

## Offizielle Fußballgolfregeln

Die offiziellen Fußballgolfregeln werden von der World Footballgolf Association (WFGA) vorgegeben. Die Idee dahinter ist, dass überall auf der Welt nach den gleichen Regeln gespielt wird.



### **Leitfaden:**

Alle Entscheidungen auf dem Kurs während einer Runde sollen stets die Spieler/innen bevorzugen, wenn Zweifel bei der Beurteilung von Situationen bestehen. Alle Strafen aus einer Runde werden nach der Runde gestrichen, es sei denn die betroffenen Regeln sagen etwas anderes.

Im Normalfall fällt die Mehrheit im Flight die Entscheidung. Im Streitfall fällen Schiedsrichter/innen endgültige Entscheidungen.

### **Lokale Regeln:**

Jede lokale Regel muss schriftlich allen Turnierspielern bekanntgemacht werden. Eine lokale Regel ist nur dann gültig, wenn sie vom zuständigen Verband oder einem Vertreter dieses Verband akzeptiert wurde.

**Die orange markierten Wörter am Anfang der einzelnen Regeln sind wichtig um die jeweilige Regel richtig zu verstehen. Diese Wörter werden in den Definitionen erklärt.**

# Inhaltsverzeichnis

0.1	Etikette	9	<b>Beratung</b>
0.2	Definitionen	9.1	Caddy
0.3	Versions-Historie	9.2	Beratung im Doppel
<b>1</b>	<b>Spiel</b>	<b>10</b>	<b>Platz- und Wetterverhältnisse</b>
1.1	Allgemein	10.1	Reperaturbereiche
1.2	Nicht eingelocht	10.2	Temporäre Wasseransammlungen
1.3	Zweifel am korrekten Verfahren	10.3	Gefährliche Wetterverhältnisse
1.4	Weigerung eine Regel einzuhalten	10.4	Annulierung einer Runde
1.5	Maximale Schussanzahl	<b>11</b>	<b>Spielreihenfolge</b>
1.6	Doppel	11.1	Allgemein
1.7	Einfluss auf den Ball ausüben	11.2	Änderung der Reihenfolge
1.8	Regelgerecht spielen	11.3	Nahe an Hindernissen
1.9	Punkte, die hier nicht geregelt sind	11.4	Verzögerung der Reihenfolge
<b>2</b>	<b>Kick-Play</b>	<b>12</b>	<b>Abschlagsfläche</b>
2.1	Allgemein	12.1	Abschlagsmarkierung und Abschlag
2.7	Strafen generell	12.2	Spielen von außerhalb der Abschlagsfläche
2.8	Zählweise Kick-play	<b>13</b>	<b>Ball spielen wo er liegt</b>
<b>3</b>	<b>Match-Play</b>	13.1	Allgemein
3.1	Allgemein	13.2	Spiellinie sowie vor dem Ball
3.2	Geteiltes Loch	13.3	Stand bilden
3.3	Sieger/in bei Match-play	13.4	Sandbunker
3.4	Zugeständnis beim Spiel, Loch, Schuss	13.5	Verfangen in einem Zielhindernis
3.5	Strafen generell	<b>14</b>	<b>Ball schießen</b>
3.6	Zählweise Match-play	14.1	Zulässiger Schuss
<b>4</b>	<b>Lokale Regeln</b>	14.2	Ball in Bewegung schießen
4.1	Allgemein	14.3	Falschen Ball schießen
<b>5</b>	<b>Ausrüstung</b>	14.4	Hilfe
5.1	Allgemein	14.5	Vom falschen Ort schießen
5.2	Schuhwerk	<b>15</b>	<b>Lose kleine Hindernisse</b>
<b>6</b>	<b>Ball</b>	15.1	Allgemein
6.1	Allgemein	15.2	Lose kleine Hindernisse entfernen
6.2	Luftdruck	<b>16</b>	<b>Hindernisse</b>
6.3	Ball nicht spielbereit	16.1	Allgemein
<b>7</b>	<b>Spieler</b>	16.2	Bewegliche Hindernisse
7.1	Regeln	16.3	Unbewegliche Hindernisse
7.2	Startzeit und Flight	<b>17</b>	<b>Markieren und platzieren</b>
7.3	Ball	17.1	Allgemein
7.4	Spielerverhalten	17.2	Markieren
7.5	Unnötige Verzögerung/langsames Spiel	17.3	Platzieren
7.6	Unterbrechung und Fortsetzung des Spiels	17.4	Ball innerhalb 2 Meter ums Loch
<b>8</b>	<b>Training</b>	17.5	Wann und wo markieren
8.1	Aktueller Turnierkurs	17.6	Ballmarker stört
8.2	Während einer Runde	17.7	Ballmarker nicht auffindbar

## **18 Ball mit Strafschuss zurücknehmen**

18.1 Allgemein

## **19 Ball suchen und identifizieren**

19.1 Ball suchen

19.2 Ball aufnehmen zur Identifikation

## **20 Ruhender Ball wird bewegt**

20.1 Durch äußeren Einfluß

20.2 Durch Spieler/innen oder deren Ausrüstung

20.3 Durch Flightpartner/innen oder deren Ausrüstung

20.4 Durch einen anderen Ball

## **21 Ball in Bewegung wird abgelenkt oder gestoppt**

21.1 Durch äußeren Einfluß

21.2 Durch einen Spieler oder dessen Ausrüstung

21.3 Durch Flightpartner/innen oder deren Ausrüstung

21.4 Durch einen anderen Ball

## **22 Ball im Aus**

22.1 Allgemein

22.2 Ausbereiche und Wasserhindernisse

22.3 Andere Bahn und überqueren einer anderen Bahn

22.4 Neutrales Gelände

22.5 Mehrere Wege

22.6 Aus im Loch

## **23 Bahnhindernisse**

23.1 Allgemein

23.2 Normale Bahnhindernisse

23.3 Pflichthindernisse

23.4 Geschlossene Bahnhindernisse

23.5 Bahnhindernis, das getroffen werden muss

23.6 Hindernis als Ziel der Bahn

## **24 Loch und Fahnenstange**

24.1 Allgemein

24.2 Ball teilweise über dem Loch

24.3 Fahnenstange

## **0.1 Etikette (Verhalten auf dem Platz)** [Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### **Einführung**

Dieser Abschnitt enthält Richtlinien darüber, wie das Fußballgolf gespielt werden soll. Wenn sie befolgt werden, werden alle Spieler das Spiel maximal genießen. Das Prinzip ist, dass Gegner jederzeit mit Respekt behandelt werden sollten.

### **Der Gedanke des Spiels**

Fußballgolf wird zum größten Teil ohne Aufsicht eines Schiedsrichters gespielt. Das Spiel beruht auf die Ehrlichkeit des Einzelnen, um Rücksicht auf andere Spieler zu nehmen und die Regeln einzuhalten. Alle Spieler sollten sich diszipliniert verhalten und zu jeder Zeit höflich und sportlich sein, unabhängig davon, wie konkurrenzfähig sie sind. Dies ist der Geist des Fußballgolfs.

### **Schiedsrichter**

Schiedsrichter sollen fair und respektvoll behandelt werden. Entscheidungen sollen akzeptiert werden.

### **Sicherheit**

Spieler sollten sicherstellen, dass niemand in der Nähe steht oder sich in einer Position befindet, in der sie vom Ball oder von Steinen, Kieselsteinen, Zweigen oder ähnlichem getroffen werden können, wenn sie einen Schuss ausführen.

Spieler sollten erst spielen, wenn vorausspielende Personen außer Reichweite sind.

Droht ein Ball jemanden zu treffen, sollte der Spieler sofort eine Warnung ausrufen.

### **Rücksicht auf andere Spieler**

#### **Keine Störung oder Ablenkung:**

Spieler sollten auf dem Platz immer Rücksicht auf andere Spieler nehmen und ihr Spiel nicht durch Bewegungen, Sprechen oder unnötiges Geräusch stören. Die Spieler sollten sicherstellen, dass alle elektronischen Geräte, die in den Kurs aufgenommen werden, keine anderen Spieler ablenken. Auf dem Abschlagplatz soll ein Spieler seinen Ball erst abschlagen, wenn er an der Reihe ist.

Spieler sollten sich nicht in der Nähe eines gegnerischen Balls befinden. Außerdem sollten Spieler sich nicht im Sichtfeld oder direkt hinter einem Loch aufhalten, wenn ein anderer Spieler gerade dabei ist, zu spielen.

### **Auf dem Putting Green**

Auf dem Putting Green sollten sich Spieler nicht in der Putting Linie eines Gegenspielers befinden. Wenn ein Putt ausgeführt wird, soll man kein Schatten über die Putting Linie werfen. Die Spieler sollten in der Nähe des Greens bleiben, bis alle anderen Spieler in der Gruppe eingelocht haben.

## **Markieren**

Ein Ball sollte immer markiert werden, wenn er wahrscheinlich einem anderen Ball helfen könnte, indem er diesen stoppen oder in eine bessere Position lenken könnte (Beispiel: Rand von Vulkanen).

## **Beratung**

Wenn Doppelpartner, Caddies oder andere Spieler dem Spieler zeigen, wo der Ball nach dem Schuss liegen bleiben soll, müssen sie diese Stelle verlassen, bevor der Spieler den Schuss ausführt.

## **Ergebnis**

Nach dem Beenden eines gespielten Lochs sollte, wenn erforderlich, das Ergebnis jedes einzelnen Spielers mit dem Schreiber abgeglichen und von ihm in die Scorecard eingetragen werden.

## **Spieltempo**

**Spielen Sie in gutem Tempo und halten Sie Schritt:**

Die Spieler sollten in einem guten Tempo spielen. Die Turnierleitung kann Richtlinien für das Tempo festlegen, die alle Spieler befolgen sollten. Es liegt in der Verantwortung der Gruppe, mit der Gruppe vorne mitzuhalten.

## **Sei bereit zu spielen**

Die Spieler sollten bereit sein zu spielen, sobald sie an der Reihe sind. Wenn das Loch fertig gespielt wurde, sollten die Spieler das Putting Green sofort verlassen.

## **Ball suchen und Ball holen**

Spieler, die nach einem Ball suchen, sollten den Spielern in der Gruppe hinter ihnen signalisieren, dass sie weiterspielen können, wenn der Ball nicht auffindbar ist oder von einem Hindernis nicht befreit werden kann. Die eigene Gruppe kann erst wieder weiterspielen, sobald die überholende Gruppe das Putting Green verlassen hat.

## **Priorität des Kurses**

Sofern die Turnierleitung nichts anderes bestimmt, wird die Priorität des Kurses durch das Spieltempo einer Gruppe bestimmt. Jede Gruppe, die eine ganze Runde spielt, hat das Recht, eine Gruppe mit einer kürzeren Runde zu überholen. Der Begriff „Gruppe“ umfasst auch einzelnen Spieler.

## **Pflege des Kurses**

**Bunker:**

Wenn Spieler einen Sandbunker verlassen, sollten Sie die Löcher und Fußabdrücke, die von ihnen hinterlassen wurden, beseitigen, gegebenenfalls mit einem in der Nähe befindlichen Rechen.

### **Unnötigen Schaden vermeiden:**

Die Spieler sollten vermeiden, den Platz und insbesondere das Putting Green zu beschädigen.

### **Fazit; Strafen für Verstöße**

Wenn Spieler die Regeln in diesem Abschnitt befolgen, wird das Spiel für alle mehr Spaß machen.

Wenn ein Spieler diese Regeln während einer Runde oder über einen längeren Zeitraum zu Ungunsten anderer missachtet, wird der Turnierleitung empfohlen, geeignete Disziplinarverfahren gegen den betreffenden Spieler zu ergreifen. Eine solche Aktion kann beispielsweise ein Verbot des Spiels für eine begrenzte Zeit auf dem Platz oder in einer bestimmten Anzahl von Wettbewerben umfassen. Dies ist im Hinblick auf den Schutz der Interessen der Mehrheit der Fußballgolfspieler, die nach diesen Regeln spielen möchten, als gerechtfertigt anzusehen. Bei schwerwiegenden Verstößen gegen die Spielregeln kann das Schiedsgericht einen Spieler aus dem Spielbetrieb ausschließen.

## **0.2 Definitionen**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### **Bahn**

Eine Bahn besteht aus verschiedenen gemähten Bereichen: Abschlagsfläche (Startpunkt), Fairway (gemähter Bereich zwischen Abschlagsfläche und Grün), Grün (gemähte Fläche um das Loch) und alle Wege, die von der vorherigen Bahn kommen oder zur nächsten Bahn führen. Die Bahn kann verschiedene Bahnhindernisse haben und hat ein Loch oder ein Hindernis, das als Bahnziel dient. Jede Bodenart, die keine neutrale Zone ist, gilt als gemähter Bereich einer Bahn und beinhaltet alle Bunker und Bahnhindernisse, die mit dem gemähten Bereich verbunden sind.

### **Äußerer Einfluss**

Ein äußerer Einfluss ist eine Aktion, die von jemanden oder etwas ausgeübt wird, ausgenommen Spieler, Ausrüstung oder Ball des entsprechenden Flight. Weder Wind noch Wasser stellen einen äußeren Einfluss dar. Gegenstände, die vor dem Ausführen eines Schusses platziert wurden, zählen nicht als äußerer Einfluss.

### **Spiellinie**

Die Spiellinie ist die Richtung, in die der Spieler den Ball zu schießen beabsichtigt, inklusive einem angemessenen Abstand auf jeder Seite.

### **Spielrichtung**

Die Spielrichtung ist der Weg, den der Spieler vom Abschlag bis zum Loch spielen muss. Dabei müssen alle Bahnhindernisse in der richtigen Reihenfolge passiert werden. Wenn ein Bahnhindernis nicht richtig passiert wird und das nächste Bahnhindernis ebenfalls mit diesem Schuss passiert oder verpasst wird, muss der Spieler beim Zurückspielen das spätere Bahnhindernis nicht auf dieselbe Weise zurückspielen wie es passiert oder verpasst wurde, bevor das erste verpasste Bahnhindernis korrekt passiert wurde.

Wenn der Ball markiert wird, ist die Spielrichtung die Mitte des Loches, die Mitte des nächsten Bahnhindernisses oder die Mitte des Fairways, wenn kein Bahnhindernis oder Loch in der Nähe ist. Wenn man zwischen zwei Bahnhindernissen durchspielen muss, dann ist die Spielrichtung die Mitte der beiden Bahnhindernisse.

### **Bunker und Gräben**

Ein Bunker ist ein Graben oder ein Loch, dessen Oberfläche sich von der Oberfläche der Umgebung unterscheidet. Sind beide Oberflächen gleich, dann handelt es sich um einen Graben. Ein Sandbunker ist ein Bunker, der mit Sand gefüllt ist.

## 0.3 Versions-Historie

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

Version	gültig ab	Kapitel	Änderungen
1.0	2021 / 07	/	Originalversion
2.0	2024 / 03	2.5 18.1 22.1 23.3 23.4	<p>„Dreifache“ durch „Doppelte“ ersetzt.</p> <p>„Der zurückgenommene Schuss ist ungültig (d.h. evtl. durchspielte Hindernisse sind noch nicht durchspielt).“ hinzugefügt.</p> <p>„Der Schuss ist ungültig (d.h. evtl. durchspielte Hindernisse sind noch nicht durchspielt).“ hinzugefügt.</p> <p>„Offenes Bahnhindernis“ incl. Definition hinzugefügt.</p> <p>„(geschlossenes oder offenes)“ hinzugefügt.</p>
3.0	2025 / 04	14.1 12.1 b) 12.1 b) 12.1	<p>„Strafe für das Führen des Balles: Ein Strafschuss“ ersetzt durch „Wenn ein Ball geführt wurde, ist der Schuss ungültig (d.h. evtl. durchspielte Hindernisse sind noch nicht durchspielt). Der/Die Spieler/in erhält einen Strafschuss und muss den nächsten Schuss so nah wie möglich an der Stelle ausführen, von wo der letzte Schuss gemacht wurde.“</p> <p>„Ein Ball ist bei Betrachtung von oben innerhalb der Abschlagsfläche, wenn <b>ein Teil des Balles</b> innerhalb der Abschlagsfläche liegt.“ ersetzt durch „Ein Ball ist bei Betrachtung von oben innerhalb der Abschlagsfläche, wenn <b>der Ball dabei vollständig</b> innerhalb der Abschlagsfläche liegt.“</p> <p>b2) Gibt es auf der Abschlagsfläche eine Abschlagslinie, so muss der Ball innerhalb eines rundum die Abschlagslinie gedachten 20 cm - Rechtecks sowie der Abschlagsfläche liegen. Ein Ball ist bei Betrachtung von oben innerhalb des gedachten Rechtecks und der Abschlagsfläche, wenn der Ball dabei vollständig innerhalb des Rechtecks sowie der Abschlagsfläche liegt.</p> <p>Das Illustrationsbild zu 12.1. a),b1),b2) entsprechend abgeändert</p>
4.1	2026 / 04		<p>Generelle Überarbeitung der Regeln (incl. Definitionen, Leitfaden) Einfügen der „Etikette“ ins Regel-Dokument Verschieben allgemeiner Kapitel aus „2. Zählspiel“ nach „1. Spiel“</p>

# Regeln

## 1 Spiel

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### Siehe Definitionen: **Spielrichtung**

#### 1.1 Allgemein

Fußballgolf wird gespielt, indem man einen Ball von der Abschlagsfläche schießt und nachdem er zum Liegen gekommen ist, erneut schießt. Dies wird solange wiederholt bis der Ball entweder in ein mit einer Fahne markiertem Loch oder ein anderes als Ziel markiertes Hindernis geschossen wird. Dabei müssen alle Bahnhindernisse in Spielrichtung korrekt passiert werden.

#### 1.2 Nicht eingelocht

Wenn versehentlich der Ball nicht eingelocht wurde und dieser Fehler nicht korrigiert wird, bevor auf der nächsten Bahn abgeschlagen oder auf der letzten Bahn einer Runde, das Grün verlassen wird, **erhält der/die Spieler/in als Strafe die maximale Anzahl der Schüsse auf der entsprechenden Bahn.**

#### 1.3 Zweifel am korrekten Verfahren

Nur im Kick-play dürfen zwei Regeloptionen auf einer Bahn gespielt werden, wenn Zweifel an der korrekten Vorgehensweise bestehen. Spieler/innen müssen ihrem Flight folgendes mitteilen:

- Die Absicht, dass zwei Varianten gespielt werden sollen
- Welche der beiden Varianten zählen soll, wenn die Regeln diese Variante zulassen.

Vor der Rückgabe der Scorecard muss die Situation der Turnierleitung oder einem Schiedsrichter gemeldet werden. Wird dies unterlassen, **erhält der/die Spieler/in als Strafe die maximale Anzahl der Schüsse auf der entsprechenden Bahn.**

Sollte bereits weiter gespielt worden sein, bevor die Entscheidung getroffen wurde, zwei Optionen spielen zu wollen, ist das Spielen einer zweiten Variante nicht mehr möglich. Für das Spielen einer zweiten Variante gibt es keine Strafe.

#### 1.4 Weigerung eine Regel einzuhalten

Weigern sich Spieler/innen eine Regel einzuhalten und verletzen die Rechte anderer Spieler/innen damit, **sind diese Spieler/innen zu disqualifizieren.**

#### 1.5 Maximale Schussanzahl

Jede Bahn hat eine Par-Vorgabe. Die maximale Schussanzahl auf jeder Bahn ist das Doppelte der Par-Vorgabe auf der entsprechenden Bahn. Wenn mit dieser maximalen Schussanzahl der Ball nicht eingelocht wurde, **wird als Strafe ein Schuss addiert.**

Vor einem Turnier kann die Turnierleitung die maximale Schussanzahl für einzelne Bahnen ändern, sollten dies besondere Umstände erfordern.

**Hinweis:**

Die maximale Schussanzahl beinhaltet Strafpunkte, die während des Spielens der Bahn erhalten wurden. Strafen für Verhalten (gemäß Regel 7.4 und 21.1) müssen unabhängig von der maximalen Schussanzahl zum Ergebnis addiert werden.

**2.6 Doppel**

Für Doppel gelten die gleichen Regeln wie für Einzelkonkurrenzen, der einzige Unterschied ist, dass abwechselnd geschossen werden muss. Am Anfang jeder Bahn entscheidet das Doppel selbst wer der beiden Spieler/innen die Bahn beginnt. Wenn vergessen wird, sich abzuwechseln, muss der Ball zurückgelegt und wiederholt werden, **und das Doppel erhält einen Schuss als Strafe.**

**2.7 Einfluss auf den Ball ausüben**

Ein Spieler darf keinen Einfluss auf die Position oder die Bewegungsrichtung eines Balles nehmen, es sei denn die Regeln erlauben dies.

**2.8 Regelgerecht spielen**

Spieler/innen müssen sich jederzeit an die Regeln halten.

**a) Verständigung auf Nichtbeachtung von Regeln**

Spieler/innen dürfen sich nicht darauf verständigen, Regeln nicht zu beachten, oder Strafen nicht anzuwenden.

- **Strafe für Regelverstoß: Disqualifikation der beteiligten Spieler.**

**b) Unkenntnis von Regeln**

Sollte ein Spieler / eine Spielerin Regeln gegenüber unaufmerksam sein oder Regeln wegen Unkenntnis verletzen und somit nicht regelgerecht spielen, dies aber nicht bemerkt werden, ehe der Spieler / die Spielerin die nächste Bahn begonnen hat bzw. die letzte Bahn des Kurses verlassen hat, **werden die Strafen nachträglich angerechnet, so wie sie gegeben werden hätten sollen und ein Schuss wird als Strafe hinzugerechnet.**

**2.9 Punkte, die hier nicht geregelt sind**

Wenn ein strittiger Punkt nicht durch die Regeln abgedeckt ist, sollte die Entscheidung durch einen Turnierschiedsrichter getroffen werden.

## **2 Kick-Play (auch Zählspiel genannt)**

[\*Zum Inhaltsverzeichnis\*](#)

**Siehe Definitionen: Bahn**

**2.1 Allgemein**

Bei einem Kick-Play-Turnier wird eine festgelegte Anzahl von Runden absolviert. Pro Runde werden alle Bahnen des festgelegten Kurses gespielt, und pro Runde eine Scorekarte abgegeben, auf der ein Punktestand für jede Bahn vermerkt ist. Jede(r) Spieler/in spielt gegen alle anderen Spieler/innen im Wettbewerb.

Gewonnen hat, wer die festgelegte Anzahl an Runden mit der geringsten Anzahl von Schüssen absolviert hat. Bei Gleichstand auf einem der ersten drei Plätze muss das Turnier durch ein Stechen entschieden werden. Die Bahnen für das Stechen müssen von der Turnierleitung vor dem Turnier festgelegt und bekannt gegeben werden.

## **2.2 Strafen generell**

Solange eine Regel nicht etwas anderes vorgibt, werden grundsätzlich für einen Regelverstoß beim Kick-play zwei Schüsse als Strafe addiert.

## **2.3 Zählweise Kick-play**

Die Gesamtzahl der Schüsse einzelner Spieler/innen schließen alle Strafschüsse ein. Der Flight muss so früh wie möglich informiert werden, wenn sich ein(e) Spieler/in einen Strafschuss eingehandelt hat.

### **a) Dokumentation der Punktzahl und Verantwortung dafür**

Jeder Flight muss eine vorgegebene "scoring software" auf einem Mobiltelefon und eine Scorecard verwenden. Spieler/innen, die im Flight zuerst genannt werden, sind verantwortlich für das Mobiltelefon, Zweitgenannte für die Scorecard. Der Flight kann das Mobiltelefon oder die Scorecard an dritte Personen übergeben, oder untereinander tauschen, aber nur, wenn alle damit einverstanden sind, oder wenn es Probleme mit dem Mobiltelefon nötig macht. Kein Flight darf ohne Mobiltelefon starten, außer die Turnierleitung akzeptiert dies. Wenn ein Flight die Runde beendet, ohne ein Mobiltelefon genutzt zu haben und dies nicht von der Turnierleitung akzeptiert wurde, **erhalten alle Spieler/innen dieses Flights zwei Strafschüsse**. Eine Strafe wird nicht ausgesprochen, wenn es technische Probleme mit dem Mobiltelefon gab.

#### **Hinweis:**

Nach 9 Bahnen sollten die Ergebnisse aller Spieler/innen des Flights zwischen dem Scorecard Schreiber und dem Mobiltelefonverantwortlichen verglichen werden. Je öfter verglichen wird, umso besser ist es.

### **b) Scorecard unterschreiben und zurückgeben**

Nach Abschluss der Runde müssen die Ergebnisse auf der Scorecard mit denen im Mobiltelefon verglichen werden, um diese zu validieren. Alle Unterschiede müssen dabei beseitigt werden. Danach wird die Scorecard von allen Spielern/innen des Flights unterschrieben und an die Turnierleitung zurückgegeben.

### **c) Ändern der Scorecard**

Nach der Rückgabe der Scorecard an die Turnierleitung, kann diese nicht mehr durch den Flight geändert werden. Sollten Änderungen notwendig sein, ist dafür die Turnierleitung oder ein Schiedsrichter zuständig.

## **3 Match-Play (auch Lochspiel genannt)**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Bahn**

### **3.1 Allgemein**

Bei einem Match spielen zwei Spieler/innen eine festgelegte Anzahl von Bahnen gegeneinander. Match-Play wird nach Löchern gespielt. Wenn durch die Regeln nichts anderes bestimmt ist, gewinnt der/die Spieler/in ein Loch, der/die weniger Schüsse dafür benötigte.

### **3.2 Geteiltes Loch**

Ein Loch wird geteilt, wenn beide Spieler/innen das Loch mit der gleichen Anzahl an Schüssen beenden.

### **3.3 Sieger/in bei Match-Play**

Gewonnen hat, wer mit mehr Löchern in Führung liegt als noch zu spielen sind. Bei einem Unentschieden legt die Turnierleitung fest, wie ein/die Sieger/in ermittelt wird.

### **3.4 Zugeständnis beim Spiel, Loch, Schuss**

Ein Spieler / eine Spielerin kann ein gesamtes Match jederzeit (vor Beginn bis Ende des Matches) aufgeben.

Ein Spieler / eine Spielerin kann eine Bahn jederzeit (vor Beginn bis Ende der Bahn) aufgeben.

Ein Aufgeben kann weder abgelehnt noch zurückgenommen werden.

### **3.5 Strafen generell**

Strafen für einen Regelverstoß beim Match-Play sind identisch mit denen beim Kick-Play.

### **3.6 Zählweise Match-Play**

Spieler/innen, die eine Bahn gewonnen haben, erhalten einen Punkt. Wenn bei beiden Kontrahenten/innen die Anzahl der Schüsse auf einer Bahn gleich sind, wird kein Punkt vergeben. Beide Kontrahenten/innen füllen eine Scorecard aus, damit am Ende das Ergebnis validiert werden kann. Eine dieser Scorecards wird am Ende des Matches von beiden Parteien unterschrieben und der Turnierleitung übergeben.

## **4 Lokale Regeln**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Bahn**

### **4.1 Allgemein**

Lokale Regeln können sinnvoll sein, wenn es örtliche Besonderheiten gibt, die in den allgemeinen Regeln nicht berücksichtigt werden. Lokale Regeln müssen durch den Veranstalter des Turniers akzeptiert werden und vor dem Turnier an die Spieler / Spielerinnen kommuniziert werden.

Wenn eine Bahnbeschreibung etwas anderes sagt als die generellen Regeln, muss die Regeländerung dieser speziellen Bahn durch den Veranstalter des Turniers akzeptiert und vor dem Turnier an die Spieler / Spielerinnen kommuniziert werden, anderenfalls gelten die generellen Regeln weiterhin.

## **5 Ausrüstung**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### **5.1 Allgemein**

Zur Ausrüstung zählt alles was Spieler/innen nutzen, tragen oder mit sich führen. Wenn Ball oder Marker eines Spielers im Spiel sind, zählen diese nicht zur Ausrüstung.

## 5.2 Schuhwerk

Spieler/innen müssen Sportschuhe tragen, die sie frei wählen können, solange diese keine Schäden auf der Fußballgolfanlage verursachen.

# 6 Ball

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Bahn**

## 6.1 Allgemein

Der Ball muss ein Fußball der Größe 5, mit einer Blase und einem Gewicht zwischen 410-450g sein.

An einem Ball dürfen grundsätzlich keine Veränderungen vorgenommen werden. Lediglich das Ventil darf ausgetauscht und der Ball zur Identifizierung gekennzeichnet werden. Ein Ball, der nach der Produktion so verändert wurde, dass seine ursprünglichen Flugeigenschaften verändert wurden, darf nicht verwendet werden.

Ein Ball darf während einer Runde nicht ausgetauscht werden, es sei denn der Ball geht verloren oder ist nicht mehr spielbereit (siehe Regel 6.3).

- **Strafe für Regelverstoß: Disqualifikation.**

## 6.2 Luftdruck

Einmal pro Runde darf der Luftdruck des Balls angepasst werden. Dies kann aber nur zwischen zwei Bahnen geschehen, nicht aber während eine Bahn gespielt wird. Jeglicher Balldruck ist erlaubt.

- **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss.**

## 6.3 Ball nicht spielbereit

Ein Ball ist nicht spielbereit, wenn er rissig oder löchrig ist. Ein Ball ist spielbereit, wenn die Oberfläche lediglich kleine Kratzer hat, verfärbt oder die Farbe beschädigt ist. Ein nicht spielbereiter Ball muss ausgetauscht werden.

# 7 Spieler

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Bahn**

## 7.1 Regeln

Die Spieler/innen sind dafür verantwortlich, die Regeln zu kennen.

## 7.2 Startzeit und Flight

### a) Startzeit

Spieler/innen müssen zu der Zeit starten, die von der Turnierleitung vorgesehen wurde und werden dazu angehalten, sich 15 Minuten vor der Startzeit bei der Turnierleitung zu melden.

Ein Flight startet zur vorgegebenen Zeit und wartet nicht auf fehlende Spieler/innen. Sollte der nachfolgende Flight die erste Bahn noch nicht begonnen haben, wenn der/die verspätete Spieler/in eintrifft, kann der/die Spieler/in noch teilnehmen, **erhält aber 2 Strafschüsse**. Der/die Spieler/in informiert den Flight über die Verspätung, so dass diese(r) in den Flight integriert werden kann und die Ergebnisse korrekt notiert werden können.

- **Srafe für Erscheinen nachdem der nächste Flight gestartet ist: Disqualifikation.**

### b) Flights

Ein Flight ist eine Gruppe von Spielern/innen, die von der Turnierleitung zusammengestellt wird, um gemeinsam eine Turnierrunde zu spielen. Die Spieler/innen spielen diese Runde zusammen, es sei denn die Turnierleitung ändert die Zusammensetzung des Flights.

- **Strafe für Regelverstoß: Disqualifikation.**

## 7.3 Ball

Jeder Spieler/in ist dafür verantwortlich, den richtigen Ball zu spielen. Wenn in einem Flight identische Bälle gespielt werden, sollten diese mit einer Identifikationsmarkierung versehen werden, damit die Spieler ihre Bälle identifizieren können (siehe Regel 6.1).

Ein Ball kann jederzeit gereinigt werden, wenn es erlaubt ist, den Ball zu markieren (siehe Regel 17.5). Der Ball muss markiert werden, bevor er gereinigt wird.

## 7.4 Spielerverhalten

Die in diesem Kapitel für Verstöße gegen das Spielverhalten angegebenen Strafen von 1 oder 2 Strafschüssen sind unabhängig der Maximum-Regel zum Score zu addieren (siehe Regel 1.5).

### a) Gegenüber anderen Spielern

Spieler müssen zu jeder Zeit die von der WFGA veröffentlichten Etikette-Richtlinien einhalten.

### b) Inakzeptables Verhalten während einer Turnierrunde (vom ersten Schuss bis zur Scorecardrückgabe)

1. Bei den Regeln oder auf der Scorecard betrügen

- **Strafe: Disqualifikation.**

2. Beleidigendes oder drohendes Verhalten, bzw. Sprache
3. Fortwährendes Ignorieren der Etikette
4. Rauchen, inklusive elektronischer Zigaretten

(Der Turnierveranstalter kann einen bestimmten Ort festlegen, an dem Spieler/innen kurz rauchen können, bevor sie zur Runde zurückkehren. Dadurch darf es nicht zu Verzögerungen des Turnierablaufs kommen.)

5. Mitnahme und Konsum von Alkohol

- **Strafe:**
  - **Erstes Vergehen: Ein Strafschuss – Vergehen wird nach der Runde nicht annulliert**
  - **Zweites Vergehen: Disqualifikation.**

### c) Inakzeptables Verhalten auf dem Turniergelände

1. Besitz oder Gebrauch illegaler Substanzen.

- **Strafe: Disqualifikation.**

2. Beleidigendes oder drohendes Verhalten, bzw. Sprache  
3. Fortwährendes Ignorieren der Etikette  
4. Übermäßiger Alkoholgenuß

- **Strafe:**
  - **Erstes Vergehen: Offizielle Verwarnung**
  - **Zweites Vergehen: Disqualifikation.**

### 7.5 Unnötige Verzögerung/langsames Spiel

Weder beim Spielen einer Bahn noch beim Übergang zur nächsten Bahn darf unnötig Zeit vergeudet und damit der Ablauf verzögert werden. Wenn Spieler/innen oder Flights so langsam spielen, dass der Flight den Kontakt zu den vorherigen Flights verliert und gleichzeitig die nachfolgenden Flights aufhält, kann ein Schiedsrichter von Spielern des betreffenden Flights oder den Flights dahinter gerufen werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Flight beobachtet wird. In diesem Fall haben die Spieler/innen 45 Sekunden Zeit, nach dem Erreichen des Balles, den Schuss auszuführen. Der Schiedsrichter informiert den betroffenen Flight über das Vorgehen. Spieler/innen unter Beobachtung haben das Recht, den Schiedsrichter zu bitten, Ihnen mitzuteilen, sobald die 45 Sekunden starten.

- **Strafe für Zeitüberschreitungen:**
  - **Erstes Vergehen: Offizielle Verwarnung (wenn Schiedsrichter gerufen wird).**
  - **Zweites Vergehen: Ein Strafschuss.**
  - **Drittes Vergehen: Zwei Strafschüsse.**
  - **Viertes Vergehen: Disqualifikation.**

### 7.6 Unterbrechung und Fortsetzung des Spiels

#### a) Unterbrechung

Spieler/innen sollten eine Runde nur dann unterbrechen, wenn diese sich plötzlich gesundheitlich unwohl fühlen oder die Runde von der Turnierleitung unterbrochen wird. Spieler/innen können die Turnierleitung, mit dem Ziel die Runde zu unterbrechen, kontaktieren, wenn sie der Meinung sind, dass das Wetter die Gesundheit der Spieler/innen gefährdet oder die Sicht zu schlecht wird.

- **Strafe für Rundenunterbrechung ohne guten Grund: Ein Strafschuss.**

#### b) Vorgehensweise bei Unterbrechungen durch die Turnierleitung

Wenn die Runde durch die Turnierleitung unterbrochen wird, müssen die Spieler/innen unverzüglich das Spielen einstellen und die Position der Bälle auf der Bahn markieren. Die Spieler/innen nehmen das Spielen wieder auf, wenn dies durch die Turnierleitung signalisiert wird. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo die Bälle markiert wurden, als die Runde unterbrochen wurde, bzw. vom Abschlag.

- **Strafe, wenn vom falschen Ort fortgesetzt wird:**
  - **Maximale Anzahl von Schüssen auf dieser Bahn**
- **Strafe für Ignorieren der Unterbrechung:**
  - **Erstes Vergehen: Offizielle Verwarnung**
  - **Zweites Vergehen: Disqualifikation.**

## **8 Training**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### **Siehe Definitionen: Bahn**

#### **8.1 Aktueller Turnierkurs**

Es ist nicht erlaubt auf einem Kurs trainieren, der im Turniergebrauch ist. Ein Kurs ist in Turniergebrauch, wenn ein Turnier-Flight auf irgendeiner Bahn des Kurses spielt.

- **Strafe für Regelverstoß:**
  - **Erstes Vergehen: Offizielle Verwarnung**
  - **Zweites Vergehen: Disqualifikation.**

#### **8.2 Während einer Runde**

Ein Spieler darf keine Trainingsschüsse machen, während er eine Bahn spielt.

- **Strafe für Regelverstoß:**
  - **Erstes Vergehen: Offizielle Verwarnung**
  - **Zweites Vergehen: Disqualifikation.**

## **9 Beratung**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

#### **9.1 Caddy**

Spieler/innen dürfen während einer Runde durch eine Person beraten werden. Die beratende Person muss sich wie alle Spieler/innen an die geltenden Regeln halten. Die beratende Person darf mit dem/der Spieler/in reden, die Ausrüstung tragen oder die Ergebnisse notieren.

#### **9.2 Beratung im Doppel**

Im Doppel ist es zulässig, dass Doppelpartner/innen den Spieler/innen die Stelle anzeigen, wo der Ball zum Liegen kommen soll. Dabei ist es nicht erlaubt den Platz zu markieren oder die Spielfläche in irgendeiner Weise zu verändern.

## **10 Platz- und Wetterverhältnisse**

*[Zum Inhaltsverzeichnis](#)*

### **Siehe Definitionen: Spielrichtung, Spiellinie, Bahn**

#### **10.1 Reperaturbereiche**

Reperaturbereiche sind alle Bereiche des Platzes, die von der Turnierleitung als solche markiert wurden. Die komplette Oberfläche sowie alle Gräser, Büsche, Bäume oder sonstige Pflanzen innerhalb des markierten Bereiches sind Teil des Reperaturbereiches. Dieser Bereich muss deutlich sichtbar sein.

Ein Ball befindet sich in einem Reperaturbereich, wenn dieser innerhalb des markierten Bereiches liegt oder wenn ein Teil des Balles diesen Bereich berührt. Ein Ball wird ebenfalls angesehen, als würde er in dem Reperaturbereich liegen, wenn dieser bis 1 Meter von den Objekten entfernt liegt, die den Reperaturbereich markieren und diese Objekte die Spiellinie stören.

##### **Abhilfe:**

Wenn ein Ball innerhalb eines Reperaturbereiches liegen bleibt, muss der Spieler den Ball ohne Strafschuss außerhalb des Bereiches platzieren, so dass dieser weder näher zum Loch liegt noch eine verbesserte Lage in Hinsicht auf ein Hindernis hat.

#### **10.2 Temporäre Wasseransammlungen**

Eine zeitlich begrenzte Ansammlung von Wasser auf einem Kurs, die nicht als "Aus" markiert wurde, wird als unnormale Wasseransammlung angesehen.

Ein Ball befindet sich in einer temporären Wasseransammlung, wenn durch das Wasser entweder der Stand oder der Anlauf zum Ball behindert wird.

##### **Abhilfe:**

Wenn ein Ball in einer temporären Wasseransammlung liegen bleibt, darf der Spieler den Ball ohne Strafschuss außerhalb des Bereiches platzieren, so dass dieser weder näher zum Loch liegt noch eine verbesserte Lage in Hinsicht auf ein Hindernis hat.

#### **10.3 Gefährliche Wetterverhältnisse**

Wenn wegen Wetterverhältnissen eine Runde unterbrochen wird, gibt die Turnierleitung ein lautes Signal. Alle Spieler/innen müssen dann Regel 7.6b befolgen.

#### **10.4 Annulierung einer Runde**

Wenn eine Runde nach deren Unterbrechung nicht fortgesetzt werden kann, zählen die Ergebnisse aller Spieler/innen bis zu der Bahn, die vom Finalflight als Letztes abgeschlossen wurde. Wurde die Runde im Kanonenstart begonnen, wird die Runde komplett annulliert.

## 11 Spielreihenfolge

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### Siehe Definitionen: Bahn

#### 11.1 Allgemein

Der/die Spieler/in mit den wenigsten Schüssen auf der vorherigen Bahn, startet am nächsten Abschlag. Der/die Spieler/in mit den zweitwenigsten Schüssen startet als Zweiter usw. Haben zwei oder mehr Spieler/innen die gleiche Anzahl Schüsse auf der vorherigen Bahn benötigt, wird in der gleichen Reihenfolge wie auf der Bahn zuvor gestartet. Nachdem die Spieler/innen den ersten Schuss gemacht haben, wird immer der Ball zuerst gespielt, der im Sinne der Spielrichtung am weitesten vom Loch entfernt liegt.

Es gibt Situationen, in den von dieser natürlichen Spielreihenfolge abgerückt werden kann. Siehe dazu Regel 11.2, 11.3 und 11.4.

#### **Hinweise:**

Ein Spieler, der beabsichtigt eine selbstaufgelegte Strafe in Anspruch zu nehmen, muss diese Entscheidung erst treffen, wenn er an der Reihe ist. In diesem Fall richtet sich die Spielreihenfolge nach der aktuellen Position des Balles und nicht nach der Position, die der Ball nach der Strafannahme einnehmen wird.

Ein Spieler, der den Ball wieder auf dem Abschlagsbereich positioniert, kommt erst an die Reihe, wenn alle anderen Spieler abgeschlagen haben.

#### 11.2 Änderung der Reihenfolge

Um unnötiges Markieren zu vermeiden und ein zügiges Spieltempo zu gewährleisten, kann ein Flight jederzeit von der natürlichen Spielreihenfolge abweichen, jedoch nur, wenn der Flight zustimmt. Ein Spieler kann jederzeit verlangen, dass die natürliche Spielreihenfolge eingehalten wird.

Wenn ein Ball innerhalb von 2 Metern vom Ziel liegt, sollte der Spieler immer versuchen, sofort einzulochen oder den Ball zu markieren und aufzunehmen.

Wenn ein Ball in der Linie des Schlags des nächsten Spielers liegt, sollte der Ball markiert oder gespielt werden.

#### 11.3 Nahe an Hindernissen

Ein Ball, der nahe an einem Hindernis liegt, muss zuerst gespielt werden. Ansonsten müssen das Markieren und Platzieren solcher Bälle zusammen mit einem Flightpartner oder Schiedsrichter erfolgen.

Ein Ball gilt als nahe an einem Hindernis, wenn ein Spieler im Flight darauf hinweist.

Generell gilt ein Ball als nahe an einem Hindernis, wenn der Ball eindeutig innerhalb von 5 Metern zum Hindernis liegt, einen spitzen Winkel zum Hindernis hat oder der Ball den Schuss des nächsten Spielers behindern könnte.

#### 11.4 Verzögerung der Reihenfolge

Wenn ein Spieler versucht, ein Loch oder ein alternatives Zielhindernis zu beenden, und der Ball mindestens genauso weit weg liegen bleibt, wie er vor vorherigen Schlag entfernt lag, hat der Spieler das Recht, die Reihenfolge des Spiels zu ändern und zunächst alle anderen Spieler im Flight mindestens einen Versuch machen zu lassen, bevor der Spieler selbst erneut schießen muss.

#### **Hinweis:**

Diese Regel gilt insbesondere für Vulkane, Hügel und alternative Zielhindernisse.

## 12 Abschlagsfläche

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Bahn**

### 12.1 Abschlagsmarkierung und Abschlag

#### a) Abschlagsmarkierung

Die Abschlagsfläche ist der Ort, von dem die Spieler/innen den ersten Schuss auf einer neuen Bahn ausführen müssen. Die Fläche kann mit zwei Markierungen (Steine, Stöcke, oder Ähnliches) markiert werden, welche die Front der Abschlagsfläche und den Beginn der Bahn darstellen. Spieler/innen können den Ball bis zu 2 Meter hinter den beiden Markierungen in einem imaginären rechteckigen Bereich platzieren.

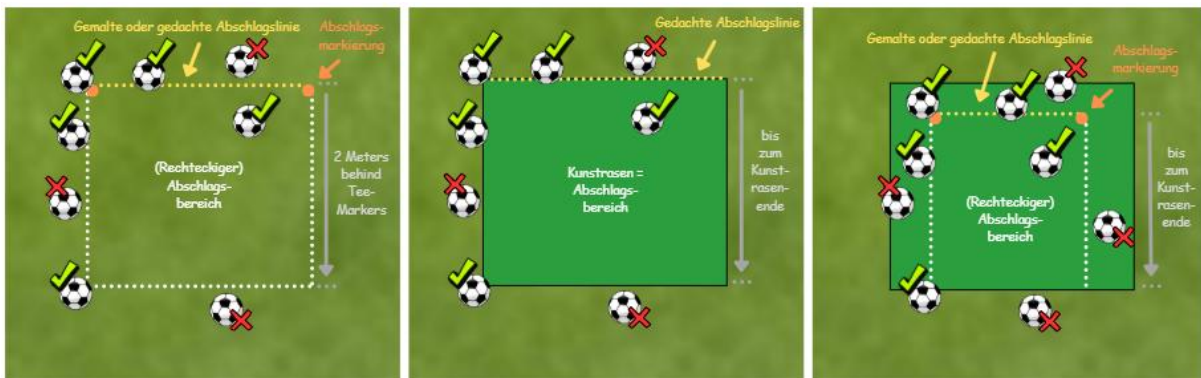
Die Abschlagsfläche kann auch durch eine Fläche aus Kunstrasen oder anderem Material definiert sein, dessen Frontlinie den Beginn der Bahn darstellt. In diesem Fall gilt die 2 Meter Regel nicht und die Fläche aus Kunstrasen oder anderem Material definiert, wie weit man den Ball nach hinten platzieren darf.

Wenn der Abschlag eine Fläche aus Kunstrasen oder anderem Material ist, sich darauf aber zudem Abschlagmarkierungen befinden, bestimmen die Abschlagmarkierungen, ob der Ball innerhalb des Abschlags liegt oder nicht; die Fläche aus Kunstrasen oder anderem Material bestimmt jedoch, wie weit man den Ball nach hinten platzieren darf.

Abschlagsmarkierungen werden immer als fixiert angesehen und dürfen durch Spieler/innen nicht verschoben werden.

#### b) Abschlag

Der Ball muss innerhalb der Abschlagsfläche liegen, bevor dieser ins Spiel gebracht wird. Ein Ball ist innerhalb der Abschlagsfläche, wenn ein Teil des Balles von oben betrachtet innerhalb der Abschlagsfläche liegt. Spieler/innen können außerhalb der Abschlagsfläche stehen, um den Ball innerhalb zu schießen.



Es ist erlaubt, kleine Hilfsmittel (wie Gras oder Zweige) zu verwenden, um den Ball zu fixieren, sofern der Ball dadurch nicht höher liegt als ohne Hilfsmittel.

Wenn ein Spieler den Ball beim Abschlag ins Aus schießt oder diesen mit Strafe zurücknimmt, kann der Ball an jeder Stelle der Abschlagsfläche platziert werden. Der Ball muss nicht an derselben Stelle platziert werden.

Der Ball muss nicht durch die beiden Abschlagsmarkierung, sondern kann in alle Richtungen geschossen werden.

## 12.2 Spiele von außerhalb der Abschlagsfläche

Wenn beim Start der Bahn der Ball von außerhalb der Abschlagsfläche gespielt wird, **erhält der/die Spieler/in einen Strafschuss** und der Ball muss von innerhalb der Abschlagsfläche gespielt werden.

Der Schuss von außerhalb der Abschlagsfläche und jeder weitere Schuss danach auf dieser Bahn, wird nicht zum Ergebnis gezählt, solange, bis der Fehler korrigiert wurde.

## 13 Ball spielen wie er liegt

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Spiellinie, Bunker und Gräben**

### 13.1 Allgemein

Der Ball muss aus ruhender Position von dort, wo er liegen geblieben ist, gespielt werden, sofern in den Regeln nicht anderes vorgesehen ist: Ruhender Ball wird bewegt (siehe Regel 20).

Kleine lose Gegenstände, wie Blätter, kleine Steine oder Ähnliches dürfen entfernt werden (siehe Regel 15). Spieler/innen dürfen die Beschaffenheit des Bodens und die von Pflanzen vorsichtig mit der Hand prüfen.

### 13.2 Spiellinie sowie vor dem Ball

Spieler/innen dürfen die Spiellinie und den Bereich, in dem der Ball zum Liegen kommen soll, nicht verbessern. Das heißt, es darf nichts bewegt oder verbogen werden, was vor dem Ball wächst oder befestigt ist.

- **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

### 13.3 Stand bilden

Hinter dem Ball ist es den Spielern/innen erlaubt, die Füße fest aufzusetzen, wenn ein Stand für den Schuss gebildet wird. Hinter dem Ball ist es erlaubt, Äste nach eigenem Ermessen zu biegen und sich bei Bedarf an sie anzulehnen, es sei denn, dies würde die Spiellinie verbessern. Den Spielern/innen ist es nicht erlaubt, irgendetwas Festes oder Wachsendes absichtlich zu brechen.

- **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

Wenn Spieler/innen, während der Stand für den Schuss gebildet wird, versehentlich einen Ball bewegt, ohne diesen zu berühren, muss der Flight informiert werden, bevor der Ball zurückgelegt wird. Dafür gibt es keine Strafe.

Wenn Spieler/innen versehentlich den Ball berühren, während der Stand für den Schuss gebildet wird, muss der Flight informiert werden, bevor der Ball zurückgelegt wird.

- **Strafe für versehentliches Behrühren des Balles:**
  - **Erstes Vergehen: Offizielle Verwarnung**
  - **Zweites Vergehen: Ein Strafschuss**

#### **13.4 Sandbunker**

Die Spieler/innen dürfen den Sand in einem Sandbunker glätten, bevor ein Ball darin liegt. Sollte kein Rechen zur Verfügung stehen, dürfen dafür auch die Füße genutzt werden. Wenn ein Ball bereits im Sandbunker liegt, darf der Sand darin nicht mehr geglättet werden. Als Vorbereitung zum Schuss dürfen die Spieler/innen den Fuß in den Sand drücken, den Sand aber nicht entfernen oder zur Seite schieben.

➤ **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

Beim Verlassen des Sandbunkers sollten sich die Spieler an die WFGA Etiketten Richtlinie halten.

#### **13.5 Verfangen in einem Zielhindernis**

Wenn das Ziel einer Bahn ein Hindernis mit einem losen Netz oder Ähnlichem anstatt einem Loch ist, darf das lose Netz oder Ähnliches entfernt werden, wenn der Ball den Boden berührt. Dafür muss der Ball entsprechend Regel 17 markiert werden.

Sollte der Ball im Netz oder Ähnlichem hängen, ohne Bodenkontakt zu haben, muss der Ball aus dieser Position gespielt oder mit einem Strafschuss zurückgenommen (siehe Regel 18) werden.

## **14 Ball schießen**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

#### **14.1 Zulässiger Schuss**

Ein Schuss ist eine Bewegung des Fußes mit der Absicht den Ball zu treffen und zu bewegen. Der Schuss kann mit jedem Teil des Fusses ausgeführt werden. Der Ball darf mit dem Fuß nur einen kurzen Kontakt haben und darf nicht geführt werden. Wenn der Ball berührt wird mit der Absicht einen Schuss auszuführen, sich aber nicht von der Stelle bewegt, gilt dies dennoch als Schuss. Wird der Ball nicht berührt und es erfolgt nur ein "Luftschuss", wird dies nicht als Schuss gewertet.

#### **Ausnahmen:**

##### **a) Lupfen**

Beim Lupfen darf der Fuß einen etwas längeren Kontakt mit dem Ball haben. Ein Lupfer wird unzulässig, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Der Spieler hält oder drückt den Fuß gegen den Ball, bevor er den Lupfer startet.
- Das Lupfen wird so langsam ausgeführt, dass der Ball auf dem Fuß ruht oder balanciert wird.
- Die Fuß- oder Beinbewegung ändert während des Lupfens die Richtung und lenkt den Ball eindeutig von einer Richtung in eine andere.
- Der Spieler berührt den Ball während des Lupfens mit zwei separaten Berührungen.

##### **b) Schuss mit der Sohle (Sohlenkick)**

Beim Sohlenkick darf der Fuß einen etwas längeren Kontakt mit dem Ball haben. Ein Sohlenkick wird unzulässig, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Der Spieler hält oder drückt den Fuß gegen den Ball, bevor er den Sohlenkick startet.
- Die Fuß- oder Beinbewegung ändert während des Sohlenkicks die Richtung und lenkt den Ball eindeutig von einer Richtung in eine andere. Auch das Auftreten auf den Ball, bevor er nach vorne gerollt wird, gilt als zwei Bewegungen und Richtungswechsel.
- Der Spieler berührt den Ball während des Sohlenkicks mit zwei separaten Berührungen.
- Der Spieler verliert während des Sohlenkicks das Gleichgewicht.

#### **Definitionen:**

Gleichgewicht: In der Lage sein, auf beiden Beinen zu stehen, ohne dass nach dem Schuss das gesamte Körpergewicht auf dem Schussbein lastet. Wenn der Spieler während des Schusses einen Schritt in Spielrichtung macht, wurde der falsch unzulässig gespielt.

Schritt in Spielrichtung: Nachdem der Ball den Fuß verlassen hat, darf der Fuß des Schussbeins den Boden nicht weiter vorne berühren, als der Ball vor dem Schuss positioniert war. Ein Schritt in Spielrichtung liegt vor, wenn der Bodenkontakt weiter vorne erfolgt als der Ball vorher positioniert war.

#### **Umgang mit unzulässigen Schüssen:**

Bei einem unzulässigen Schuss muss der Ball dort weitergespielt werden, wo er liegt, es sei denn, der Ball wurde mit dem unzulässigen Schuss eingelocht oder hat ein geschlossenes Hindernis erfolgreich überwunden. In diesem Fall wird der Schuss annulliert und der Ball muss an die Stelle des Schusses zurückgelegt werden.

- **Erstes Vergehen: Verwarnung**
- **Zweites Vergehen: Ein Strafschuss**

#### **Hinweise:**

Wenn der Ball ins Aus geschossen wird, findet die „Aus“-Regel Anwendung und der Spieler erhält einen (zusätzlichen) Strafschuss.

Ein Schuss wird als ungültig eingestuft, wenn die Mehrheit der Flightpartner/innen feststellt, dass der Schuss regelwidrig ausgeführt wurde, oder wenn ein Schiedsrichter den Schuss als ungültig einstuft.

Ein Schiedsrichter kann die Entscheidung des Flight stets überstimmen.

#### **14.2 Ball in Bewegung schießen**

Wenn Spieler/innen einen Ball schießen, der sich noch bewegt, wird der Schuss annulliert und der Ball muss an die Stelle zurückgelegt werden, an der dieser zuletzt gelegen hat.

- **Strafe für Schießen eines Balles in Bewegung: Ein Strafschuss**

Sollte sich der Ball zu bewegen beginnen, während Spieler/innen bereits zum Schuss ausgeholt haben, wird kein Strafschuss fällig und wie gewohnt weitergespielt.

#### **14.3 Falschen Ball schießen**

Spielt ein Spieler versehentlich mit einem falschen Ball von einer korrekten Position aus, so zählt dieser Schuss weiterhin für seine Punktzahl. Ungeachtet der Anzahl der Schläge, die mit dem falschen Ball ausgeführt wurden, bevor der Fehler korrigiert wird, **erhält der Spieler nur einen Strafschlag.**

#### **14.4 Hilfe**

Spieler/innen dürfen beim Ausführen eines Schusses weder für einen festen Stand noch für den Schuss an sich Hilfe von einer anderen Person erhalten.

- **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

#### 14.5 Vom falschen Ort schießen

Sollten Spieler/innen versehentlich den Ball von einem falschen Ort schießen, zählt der Schuss nicht und der Ball muss an die korrekte Stelle zurückgelegt werden. **Die Spieler/innen erhalten einen Strafschuss.**

## 15 Lose kleine Hindernisse

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Spiellinie**

### 15.1 Allgemein

Lose kleine Hindernisse sind natürliche, lose Gegenstände (kleine Steine, Baumzapfen, Äste oder Ähnliches). Ein Spieler darf lose kleine Hindernisse entfernen, die den Schuss, bzw. den Stand stören könnten oder die in der Spiellinie liegen.

Während ein Spielball in Bewegung ist, dürfen keine losen kleinen Hindernisse entfernt werden. Spieler/innen, die ein loses kleines Hindernis entfernen, während sich ein Ball bewegt, **erhalten einen Strafschuss.**

### 15.2 Lose kleine Hindernisse entfernen

Besteht das Risiko, dass sich der Ball beim Entfernen eines losen kleinen Hindernisses bewegt, können Spieler/innen den Ball markieren und entfernen, wenn dies erlaubt ist (siehe Regel 17.5), das lose kleine Hindernis entfernen und den Ball wieder platzieren. Wenn sich der Ball während des Entferns eines losen kleinen Hindernisses bewegt und an einer anderen Stelle zum Liegen kommt, muss der Ball zurückgelegt werden, **und die Spieler/innen erhalten einen Strafschuss.**

## 16 Hindernisse

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Spielrichtung, Spiellinie, Bahn**

### 16.1 Allgemein

Hindernisse sind Objekte nicht natürlicher Art, die weder Teil eines Bahnhindernisses sind noch auf der Bahnbeschreibung erwähnt werden. Objekte, die einen Reperaturbereich, oder "Aus" anzeigen, z.B. Wände, Zäune, Stöcke oder Bänder sind keine Hindernisse.

### 16.2 Bewegliche Hindernisse

Ein bewegliches Hindernis darf durch Spieler/innen entfernt oder kurzfristig verschoben und nach dem Schuss wieder zurückversetzt werden. Ein Hindernis ist ein bewegliches Hindernis, wenn dieses ohne unangemessenen Aufwand bewegt werden kann, ohne dabei das Spiel unverhältnismäßig zu verzögern, oder Gefahr zu verursachen. Trifft dies nicht zu, so ist es ein unbewegliches Hindernis.

### **16.3 Unbewegliche Hindernisse**

Eine Störung durch ein unbewegliches Hindernis, das nicht zur Bahn gehört, liegt vor, wenn ein Ball in oder auf dem Hindernis liegt oder wenn das Hindernis den Stand des Spielers oder den Anlauf zum Ball behindert. Das heißt, es besteht die Gefahr, dass es bei der Ausführung des Schusses mit den Füßen berührt wird. Wenn lediglich eine Beeinträchtigung der Spiellinie vorliegt, ist dies keine Behinderung im Sinne dieser Regel. (Anmerkung DFGV: Beispiel für ein unbewegliches Hindernis kann z.B. eine Kabelrolle zur Bewässerung o.ä. sein)

#### **Abhilfe:**

Wenn ein unbewegliches Hindernis stört, darf der Spieler den Ball ohne Strafschuss an der Stelle platzieren, die der Stelle, wo der Ball lag, am nächsten ist. Diese Stelle darf weder näher am Loch liegen noch darf es zu Verbesserungen der Spiellinie kommen.

#### **Hinweis:**

Das Vorhandensein eines unbeweglichen Hindernisses auf einer Bahn muss von der Turnierleitung vor dem Start einer Runde angezeigt werden. Wenn dies nicht der Fall ist, kann die Abhilfe nicht zum Tragen kommen.

## **17 Markieren und platzieren**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Spielrichtung, Spiellinie, Bunker und Gräben**

### **17.1 Allgemein**

Sollte ein Ball im Spiel stören, können Spieler/innen des Flight fordern, dass der Ball markiert wird. Spieler/innen sind dazu verpflichtet ihren Ball zu markieren und zu entfernen, wenn sie von einem Flightpartner dazu aufgefordert werden.

Spieler/innen haben das Recht, den eigenen Ball zu markieren, solange dies Regel 17.5 erlaubt. Spieler/innen sind nicht verpflichtet, einen markierten Ball zu entfernen, solange dies nicht von einem Flightpartner gefordert wird.

Spieler/innen, die ihren Ball markieren müssen, können den Ball weiterspielen statt zu markieren.

Die Position eines Balles ist fixiert,

- wenn ein Marker korrekt platziert wurde; oder
- wenn der Flight den Ball als ruhend betrachtet hat, indem der nächste Spieler einen Schuss ausführt; oder
- wenn der Spieler beginnt, den nächsten Schuss vorzubereiten (Stand bilden, lose Naturstoffe entfernen).

Wenn also ein fixierter Ball durch starken Wind oder abfallendes Gelände ins Rollen kommt, muss dieser ohne Strafpunkt zurückgelegt werden. Wenn der Ball nicht fixiert war, darf dieser nicht zurückgelegt werden. Ein Ball gilt in dem Moment als markiert, in dem der Ballmarker unter Beachtung der Regel 17.2 den Boden berührt.

#### **Hinweise:**

Wenn sich ein Spieler unsicher ist, ob ein Ball vollständig zur Ruhe gekommen ist, sollte er den Flight informieren und ihn bitten, den nächsten Schuss zu verzögern. Wird ein Ball trotz dieser Benachrichtigung geschossen, gilt die Position des betreffenden Balls nicht als fixiert (gesichert).

Tritt ein anderer Spieler einen Ball, bevor ein anderer Ball deutlich zur Ruhe gekommen ist, so ist die Position nicht fixiert.

Es ist Spielern nicht gestattet, das Spiel absichtlich zu verzögern, in der Hoffnung, dass ein ruhender Ball anfängt sich zu bewegen.

## 17.2 Markieren

Ein Ball darf durch Spieler/innen selbst oder eine andere Person, die von den Spielern/innen beauftragt wurde, markiert werden. Für einen Regelverstoß sind immer die Spieler/innen verantwortlich.

Die Position des Balles muss markiert werden, bevor der Ball entfernt wird. Ein Ball darf nur markiert werden, wenn alle Bälle im Spiel ruhen.

### **Hinweis:**

Um einen Ball korrekt zu markieren, müssen die Spieler/innen den Flight informieren und dann den Ballmarker präzise in der Mitte des Balles in Spielrichtung platzieren. Der Ballmarker sollte eine Verbindung mit der Abschlusskante des Balles haben.

#### ➤ **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**



## 17.3 Platzieren

Wenn der Ball an die markierte Stelle zurückgelegt wird, muss dies durch die Person geschehen, die den Ball markiert hat. Dazu muss der Ball präzise an die Stelle vor den Ballmarker in Spielrichtung platziert werden.

#### ➤ **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

## 17.4 Ball innerhalb 2 Meter vom Ziel

Wenn ein Spieler/eine Spielerin einen Ball schießt und einen anderen Ball innerhalb von 2 Metern Entfernung vom Ziel trifft, **erhält der/die Spieler/in, der/die geschossen hat, einen Strafschuss.**

### **Hinweis:**

Ein Ball, der innerhalb von 2 Metern um das Ziel liegt, sollte entweder markiert und entfernt oder eingelocht werden.

## 17.5 Wann und wo markieren

### **a) Gemähte Bereiche**

Spieler/innen können auf gemähten Bereichen (Fairway, Grün, Wege) überall ihren Ball markieren.

**Ausnahme:**

Nahe an einem Bahnhindernis oder etwas anderem, das die Spiellinie stört, sollte der Ball gespielt werden. Wenn Spieler/innen trotzdem markieren möchten, muss dies zusammen mit einem Flightpartner oder einem Schiedsrichter geschehen.

**b) Rough**

Im Rough (hohes Gras, Büsche, Bäume oder Ähnliches) dürfen die Spieler/innen ihren Ball nicht markieren.

**Ausnahmen:**

1. Spieler/innen dürfen ihren Ball markieren, wenn sie dazu von einem Flightpartner aufgefordert werden (siehe Regel 17.1).
2. Wenn Spieler/innen ihren Ball identifizieren müssen (siehe Regel 19.2). Dazu muss der Flight informieren werden, dass der Ball markiert und angehoben werden soll, so dass der Vorgang beobachtet werden kann.
3. Besteht in steilem oder unebenen Gelände die Gefahr, dass der Ball wegerollt, können die Spieler/innen ihren Ball markieren, ohne diesen wegzunehmen.

**c) Bunker und Gräben**

Spieler/innen dürfen ihren Ball in einem Bunker oder Graben nicht markieren.

**Ausnahme:**

Spieler/innen dürfen ihren Ball markieren, wenn ein Flightpartner dazu auffordert (siehe Regel 17.1).

➤ **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

**17.6 Ballmarker stört**

Wenn ein Ballmarker so positioniert ist, dass er den Stand oder die Spiellinie stört, oder durch den Schuss bewegt werden könnte, haben Spieler/innen das Recht, den Ballmarker durch seinen Besitzer versetzen zu lassen.

Dies kann man folgendermaßen bewerkstelligen:

- Man markiert den Ball in einer beliebigen Richtung des Balles.  
Man muss sich beim Zurücklegen des Balles erinnern in welche Richtung man markiert hat, um zu vermeiden von einer falschen Stelle weiterzuspielen.
- Man stellt den Fuß so nahe wie möglich an den Ballmarker und versetzt diesen um eine Fußlänge. Man muss daran denken, den Ballmarker wieder an die alte Position zu versetzen, bevor der Ball platziert wird, um zu vermeiden, von der falschen Stelle zu schießen.

➤ **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

**17.7 Ballmarker nicht auffindbar**

Sollte der Ballmarker nach dem Markieren nicht mehr gefunden werden, muss der Ball zusammen mit dem Flight ohne Strafschuss platziert werden.

## **18 Ball mit Strafschuss zurücknehmen**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### **18.1 Allgemein**

**Mit einem Strafschuss** dürfen Spieler/innen zu jeder Zeit ihren Ball zurücknehmen und so nahe wie möglich an dem Platz, von wo der letzte Schuss ausgeführt wurde, platzieren. Bevor ein Ball zurückgenommen wird, muss der Flight darüber informiert werden. Mit dem zurückgenommenen Schuss evtl. durchspielte Hindernisse gelten weiterhin als noch nicht durchspielt.

#### **Hinweis:**

Wenn Spieler/innen den Ball mit Strafschuss zurücknehmen, sollte immer die Abschussstelle des Schusses markiert werden, bevor die Spieler/innen die Stelle verlassen, um ihren Ball zu holen.

## **19 Ball suchen und identifizieren**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### **Siehe Definitionen: Spiellinie**

### **19.1 Ball suchen**

Wenn nach einem Ball gesucht wird, ist es an keiner Stelle auf dem Platz erlaubt etwas Festes oder Wachsendes mit Absicht zu zerstören. Gräser, Büsche, Äste oder Ähnliches dürfen berührt und so weit wie nötig zur Seite gebogen werden, um den Ball zu finden und zu identifizieren.

Bei der Suche nach dem Ball, muss immer versucht werden, hinter dem Ball zu bleiben, um zu verhindern, dass die wahrscheinliche Spiellinie verbessert wird.

#### **➤ Strafe für absichtliches Verbessern der Spiellinie: Zwei Strafschüsse**

Sollte bei der Suche nach dem Ball dieser versehentlich bewegt werden, muss der Flight informiert werden, bevor der Ball ohne Strafschuss zurückgelegt wird.

### **19.2 Ball aufnehmen zur Identifikation**

Die Spieler/innen sind dafür verantwortlich, den richtigen Ball zu spielen. Jeder Ball sollte eine Identifikationsmarkierung tragen. Wenn Spieler/innen davon überzeugt sind, der Besitzer eines Balles zu sein, diesen aber nicht identifizieren können, darf der Ball ohne Strafschuss markiert und zur Identifikation aufgenommen werden.

Wenn ein Ball zur Identifikation ohne berechtigten Grund aufgenommen wird, **erhalten die Spieler/innen einen Strafschuss.**

## 20 Ruhender Ball wird bewegt

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### Siehe Definitionen: Äußerer Einfluss

#### 20.1 Durch äußeren Einfluss

Wenn ein Ball durch äußeren Einfluss bewegt wird, erzeugt dies keinen Strafschuss. Der Ball muss zurückgelegt werden.

Sollte die Mehrheit der Flightpartner/innen davon überzeugt sein, dass der Ball mit Absicht bewegt wurde, muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob davon ausgegangen werden kann, dass der Ball mit Absicht bewegt wurde. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass es Absicht war, **erhält der Verantwortliche eine Strafe:**

- **Der Verantwortliche ist ein Turnierspieler oder Zuschauer:**
  - **Erstes Vergehen: Offizielle Verwarnung - Vergehen wird nach der Runde nicht annulliert**
  - **Zweites Vergehen: Disqualifikation oder Platzverweis.**
- **Der äußere Einfluss ist etwas anderes: Entfernung vom Platz**

#### 20.2 Durch Spieler/innen oder deren Ausrüstung

Wenn Spieler/innen ihren Ball bewegen, ohne dass dies ein normaler Schuss war, wird der Ball zurückgelegt und die Spieler/innen **erhalten einen Strafschuss.**

Für die folgenden Punkte erhalten Spieler/innen keine Strafe, wenn der Ball versehentlich bewegt wird:

- Suchen nach dem Ball (Siehe Regel 19.1).
- Ohne Ballberührung beim Bilden des Stands (Siehe Regel 13.3).
- Mit Ballberührung beim Bilden des Stands (Siehe Regel 13.3)
  - **Erstes Vergehen: Offizielle Verwarnung**
  - **Zweites Vergehen: Ein Strafschuss**
- Beim Markieren des Balles
- Beim Entfernen beweglicher Hindernisse (Siehe Regel 16.1).

#### 20.3 Durch Flightpartner/innen oder deren Ausrüstung

Wenn Flightpartner/innen oder deren Ausrüstung den ruhenden Ball eines(r) Spielers/in bewegt, wird der Ball ohne Strafschuss zurückgelegt.

Sollte die Mehrheit der Flightpartner/innen davon überzeugt sein, dass der Ball mit Absicht bewegt wurde, muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob davon ausgegangen werden muss, dass der Ball mit Absicht bewegt wurde. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass es Absicht war, **erhält der/die Flightpartner/in eine Strafe:**

- **Erstes Vergehen: Zwei Strafschüsse - Vergehen wird nach der Runde nicht annulliert**
- **Zweites Vergehen: Disqualifikation.**

Sollte der/die Flightpartner/in versehentlich den falschen Ball geschossen haben, **erhält der/die Flightpartner/in einen Strafschuss** (siehe Regel 14.3).

#### 20.4 Durch einen anderen Ball

Wenn ein ruhender Ball durch einen anderen Ball bewegt wird, wird dieser ohne Strafschuss zurückgelegt.

## 21 Ball in Bewegung wird abgelenkt oder gestoppt [Zum Inhaltsverz.](#)

### Siehe Definitionen: **Äußerer Einfluss**

#### 21.1 Durch äußeren Einfluss

Wenn ein Ball in Bewegung durch einen äußeren Einfluß abgelenkt oder gestoppt wird, muss er ohne Strafschuss von dort gespielt werden, wo dieser liegen bleibt, es sei denn der Ball bleibt im Aus liegen. In diesem Fall wird der Schuss annulliert und erneut gespielt, sofern nicht klar ist, dass der Ball ohnehin im Aus gelandet wäre; in diesem Fall wird der Schlag nicht annulliert.

Sollte die Mehrheit der Flightpartner/innen davon überzeugt sein, dass der Ball mit Absicht abgelenkt oder gestoppt wurde, muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob davon ausgegangen werden kann, dass der Ball mit Absicht abgelenkt oder gestoppt wurde. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass es Absicht war, wird der Schuss annulliert und **der Verantwortliche erhält eine Strafe:**

- **Ein Spieler:**  
**Der Schiedsrichter entscheidet – 3 Strafschüsse oder Disqualifikation**
- **Ein Zuschauer:**  
**Der Schiedsrichter entscheidet – offizielle Verwarnung oder Platzverweis**
- **Wenn davon ausgegangen werden kann, dass dies zur Unterstützung des schießenden Spielers geschah und der schießende Spieler in diese Verschwörung verwickelt ist, werden alle beteiligten Spieler disqualifiziert.**
- **Der äußere Einfluss ist etwas anderes:**  
**Entfernung vom Platz**

#### 21.2 Durch Spieler/innen oder deren Ausrüstung

Wenn Spieler/innen oder deren Ausrüstung ihren Ball ablenken oder stoppen, muss der Ball zurückgelegt werden **und der/die Spieler/in erhält einen Strafschuss.**

#### 21.3 Durch Flightpartner/innen oder deren Ausrüstung

Wenn Flightpartner/innen oder deren Ausrüstung den Ball eines(r) Spielers/in abgelenken oder stoppen, muss dieser ohne Strafschuss von dort gespielt werden, wo dieser liegen bleibt, es sei denn der Ball bleibt im Aus liegen. In diesem Fall wird der Schuss annulliert und erneut gespielt, sofern nicht klar ist, dass der Ball ohnehin im Aus gelandet wäre; in diesem Fall wird der Schlag nicht annulliert.

Sollte die Mehrheit der Flightpartner/innen davon überzeugt sein, dass der Ball mit Absicht abgelenkt oder gestoppt wurde, muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob davon ausgegangen werden muss, dass der Ball mit Absicht abgelenkt oder gestoppt wurde. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass es Absicht war, wird der Schuss annulliert und **der/die Flightpartner/in erhält eine Strafe:**

- **Der Schiedsrichter entscheidet – 3 Strafschüsse oder Disqualifikation**
- **Wenn davon ausgegangen werden kann, dass dies zur Unterstützung des schießenden Spielers geschah und der schießende Spieler in diese Verschwörung verwickelt ist, werden alle beteiligten Spieler disqualifiziert.**

#### **21.4 Durch einen anderen Ball**

##### **a) Ruhender Ball im Spiel**

Wenn der, sich in Bewegung befindliche Ball durch einen ruhenden Ball im Spiel abgelenkt oder gestoppt wird, muss der abgelenkte oder gestoppte Ball ohne Strafschuss von dort gespielt werden, wo er liegen bleibt.

Wenn ein ruhender Ball in Bewegung gerät, nachdem ein anderer Spieler einen Ball geschlagen hat, und die beiden Bälle zusammenstoßen, muss der geschlagene Ball gespielt werden, wie er liegt, und der Ball, der sich in Bewegung gesetzt hat, muss straflos an seiner ursprünglichen Stelle zurückgelegt werden.

##### **b) Ball in Bewegung und im Spiel**

Wenn der, sich in Bewegung befindliche Ball durch einen anderen, sich in Bewegung befindliche Ball abgelenkt oder gestoppt wird, werden beide Schüsse annulliert und die Bälle ohne Strafschuss zurückgelegt.

## **22 Ball im Aus**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

**Siehe Definitionen: Bahn, Bunker and Gräben**

#### **22.1 Allgemein**

Wenn ein Ball im Aus liegt, **erhält der/die Spieler/in einen Strafschuss** und muss den nächsten Schuss so nah wie möglich an der Stelle ausführen, von wo der letzte Schuss gemacht wurde. Mit dem Aus-Schuss evtl. durchspielte Hindernisse gelten weiterhin als noch nicht durchspielt.

##### **Hinweis:**

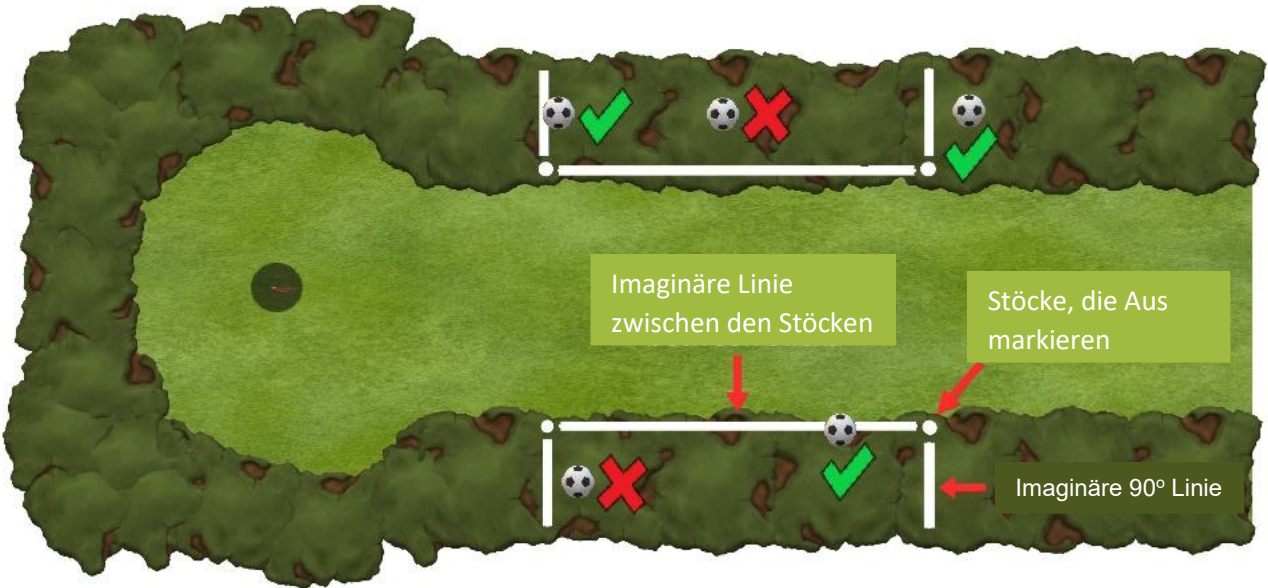
Wenn ein Spieler / eine Spielerin einen Ball ins Aus schießt, wird empfohlen den Ort zu markieren von wo der Ball geschossen wurde, bevor man den Ort verlässt, um den Ball zu holen.

#### **22.2 Ausbereiche und Wasserhindernisse**

Es gibt vier verschiedene Ausbereiche.

##### **a) Gekennzeichnete Ausbereiche**

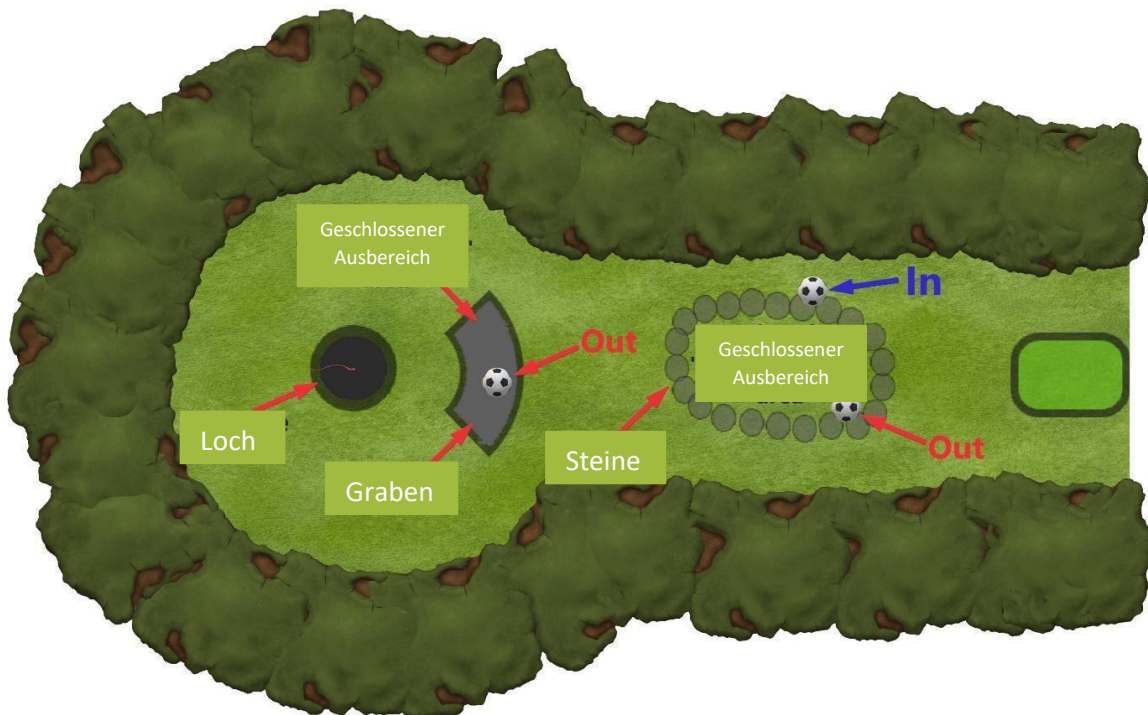
Ausbereiche sind mit Stöcken oder Sprühfarbe gekennzeichnet. Ein Ball liegt im Aus, wenn er mit komplettem Durchmesser zwischen zwei Stöcken liegt und die imaginäre Linie zwischen den beiden Stöcken nicht berührt. Hinter dem ersten und dem letzten Stock stellt man sich eine Linie im 90 Grad-Winkel vor. Damit kann man beurteilen, ob der komplette Umfang des Balles zwischen den Stöcken liegt oder nicht. Wenn ein Ausbereich mit Sprühfarbe gekennzeichnet ist, liegt ein Ball im Aus, wenn er keinen Kontakt mit der gesprühten Linie hat.



**b) geschlossene Ausbereiche**

Ein geschlossener Ausbereich ist ein Bereich, bei dem fraglos ist, ob sich ein Ball innerhalb oder außerhalb dieses Bereichs befindet. Der Bereich sollte klar ersichtlich sein und in der Bahnbeschreibung erklärt sein. Dabei kann es sich um ein Loch im Boden, einen Kreis mit Steinen (bei denen kein Ball zwischen zwei Steinen liegen kann), einen Graben oder ähnliches handeln.

Ein Ball innerhalb eines geschlossenen Ausbereichs ist Aus.



### **c) Wasserhindernis**

Jede normale Wasseransammlung wie Teiche, Flüsse, Bäche o.ä. sind Wasserhindernisse, egal ob natürlich oder menschengemacht.

Wenn ein Wasserhindernis nicht als Ausbereich gekennzeichnet ist (siehe Regel 22.2.a), darf der Ball gespielt werden, solange dieser nicht eindeutig auf dem Wasser schwimmt.

Wenn ein Ball schwimmt, ist er Aus.

#### **Hinweis:**

Wenn sich der Flight nicht darüber einigen kann, ob ein Ball schwimmt oder nicht, muss ein Schiedsrichter gerufen werden.

### **d) Ausserhalb des Kurses**

Ein Ball ist Aus, wenn er ausserhalb des Kurses liegt. Die Grenzen eines Kurses können durch Zäune, Stecken, o.ä. gekennzeichnet sein.

Die Grenzen eines Kurses sind ggf. nicht auf der Bahnbeschreibung ersichtlich, solche Grenzen müssen den Spielern / den Spielerinnen vor Turnierbeginn verkündet werden.

## **22.3 Andere Bahn und überqueren einer anderen Bahn**

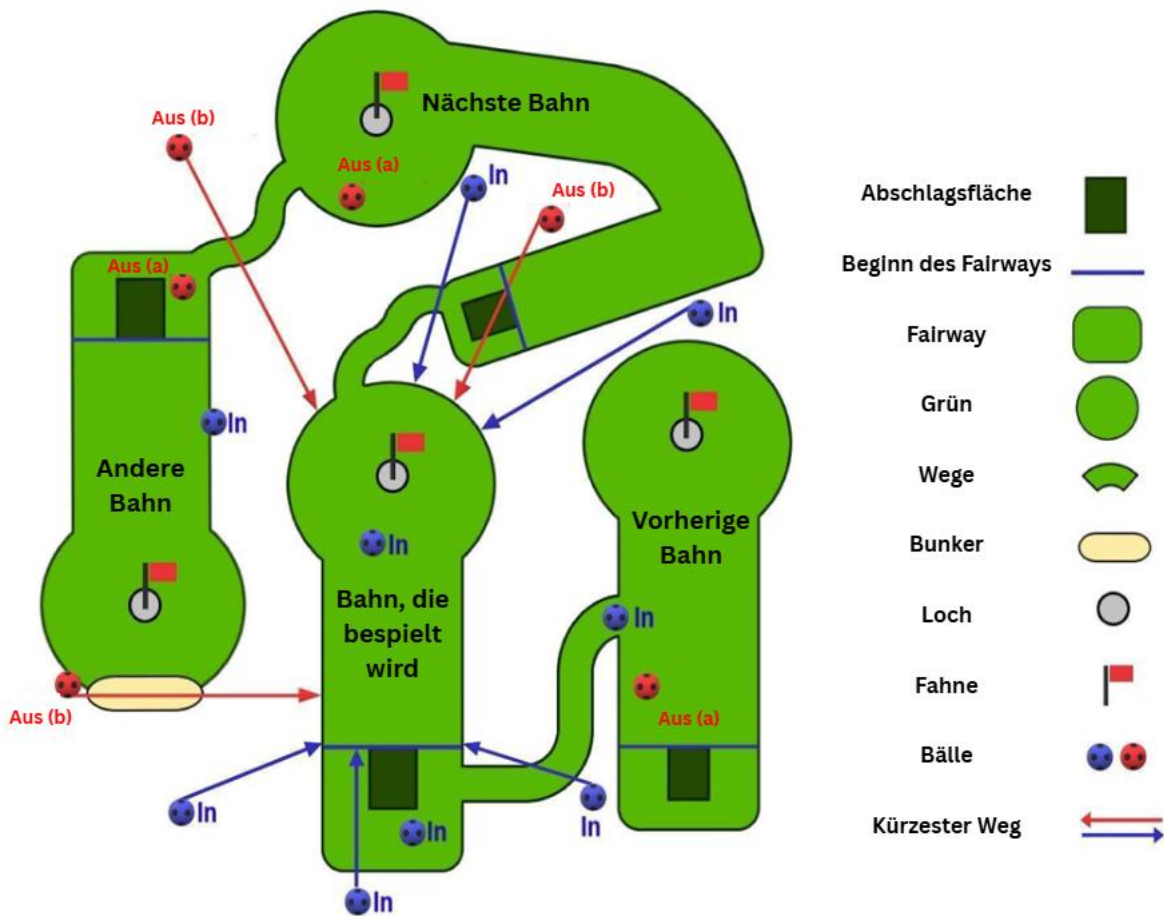
Ein Ball liegt im Aus, wenn dieser auf einer anderen Bahn liegt oder eine andere Bahn überquert hat. Dies gilt auch für Bahnen von Kursen, die gerade nicht gespielt werden.

### **a) Andere Bahn**

Ein Ball liegt auf einer anderen Bahn, wenn dieser mit vollem Umfang auf einem gemähten Bereich liegt, der nicht zu der Bahn gehört, die gerade gespielt wird oder neutrales Gelände darstellt (siehe Regel 22.4). Zu den gemähten Bereichen gehören auch Bunker und Bahnhindernisse, die mit dem gemähten Bereich verbunden sind.

### **b) Überqueren einer anderen Bahn**

Der Ball hat eine andere Bahn überquert, wenn der kürzeste Weg zum Fairway/Grün der Bahn, die gerade gespielt wird, über einen gemähten Bereich führt, der weder zu der Bahn gehört, die gerade gespielt wird, noch zu einem neutralen Gelände (siehe Regel 22.4). Zu den gemähten Bereichen gehören alle Bunker und Bahnhindernisse, die mit den gemähten Bereichen verbunden sind. Das Fairway startet an der vorderen Grenze der Abschlagsfläche.



#### Hinweis für a & b: Aussetzen der Regel

Die Turnierleitung kann vor dem Start des Turniers festlegen und verkünden, dass das Turnier ohne die Regeln „Aus auf einer anderen Bahn“ und „Aus beim Überqueren einer anderen Bahn“ gespielt wird.

#### 22.4 Neutrales Gelände

Alle Flächen auf dem Fußballgolfplatz, die nicht Teil einer Bahn sind, werden als neutrale Fläche definiert. Darin enthalten sind die Flächen um die Bahnen, die mit hohem Gras bewachsen (Rough) sind und die gemähten Wege, die zur ersten Bahn hin sowie von der letzten Bahn weg führen. (Anmerkung DFGV: Gemäß Definition „Bahn“ sind somit auch Wege zwischen nichtaufeinanderfolgenden Bahnen neutrales Gelände.) Liegt ein Ball auf neutralem Gelände, so ist dieser nicht im Aus, solange er nicht in einer markierten Aus-Fläche (siehe Regel 22.2) liegt, oder eine andere Bahn überquert hat (siehe Regel 22.3b).

#### 22.5 Mehrere Wege

Wenn andere Wege mit dem Weg, der von der aktuellen Bahn zur nächsten führt, verbunden sind, gehören diese ebenfalls zur Bahn. Ein Ball ist dort nur dann Aus, wenn er die Vorderkante des Abschlags passiert oder eindeutig auf einem anderen Grün oder einer anderen Spielbahn liegt.

## **22.6 Aus im Loch**

Wenn der Ball im Loch landet, ohne dass vorher alle Bahnhindernisse auf korrekte Weise passiert wurden, so ist der Ball im Aus.

## **23 Bahnhindernisse**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### **Siehe Definitionen: Spielrichtung, Bahn**

### **23.1 Allgemein**

Ein Bahnhindernis kann jeglicher Gegenstand sein (Stock, Stange, Stein, Holz, Eimer, Netz, Fenster oder Ähnliches), der auf der offiziellen Bahnbeschreibung erwähnt wird. Ein Bahnhindernis muss in Spielrichtung um- oder durchspielt, darunter hindurch oder darüber hinweg gespielt werden.

Manche Kurse haben Pseudo-Pflichthindernisse mit lokalen Regeln, bei denen man zwischen verschiedenen Wegen für verschiedene Ergebnisse wählen kann (Abzüge von oder Addition zu Schusszahlen). Diese Regeln sind nicht zulässig; vor dem Turnier muss festgelegt werden, welche Wege verpflichtend sind (ohne Abzüge von oder Addition zu Schusszahlen).

### **23.2 Normale Hindernisse**

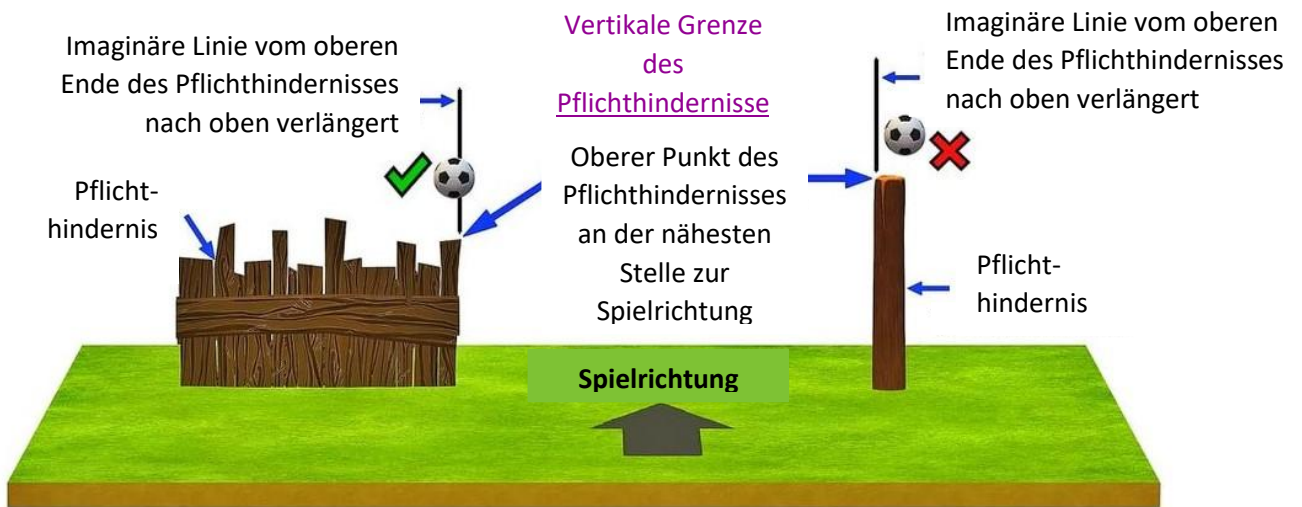
Ein normales Hindernis kann auf jede gewünschte Weise passiert werden.

### **23.3 Pflichthindernisse**

Ein einzelnes Pflichthindernis besteht aus einem Stock, einer Stange, einem Baum, einem Stein, einem Zaun oder Ähnlichem und muss abhängig von der Spielrichtung und der vertikalen Grenze des Bahnhindernisses auf der rechten oder linken Seite umspielt werden.

Die vertikale Grenze eines Bahnhindernisses wird definiert als der obere Punkt des Bahnhindernisses, der der Spielrichtung am nächsten ist, solange keine andere Markierung existiert.

Die vertikale Grenze eines Bahnhindernisses hat eine imaginäre Linie nach oben. Wenn ein Ball über die vertikale Grenze des Bahnhindernisses gespielt wird und dabei während des Fluges nicht mit vollem Umfang außerhalb der imaginären Linie ist, gilt der Schuss als korrekt ausgeführt.



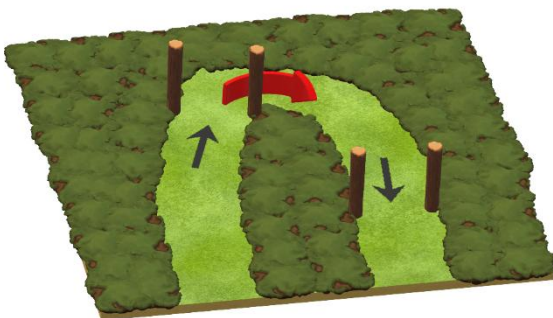
Gibt es mehrere Pflichthindernisse, die so angeordnet sind, dass man zwischen ihnen hindurch spielen muss, gelten diese weiterhin als einzelne Pflichthindernisse und müssen entsprechend gespielt werden.

Wenn der Ball auf der falschen Seite eines Pflichthindernisses vorbei gespielt wird, muss der Ball auf der gleichen (falschen) Seite zurückgespielt werden, bevor das Pflichthindernis erfolgreich auf der korrekten Seite umspielt wird.

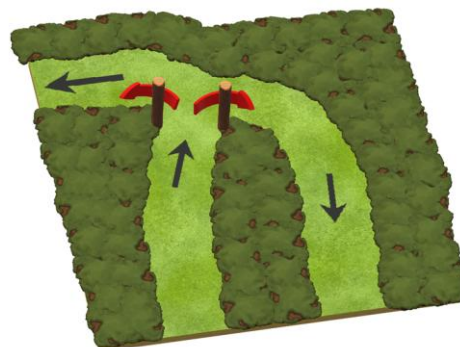
Anders als bei geschlossenen Bahnhindernissen (23.4) kann ein Pflichthindernis nicht als absolviert betrachtet werden. Ein Pflichthindernis gilt theoretisch nur dann als absolviert, wenn ein in Spielreihenfolge nachfolgendes weiteres geschlossenes Hindernis (23.4) oder Bahnhindernis, das getroffen werden muss (23.5), absolviert ist. (Beispiel: Sogar wenn man ein Pflichthindernis zunächst korrekt umspielt hat, könnte ein nachfolgender Schuss oder nachfolgende Schüsse den Ball wieder auf derselben Seite des Pflichthindernisses zurückbringen. In diesem Fall muss das Pflichthindernis erneut korrekt umspielt werden.)

Mehrere Pflichthindernisse, die eine Spielrichtung zwischen ihnen definieren, sind weiterhin als einzelne Pflichthindernisse anzusehen und müssen entsprechend nacheinander umspielt werden. Wenn ein Schuss zwischen zwei einzelnen Pflichthindernissen hindurchgeht und das Fairway dann um eine von diesen herumkurvt, muss der Spieler der Fairway-Richtung folgen, um den Ball um dieses Pflichthindernis zu umspielen. Es ist nicht ausreichend, den Ball rückwärts wieder hindurchzuspielen.

Wenn das Fairway sich jedoch in zwei separate Spielrichtungen aufteilt und jeder Weg um ein anderes Pflichthindernis führt, steht es dem Spieler frei, einen der beiden Spielrichtungen zu wählen.



a) zwei einzelne Pflichthindernisse mit offensichtlich fortsetzender Spielrichtung (z.B. weitere folgende Pflichthindernisse)



b) zwei einzelne Pflichthindernisse mit verschiedenen frei wählbaren Spielrichtungen

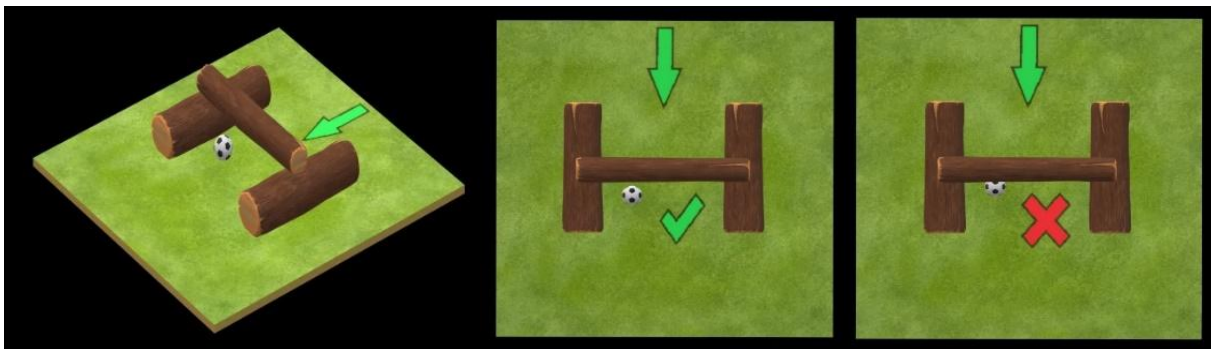
**Hinweis:**

Beabsichtigen Spieler/innen hoch über das Pflichthindernis zu schießen, sollten sie vor dem Schuss den Flight informieren, so dass die Fluglinie überprüft werden kann. Im Zweifelsfall entscheidet die Mehrheit der Flightpartner/innen, ob der Ball gut war oder nicht. Wenn der Flight nicht zu einer Entscheidung kommen kann, wird der Schuss ohne Strafschuss annulliert, und der Schuss wird wiederholt. Bei Match-play muss ein Schiedsrichter gerufen werden, wenn sich die beiden Kontrahenten nicht einigen können.

**23.4 Geschlossene Bahnhindernisse**

Ein geschlossenes Bahnhindernis hat Begrenzungen zu jeder Seite, so dass eine Lücke entsteht, die in Spielrichtung durchspielt werden muss. Wenn das Bahnhindernis verpasst wird, kann der Ball auf einer beliebigen Seite oder durch das Bahnhindernis zurückgespielt werden. Wenn ein Spieler / eine Spielerin durch das Bahnhindernis zurückspielt, muss der Ball in einem nachfolgenden Schuss das Hindernis in Spielrichtung passieren.

Ein geschlossenes Bahnhindernis gilt als korrekt durchspielt, wenn der Ball das geschlossene Bahnhindernis mit vollem Umfang passiert hat. Dies gilt auch für den Fall, wenn der Ball durch das Hindernis zurückgespielt wird. Der Ball hat das geschlossene Bahnhindernis passiert, sobald der Ball zum Ruhen gekommen ist und zwischen Hindernis und Ball kein Kontakt mehr festgestellt werden kann, wenn man in einem 90° Winkel von oben auf den Ball schaut.



**Hinweise:**

Wenn der Ball zurückgespielt wird und dabei ein Bahnhindernis passiert, das bereits korrekt durchspielt wurde, muss dies nicht noch einmal durchspielt werden.

Wenn ein geschlossenes Bahnhindernis mehrere Durchspielöffnungen hat und ein Ball durch eine Öffnung geht, aber mit demselben Schuss rückwärts durch eine andere Öffnung wieder zurückkommt, dann gilt das Bahnhindernis als nicht absolviert.

**23.5 Bahnhindernis, das getroffen werden muss**

Ein Bahnhindernis, das getroffen werden muss, muss in der richtigen Reihenfolge der Hindernisse auf der Bahn absolviert werden. Das Hindernis darf dabei von jeder Seite getroffen werden.

**23.6 Hindernis als Ziel der Bahn**

Hindernisse (Netz, Fenster, Eimer oder Ähnliches) können eine Alternative zu Löchern als Ziel der Bahn sein. Der Ball muss dabei durch die richtige Öffnung, wie auf der Bahnbeschreibung zu sehen ist, gespielt werden und in dem Hindernis verbleiben, um eingelocht zu sein. Kommt der Ball aus dem Hindernis zurück, so ist er nicht eingelocht und muss erneut gespielt werden, bis der Ball im Hindernis verbleibt.

## **24 Loch und Fahnenstange**

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

### **Siehe Definitionen: Bahn**

#### **24.1 Allgemein**

Üblicherweise ist ein Loch das Ziel einer Bahn und wird mit einer Fahne markiert. Der Ball ist eingelocht, wenn dieser im Loch liegt und verbleibt. Der Ball sollte aus dem Loch genommen werden, bevor der nächste Spieler schießt.

#### **24.2 Ball teilweise über dem Loch**

Wenn ein Teil des Balles über dem Loch, oder der Graskante unmittelbar am Loch hängt, haben Spieler/innen ausreichend Zeit, um das Loch zu erreichen, ohne dabei unnötig Zeit zu vergeuden, um zu prüfen, ob der Ball ruht. Wenn der Ball bis dahin nicht ins Loch gerollt ist, wird angenommen, dass der Ball ruht. Sollte der Ball sich aufgrund von Wind oder Schwerkraft noch bewegen, müssen die Spieler/innen den Flight informieren und können 10 Sekunden warten. Die 10 Sekunden müssen dabei laut gezählt werden, so dass die Spieler/innen des Flights es hören können. Dabei ist von allen ein Mindestabstand von einem Meter zum Ball einzuhalten. Nach 10 Sekunden muss der nächste Schuss ausgeführt werden. Sollte der Ball nach den 10 Sekunden ins Loch rollen, wird der Ball zurückgelegt. Ein sich teilweise über dem Loch befindlicher Ball kann nicht durch den Schuss eines nachfolgenden Spielers fixiert werden (siehe 17.1) und muss fertig gespielt werden.

➤ **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

#### **24.3 Fahnenstange**

##### **a) Entfernen oder Halten der Fahnenstange**

Die Fahnenstange darf entfernt werden, wenn dies möglich ist, ohne etwas zu beschädigen, allerdings nicht, wenn ein Ball sich bewegt. Sollte eine Fahnenstange beschädigt sein oder starker Wind herrschen, darf die Fahnenstange durch eine Person gehalten werden, während ein(e) Spieler/in schießt.

➤ **Strafe für Regelverstoß: Ein Strafschuss**

##### **b) Ball lehnt an der Fahnenstange**

Wenn der Ball eines(r) Spielers/in an der Fahnenstange lehnt und dabei nicht im Loch liegt, darf der/die Spieler/in oder eine andere Person, die von dem/der Spieler/in ausgewählt wurde, die Fahnenstange vorsichtig bewegen oder entfernen. Sollte dabei der Ball ins Loch fallen, gilt der Ball mit dem letzten Schuss als eingelocht. Anderenfalls, wenn der Ball sich zwar bewegt hat, aber nicht im Loch zum Liegen kommt, wird der Ball zurück auf den Rand des Loches gelegt und der Spieler macht seinen nächsten Schuss.