spiel nicht zum Zwecke von Einnahmen oder Erlösen betreibt. Finanzielle Anreize im Amateurgolf durch bestimmte Formen von Wetten oder Glücksspiel können den Missbrauch der Regeln des Spiels und die Manipulation von Vorgaben fördern, was dem Ruf des Spiels abträglich wäre.

Es ist hier zu unterscheiden zwischen dem Spiel um Preisgeld (Regel 3-1), Glücksspiel oder Wetten, das dem Zweck und dem Geist der Regeln abträglich ist (Regel 7-2) und den Formen von Glücksspiel oder Wetten, bei denen dies an sich nicht der Fall ist. Ein *Golfamateur* oder eine Spielleitung sollten sich mit dem DGV in Verbindung setzen, wenn es irgendeinen Zweifel hinsichtlich der Anwendung der Bestimmungen gibt. Ohne eine solche Beratung wird zur Sicherstellung der Einhaltung der Bestimmungen empfohlen, dass keine Geldpreise ausgegeben werden.

Zulässige Formen von Glücksspiel

Es gibt keine Einwände gegen den informellen Abschluss von Glücksspielen oder Wetten zwischen Einzel- oder Mannschaftsspielern anlässlich des Spiels. 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 ist das informelle Glücksspiel oder Wetten annehmbar, vorausgesetzt der wesentliche Zweck besteht darin, das Spiel zum Spaß zu spielen und nicht um einen Gewinn zu erzielen.

Unzulässige Formen von Glücksspiel

Andere Formen von Glücksspiel oder Wetten, bei denen von den Spielern eine Teilnahme verlangt wird 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, die unzulässigen 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 dem Zweck und dem Geist der Bestimmungen (Ziffer 7-2) widersprechend angesehen werden und kann seinen Amateurstatus gefährden.

Weiterhin sind organisierte Veranstaltungen untersagt, die dazu gedacht sind oder es unterstützen, 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 Ziffer 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

Abschlag – siehe auch Erklärungen „Ball im Spiel“ und „Ehre“	11, Erkl.
Allgemeines, Aufsetzen des Balls	11-1
außerhalb stehen um Ball darin zu spielen	11-1
Beanstandung erheben vor dem nächsten	2-5
Beschädigungen vermeiden	Etikette
Bodenunebenheiten beseitigen erlaubt	13-2
falscher Abschlag, von falschem spielen	11-5
mit dem Ball einlochen, der vom Abschlag gespielt wurde	15-1
noch einmal spielen vom	20-5
provisorischer oder zweiter Ball vom Abschlag	10-3
Spielfolge Dreier oder Vierer	29-1
Lochspiel	10-1a
Zählspiel	10-2a
üben auf oder nahe dem	
vor oder zwischen den Runden	7-1
während der Runde	7-2
Versäumnis einzulochen, Behebung des Fehlers	3-2
von außerhalb spielen	11-4

Abschlagmarkierungen	
Status von	11-2

Abspielzeit	
Verantwortung der Spielleitung (Zeit festlegen)	33-3
Verantwortung des Spielers (Zeit versäumen)	6-3a, 6-3 Anm.

Suchbegriff	Regel
Ansprechen des Balls	Erkl.
Ball bewegt sich nach	18-2b
Ball vom Tee gefallen oder gestoßen	11-3
Puttlinie berührt beim, auf dem Grün	16-1a
Strafe zuziehen	18-2b
<hr/>	
Aufnehmen des Balls – s. auch Reinigen des Balls, nächster Punkt der Erleichterung	
auf dem Grün	16-1b
Ball falsch fallen gelassen	20-6
bei Spielunterbrechung	6-8c
im Bunker	24-2b(II), 25-1b(II)
im Wasserhindernis	26-1, -2
in oder auf einem beweglichen Hemmnis	24-1
nicht korrekt eingesetzten Ball	20-6, 15-2
Strafen	5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1, 22
vorher markieren, nicht im Spiel wenn aufgenommen	20-1
wann zulässig (bei Behinderung oder Unterstützung)	22
wegen evtl. Spielunbrauchbarkeit	5-3
zur Identifizierung	12-2
<hr/>	
Aufschwung – siehe „Rückschwung“	
<hr/>	
Aufsetzen des Balls – siehe „Abschlag“	
<hr/>	
Aus	Erkl., 27-1
Ausgrenzen, -pfähle – siehe Erklärung „Aus“	
fallen gelassener Ball rollt ins Aus	20-2c
Gegenstände zur Kennzeichnung	
befestigt	13-2
keine Hemmnisse	Erkl. „Hemmnisse“

Suchbegriff	Regel
Spieltempo bei Ball im Aus Stand im Aus stehen im, um Ball zu spielen, der nicht Aus ist Verfahren bei Ball im Aus	Etikette Erkl. „Aus“ Erkl. „Aus“ 27-1b
Auskunft	
falsche, im Lochspiel über Regeln – siehe Erklärung „Belehrung“ über Schlagzahl	2-5, 9-2b 9
Ausrüstung (inkl. Kleidung) – s. auch Ball	
Ball davon bewegt	Erkl. 18-2a, -3, 18-4
künstliche Hilfsmittel	14-3
Ball in Bewegung abgelenkt oder aufgehalten durch	19-2, -3, 19-4
Ball liegt in oder auf fortbewegen bei Ball in Bewegung ungebräuchliche verboten	19-2b, -3 24-1 14-3
Ausschreibung	
Spielleitung muss festlegen, Verantwortung des Spielers	6-1, 33-1
Außer Reihenfolge – siehe Spielfolge	
Aussetzen des Spiels – siehe Spieldaussetzung	
Bahnzufall – (nicht regelkonforme Ausdrucksweise für Spielzufall) siehe Spielzufall	
Ball – siehe auch fallen gelassener Ball und Erklärung „Ball im Spiel“	
abgelenkt oder aufgehalten (in Bewegung) durch Ball in Ruhe durch anderen Ball	18-5 19-5

durch Gegner	19-3
durch Mitbewerber	19-4
Allgemeines, Spezifikationen	5-1, Anh. III
anderen einsetzen – siehe neu einsetzen	
ansprechen – siehe Ansprechen	
aufnehmen nach einer Regel – siehe Aufnehmen	
aufsetzen auf dem Abschlag – siehe Abschlag	11-1
Aus – siehe „Aus“	
auswechseln während des Spielens eines Lochs	5-3, 15-2
beeinflussen von Lage oder Bewegung	1-2
behindert oder unterstützt Spiel	22
berührt oder bewegt	
durch Gegner	18-3
durch Spieler, Partner oder Caddie	18-2a
beschädigt (eingekerbt, zerschlagen, verformt)	5-3
bewegen, bewegt in Ruhe, siehe auch bewegter Ball	Erkl., 18
beim Nachmessen	18-6
durch Nicht zum Spiel Gehöriges	18-1
bewegt sich	18-2
durch anderen Ball in Bewegung	18-5
durch Gegner	18-3
durch Mitbewerber	18-4
im Wasser	14-6
Bewegung beeinflussen	1-2
ehrlich schlagen – siehe auch Schlag	14-1
eingebettet – Erleichterung	25-2
eingelocht	Erkl.
einlochen – siehe auch Einlochen	
Ball, der vom Abschlag gespielt wurde	1-1, 15-1
nicht eingelocht, Lochspiel	2-4
nicht eingelocht, Zählspiel	3-2
fallen lassen und erneutes Fallenlassen	20-2, -6
an falschem Ort	20-7
im Spiel, wenn fallen gelassen	20-4

nicht korrekt neu eingesetzt, fallen gelassen oder hingelegt	20-6
fällt vom Tee	11-3
falscher – siehe falscher Ball	
Fremdstoff am Ball	5-2
gespielt falsche Stelle	20-7
in Bewegung	14-5, -6
wie er liegt	13-1
gespielt außer Reihenfolge – siehe spielen außer Reihenfolge	
hängt über den Lochrand – siehe „ragt über...“	16-2
hin- und zurücklegen	20-3
im Spiel, wenn hingelegt	20-4
nicht korrekt neu eingesetzt, fallen gelassen oder hingelegt	20-6
nicht zurückgelegt	18, 20-7
identifizieren	
aufnehmen zum	12-2
äußerlich kennzeichnen (vor der Runde)	6-5, 12-2
im Hindernis	13-4
in langem Gras usw.	12-1
kennzeichnen der Lage vor dem Aufnehmen	20-1
im Spiel	Erkl.
in Bewegung	
abgelenkt o. aufgehalten	19
gespielt	14-5, -6
Hemmnis entfernt	24-1
im Wasser	14-6
loser hinderlicher Naturstoff entfernt	23-1
trifft anderen Ball in Bewegung	19-5b
in Boden in Ausbesserung	Erkl., 25
in Ruhe befindlich gelten	16-2
in Ruhe bewegt, berührt oder aufgenommen	18-2
in zeitweiligem Wasser	25
kennzeichnen der Lage, markieren	20-1

Kennzeichnung des Balls – siehe Identifizieren	6-5, 12-2
Kleidung – siehe Ausrüstung	
Lage	
darf nicht verbessert werden	13-2, -4
des hin- oder zurückzulegenden verändert	20-3b
kennzeichnen, markieren	20-1
liegt am Flaggenstock	17-4
neu eingesetzt – siehe Erklärung	Erkl.
beim Spielen eines Lochs	15-2, 5-3
wenn in Hemmnis verloren	24-3
wenn in ungewöhnl. besch. Boden verloren	25-1
wenn nicht sogleich wiederzuerlangen	18 Anm. 1, 19-1, 24-2b Anm. 2, 25-1b Anm. 2
wird „Ball im Spiel“ (s. Erkl.)	15-2, 20-4
provisorischer	27-2
ragt über den Lochrand hinaus	16-2
reinigen	
auf dem Grün	16-1b
wann statthaft	21
rollen auf dem Grün	7-1b, 7-2, Anm. 2
schlagen – siehe Schlag (nach dem Ball)	
Schmutz am	5-3
sehen	12-1
Spezifikation	
Allgemeines	5-1
Einzelheiten	Anh. III
spielen außer Reihenfolge	10-1c, -2c
spielen wie er liegt	13-1
spielunbrauchbar, anderen einsetzen	5-3
suchen	12-1
tasten nach und harken im Hindernis	12-1
trifft in Bewegung befindlichen Ball	19-5
unspielbar	
beschädigt, spielunbrauchbar	5-3
Verfahren, Erleichterung	28
unterstützt Spiel	22-1

Suchbegriff	Regel
verloren – siehe verlorener Ball	
verwechselt im Lochspiel	15-3
von falschem Ort gespielt	20-7
Wasserhindernis, im bewegt sich im	14-6
Erleichterung	26-1
gespielt	26-2a, -2b
zweiten spielen in Zweifelsfällen im Zählspiel	3-3, 20-7c

Ball im Spiel

neu eingesetzter Ball wird zum	15-2, 20-4, Erkl.
provisorischer Ball wird zum	27-2b

Ball legen

an die Stelle, von der bewegt wurde	20-3a
Ball nicht korrekt neu eingesetzt, fallen gelassen oder gelegt	20-6
Ball kommt nicht auf der Stelle zur Ruhe	20-3d
fallen gelassener oder gelegter Ball „im Spiel“	20-4
Stelle nicht feststellbar	20-3c
ursprüngliche Lage verändert	20-3b
Verfahren bei Spielunterbrechung	6-8d
versehentlich bewegt	20-3a

Balleinschlagloch

16-1c

Ballmarker – siehe auch Erklärung „Ausrüstung“

bewegt	
beim Aufnehmen des Balls	20-1
beim Reparieren von Einschlaglöchern und Lochpfropfen	16-1c
beim Zurücklegen des Balls	20-3a
Behinderung durch	20-1 Anm.
nach Berühren loser hind. Naturstoffe	23-1
zufällig	20-1

Suchbegriff	Regel
Beanstandung	
muss rechtzeitig erhoben werden	2-5, 34-1a
der behaupteten Spielunbrauchbarkeit eines Balls	5-3 Anm.
Lochspiel Beanstandungen und Strafen	34-1a
Zweifel oder Streitigkeiten	2-5
Zählspiel, Beanstandungen und Streitigkeiten	34-1b
Behinderung	
Ball behindert oder unterstützt Spiel	22
durch Ballmarker	20-1 Anm.
durch bewegliches Hemmnis	24-1
durch falsches Grün	25-3
durch unbewegliches Hemmnis	24-2
durch ungewöhnlich beschaffenen Boden	25-1, Erkl.
Belehrung – siehe auch Auskunft	
während der Runde	Erkl., 8
durch Mannschaftsführer oder Übungsleiter	
bei Mannschaftsspielen	8 Anm., Erkl.
Spiellinie angeben	8-2
Unterrichtung über die Golfregeln	Erkl. „Be- lehrung“
Beobachter – s. auch „Nicht zum Spiel Gehöriges“	
	Erkl.
Berühren des Balls – s. Ball	
Beschädigung	
des Balls	5-3
des Lochs	33-2b
des Platzes, Platz unbespielbar	33-2d
des Schlägers	4-2, 4-3
Bestandteil des Platzes erklärte Anlage – s. Erkl. „Hemmnisse“	

Suchbegriff	Regel
Bestball- und Vierball-Lochspiel –	
siehe Erklärung „Spielformen“	30-1,30-3
Partner fehlt	30-3a
Spielreihenfolge	30-3c
Strafe	30-3f
Auswirkungen anderer Strafen	30-3f
Disqualifikation	30-3e
<hr/>	
Bewegter Ball – siehe auch Ball aufnehmen	
– siehe Ball bewegt, Ball in Bewegung gespielt	
beim Ausbessern alter Lochpfropfen	
oder Balleinschlaglöcher	16-1c
beim Entfernen	
beweglicher Hemmnisse	24-1
des Ballmarkers	20-1, -3a
loser hinderlicher Naturstoffe	23-1
beim Suchen	
des bedeckten Balls im Hindernis	12-1
im Wasser des Wasserhindernisses	12-1, 14-6
in ungewöhnlich beschaffenem Boden	12-1
durch anderen Ball	18-5
durch Gegner	
anders als beim Suchen	18-3b
beim Suchen	18-3a
im Dreiball-Lochspiel	30-2a
durch Mitbewerber	18-4
durch Nicht zum Spiel Gehöriges	18-1
durch Spieler	
absichtlich	1-2, 18-2a
beim Nachmessen	18-6
beim Suchen	18-1, -2a,
	18-3a,-4
nach dem Ansprechen	18-2b
versehentlich	18-2a
gespielt wenn Ball in Bewegung	14-5
im Wasser gespielt	14-6
nach Ansprechen	18-2b
nicht sofort wiederzuerlangen	18 Anm. 1
<hr/>	
Bewerber – siehe auch Mitbewerber	Erkl.

Suchbegriff	Regel
außer Reihenfolge spielen	10-2c
außerhalb des Abschlags spielen	11-4b
Ball in Bewegung trifft	19-2b
falschen Ball spielen	15-3
nicht eingelocht	3-2
Verantwortung für die Schlagzahl	6-6
Weigerung die Regeln anzuwenden	3-4
Zweifel über Spielweise	3-3a
<hr/>	
Billigkeit	
nicht durch Regeln erfasste Einzelheiten	1-4
<hr/>	
Blätter – siehe auch Erklärung „Lose hinderliche Naturstoffe“	23
bedecken Ball im Hindernis	12-1
<hr/>	
Blitzgefahr	
Grund für Spielaussetzung	6-8a (II)
Unterbrechung des Spiels	6-8a
<hr/>	
Boden in Ausbesserung –	
siehe auch ungewöhnlich beschaffener Boden	25, Erkl.
Ball darin beim Suchen bewegt	12-1
Ball verloren in	25-1c
Behinderung durch	25-1a
Erleichterung	25-1b
keine Erleichterung von	25-1b Ausn., Anm.1
Platzregel kann Spielen von untersagen – siehe Erklärung „Boden in Ausbesserung“ Anm. von der Spielleitung bestimmt	25-1 Anm., 33-2a
zum Abtransport aufgeschichtetes Material, Status	Erkl. „Bo- den in Ausbesserung“
<hr/>	
Bodenunebenheiten	13-2

Suchbegriff	Regel
Bunker – siehe auch Hindernis	Erkl.
Ball im	13-4
nächster Punkt der Erleichterung im Bunker bei Behinderung	24-2b (II), 25-1b (II)
Sand einebnen im	13-4
unspielbar im	Ausn. 2 28
Caddie – s. auch Ausrüstung	Erkl.
angeben der Spiel- oder Puttlinie	8-2a, -2b
Ball bewegt durch	18-2, -3, 18-4
einebnen von Sand oder Erdreich im Hindernis durch	13-4
Flaggenstock bedienen	Ausn. 2 17-1
für mehr als einen Spieler – siehe Erklärung „Caddie“ nur einen zu gleicher Zeit	6-4
Position beziehen auf Verlängerung der Spiel- oder Puttlinie	14-2b
Regelverstoß durch – siehe Erkl. „Caddie“	6-1
Chippen	
üben vor der Runde	7-1b
üben während der Runde	7-2
Deutscher Golf Verband	34-3
Disqualifikation	
Aufhebung oder Abänderung der – siehe Spielleitung s. Strafen	33-7
Divot (herausgeschlagene Grasnarbe)	
ausbessern von	Etikette
zurücklegen	13-2

Suchbegriff	Regel
Doppel – (unkorrekte Ausdrucksweise – es handelt sich hierbei um ein „Vierer-Lochspiel nach Regel 29-1)	
Dormie	2-1
Dreiball-, Bestball- und Vierball-Lochspiel – siehe Erklärung „Spielformen“	30
Dreier – siehe Erklärung „Spielformen“	
droppen – siehe fallen lassen	
Ehre bestimmen, im Lochspiel / im Zählspiel Spielfolge	10-1a, -2a Etikette
Einebnen von Unebenheiten im Hindernis	13-4, Ausn. 2
Einlochen – siehe auch Ball danach Strafe im Lochspiel zugezogen falschen Ball nicht eingelocht	Erkl. 2-2 15-3 3-2
Einschlaglöcher auf dem Grün – siehe Grün	16-1c
Einzel – siehe „Spielformen“	
Eis und Schnee künstlich hergestelltes Eis – siehe Erklärung „Hemmnisse“, „Zeitweiliges Wasser“ und „Lose hinderliche Naturstoffe“	
Entfernung schätzen oder messen	14-3
Entscheidung – siehe auch Beanstandungen und Spielleitung bei gleichen Ergebnissen	2-3, 33-6

Suchbegriff	Regel
durch Deutschen Golf Verband	34-3
endgültig, durch Platzrichter	34-2
in strittigen Fällen	2-5, 6-6b, 34-3
nach Billigkeit	1-4
zweifelhafte Einzelheiten	6-6b, 34-3

Erdgänge grabendes Tier – siehe auch ungewöhnlich

beschaffener Boden	Erkl.
Ball darin beim Suchen bewegt	12-1
Ball verloren in Loch usw. von	25-1c
Behinderung durch Loch usw. von	25-1a
Erleichterung	25-1
keine Erleichterung von	25-1b Ausn., Anm.1
Loch von	Erkl.

Etikette (Abschnitt I im Regelbuch)

schwerwiegender Verstoß gegen	33-7
-------------------------------	------

Fahne – siehe Flaggenstock

Fallengelassener Ball – siehe auch Ball fallen lassen

rollt	
in einer Lage, aus der Erleichterung genommen wurde	20-2c
ins Aus, Hindernis, näher zum Loch usw.	20-2c
so nahe wie möglich einer Stelle	20-2b
Spieler muss fallen lassen	20-2a
trifft Spieler oder Ausrüstung	20-2a
von falscher Stelle gespielt	20-7

Falsche Auskunft – siehe Auskunft

Falsche Schlagzahl – siehe Schlagzahl

Suchbegriff	Regel
Falscher Ball	15, Erkl.
Allgemeines	15-1
Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3c
neu eingesetzter Ball – siehe auch Erklärung „Ball im Spiel“	Erkl., 15-2
im Lochspiel	15-3a
im Zählspiel	15-3b
Vierball Lochspiel	30-3c
Zählspiel	31-6
Zeit, die verbracht wurde beim Spiel eines	Erkl. „Verlorener Ball“
<hr/>	
Falscher Ort, Ball gespielt von	
allgemein	20-6, 20-7
Lochspiel	20-7b
Zählspiel	20-7c
<hr/>	
Falsches Grün – siehe auch Grün	Erkl.
Erleichterung	25-3
nächstgelegener Punkt der Erleichterung	Erkl.
<hr/>	
Festgesetzte Runde	Erkl.
Belehrung während der	8-1
Höchstzahl von Schlägern	4-4a
künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche Ausrüstung, Gebrauch während der	14-3
verlängern bei Gleichstand	2-3
Zeit zur Vollendung	6-7 Anm. 2
<hr/>	
Fläche zum Fallenlassen des Balls	
nicht verbessern	13-2
<hr/>	
Flaggenstock	Erkl., 17
Ball kommt am Flaggenstock zur Ruhe	17-4
Ball trifft Flaggenstock oder bedienende Person	17-3
bedienen oder entfernen oder hochhalten	17-1, -2

Suchbegriff	Regel
bedienen ohne Ermächtigung	17-2
bedienten fortbewegen bei Ball in Bewegung	24-1
zurücksetzen	Etikette
Flight – (unkorrektter Ausdruck – es handelt sich hierbei um ein Spiel oder eine Spielergruppe)	
Fremdstoff	
am Ball	5-2
am Griff	14-3c
an der Schlagfläche	4-2b
Gefahr	
drohende	6-8b
Gegen Par – siehe Wettspiel gegen Par	
Gegner im Lochspiel	
Ball bewegt durch	18-3
Flaggenstock ohne Ermächtigung bedient	17-2
Strafe mitteilen an	9-2
Gelände	
nächstgelegener Punkt der Erleichterung	Erkl. 24-2, 25-1
vorherigen Schlag gespielt im	20-5
Gelbe Pfähle oder Linien	
bezeichnen ein Wasserhindernis – siehe Anm. 1 zu Erklärung „Wasserhindernis“	
Gewinner	
Loch	2-1
Lochspiel	2-3
Wettspiel gegen Par oder nach Stableford	32-1a, -1b
Zählspiel	3-1

Suchbegriff	Regel
Gleichstand	
festgesetzte Runde verlängern im Lochspiel bei Verantwortung der Spielleitung	2-3 33-6
Golfspiel	1-1
Golfwagen – siehe Ausrüstung	
Grabendes Tier – siehe Erdgänge grabendes Tier	
Gras	
abgemähtes – siehe Anm. 1 zu Erklärung	„Boden in Ausbesserung“
berühren beim Suchen und Identifizieren mit dem Schläger im Hindernis	12-1 13-4 Anm.
Boden um oder in Bunker bewachsen mit – siehe Erklärung „Bunker“	
Schnittgut	Erkl. „Bo- den in Ausbesserung“
Grasnarbe – siehe herausgeschlagene Grasnarbe	
Grenzen – siehe auch Erklärung „Aus“	
Festlegung der	33-2a
Griff – siehe Schläger	
Grün – siehe auch Hemmnis, Hindernis, lose hinderliche Naturstoffe und falsches Grün	Erkl.
Ausbessern von Balleinschlaglöchern und Loch- pfropfen, nicht aber sonstiger Schäden	Etikette, 16-1a, -1c
Ball aufnehmen	16-1b, 21, 22
in ungewöhnlich beschaffenem Boden ragt über den Lochrand	25-1b 16-2

Suchbegriff	Regel
reinigen	16-1b, 21
rollen	7-1b, 7-2 Anm.2
Ball ist auf dem Beschädigungen ausbessern	Erkl. Etikette, 16-1c
falsches, einschließlich Übungs- oder Annäherungsgrün, Behinderung, Erleichterung	Erkl., 25-3
keinen Schlag spielen, solange anderer Ball in Bewegung	16-1f
lose hinderliche Naturstoffe auf dem nach Beendigung des Lochs verlassen nächsten Schlag des Gegners schenken nächstgelegener Punkt der Erleichterung	Erkl. „Lo- se hind. Naturstoffe“ Etikette 2-4 Erkl., 24-2b, 25-1b
Position von Caddie, Partner usw. auf Verlängerung verboten	14-2b
prüfen der Oberfläche	7-1b, 16-1d
Puttlinie – siehe Puttlinie	
üben vor oder zwischen den Runden	7-1
während der Runde	7-2
Übungs- oder Annäherungsgrün – siehe auch Erklärung Falsches Grün	25-3
Versäumnis, im Zählspiel einzulochen	3-2

Halbirtes Lochspiel – siehe Lochspiel halbiert

Handicap – siehe Vorgabe

Hemmnis – siehe auch Hindernisse	Erkl., 24
Ball darin verloren	24-3
Behinderung der Lage des Balls, des Stands, Behinderung der Spiellinie / Puttlinie	24-1, 24-2a
berühren im Hindernis	13-4 Anm.
bewegliche, fortbewegen	24-1

Suchbegriff	Regel
entfernen aus Hindernis	13-4
Raum des beabsichtigten Schwungs	24-2a
unbewegliche	24-2
<hr/>	
Herausgeschlagene Grasnarbe	13-2, Etikette
<hr/>	
Hindernis – siehe auch Bunker, Wasserhindernis	Erkl.
Ball darin aufgenommen darf darin fallen gelassen oder zurückgelegt werden.	13-4
Ball rollt hinein; näher zum Loch usw; wo erneut fallen lassen	20-2c
prüfen	13-4a
Bunker	Erkl.
darin nach bedecktem Ball suchen	12-1
einebnen	13-4, Ausn. 2
Schläger darin aufsetzen, hinlegen	13-4
üben darin verboten	7-2
vorhergehender Schlag daraus gespielt	20-5
Wasserhindernis	Erkl., 26
Ball darin gespielt kommt im gleichen Hindernis zur Ruhe	26-2a
Ball darin gespielt außerhalb verloren oder im Aus	26-2b
Ball darin, Erleichterung	26-1, 13-4
Ball darin unspielbar	28
im Wasser sich bewegender Ball gespielt	14-6
keine Erleichterung von unbeweglichen Hemmnissen	24-2, Anm.1
keine Erleichterung von ungewöhnlich beschaffenem Boden	25-1, Anm. 1
seitliches Wasserhindernis	Erkl., 26-1c

Suchbegriff	Regel
während der Suche darin tasten zeitweiliges Wasser im	12-1 Erkl. „Zeitweiliges Wasser“
Insekt – siehe auch Erklärung „Lose hinderliche Naturstoffe“	19-1b
Kaninchenbau – siehe Erdgänge grabendes Tier	
Klassischer Vierer – unkorrekte Ausdrucksweise, es handelt sich hierbei um einen Vierer nach Regel 29	
Krankheit – siehe Unwohlsein	
Künstliche Gegenstände Erklärung Hemmnis	Erkl.
Künstliche Hilfsmittel und ungebräuchliche Ausrüstung verboten	14-3
Langsames Spiel – siehe Verzögerung Strafe	6-7
Zählspiel, abändern der Strafe in Ausschreibung	6-7 Anm. 2
Loch – siehe auch Lochspiel Anzahl in der festgesetzten Runde	Erkl. Erkl. „Festgesetzte Runde“
Ball ragt über den Lochrand hinaus	16-2
beschädigt	33-2b
einlochen Ball, der vom Abschlag gespielt wurde	1-1, 15-1
Versäumnis einzulochen im Zählspiel	3-2
falsche Schlagzahl für ein Loch	6-6d
Flaggenstock zurücksetzen	Etikette
Gewinner	2-1
halbiert	2-2
Lage anzeigen	17-1

Suchbegriff	Regel
neue Löcher für das Wettspiel	33-2b
schenken im Lochspiel	2-4
von Erdgänge grabendem Tier – siehe Erklärungen „Erdgänge grabendes Tier“ und „Ungewöhnlich beschaffenem Boden“ von Platzarbeiter gemacht	Erkl. „Bo- den in Ausbesserung“

Lochpfropfen

ausbessern	Etikette, 16-1a, -1c
------------	-------------------------

Lochspiel – siehe auch Erklärung „Spielformen“	2
Auskunft über die Schlagzahl	9-2
Ball vom Gegner bewegt nicht beim Suchen	18-3b
während der Suche	18-3a
Ball vom Gegner abgelenkt	19-3
Ball vom Spieler bewegt	18-2
Ball von falscher Stelle gespielt	20-7b
Beanstandungen	2-5
falsche Auskunft über die Schlagzahl	9-2
falschen Ball spielen	15-3a
Flaggenstock bedienen ohne Ermächtigung	17-2
Fristen bei Spiel über einen längeren Zeitraum	33-3
Gewinner von Loch	2-1
Spiel	2-3
in Verbindung mit Zählspiel nicht zulässig	33-1
langames Spiel	6-7
Loch halbiert	2-2
Lochspiel halbiert Entscheidung der Spielleitung bei Gleichstand	2-3, 33-6
Partei	Erkl.
schenken des nächsten Schlags, Lochs oder des Spiels	2-4
Spielfolge	10-1a, 29-2, 30-3b

Suchbegriff	Regel	
Spieltempo	Etikette, 6-7	
Spielunterbrechung vereinbaren	6-8a	
Strafen	Beanstandungen dem Gegner mitteilen Disqualifikation nach Ermessen der Spielleitung Grundstrafe Übereinkunft auf Nichtanwendung zeitliche Beschränkung zum Verhängen von	2-5 9-2 33-7 2-6 1-3 34-1a
üben	vor oder zwischen den Runden während der Runde	7-1a 7-2
Verfahren bei Gleichstand	2-3	
Vorgabe	6-2a	
Zählweise des Spielstands	2-1	
Zweifel oder Streit über Spielweise	2-5	
<hr/>		
Lose hinderliche Naturstoffe	23, Erkl.	
auf dem Grün	Erkl.	
Ball bewegt sich nach Berühren von	23-1	
Ball im Hindernis bedeckt von	12-1	
Entfernen	auf der Puttlinie im Hindernis wenn Ball in Bewegung ist	16-1a 13-4 23-1
Erleichterung	23-1	
liegen in oder berühren Hindernis	13-4, 23-1	
<hr/>		
Mannschaftsspiele	8-2, Anm.	
<hr/>		
Markieren des Balls	20-1	
<hr/>		
Maulwurfshügel – siehe Erklärung „Ungewöhnlich beschaffener Boden“	25	
<hr/>		
Messen Ball dabei bewegt	18-6	

Suchbegriff	Regel
künstliche Hilfsmittel	14-3
von Entfernungen oder Spiel beeinflussenden Umständen	14-3b
zum Ermitteln der Spielfolge	18-6
<hr/>	
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
<hr/>	
Nächstgelegener Punkt der Erleichterung	Erkl.
auf dem Grün, im Gelände, im Bunker	24-2b, 25-1b
Bezugspunkt zum erneuten Fallenlassen	20-2c (VII)
von falschem Grün	25-3
von unbeweglichem Hemmnis	24-2
von ungewöhnlich beschaffenen Boden	25-1
<hr/>	
Neu eingesetzter Ball – siehe auch Ball, neu eingesetzter	Erkl.
<hr/>	
Nicht zum Spiel Gehörig	Erkl.
Ball in Bewegung zufällig oder absichtlich abgelenkt oder aufgehalten von	19-1, 19-1 Anm.
Ball in Bewegung kommt in oder auf Nicht zum Spiel Gehörigem zur Ruhe	19-1a
Ball in Ruhe bewegt durch	18-1
weder Wind noch Wasser sind	Erkl.
Vorcaddie	Erkl.
<hr/>	
Partei – siehe auch Spielformen	Erkl.
Disqualifikation einer Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3e
Vierball-Zählspiel	31-7

Suchbegriff	Regel
Spielfolge	Bestball- und Vierball-Lochspiel 30-3b Ehre auf dem Abschlag 10-1a Vierball-Zählspiel 31-4
Vertretung einer (bei Abwesenheit)	Bestball- und Vierball-Lochspiel 30-3a Vierball-Zählspiel 31-2
<hr/>	
Partner	Erkl.
Belehrung erbitten	8-1
Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3d, e, f
fehlt bei Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3a
fehlt bei Vierball-Zählspiel	31-2
lenkt Ball in Bewegung ab	19-2
Position während des Schlags	14-2
Schläger gemeinsam benutzen	4-4b
Vierball-Zählspiel	31-6, -7, -8
<hr/>	
Pfähle oder Linien	
Aus	Erkl.
Boden in Ausbesserung	Erkl.
seitliches Wasserhindernis (rot)	Erkl.
Wasserhindernis (gelb)	Erkl.
zum Kennzeichnen, allgemein	33-2a
<hr/>	
Pitch-Marke – siehe Balleinschlagloch	
<hr/>	
Platz	Erkl.
Festlegen der Grenzen des	33-2a
Schonung des	Etikette
unbespielbar	33-2d
Vorrecht auf dem	Etikette
zeitweiliges Wasser auf dem	Erkl. Zeitweiliges Wasser

Suchbegriff	Regel
Platzarbeiter	
Loch gemacht von	Erkl. „Boden in Ausbesserung“
Platzregeln	Anh. I
Abändern einer Regel oder Strafe verboten	33-8
keine Erleichterung von ungewöhnlich beschaffenem Boden bei Behinderung des Stands	25-1a, Anm.
nächstgelegener Punkt der Erleichterung	24-2b
spielen untersagt	Anm. 3
aus Boden in Ausbesserung	Erkl. Boden in Ausbesserung
aus einem Biotop	Anm. 2
	Erkl. Boden in Ausbesserung
	Anm. 2, Wasserhindernis
	Anm. 2
Verantwortung der Spielleitung für	33-8a
Platzrichter	Erkl.
endgültige Entscheidung durch	34-2
Nicht zum Spiel Gehöriges	Erkl. „Nicht zum Spiel Gehöriges“
Spielleitung kann Aufgaben einschränken	33-1
Verantwortung der Spielleitung für	Erkl.
Probeschlag – siehe Übungsschwung oder Übungsschlag	
Protestieren – siehe Beanstandungen	
Provisorischer Ball	27-2, Erkl.
aufgeben	27-2c
außer Reihenfolge vom Abschlag gespielt	10-3
Spielgeschwindigkeit	Etikette
vom Abschlag gespielt	10-3
wird Ball im Spiel	Erkl. „Verlorener Ball“, 27-2b

Suchbegriff	Regel
Prüfen	
Grün	7-1b, 16-1d
Hindernis	13-4a
Puttlinie – siehe auch Spiellinie	
ausbessern von Lochpfropfen, Balleinschlaglöchern und anderen Beschädigungen	16-1c, Erkl.
berühren	16-1a
entfernen loser hinderlicher Naturstoffe	16-1a
Position des Caddies oder Partners	14-2
Puttlinie angeben	8-2b
Rasensoden	
ausgeschnitten, herausgeschlagen, zurückgelegt	13-2
Regel – siehe auch Strafen	
abändern durch Übereinkunft	Erkl. 1-3, 34-1b Ausn.
Entscheidung der Spielleitung	33-1, -7, 33-8b
Anwendung im Dreiball-, Bestball- und Vierballspiel	30-1, 31-1, -8
Auskunft über	Erkl. Be- lehrung
nicht durch Regeln erfasste Einzelheit	1-4
Nichtanwendung	1-3, 34-1
Platzregeln (s. auch dort)	33-8
Verantwortung des Spielers	6-1
Verstoß gegen, Grundstrafe Lochspiel	2-6
Zählspiel	3-5
Verweigerung der Anwendung, Zählspiel	3-4
Regelball – siehe zweiter Ball	

Suchbegriff	Regel
Reif	
entfernen von	13-2
gilt nicht als loser hinderlicher Naturstoff	Erkl. „Lo- se hinderliche Naturstoffe“
gilt nicht als zeitweiliges Wasser	Erkl. „Zeit- weiliges Wasser“
<hr/>	
Reihenfolge – siehe Spielfolge	
<hr/>	
Reinigen des Balls	
auf dem Grün	16-1b, 21, 22
bei Erleichterung von beweglichem Hemmnis	24-1
unbeweglichem Hemmnis	24-2
ungewöhnlich beschaffenem Boden	25-1
Wasserhindernis	26-1
bei unspielbarem Ball	28
wann zulässig und wann nicht	21
<hr/>	
Rote Pfähle oder Linien	
bezeichnen ein seitliches Wasserhindernis – siehe Anmerkung 1 zu Erklärung Wasserhindernis	
<hr/>	
Rückschwung	13-2
<hr/>	
Sand und loses Erdreich – siehe Erkl. Lose hinderliche Naturstoffe	
Ball im Hindernis bedeckt von	12-1
entfernen oder niederdrücken	13-2
<hr/>	
Schenken – siehe Lochspiel	
des nächsten Schlags, Lochs oder Lochspiel	2-4
<hr/>	
Schlag – siehe auch Ball schlagen und Standposition annullieren	
	Erkl. 10-1c, 19-1b

Suchbegriff	Regel
Ball beschädigt durch	5-3
Ball mehr als einmal treffen	14-4
ehrlich nach dem Ball schlagen	14-1
Maßnahmen zur Sicherheit mit dem provisorischen Ball mit falschem Ball	Etikette 27-2b
Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3c
Lochspiel	15-3a
Vierball-Zählspiel	31-5
Zählspiel	15-3b
schenken	2-4
Unterstützung beim	14-2
von außerhalb des Abschlags	11-4
von der Stelle des vorhergehenden Schlags gespielt	20-5
<hr/>	
Schläger	4, Anh. II
Abnutzung und Abänderung	4-1b
Anzahl, zulässige Höchstzahl	4-4
aufsetzen im Hindernis	13-4
leicht	13-2
ausleihen oder gemeinsam benutzen, hinzufügen	4-3, 4-4
berühren im Hindernis	13-4
beschädigt, spielunbrauchbar	4-3
ersetzen während der Runde	4-3a
Form und Machart, Länge, Schaft, Griff	4-1, Anh. II
Fremdstoff darf nicht angebracht sein	4-2b
gemeinsam mit Partner nutzen	4-4b
Griff künstliche Hilfe beim Greifen	14-3
Spezifikationen	Anh. II
hinlegen im Hindernis	13-4, Ausn. 1b
Muster an den R&A senden	4
neutralisiert	4-4c
Spezifikationen	Anh. II
Spieleigenschaften verändern	4-2

Suchbegriff	Regel
spielunbrauchbar	4-3
Strafe Fremdes Material angebracht	4-2b
nicht zugelassene Schläger	4-1
überzählige Schläger	4-4
überzähligen neutralisieren	4-4c
Verstellbarkeit	Anh. II
<hr/>	
Schlagzahl	9
Änderung nach Einreichung verboten	6-6c
Auskunft über	9-1, -2, -3
falsche Schlagzahl	6-6d
für das Loch bei zweitem Ball im Zählspiel	3-3b
unterschreiben von Bewerber	6-6b
unterschreiben von Zähler	6-6a
Verantwortung der Spielleitung für	33-5
Verantwortung des Bewerbers für	6-6b, -6d, 31-3
Verantwortung des Zählers	6-6a, 31-3, 32-1a, -1b
Vierball-Zählspiel	31-3
vergleichen und nachprüfen	6-6a
Zählkarte ausgeben	33-5
Zählkarte so bald wie möglich einreichen	6-6b
zusammenzählen	33-5
<hr/>	
Schlechtes Wetter	
Platz unbespielbar	33-2d
Schutz vor den Elementen annehmen	14-2a
Spielunterbrechung	6-8a
<hr/>	
Schwerwiegender Verstoß	
bei Beeinflussung des Balls	1-2, Anm.
beim Spielen vom falschen Ort	20-7c
gegen die Etikette	33-7

Suchbegriff	Regel
Rücksichtnahme auf andere Spieler	Etikette
Verantwortlichkeit	6-1
Verantwortung, den richtigen Ball zu spielen	6-5, 12-2
<hr/>	
Spielergruppe – siehe Zählspiel	
verbleiben in der von der Spielleitung eingeteilten, Aufstellung	6-3b, 33-3
<hr/>	
Spielfolge	10
außer Reihenfolge	10-1c, -2c
Bestball- und Vierball-Lochspiel	30-3b
Lochspiel	10-1
nachmessen zum Ermitteln der	18-6
provisorischer oder zweiter Ball vom Abschlag	10-3
Rücksicht auf andere Spieler	Etikette
Dreier und Vierer	29
Zählspiel	10-2
<hr/>	
Spielformen	Erkl.
<hr/>	
Spielleitung	
Aufhebung, Abänderung oder Verhängung der Strafe der Disqualifikation	33-7
Aussetzung, Unterbrechung des Spiels	6-8a
Beanstandungen im Lochspiel	2-5
Bewerber ist im Zweifel über Spielweise im Zählspiel	3-3
Bauwerk zum Bestandteil des Platzes erklärt	Erkl. Hemmnis, 33-2a
Boden in Ausbesserung bezeichnen	s. Erkl. Boden in Ausbesserung“
Entscheidung bei gleichen Ergebnissen	33-6
endgültig	34-3
erweitern der festgesetzten Runde bei Gleichstand im Lochspiel	2-3
Etikette, schwerwiegender Verstoß gegen	33-7

Suchbegriff	Regel
festlegen bewegliche Hemmnisse zu unbeweglichen	Erkl. Hemmnis
Grenzen und des Platzes	33-2a
Übungsgelände	33-2c
Wasserhindernisse	Erkl. Was- serhindernis u. seitr. Wasserhindernis
langsames Spiel vermeiden	6-7 Anm. 2
Mannschaftswettspiele, Belehrung durch	
Mannschaftsführer	8-2, Anm.
Platzregeln durch die	33-8
Rechte und Pflichten	33
Regelentscheidung, wenn kein Platzrichter	34-3
Richtlinien für Spieltempo	6-7, Anm.
Schlagzahlen zusammenzählen, Vorgabe anrechnen	6-6d Anm. 1, 33-5
Spielbedingungen festlegen	33-1
Startzeiten und Spielergruppen festlegen	6-3, 33-3
üben, Regelungen zum	7-1 u. 7-2 Anm.
Unterbrechung des Spiels	6-8b
Vorgabenverteilung, Zählkarten, Stechen	33
zweifelhafte Einzelheiten klären	6-6b, 34-3
<hr/>	
Spiellinie – siehe auch Puttlinie	Erkl.
anzeigen der außerhalb der Grüns	8-2a
auf dem Grün	8-2b
Beeinträchtigung auf der	24-2a, 25-1a
Caddie, Partner auf oder dicht an Verlängerung	14-2b
verbessern	12-1, 13-2
<hr/>	
Spieltempo – siehe auch Verzögerung	Etikette, 6-7 Anm. 2

Suchbegriff	Regel
Spielunterbrechung und -wiederaufnahme –	
siehe auch Spielaussetzung	
Ball aufnehmen bei	6-8c
Verfahren bei Unterbrechung durch Spielleitung	6-8b
Verfahren bei Wiederaufnahme	6-8d
wann erlaubt	6-8a
wann sofort vorgeschrieben	6-8b
<hr/>	
Spielverzögerung – siehe Verzögerung	
<hr/>	
Spielzufall	Erkl.
Ball zufällig durch „Nicht zum Spiel Gehöriges“ aufgehalten oder abgelenkt	19-1
<hr/>	
Spikes an Golfschuhen	
Beseitigung von Schäden durch	Etikette
<hr/>	
Stableford Wettspiele	
Schlagzahlen aufschreiben, Zählweise	32-1b
<hr/>	
Standposition – siehe auch Schlag	Erkl.
abnormer Stand, Behinderung durch	
unbewegliches Hemmnis	24-2b Ausn.
ungewöhnlich beschaffenen Boden	25-1b Ausn.
Aus	Erkl. „Aus“
außerhalb des Abschlags	11-1
bauen, herstellen	13-3
behindert durch unbewegliches Hemmnis	24-2a
ungewöhnlich beschaffenen Boden	25-1a
Behinderung durch Abschlagmarkierungen vermeiden	11-2
nächstgelegener Punkt der Erleichterung	Erkl.
Platzregel untersagt Erleichterung	25-1a
Raum der beabsichtigten Standposition verbessern	13-2
redlich einnehmen	13-2
über oder auf der Puttlinie	16-1e

Suchbegriff	Regel
Startzeit – siehe Abspielzeit	
Stechen – siehe Gleichstand	
Stoßen	
Ball vom Tee	11-3
nach dem Ball darf nicht gestoßen werden	14-1
Strafe	
annulliert bei Abbruch der Zählspielrunde	33-2d
außer Acht lassen durch Platzregel	33-8b
durch Übereinkunft	1-3, 34-1
Gegner oder Zähler mitteilen	9-2, -3
Grundstrafe Lochspiel	2-6
Zählspiel	3-5
Strafe der Disqualifikation erlassen, abändern, verhängen	33-7
Zeitgrenze der Verhängung Lochspiel	34-1a
Zählspiel	34-1b
Strafschlag	Erkl.
Straße – siehe Erklärung „Hemmnisse“	
Strittige Fälle – siehe Wettspielordnung und Entscheidung	
bei Beanstandungen	2-5, 34
die nicht von Regeln adgedeckt werden	1-4
Suchen nach Ball	
Ball beim Suchen bewegt	12-1, 18-1, 18-2a, -3a, 18-4
Ball in Ruhe durch Gegner bewegt beim in einem ungewöhnlich beschaffenen Boden, im Hindernis, in einem Hemmnis oder in Wasser in einem Wasserhindernis	18-3a 12-1

Suchbegriff	Regel
nach fünfminütiger Suche gilt ein Ball als verloren – siehe Erklärung „Verlorener Ball“ zugebrachte Zeit beim Spielen eines falschen Balls – siehe Erklärung „Verlorener Ball“	
Tau	
entfernen von	13-2
gilt nicht als loser hinderlicher Naturstoff – siehe Erklärung „Lose hinderliche Naturstoffe“	
gilt nicht als zeitweiliges Wasser – siehe Erklärung „Zeitweiliges Wasser“	
Tee	Erkl., 11-1
als Ballmarker – siehe Erklärung „Ausrüstung“	
Ball aufsetzen auf	11-1
Ball fällt vom	11-3
Tier	
Löcher von – siehe Erklärung „Ungewöhnlich beschaffen fener Boden“ und „Erdgänge grabendes Tier“	
Übelkeit – siehe Unwohlsein	
Üben	7
Übereinkunft der Spieler über Nichtanwendung von Regeln	1-3
Übungsflächen Bestimmung der Spielleitung zu	33-2c
Übungsgrün – siehe Grün	
Übungsschlag, -schwung	7-2 Anm. 1
Unangemessene Verzögerung – siehe langsames Spiel	6-7

Suchbegriff	Regel
bei Schlag spielen aus Wasser	14-6
Unbespielbarer Platz	
Entscheidung der Spielleitung	33-2d
Unebenheiten der Oberfläche	13-2
Ungebührliche Verzögerung	
Strafe	6-7
Ungewöhnlich beschaffener Boden	Erkl., 25-1
Ball im Wasserhindernis	25-1b Anm. 1
Ball verloren in	25-1c
Ball versehentlich darin bewegt	12-1
Behinderung durch	25-1a
Erleichterung von	25-1b
nächstgelegener Punkt der Erleichterung	Erkl.
Unspielbarer Ball	
beschädigt, spielunbrauchbar	5-3
Erleichterung	28
Unterbrechung des Spiels	
Entscheidung der Spielleitung	33-2d
Verfahren für die Spieler, wann erlaubt	6-8a
Unterrichtung	
über Regeln – siehe Erklärung „Belehrung“	
über Schlagzahl – siehe Schlagzahl	
Unterstützung	
Ball unterstützt Spiel	22
beim Spielen eines Schlags	14-2a
Strafe	14-2

Suchbegriff	Regel
Unwohlsein	
Spielunterbrechung zulässig	6-8a (IV)
Verbessern	
Fläche zum Fallenlassen oder Hinlegen des Balls	13-2
Ort der Lage oder Lage des Balls	13-2
Raum des beabsichtigten Stands oder Schwungs oder der Spiellinie	13-2
Verlorener Ball	
außerhalb Wasserhindernis nach Schlag darin	Erkl. 26-2b
Hinweise zur Spielgeschwindigkeit in Hemmnis	Etikette 24-3
in ungewöhnlich beschaffenem Boden	25-1c
in Wasserhindernis	26-1
provisorischen Ball spielen	27-2
Verfahren bei Ball verloren	27-1
Verzögerung, unangemessene – siehe langsames Spiel	
	6-7
Vierball-Lochspiel – siehe Erklärung „Spielformen“	
fehlender Partner	Erkl. 30-3a
Spielreihenfolge	30-3b
Strafe	30-3d
Auswirkungen anderer Strafen	30-3f
Disqualifikation	30-3e
Vierball-Zählspiel – siehe Erklärung „Spielformen“	
fehlender Partner	Erkl. 31-2
Schlagzahlen aufschreiben	6-6d Anm. 2, 31-3, -7
Spielreihenfolge	31-4
Strafe	31-6
Auswirkungen anderer Strafen	31-8
Disqualifikation	31-7

Suchbegriff	Regel
Wetter – siehe schlechtes Wetter	
Wettspiel gegen Par	32-1a
Wettspiel nach Stableford	32-1b
Wettspielbedingungen – siehe Ausschreibung	6-1, 33-1
Wettspielordnung – siehe auch Entscheidung	
Aufgaben der Spielleitung	33
Entscheidung in strittigen Fällen	2-5, 6-6b, 34-3
Wind – siehe Erklärung „Nicht zum Spiel Gehörig“	
Wurm – siehe auch Erklärung „Lose hinderliche Naturstoffe“ – siehe Erklärung „Nicht zum Spiel Gehörig“	19-1b
Zähler	Erkl.
Aufgaben	6-6a
Ball untersuchen, bestreitet, dass Ball spielunbrauchbar	5-3
identifizieren des Balls	12-2
Nicht zum Spiel Gehörig	Erkl. „Nicht zum Spiel Gehörig“
Schlagzahlen aufschreiben bei Stableford-Wertung	32-1b
im Vierball-Zählspiel	31-3
in Spielen gegen Par	32-1a
Zählspiel	6-6a
Strafe mitteilen	9-3
Zweifel über Spielweise	3-3
Zählkarten – siehe Schlagzahlen aufschreiben	
Zählspiel	3
Auskunft über die Schlagzahl	9-3
Ball nicht eingelocht	3-2

Suchbegriff	Regel
Dreier und Vierer	29-1, -3
Flaggenstock ohne Ermächtigung bedient	17-2
Gewinner	3-1
langsames Spiel, Strafe	6-7
neue Löcher für das Wettspiel	33-2b
Regelverweigerung	3-4
Schläge mit falschem Ball	15-3
Spielen außer Reihenfolge	10-2c
Spielen von außerhalb des Abschlags	11-4
Spielergruppen – von der Spielleitung festzulegen	6-3b, 33-3
Spielfolge	10-2a, -2c, 29-3, 31-4
Stechen – siehe Gleichstand	
Strafen dem Zähler mitteilen	9-3
Disqualifikation nach Ermessen der Spielleitung	33-7
Grundstrafe	3-5
Übereinkunft auf Nichtanwendung der Regeln	1-3
zeitliche Beschränkung zum Verhängen von	34-1b
Übereinkunft, außer der Reihe zu spielen	10-2c
Verbindung mit Lochspiel verboten	33-1
Versäumnis einzulochen	3-2
Verweigerung der Anwendung von Regeln	3-4
Vierball-Zählspiel	31
von falscher Stelle gespielt	20-7c
Vorgabe	6-2b
Zweifel über Spielweise	3-3
zweiter Ball bei Zweifel über Spielweise	3-3
Zeitweiliges Wasser	Erkl.
Behinderung und Erleichterung von	25-1
Zeitweiliges Wasser – siehe auch Erklärung „Ungewöhnlich beschaffener Boden“	
Ball in, unabsichtlich beim Suchen bewegt	12-1
Ball verloren in	25-1c

Suchbegriff	Regel
Behinderung durch Erleichterung von innerhalb der Wasserhindernisgrenzen ist kein	25-1a 25-1b Erkl.
Zum Abtransport aufgeschichtetes Material	Erkl. „Boden in Ausbesserung“
Zweier – ersetzt durch „Einzel“ – siehe Erklärung „Spielformen“	
Zweifel über Spielweise im Lochspiel	2-5
Zweifelhafte Einzelheiten klären im Zählspiel	6-6b, 34-3
Zweiter Ball gespielt bei Zweifel über das Verfahren im Zählspiel Schlagzahl für das Loch bestimmen vom Abschlag gespielt	3-3, 20-7c 3-3b 10-3

Systematisches Register Amateurstatut

Amateurbegriff – siehe „Golfamateur“	Erkl., 1
Amateurgolf – siehe „Golfamateur“	Erkl., 1
Amateurstatut-Ausschuss	Erkl., 10
Amateurstatus	1-2
Annahme von Golfausrüstung	6-2 Anm.
Ansehen im Golfsport	Erkl., 6
Antragsverfahren zur Wiedereinsetzung	9-3
Ausbildung zum Berufsgolfer	2-1
Auslagen/Auslagenerstattung	4
Auslagenerstattung	
bei Einladungen ohne Bezug auf Golferfahrung	4-2e
bei Einzelwettspielen	4-2c
bei gesponsorten Vorgabewettspielen	4-2g
bei Mannschaftswettspielen	4-2d
bei Veranstaltungen/Vorfürhungen	4-2f
Auslagenerstattung bei Unterweisung	
Zulässige Vergütung oder Entschädigung	5-2
Autorenhonore	5-3
Beihilfen, Stipendien	6-5
Bekannte Persönlichkeiten	
Auslagenerstattung	4-2e
Berufsgolf	1-3, 2, 9-2a, -2b
Bildverwertung	6-2

Suchbegriff	Regel
Ehrengabe	Erkl., 3-3
Eintauschen von Preisen	3-2c
Einzelhandelswert	Erkl., 3-2
Einzelwettspiele	
Auslagenerstattung	4-2c
Entscheidung des Amateurstatus-Ausschusses	8, 9, 10
Erstattung von Auslagen	4-2
Geschäftspartner	
Auslagenerstattung	4-2e
Gesamtwert aller Preise	3-2 Anm. 2
Gesponserte Vorgabewettspiele	
Auslagenerstattung	4-2g
Gewährung unzulässiger Preise	7-1
Golfamateure	Erkl., 1
Golferfahrung	Erkl., 6
Golfunterricht – siehe „Unterweisung“	
Golfwidriges Verhalten	7-1
Hole-in-One-Preis	3-2b
Jugendlicher	Erkl.
Kontroll- und Schlichtungsausschuss des Deutschen Golf Verbandes	8-3, 9-4
Mitgliedschaft in Organisation von Berufsgolfern	
Verband von Berufsgolfern	2-2
„Professional Tour“	2-2
Mitgliedschaft und Vergünstigung	2-1, 6-6
Nachweis eines bestimmten Einzelhandelswerts	3-2c
Namens- oder Bildverwertung	6-2
Preiswertgrenze	3-2
Preisgeld	3-1
Preisgutschein	Erkl., 3

Suchbegriff	Regel
Pro Shop, Tätigkeit	2-1
Qualifikationswettspiele („Qualifying School“)	2-2
Rechts- und Verfahrensordnung (RVfO)	8-3, 9-4
Regel- und Etikettenunterricht – siehe Unterweisung	Erkl.
Regelwartezeiten	9-2b
Rundfunk-, Fernseh- und Autorentätigkeit	6-4
Sanktionen	8-2
Spielen um Preisgeld	3-1
Status während der Wartefrist	9-2e
Stipendien	6-5
Symbolischer Preis	Erkl., 3
Trophäe – siehe auch Symbolischer Preis	Erkl., 3
Überprüfungsverfahren	8-3, 9-4
Unterstützung durch die Familie	4-2a
Unterweisung	Erkl., 5
Verfahren	8, 9-4
Verfahrensordnung	8-3, 9-4
Vergütung für Unterweisung im Golfspiel Zulässige Vergütung oder Entschädigung	5-2
Verlosung	3-2, 7-1
Verstöße gegen das Amateurstatut	7-1
Wartefrist	9-2a, b, e
Wertgrenze für Preise und Preisgutscheine	3-2
Wiedereinsetzung	9
Wohltätigkeitszwecke	4-2f
Wohlverstandene Belange des Golfsports	7-1
Zulässige Vergütung oder Entschädigung	5-2