



## Regel 1: Das Spiel

### 1-1 Allgemein

Beim Fussballgolf wird ein Ball von einem vorgegebenen Abschlag geschossen. Sobald der Ball ausgerollt ist, wird erneut geschossen.

Der Vorgang wird wiederholt, bis der Ball im Zielloch oder im Spezial-Loch versenkt wurde.

### 1-2 Ball beeinflussen

Der Spieler darf weder die Position noch die Bewegung des Balles beeinflussen, außer es ist laut Regelwerk erlaubt.

- **Strafe für das Brechen von Regel 1-1 und 1-2: 2 Strafschüsse**
- **Mehrfacher oder absichtlicher Regelverstoß kann auch zur Disqualifikation durch die Turnierleitung führen.**

### 1-3 Absprache zum Erlassen von Regeln

Die Absprache zum Erlassen von Regeln oder Strafpunkten ist nicht zulässig.

**Strafe für Verstoß bei Regel 1-3: Disqualifikation der Beteiligten**

### 1-4 Offene Punkte

Sollte eine Situation nicht klar durch das Regelwerk abgedeckt sein, so wird die Turnierleitung eine Entscheidung treffen.

## Regel 2: Match Play

### 2-1 Allgemein

Ein Match besteht aus einer festgelegten Anzahl an Löchern, die man direkt gegen einen Mitspieler antritt. Das Spiel wird Loch für Loch gezählt. Das Loch gewinnt der Spieler, der weniger Schüsse zum einlochen gebraucht hat.

### 2-2 Geteiltes Loch

Benötigen beide Spieler gleich viele Schüsse wird das Loch geteilt.

### 2-3 Sieger

Das Match gewinnt der Spieler mit den meisten gewonnenen Löchern, oder sobald er uneinholbar in Führung liegt. Steht es nach den festgelegten Löchern unentschieden, so wird der Sieger ausgestochen.

### 2-4 Abschenken von Match, Loch oder nächstem Schuss

Der Spieler darf zu jeder Zeit ein Match oder ein Loch abschenken. Der Spieler kann seinem Gegenspieler den nächsten Schuss immer gewähren, Voraussetzung dafür, ist, dass dessen Ball ruht.

Ist das Loch beendet, darf der Ball von beiden Seiten aus dem Spiel genommen werden.

Entscheidungen zum abschenken können nicht zurückgenommen werden.

### 2-5 Allgemeine Strafen

Verstöße gegen Regeln werden nach Kick Play Regeln geahndet.

## Regel 3: Kick Play

### 3-1 Allgemein: Sieger

Beim Kick Play spielt Jeder gegen Jeden eine vorgegebene Zahl von Löchern/Runden.

Nach jeder Runde werden die Scorecards abgegeben. Der Spieler mit den wenigsten Schüssen nach allen Runden ist der Sieger. Sollten unter den ersten 3 Spielern identische Schusszahlen bestehen, werden die Plätze entsprechend ausgestochen.

Die Löcher für das Stechen müssen vor Turnierbeginn von der Turnierleitung festgelegt und bekanntgegeben werden.

### 3-2 Nicht beendetes Loch

Sollte ein Teilnehmer ein Loch nicht beenden, bzw. diesen Fehler korrigieren, bevor er an der nächsten Bahn abschlägt, oder im Falle dessen, dass es das letzte Loch ist, das Grün verlassen, so wird er mit der maximal möglichen Schusszahl gewertet. (siehe Regel 3-5).

### 3-3 Im Zweifelsfall

Sollte ein Spieler Zweifel an der Regelauslegung im Kick Play haben und sich im Unrecht/Recht sehen, so darf er das Loch in beiden Varianten beenden, ohne dass dieses Vorgehen bestraft wird.

Die Anwendung muss vor der nächsten Aktion (e.g. nächster Schuss) angekündigt werden. Und es muss benannt werden, welche Variante er als gewertete wünscht.

Der Spieler ist verpflichtet vor der Abgabe der Scorecard, die Situation mit Der Turnierleitung zu klären. **Bei Zuwiderhandlung wird der Spieler disqualifiziert.**

Hat der Spieler weitere Schüsse getätigt bevor er die beiden Varianten in Erwägung zog, darf er die Situation nicht mit 2 Varianten wiederholen.

Unabhängig davon welche Variante als „richtige“ bestimmt wird, erhält der Spieler keinen Strafpunkt für das benutzen der Regel 3-3.

### 3-4 Verweigern des Regelwerks

Verweigert ein Spieler der Erfüllung des Regelwerks und schadet damit den Rechten eines Mitstreiters, so wird er **disqualifiziert**.

### 3-5 Maximale Schusszahl

Jedes Loch hat eine PAR-Vorgabe. Maximale Schusszahl ist das 3fache der jeweiligen PAR-Vorgabe. Ist das Loch nicht unter der maximalen Schusszahl beendet, so wird zusätzlich ein Strafpunkt notiert.

### 3-6 Doppel

Es gelten dieselben Regeln wie beim KickPlay Einzel, allerdings müssen die Spieler eines Teams im Wechsel schießen. Wer beginnt kann nach jedem Loch neu festgelegt werden.

### 3-7 Allgemeine Strafpunkte

Das Brechen einer Kickplay-Regel wird mit 2 Strafpunkten geahndet, es sei die Regel sagt etwas anderes.

## Regel 4: Ausrüstung

### 4-1 Allgemein

Als Ausrüstung gilt alles, was der Spieler trägt oder nutzt. (Außer der Ball im Spiel und der Ball Marker).

### 4-2 Schuhe

Der Spieler muss Schuhe tragen. Der Spieler kann frei wählen welche Schuhe er trägt, sofern diese keinen Schaden am Platz verursachen. Nicht erlaubt sind Stollenschuhe oder harte Nocken.

Erlaubt sind Hallenschuhe, Laufschuhe, Kunstrasenschuhe bzw. Tausendfüßler mit Gumminocken/noppen.

## Regel 5: Der Ball

### 5-1 Allgemein - Der Ball

Zulässig sind ausschließlich Runde Fußbälle der Größe 5. Es ist nicht erlaubt den Luftdruck des Balles während einer Runde zu verändern. Ausnahme: Zwischen Bahn 9 und 10.  
(Die Turnierleitung hat dafür zu sorgen, dass dort eine Pumpe zur Verfügung steht).

- **Strafe für Vergehen bei Regel 5-1: 2 Strafschüsse**
- **Bei Vorsatz: Disqualifikation**

### 5-2 Defekter Ball

Der Ball gilt nicht als defekt, wenn er leichte Kratzer, Schäden an der Oberfläche oder Farbabrieb aufweist. Als defekt gilt, wenn der Ball keine Luft mehr hält oder anderweitig zerstört ist. In diesem Fall darf der Ball getauscht werden.

- **Strafe für Vergehen bei Regel 5-2: 2 Strafschüsse**

## Regel 6: Der Spieler

### 6-1 Regeln

Die Kenntnis des Regelwerks liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers.

### 6-2 Startzeit und Flights

#### a. Startzeit:

Der Spieler muss zur im Vorfeld veröffentlichten Startzeit am Start sein. Wir empfehlen bereits 15 Minuten davor die Scorecards bei der Turnierleitung abzuholen.

- **Strafe für Vergehen bei Regel 6-2a:  
Sollte der Spieler im Kick Play modus innerhalb der ersten 5 Minuten nach seiner Startzeit noch spielbereit erscheinen, so wird dies mit 2 Strafschüsse geahndet.  
Kommt der Spieler mehr als 5 Minuten zu spät, so wird er disqualifiziert.**

Ausnahme: Der Turnierleitung wird ein schwerwiegender Grund nahegelegt, der die Verspätung entschuldigt, kann von den Strafschüssen abgesehen werden.

#### b. Flights:

Der Teilnehmer muss durchweg in seinem Flight bleiben, welcher ihm von der Turnierleitung zugewiesen wurde. Änderungen darf nur die Turnierleitung vornehmen.

- **Strafe für Vergehen bei Regel 6-2b: Disqualifikation**

### 6-3 Ball

Die Verantwortlichkeit für das Mitführen des richtigen Balles liegt beim Spieler. Jeder Spieler sollte seinen Ball kennzeichnen, um Verwechslungen auszuschließen.

### 6-4 Zählen beim Kick Play

#### a. Aufschreiben

Zu Beginn der Runde tauschen die Teilnehmer eines Flights, das von der Turnierleitung festgelegt wurde, die Scorecards. Jeder Spieler schreibt die Scores eines Flightpartners und seine Eigenen zur Gegenkontrolle. Nach jedem Loch werden die notierten Zahlen verglichen. Nach beenden der Runde bekommt jeder Teilnehmer seine Scorecard zurück. Der Schreiber hat ebenfalls die Scorecard zu unterschreiben.

#### b. Unterschrift und Abgabe der Scorecard

Nach beenden der Runde trägt der Spieler die Verantwortung für seine eigene Scorecard in vollem Umfang. Er muss alle einzelnen Scores überprüfen, dafür Sorge tragen, dass seine Unterschrift und die des Schreibers darauf sind und alle eventuellen Fragen mit der Turnierleitung geklärt sind. Zuletzt sollte die Scorecard schnellst möglich bei der Turnierleitung abgegeben werden.

- **Strafe für Vergehen bei Regel 6-4b: Disqualifikation**

### c. Änderungen auf der Scorecard

Nach Abgabe der Scorecard an die Turnierleitung sind keine Änderungen durch Spieler mehr zulässig.

### d. Falsche Schusszahl bei einem Loch

Der Teilnehmer ist für die Korrektheit der Schusszahl eines jeden Loches auf seiner Scorecard verantwortlich. Sollte er eine Scorecard mit einer geringeren Schusszahl abgeben als tatsächlich gespielt, wird er **disqualifiziert**.

Gibt er eine höhere Schusszahl ab, so gilt diese.

**Ausnahme:** Gibt ein Teilnehmer eine Scorecard mit geringerer Schusszahl ab und der Fehler entstand durch eine Strafe, wessen sich der Spieler nicht bewusst war begangen zu haben, so wird er nicht disqualifiziert. Er bekommt allerdings den Strafpunkt, plus 2 weitere Strafpunkte für jedes Loch an dem er gegen Regel 6-4d verstoßen hat.

Die Ausnahme gilt nicht, wenn die Strafe eine Disqualifikation war.

Notiz: die Turnierleitung ist für das korrekte addieren der Scores verantwortlich.

### 6-5 Langsames Spiel

Während eines Loches und zwischen den Abschlägen sind Zeitverzögerungen zu vermeiden.

Sollte ein Spieler oder ein ganzer Flight den Anschluss an den Flight davor verlieren, oder den folgenden Flight zu sehr aufhalten, so darf ein Schiedsrichter kontaktiert werden.

Der Schiedsrichter darf die Spieler ermahnen und Sie zum Zeit stoppen zwingen.

Die Spieler haben, ab dem Moment und bis zum Ende des Spiels, 40 Sekunden Zeit um seinen Schuss zu machen. Die Zeit startet bei Erreichen des eigenen Balles.

- **Strafe für Vergehen bei Regel 6-5: 2 Strafschüsse**
- **Strafe für Mehrfaches oder Vorsatz - Disqualifikation**

### 6-6 Spielunterbrechung - Wiederaufnahme

#### a. Wenn zugelassen

muss der Teilnehmer durchgehend spielen außer:

I Der DFGV Vertreter hat das Spiel unterbrochen

II Er fürchtet Gefahr durch einen Blitzschlag

III Es gibt einen anderen triftigen Grund, wie z.B. plötzliche Krankheit, Verletzung oder ähnliches.

Schlechtes Wetter an sich ist kein Grund das Spiel zu unterbrechen. Unterbricht der Spieler ohne vorherige Erlaubnis das Spiel, so hat er dies umgehend unter Angabe einer entsprechenden Begründung der Turnierleitung mitzuteilen. Wird der Grund anerkannt, erfolgt keine Strafe. Ist die Begründung nicht befriedigend, wird der Spieler **disqualifiziert**.

#### b. Verhalten bei einer Spielunterbrechung durch die Turnierleitung.

Ist das Spiel durch die Turnierleitung unterbrochen, müssen die Spieler unverzüglich ihre Ballposition markieren und die Bälle aufnehmen. Wird die Wiederaufnahme des Spiels verkündet, müssen die Spieler von ihrer markierten Position weiterspielen. Die Flights dürfen die Bahn nicht am Start neu beginnen.

- **Strafe für „nicht markieren“ der Ballposition: 2 Strafschüsse**
- **Strafe für andere Vergehen bei Regel 6-6b: Verwarnung**
- **Strafe für Wiederholtes Vergehen oder Vorsatz: 2 Strafschüsse**

## Regel 7: Training

### 7-1 Vor oder nach Runden

An Wettkampftagen dürfen Spieler, nur mit Erlaubnis durch die Turnierleitung, vor dem Start einer Runde oder nach dem Ende einer Runde trainieren. Das Trainieren zwischen Wettkampf - Flights ist nicht gestattet.

### 7-2 Während einer Runde

Probeschüsse während der Runde sind nicht erlaubt.

- **Strafe für Vergehen bei Regel 7-1 oder 7-2:**
- **Erstes Vergehen: Verwarnung**
- **Zweites Vergehen: 2 Strafschüsse**
- **Drittes Vergehen: Disqualifikation**

## Regel 8: Beratung

Beratung ist erlaubt, sofern es nicht das Spiel übermäßig verlangsamt. (Regel 6-5).  
Der Berater muss, während des Spiels, immer hinter den Spielern des Flights stehen.  
Ausnahme: Der Doppelpartner darf die gewünschte Position anzeigen.

- **Strafe für Vergehen bei Regel 8: Verwarnung**
- **bei Wiederholung: 2 Strafschüsse**

## Regel 9: Information über korrekte Schusszahl

### Allgemein

Die Schussanzahl pro Loch wird inklusive der verursachten Strafschüsse notiert.  
Der Spieler muss seinen Schreiber direkt über Strafschüsse informieren.

## Regel 10: Schussreihenfolge

Der Spieler mit der niedrigsten Schusszahl, darf am nächsten Loch beginnen, der mit den 2. wenigsten als 2. und so weiter.

Hatten Spieler die identische Schusszahl, so wird die vorherige Reihenfolge beibehalten.

Haben alle Spieler eines Flights einmal geschossen, so spielt derjenige den nächsten Ball, der noch am weitesten vom Loch entfernt liegt.

Sollten Bälle markiert werden müssen, so können die Spieler eines Flights gemeinsam entscheiden, den Ball nah zum Loch oder nah an einem Hindernis zuerst spielen zu lassen.

Bälle direkt an oder in einem Hindernis sollten immer zuerst gespielt werden, ansonsten ist das markieren und positionieren von einem Flightpartner zu überwachen.

Bälle im 1 Meter Umkreis zum Ziel sollten immer fertig gespielt werden.

## Regel 11: Abschlag

### 11-1 Abschlagen

Der Spieler bringt den Ball ins Spiel, indem er ihn vom definierten Abschlag schießt.

Der Ball muss auf dem Abschlag liegen. Dies ist gewährleistet, wenn ein Teil des Balles den Abschlagsbereich berührt. Der Spieler darf sich außerhalb des Abschlags aufhalten bzw. anlaufen oder stehen.

### 11-2 Abschlagsmarkierungen

Abschlagsmarkierungen die fixiert sind, dürfen vom Spieler nicht bewegt werden.

- **Strafe für Vergehen bei Regel 11-2: 2 Strafschüsse**

### 11-3 Abschlagen von außerhalb des Abschlags

Hat der Spieler von außerhalb des Abschlags abgeschlagen, so bekommt er **2 Strafschüsse** und spielt den nächsten Ball korrekt, so zählen etwaige Schüsse bis zur Korrektur nicht als Schüsse.

## Regel 12: Bestimmen und Suchen des Balles

### 12-1 Suche des Balles

Beim Suchen des Balles ist es erlaubt, lange Gräbe, Büsche, Äste und ähnliches zu biegen oder wegzuhalten. Dies gilt allerdings nur für die Suche und ist mit dem Auffinden des Balles erledigt. Beim folgenden Schuss sind keine Handlungen an besagtem Material zulässig, die Richtung, Position oder Linie in irgendeiner Form zugunsten des Spielers beeinflussen.

Sollte der Spieler unbeabsichtigt etwas beschädigen oder den Ball in Bewegung bringen, so ist das kein Strafschlag, der Ball muss aber in identische Position zurückgebracht werden.

➤ **Strafe für Vergehen bei Regel 12-1: 2 Strafschüsse**

### 12-2 Hochheben des Balles zur Identifikation

Die Verantwortlichkeit den richtigen Ball zu Spielen liegt beim Spieler. Jeder Spieler hat seinen Ball entsprechend zu kennzeichnen. Das Hochheben zur Identifikation ist nicht strafbar.

Der Ball muss im Vorfeld markiert werden, das Hochheben beim Schreiber angekündigt werden und die Gesamte Aktion überwacht werden. Jeglicher Fehler bei der Prozedur hat **1 Strafschuss** zur Konsequenz.

## Regel 13: Ball spielen wie er liegt

### 13-1 Allgemein

Der Ball muss gespielt werden wo er ausgerollt ist und wie er liegen geblieben ist, außer eine andere Regel greift. siehe Regel 18

### 13-2 Position verbessern (besser legen)

Dem Spieler ist es nicht erlaubt, die Position oder Linie des Balles in irgendeiner Form zu verbessern. Auch nicht indem Sachen bewegt, verbogen oder die Linie sonst beeinflusst wird.

### 13-3 Stand

Der Spieler ist berechtigt sich einen sichern Stand hinter dem Ball zu verschaffen, allerdings ohne Geäst zu zerbrechen oder ähnliches.

➤ **Strafe für Vergehen: 2 Strafschüsse**

## Regel 14: Den Ball Spielen

### 14-1 Den Ball Spielen

Ein Schuss ist eine Vorwärtsbewegung des Fußes mit der Absicht den Ball in Bewegung zu bringen. Der Ball kann mit jeder Stelle des Fußes getroffen werden und muss in einer kurzen Berührung geschehen. Den Ball am Fuß führen ist nicht gestattet. Den Ball zu verpassen zählt nicht als Schuss. Es gibt keinen Strafschuss für unabsichtliches berühren des Balles ohne Änderung der Position des Balles.

### 14-2 Ball in Bewegung

Es ist nicht erlaubt einen Ball, der sich noch oder wieder bewegt zu spielen.

Sollte sich während der Schussbewegung der Ball bewegen, so hat dies keinen Strafschuss zur Folge.

### 14-3 Hilfestellung

Während eines Schusses, darf der Spieler keine physischen Hilfestellungen nutzen.

➤ **Strafe für Vergehen bei Regel 14-1, 14-2 oder 14-3: 2 Strafschüsse**

### Ausnahmen:

#### a. Lupfen

Der Ball darf nicht auf dem Fuß balanciert werden. Der Fuß darf den Ball vor dem Lupfen nicht berühren. Beim Lupfen darf der Ball in etwa so lange am Fuß geführt werden, wie er Beschleunigung erfährt.

#### b. Ball mit der Sohle spielen

Wird der Ball mit der Sohle gespielt, so darf der Kontakt etwas länger sein. Der Ball darf aber nicht geführt werden und der Fuß nicht auf dem Ball abgestellt werden bevor die Bewegung einsetzt. Grundsätzlich als unzulässig gilt, wenn nach dem putten der bewegte Fuß vor dem Standfuß aufsetzt und eine Art „Vorwärtsschritt“ gemacht wird.

Spieler mit falscher Praxis sollen dem Schiedsrichter gemeldet werden.

- **Strafe für Vergehen bei Ausnahmen: Verwarnung**
- **bei Wiederholung: 2 Strafschüsse**

## **Regel 15: Falscher Ball, ersetzter Ball**

### **15-1 Allgemein**

Der Spieler muss die Runde mit dem Ball beenden mit dem er das Spiel begonnen hat. Ausnahme, der Ball bekommt einen Defekt oder geht verloren (siehe Regel 27b).

### **15-2 Falscher Ball**

Spielt man einen Ball des Flightpartners, so zählen die Schüsse nicht und das Vorgehen wird mit **2 Strafschüssen** geahndet. Der Besitzer des Balls darf ihn zurückplatzieren wo der Ball ursprünglich lag.

## **Regel 16: Das Grün**

### **16-1 Ball markieren**

Auf dem Grün darf der Ball immer markiert werden. Die Stelle muss vor dem hochnehmen des Balles markiert werden (siehe auch Regel 20-1).

### **16-2 Ball auf einer Lochkante**

Sollte ein Ball über eine Lochkante ragen, so hat der Spieler die Zeit, sich zu seinem Ball zu bewegen, ohne unnötige Verzögerung. Fällt der Ball innerhalb dieses Zeitraumes, so zählt er als mit dem letzten Schuss eingelocht. Ist der Ball noch immer auf der Kante, so wird er mit einem weiteren Schuss eingelocht.

## **Regel 17: Der Flaggenstock**

### **Ball ruht am Flaggenstock**

Wenn der Ball eines Spielers am Flaggenstock des Lochs im Loch hängenbleibt und der Ball ist nicht gelocht, darf der Spieler oder eine von ihm autorisierte Person den Flaggenstock sanft bewegen oder aus dem Loch herausnehmen. Fällt der Ball ins Loch, wird der letzte Schuss des Spielers als gelochter Versuch gewertet – andernfalls – falls sich der Ball bewegt, muss er ohne Strafversuch direkt angrenzend ans Loch gelegt werden. Falls es möglich ist, ist es erlaubt den Flaggenstock wegzunehmen ohne ihn dabei zu zerstören – jedoch nicht so lange ein Ball im Spiel ist. In Situationen, in denen die Flagge beschädigt oder der Wind sehr stark ist, darf man einen Spieler im eigenen Flight fragen, ob er die Flagge während des eigenen Schusses festhält, jedoch ist dieser nicht erlaubt die Flagge während des Schusses zu bewegen.

## **Regel 18: Ruhender Ball bewegt sich...**

### **18-1 ...durch außenstehenden Einfluss (etwas, was nicht Teil des Spiels ist)**

Falls sich ein ruhender Ball durch einen außenstehenden Einfluss bewegt, gibt es keinen Strafversuch und der Ball muss zurückgelegt werden. Hinweis: es ist eine Tatsachenfrage, ob sich der Ball durch den außenstehenden Einfluss bewegt hat oder nicht. Um die Regel anzuwenden, muss sichergestellt werden können, dass ein außenstehender Einfluss den Ball bewegt hat. Falls dies nicht mit Sicherheit festgestellt werden kann, muss der Spieler den Ball von dort spielen wo er liegen geblieben ist (der ruhende Ball eines Spielers wird durch einen anderen Ball bewegt – siehe Regel 18-4).

### **18-2 ...durch den Spieler oder dessen Ausrüstung**

**Der Spieler erhält eine Strafe von 1 Strafschuss.**

Falls der Ball bewegt wurde (der ursprüngliche Ort des Balles wurde verändert), muss der Ball zurückgelegt werden.

Es gibt keinen Strafschuss, wenn ein Spieler den Ball anhebt, weil er sich von sich aus bewegen könnte (aufgrund starken Windes, steilem Untergrund, sehr trockenem oder gar keinem Gras, usw.) oder falls der Spieler versehentlich verursacht, dass sich sein Ball aus folgenden Umständen bewegt:

- Beim Suchen eines Balles oder beim Stand sichern – Regel 13-3
- Beim Anheben des Balles in Anlehnung an Regel 20-1
- Beim Entfernen eines beweglichen Hindernisses auf dem Grün – Regel 23-1
- Beim Entfernen beweglicher Hindernisse – Regel 24-1

- Beim vorsichtigen Annähern an den Ball ohne dabei absichtlich etwas zu biegen oder zu bewegen

### **18-3: ...durch Mitspieler oder deren Ausrüstung**

Falls der Ball eines Spielers durch einen Mitspieler oder dessen Ausrüstung berührt oder bewegt wird, gibt es keinen Strafschuss. Falls sich der Ball bewegt hat, muss er zurückgelegt werden (einen falschen Ball spielen – siehe Regel 15-2).

### **18-4: ...durch einen anderen Ball**

Falls ein ruhender Ball durch einen anderen gespielten Ball bewegt wird, muss der Ball zurückgelegt werden. Es gibt keinen Strafschuss.

## **Regel 19: Einen gespielten Ball ablenken oder anhalten...**

### **19-1: ...durch außenstehenden Einfluss**

Falls ein gespielter Ball versehentlich durch einen außenstehenden Einfluss, einen Mitspieler oder dessen Ausrüstung abgelenkt oder angehalten wird, gibt es keinen Strafschuss und der Ball muss von dort gespielt werden, wo er liegen bleibt, außer einer der festgelegten Schiedsrichter entscheidet, dass der Ball des Spielers absichtlich durch einen außenstehenden Einfluss abgelenkt oder angehalten wurde. In diesem Fall wird der Schuss gestrichen. Der Ball muss zurückgelegt und nochmals gespielt werden. Falls der Ball versehentlich zu einem Ort außerhalb des Platzes abgelenkt wurde, wird der Schuss ebenfalls gestrichen und der Ball muss zurückgelegt und nochmals gespielt werden.

### **19-2: ...durch den Spieler oder dessen Ausrüstung**

Falls der Ball eines Spielers versehentlich durch den Spieler oder dessen Ausrüstung abgelenkt oder angehalten wird (Ball oder Ballmarkierer zählen nicht zur Ausrüstung), erhält der Spieler einen Strafschuss. Der Ball muss von dort gespielt werden, wo er liegen bleibt.

- **Strafe für die Verletzung von Regel 19-2: 1 Strafschuss**

### **19-3: ...durch einen anderen Ball**

#### **Ruhender Ball:**

Falls der gespielte Ball eines Spielers durch einen sich im Spiel befindlichen ruhenden Ball abgelenkt oder angehalten wird, muss der Spieler seinen Ball von dort weiterspielen, wo er liegen bleibt. Es gibt keinen Strafschuss.

#### **Gespielter Ball:**

Falls der gespielte Ball eines Spielers durch einen sich im Spiel befindlichen gespielten Ball abgelenkt oder angehalten wird, müssen die Spieler ihre Bälle zurücklegen. Es gibt keinen Strafversuch.

## **Regel 20: Markieren, Anheben und Platzieren des Balles**

### **20-1: Markieren und Anheben des Balles**

Ein Ball, der in Anlehnung an die Regeln angehoben wird, darf vom Spieler selbst oder einer vom Spieler autorisierten Person angehoben werden. In jedem dieser Fälle ist der Spieler für die Verletzung der Regeln verantwortlich.

Die Position des Balles muss vor dem Anheben des Balles markiert werden. Falls diese nicht markiert wurde, **erhält der Spieler 1 Strafschuss** und der Ball muss zurückgelegt werden.

**Hinweis 1:** die Position des Balles, der angehoben wird, muss in Spielrichtung in der Mitte hinter dem Ball sehr genau durch einen Ballmarkierer markiert werden.

**Hinweis 2:** markieren, anheben und platzieren von Bällen in der Nähe von Hindernissen darf nur zusammen mit dem Schreiber oder Mitspielern durchgeführt werden.

### **20-2: Platzieren des Balles**

Ein Ball, der in Anlehnung an die Regeln platziert wird, muss durch den Spieler selbst platziert werden. Der Ball muss an den Ort, wo er angehoben wurde, platziert werden – sehr exakt und genau vor den Ballmarkierer. Falls ein Ball beim Platzieren nicht am gleichen Ort liegen bleibt, an dem er platziert wurde, gibt es keinen Strafschuss und der Ball muss zurückgelegt werden.

- **Strafe für die Verletzung von Regel 20-1 & 20-2: zwei Strafversuche.**



### **20-3: Spielen von einem falschen Ort**

Falls ein Spieler von einem falschen Ort weiterspielt, erhält er eine Strafe von **2 Strafschüsse**. Er muss das Loch mit dem vom falschen Ort gespielten Ball zu Ende spielen – ohne seinen Fehler zu korrigieren – vorausgesetzt, er hat dadurch keinen entscheidenden Vorteil errungen (wird im Zweifelsfall durch die festgelegten Schiedsrichter entschieden).

Falls ein Spieler durch das Spielen seines Balles vom falschen Ort einen entscheidenden Vorteil erlangt hat, erhält er **2 Strafversuche**, sollte seinen Fehler korrigieren und vom korrekten Ort weiterspielen.

Falls der Spieler einen entscheidenden Vorteil erlangt hat und seinen Fehler vor dem Weiterspielen nicht korrigiert hat, erhält er die maximale Schusszahl für das Loch.

## **Regel 21: Ball reinigen**

Ein Ball darf auf dem Putting-Green gereinigt werden, wenn er nach Regel 16-1 angehoben wird. Andernfalls darf ein Ball nach dem Anheben nicht gereinigt werden, außer der Ball wurde aus folgenden Gründen angehoben:

- Um zu bestimmen ob der Ball unspielbar ist (Regel 5-2)
- Zur Identifizierung des Balles (Regel 12-2): in dem Fall darf der Ball nur so weit gereinigt werden, dass er identifiziert werden kann
- Weil er helfend oder störend für das Spiel ist (Regel 22)

Falls ein Spieler seinen Ball während dem Bespielen eines Loches aus anderen Gründen als hier aufgelistet reinigt, **erhält er 1 Strafschuss** und der Ball – falls angehoben – muss zurückgelegt werden.

Ausnahme: falls ein Spieler für das Fehlverhalten in Verbindung mit Regel 5-2, 12-2 oder 22 einen Strafversuch erhält, gibt es keinen zusätzlichen Strafschuss nach Regel 21.

## **Regel 22: Ball helfend oder störend für das Spiel**

### **22-1: Ball helfend für das Spiel**

Falls ein Spieler feststellt, dass ein ruhender Ball irgendeinem anderen Spieler helfen könnte, darf er den Ball anheben, falls es sein eigener Ball ist (außer wenn ein Ball in Bewegung ist). Ein nach dieser Regel angehobener Ball muss markiert und zurückgelegt werden (siehe Regel 20-2).

Beim Zählspiel sollte ein Spieler, der angewiesen wurde seinen Ball anzuheben, besser seinen Ball weiterspielen anstatt ihn anzuheben. Sollte beim Zählspiel ein Schiedsrichter feststellen, dass sich Konkurrenten abgesprochen haben einen Ball nicht anzuheben um einem Spieler zu helfen, **sind sie zu disqualifizieren**.

### **22-2: Ball störend für das Spiel**

Falls ein Spieler feststellt, dass ein anderer ruhender Ball in sein Spiel eingreifen könnte, kann er diesen anheben und markieren lassen (außer wenn ein Ball in Bewegung ist). Ein nach dieser Regel angehobener Ball muss zurückgelegt werden (siehe Regel 20-2). Beim Zählspiel sollte ein Spieler, der angewiesen wurde seinen Ball anzuheben, besser seinen Ball weiterspielen anstatt ihn anzuheben.

**Hinweis 1:** Ein Spieler darf – mit Ausnahme auf dem Putting-Green – nicht einfach seinen Ball anheben nur weil er denkt er könnte das Spiel eines anderen Spielers beeinträchtigen. Sollte ein Spieler seinen Ball anheben ohne darum gefragt zu werden, **erhält er 1 Strafschuss für die Verletzung von Regel 18-2**, jedoch gibt es keine zusätzliche Strafe nach Regel 22.

**Hinweis 2:** Wenn ein anderer Ball in Bewegung ist, darf ein Ball, der möglicherweise die Bewegung des Balls beeinflussen könnte, nicht angehoben werden.

- **Strafe für die Verletzung von Regel 22.1 & 22.2: zwei Strafschüsse**
- **Strafe für die mehrmalige Verletzung von Regel 22.1: Disqualifikation.**

## Regel 23: Bewegliche Hindernisse

### Räumung

Jegliche bewegliche Hindernisse (wie etwa lose Äste oder ähnliches) dürfen ohne Strafe weggeräumt werden. Falls sich durch das Entfernen eines beweglichen Hindernisses durch den Spieler sein Ball bewegt, tritt Regel 18-2 in Kraft.

Wenn ein Ball in Bewegung ist, dürfen bewegliche Hindernisse, die möglicherweise die Bewegung des Balles beeinflussen könnten, nicht mehr entfernt werden.

## Regel 24: Hindernisse

### 24-1. Bewegliche Hindernisse

Ein Spieler darf bewegliche Hindernisse kurzfristig bewegen und anschließend wieder an den gleichen Ort zurückstellen – ohne Strafe.

### 24-2. unbewegliche Hindernisse

- a. **Störung** durch ein unbewegliches Hindernis, was nicht regulärer Bestandteil der Bahn ist (Temporär: Beispiel: Wasserpfützen, Wasser im Sandbunker, Maulwurfshügel) liegt vor wenn: Der Ball in oder auf einem unbeweglichen Hindernis liegt und es besteht nicht die Möglichkeit den Ball ohne weitere Berührung, gemäß des Regelwerkes zu spielen. Dies nimmt Bezug auf, Regeln betreffend den Stand, den Schuss und die Ausführung.
- b. **Befreiung.**  
Die Situation löst man, indem der Ball am nächst möglichen spielbaren Punkt, jedoch weiter weg zur Fahne platziert wird. Dies wird nicht als Schuss gewertet.

## Regel 25: Ungewöhnlicher Untergrund oder Wetterbedingungen – Untergrund in Reparatur

Untergrund in Reparatur ist jeder Teil des Platzes, der so durch die Schiedsrichter oder deren autorisierte Personen markiert wurde. Jeglicher Untergrund wie auch alles Gras, Sträucher, Bäume oder andere Dinge, die hier wachsen, sind Teil des Untergrunds, der in Reparatur ist. Dieser Bereich muss deutlich sichtbar sein. Vorübergehendes Wasser: eine vorübergehende Ansammlung von Wasser auf dem Platz, die nicht als Out of Bounds markiert ist, wird als ungewöhnlicher Untergrund erachtet.

Ein Ball befindet sich in einem ungewöhnlichen Untergrund oder auf einem Untergrund in Reparatur, wenn der Ball komplett darin liegt oder aber auch nur ein Teil des Balles diesen Bereich berührt.

**Befreiung von einem ungewöhnlichen Untergrund oder von einem Untergrund in Reparatur:** der Spieler darf seinen Ball ohne Strafe zum nächstliegenden Punkt legen, der sich nicht näher zum Loch befindet.

Falls sich der Ball aufgrund starken Windes bewegt, muss der Spieler seinen Ball von der neuen Position weiterspielen – ohne Strafe. Im Falle eines starken Unwetters auf dem Platz muss das Turnier durch die bestimmten Schiedsrichter durch ein lautes für jeden hörbares Signal unterbrochen werden. Nach Erklingen des Signals müssen die Spieler unverzüglich ihre Bälle markieren (Regel 20-1 tritt in Kraft). Nach dem Neustart setzen die Spieler das Spiel von den markierten Positionen fort.

## Regel 26: Out of Bounds

Ein Ball ist Out of Bounds, wenn er mit komplettem Umfang im Out of Bounds liegt. Jeglicher Bereich auf dem Kurs, wie beispielsweise ein See, Teich oder Fluss kann als Out of Bounds markiert werden. Ein Bereich, der Out of Bounds ist, sollte durch Pfähle bzw. Linien markiert sein oder in den lokalen Regeln klar erklärt werden.

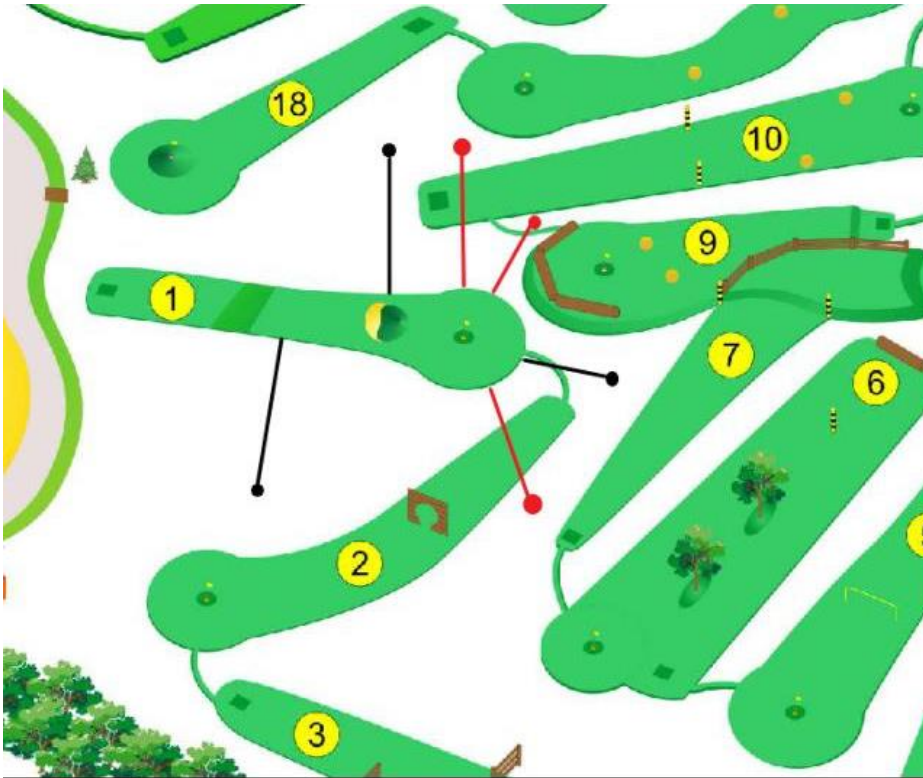
Falls ein Ball Out of Bounds ist, muss der Spieler seinen Ball so nah wie möglich von dem Ort spielen, von dem er den letzten Schuss gemacht hat – **und erhält 1 Strafschuss.**

Ein Ball ist ebenfalls Out of Bounds, wenn er auf einer anderen Bahn stoppt. Beispiele davon können sein:

- a) wenn der Ball mit komplettem Umfang auf dem gemähten Bereich einer anderen Bahn vor dem Abschlagsfeld zu liegen kommt .

- b) wenn der Ball mit komplettem Umfang auf dem Fußweg zwischen zwei anderen Bahnen zu liegen kommt.
- c) wenn der kürzeste Weg zwischen Ball und dem gemähten Bereich vor dem Abschlagsfeld der zu spielenden Bahn zu einer Fläche wie in a) oder b) beschrieben gehört.
- d) wenn der Ball mit komplettem Umfang hinter der vorderen Linie des Abschlagsfeldes der zu spielenden Bahn liegen bleibt.

**Skizze:**



Gespielt wird auf Bahn 1

- Schwarz: OK
- Rot: Out of Bounds

**Hinweis:** Die Turnierleitung kann vor dem Start des Turniers bekanntgeben, dass ohne die Regel gespielt wird, dass ein Ball auf einer anderen Bahn im Aus ist.

## Regel 27: verlorener Ball, kick and distance

### a) das Spiel fortsetzen mit kick and distance

Ein Spieler darf zu jeder Zeit – **mit einem Strafversuch** – den Ball nochmals so nah wie möglich von dem Ort spielen, von dem er den letzten Schuss gemacht hat, das heißt das Spiel unter Strafe mit kick and distance fortsetzen.

Um das Spiel unter Strafe mit kick and distance fortzusetzen, sollte der Spieler zuerst den Ort des vorherigen Schusses markieren, bevor er den Ball holt.

### b) Ball wurde nicht innerhalb von 5 Minuten gefunden

Falls ein Ball verloren geht – das heißt nicht innerhalb von 5 Minuten nach Start der Suche gefunden oder identifiziert werden kann – muss der Spieler einen Ball so nah wie möglich von dem Ort spielen, von dem er den letzten Schuss gemacht hat – **mit 1 Strafschuss**

- **Strafe für die Verletzung von Regel 27: 1 Strafschuss**

## **Regel 28: Hindernisse**

Ein solches Hindernis ist jegliche Art von Gegenständen (Behälter, Holz, Stock, Stange, Stein, Netz oder ähnliches), die in der offiziellen Bahnbeschreibung genannt werden, die in Spielrichtung durchspielt, überspielt, unterspielt, umspielt oder hineingespült werden müssen. Es gibt vier verschiedene Arten von solchen Hindernissen:

### **28-1: einbeinige Hindernisse**

Einbeinige Hindernisse sind genau durch einen Gegenstand als Begrenzung markiert (Stock, Stein oder ähnliches) und müssen anhand der Bahnbeschreibung in korrekter Spielrichtung links oder rechts umspielt werden. Falls ein Spieler den Ball auf der falschen Seite des Hindernisses vorbeispielt, muss er den Ball wieder auf der gleichen (falschen) Seite des Hindernisses zurückspielen. Falls der Spieler dies nicht schafft, muss er den Ball so lange spielen, bis er ihn auf korrekte Weise auf der gleichen (falschen) Seite zurückgespielt und anschließend in Spielrichtung auf der richtigen Seite des Hindernisses vorbeigespielt hat.

### **28-2: zweibeinige Hindernisse**

Zweibeinige Hindernisse sind genau durch zwei Gegenstände als Begrenzung markiert (Stöcke, Stangen, Steine oder ähnliches) und müssen in korrekter Spielrichtung wie zwei einbeinige Hindernisse bespielt werden. Dafür muss der Ball das linke einbeinige Hindernis auf der rechten Seite und das rechte einbeinige Hindernis auf der linken Seite passieren.

Falls der Spieler den Ball auf der falschen Seite eines der beiden einbeinigen Hindernisse vorbeispielt, muss er den Ball wieder auf der gleichen (falschen) Seite des Hindernisses zurückspielen. Falls der Spieler dies nicht schafft, muss er den Ball so lange spielen, bis er ihn auf korrekte Weise auf der gleichen (falschen) Seite zurückgespielt und anschließend in Spielrichtung auf der richtigen Seite des Hindernisses vorbeigespielt hat. In anderen Worten: dem Spieler ist es nach Verfehlen nicht erlaubt zwischen den beiden einbeinigen Hindernissen zurückzuspielen.

**Hinweis: Ein- und zweibeinige Hindernisse** sind nicht geschlossene Hindernisse und haben in Richtung Himmel eine offene Fläche. Daher ist der Ball auch korrekt durch oder um die Hindernisse gespielt, wenn er während seiner Flugbahn nicht mit vollem Umfang außerhalb der Verlängerung der Hindernisse in Richtung Himmel gespielt wurde. In anderen Worten: um als falsches Umspielen des Hindernisses gewertet zu werden, muss der Ball in vollem Umfang auf der falschen Seite des Hindernisses vorbeifliegen. Bevor ein Spieler beabsichtigt einen Ball hoch über eine solche Art von Hindernissen zu schießen sollte er seine Mitspieler im Flight darüber informieren, damit diese die Flugbahn des Balles überprüfen können. Falls ein Ball das obere Ende eines solchen Hindernisses berührt, wird der Ball gut gegeben (im Zweifelsfall entscheidet die Mehrheit des Flights darüber, ob ein Ball gut gegeben wird oder nicht. Falls im Flight keine Entscheidung getroffen werden kann, muss der Spieler den Ball nochmals vom gleichen Ort spielen – ohne Strafe).

### **28-3: geschlossene Hindernisse**

Solche Hindernisse bilden eine geschlossene Fläche, durch die das Hindernis in korrekter Spielrichtung durchspielt werden muss. Falls ein Spieler nicht korrekt hindurchspielt (das Hindernis verfehlt), darf er beim Zurückspielen wählen, ob er durch das Hindernis durch oder außenherum zurückspielen möchte. Danach muss der Ball mindestens ein Mal in korrekter Spielrichtung durch das Hindernis hindurchgespielt werden.

### **28-4: Hindernis als Zielloch (Eimer, erdfreies Netz oder ähnliches)**

Hindernisse als Zielloch können eine Alternative zum normalen Zielloch im Boden sein. Dabei muss der Ball in korrekter Weise wie in der Bahnbeschreibung aufgeführt durch die Öffnung des Hindernisses gespielt werden und zählt als gelocht, wenn der Ball darin liegen bleibt. Falls der Ball wieder aus der gleichen Öffnung des Zielhindernisses herausspringt, zählt der Ball als nicht gelocht und es muss so lange weiterspielt werden, bis der Ball im Zielhindernis liegen bleibt (gleiche Logik wie beim normalen Zielloch).

#### **Hinweis:**

Falls der Ball nach dem korrekten Passieren eines Hindernisses wieder zurückrollt, muss das Hindernis nochmals korrekt bespielt werden. Das bedeutet, dass der Ball nach einem korrekten Umspielen oder Durchspielen auf der anderen Seite des Hindernisses zum Liegen kommen muss. Falls ein Spieler jedoch mit einem späteren Schuss wieder ein Hindernis falsch um- oder durchspielt, muss er dieses nicht nochmals in korrekter Spielrichtung um- oder durchspielen.

## **Regel 29: Spezielles Loch**

Die Turnierleitung hat das Recht eine Bahn als spezielles Loch zu bestimmen in Anlehnung an Regel 29. Anders als bei Regel 3-5 festgelegt kann die maximale Anzahl an Schüssen dann variieren. Falls ein Spieler den Ball nicht mit der maximal festgelegten Anzahl an Schüssen ins Loch befördert, erhält er einen Strafschuss. Außerdem kann ein Spieler nach der Regel 27a kick und distance fortfahren ohne einen Strafschuss dafür zu erhalten. Um ohne Strafschuss weiterspielen zu dürfen, muss der Ball vor dem Spielen seitlich markiert werden, um die exakte Stelle wieder finden zu können