

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.



Allgemeine Anleitung:

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.

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

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

Definitionen

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 ein Einfluß, der von jemanden oder etwas ausgeübt wird, ausgenommen Spieler, Ausrüstung oder Ball des entsprechenden Flights. Weder Wind noch Wasser stellen einen äußeren Einfluss dar.

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 Reihenfolgen passiert werden. Wenn ein Bahnhindernis nicht richtig passiert wird und das nächste Bahnhindernis mit diesem Schuss auch passiert wird, muss der Spieler beim Zurückspielen, das spätere Bahnhindernis nicht auf die selbe Weise umspielen, wie es 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.

Regeln

1 Spiel

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 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.

1.3 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.**

1.4 Punkte, die hier nicht geregelt sind

Wenn ein strittiger Punkt nicht durch die Regeln abgedeckt ist, sollte die Entscheidung durch die Turnierleitung oder den Schiedsrichter getroffen werden.

2 Kick-Play (auch Zählspiel genannt)

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 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.**

2.3 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.

2.4 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.**

2.5 Maximale Schussanzahl

Jede Bahn hat eine Par-Vorgabe. Die maximale Schussanzahl auf jeder Bahn ist das Dreifache 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.

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 Strafen generell

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

2.8 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 die Scorecard, Zweitgenannte für das Mobiltelefon. 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)

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

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

5.1 Allgemein

Zur Ausrüstung zählt alles was Spieler/innen nutzen, tragen oder mit sich führen, außer Ball und Ballmarker.

5.2 Schuhwerk

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

6 Ball

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 eines Ball 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

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.

- **Strafe 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

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

Siehe Definitionen: Bahn

8.1 Aktueller Turnierkurs

Es ist nicht erlaubt auf einem Kurs zu trainieren, auf dem zu diesem Zeitpunkt eine Turnierrunde gespielt wird. Die Zeit einer Turnierrunde beginnt mit dem Start des ersten Flights und endet, wenn der letzte Flight die letzte Bahn abgeschlossen hat.

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

8.2 Während einer Runde

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

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

9 Beratung

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 den Spieler/innen nicht anzeigen wohin der Ball gespielt werden soll, sondern nur mit einem/einer Spieler/in reden, die Ausrüstung tragen oder die Ergebnisse notieren.

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

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 irgend einer Weise zu verändern.

Nachdem die Stelle gezeigt wurde, müssen die Partner/innen diese verlassen, bevor der Schuss ausgeführt wird.

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

10 Platz- und Wetterverhältnisse

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 Reparaturbereiches. Dieser Bereich muss deutlich sichtbar sein.

Ein Ball befindet sich in einem Reparaturbereich, 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 Reparaturbereich liegen, wenn dieser bis 1 Meter von den Objekten entfernt liegt, die den Reparaturbereich markieren und diese Objekte die Spiellinie stören.

Abhilfe:

Wenn ein Ball innerhalb eines Reparaturbereiches 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 bergrenzte 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

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 am weitesten vom Loch entfernt liegt.

11.2 Änderung der Reihenfolge

Wenn Bälle markiert werden müssten, kann der Flight entscheiden, dass Bälle, die näher zum Loch oder einem Bahnhindernis liegen, zuerst gespielt werden. Bälle nahe an Bahnhindernissen sollten immer zuerst gespielt werden. Wenn Bälle in der Nähe von Bahnhindernissen markiert und wieder platziert werden, ist dies zusammen mit einem Flightpartner oder Schiedsrichter zu tun. Wenn der Ball innerhalb 2 Meter um das Loch liegt, muss der/die Spieler/in entweder versuchen den Ball einzulochen oder diesen markieren und entfernen, bevor der nächste Schuss ausgeführt wird.

12 Abschlagsfläche

Siehe Definitionen: Bahn

12.1 Abschlagsmarkierung und Abschlag

a) **Abschlagsmarkierung**

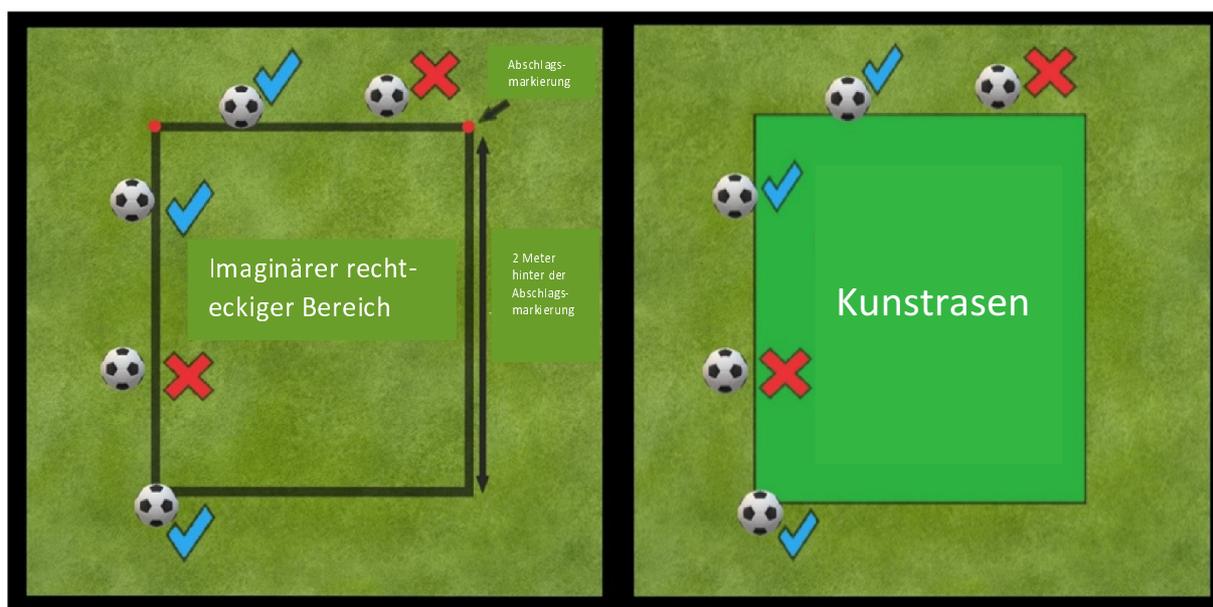
Die Abschlagsfläche ist der Ort, von dem die Spieler/innen den ersten Schuss auf einer neuen Bahn ausführen müssen. Die Fläche kann mit zwei Markierungen (Steine, Stöcke, oder Ähnliches) markiert werden, welche die Front der Abschlagsfläche und den Beginn der Bahn darstellen. Spieler/innen können den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

Die Abschlagsfläche kann auch durch ein Quadrat aus Kunstrasen oder anderem Material markiert werden, dessen Frontlinie den Beginn der Bahn darstellt. In diesem Fall gilt die 2 Meter Regel nicht.

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 bei Betrachtung von oben innerhalb der Abschlagsfläche, wenn ein Teil des Balles innerhalb der Abschlagsfläche



liegt. Spieler/innen können außerhalb der Abschlagsfläche stehen, um den Ball innerhalb zu schießen.

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 der selben 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

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

14.1 Zulässiger Schuss

Ein Schuss ist eine Vorwärtsbewegung des Fusses mit der Absicht den Ball zu treffen und zu bewegen. Der Schuss kann mit jedem Teil des Fusses ausgeführt werden. Der Fuß darf mit dem Ball 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, solange sich der Ball während des Kontaktes kontinuierlich nach vorne bewegt. Der Ball darf nicht auf dem Fuß balanciert werden. Der Fuß darf vor dem Lupfen nicht gegen den Ball gehalten werden.

b) Schuss mit der Sohle

Beim Schießen mit der Sohle darf der Fuß einen etwas längeren Kontakt mit dem Ball haben. Der Fuß darf vor dem Schießen mit der Sohle nicht gegen den Ball gehalten werden. Nach dem Schuß muss der Spieler das Gleichgewicht halten können.

Hinweis für a & b:

Sollten Spieler/innen den Ball führen, sei es beim Schießen mit der Sohle oder beim Lupfen, sollte ein Schiedsrichter gerufen werden. Der Schiedsrichter schaut dann, ob Spieler/innen nach dem Schießen mit der Sohle oder dem Lupfen, Probleme mit dem Gleichgewicht haben. Gleichgewicht wird so definiert, dass nach dem Schuß auf beiden Beinen gestanden werden kann und nicht, dass das gesamte Körpergewicht auf dem Schussbein lastet. Sollte der Spieler nach dieser Definition Probleme haben das Gleichgewicht zu halten, ist dies ein Indikator, dass der Ball geführt wurde.

- **Strafe für das Führen des Balles: Ein Strafschuss**

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

Wenn Spieler/innen einen falschen Ball schießen, **erhalten sie dafür einen Strafpunkt**. Schüsse, die mit einem falschen Ball gemacht wurden, zählen nicht zum Ergebnis der Spieler/innen. Wurde der Ball eines(r) anderen Spielers/in geschossen, muss der Ball an den Ort zurückgelegt werden, von wo geschossen wurde.

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

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 Entfernens 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

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

Siehe Definitionen: Spielrichtung, Spiellinie, Bunker und Gräben

17.1 Allgemein

Sollte ein Ball im Spiel stören, können Spieler/innen des Flights 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 spielen statt zu markieren.

Hinweis:

Wenn ein Ball markiert wird, ist die Position des Balls fixiert. Wenn nach dem Markieren der Ball durch starken Wind oder abfallendes Gelände ins Rollen kommt, kann dieser ohne Strafpunkt zurückgelegt werden. Wenn der Ball nicht markiert war, kann 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.

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.**

Bemerkung: 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.

Hinweis:

Dazu stellt man 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

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.

Hinweis:

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

19 Ball suchen und identifizieren

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

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 Stand (Siehe Regel 13.3).
- Mit Ballberührung beim Bilden des Stand (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

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.

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:**

- **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**

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 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.

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 wird 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.

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

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.

Hinweis:

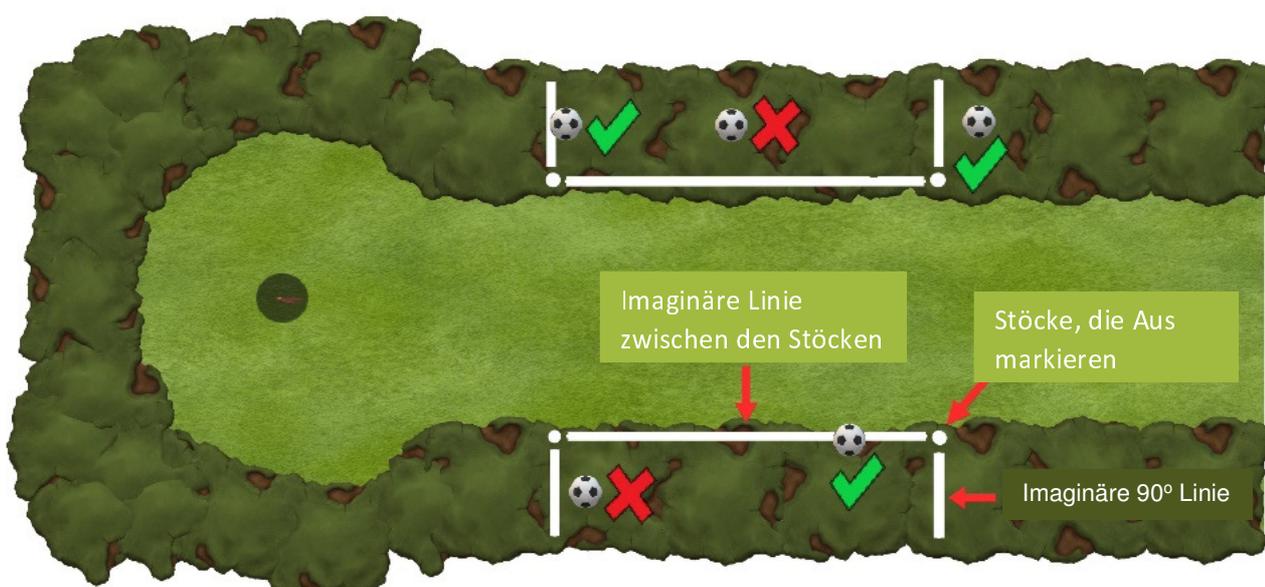
Wenn ein Spieler / eine Spielerin einen Ball ins Aus schießt, wird empfohlen den Ort zu markieren von wo der Ball geschossen wurde, bevor man den Ort verlässt, um den Ball zu holen.

22.2 Ausbereiche und Wasserhindernisse

Es gibt vier verschiedene Ausbereiche.

a) Gekennzeichnete Ausbereiche

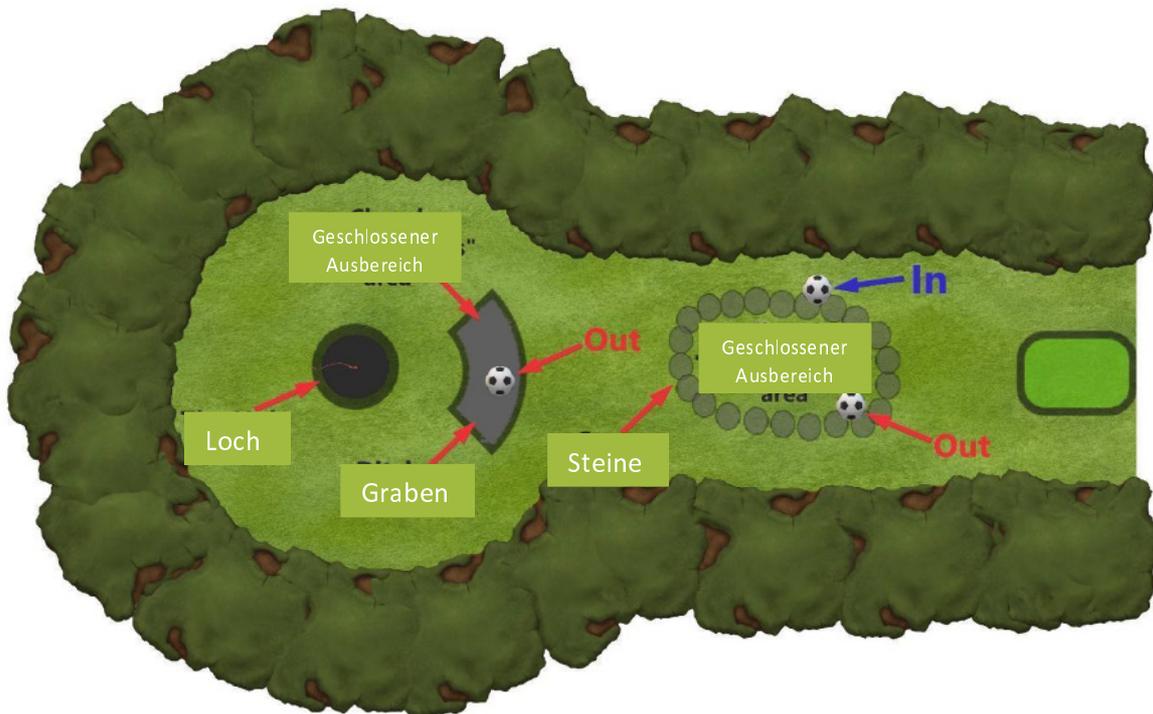
Ausbereiche sind mit Stöcken oder Sprühfarbe gekennzeichnet. Ein Ball liegt im Aus, wenn er mit komplettem Durchmesser zwischen zwei Stöcken liegt und die imaginäre Linie zwischen den beiden Stöcken nicht berührt. Hinter dem ersten und dem letzten Stock stellt man sich eine Linie im 90 Grad Winkel vor. 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.

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 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.

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

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.

23.2 Normale Hindernisse

Ein normales Hindernis kann auf jede gewünschte Weise passiert werden.

23.3 Pflichthindernisse

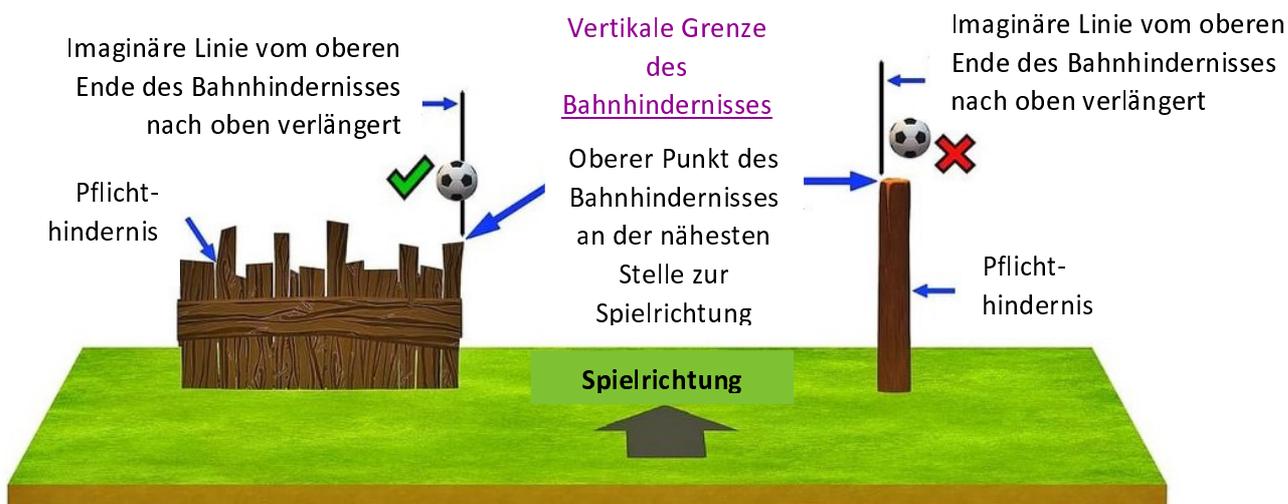
Ein einzelnes Pflichthindernis besteht aus einem Stock, einer Stange, einem Baum, einem Stein, einem Zaun oder Ähnlichem und muss abhängig von der Spielrichtung und der vertikalen Grenze des Bahnhindernisses auf der rechten oder linken Seite umspielt werden.

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 des Pflichthindernisses vorbei gespielt wird, muss der Ball auf der gleichen "falschen" Seite zurückgespielt werden.



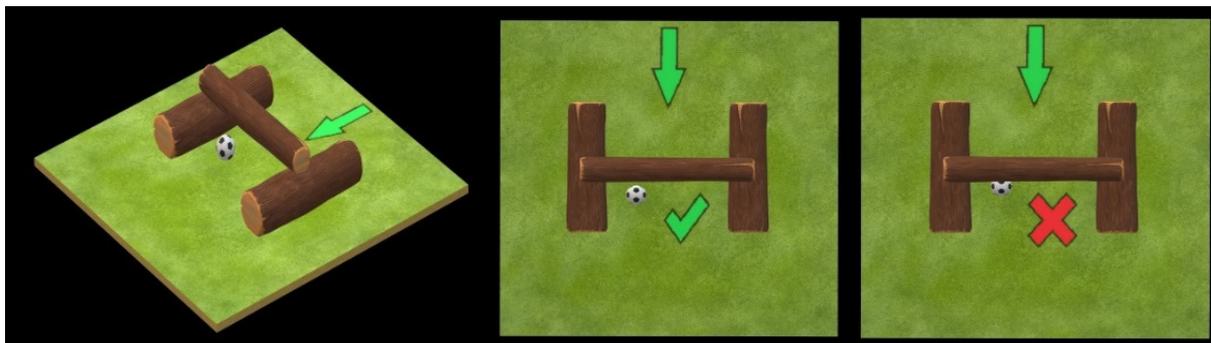
Hinweis:

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 des Flights, 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 zurück gespielt werden. Wenn ein Spieler / eine Spielerin durch das Bahnhindernis zurück spielt, 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 zurück gespielt 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.



Hinweis:

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

23.5 Bahnhindernis, das getroffen werden muss

Ein Bahnhindernis, das getroffen werden muss, kann mit dem Ball von jeder Seite getroffen werden und muss in Spielrichtung 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

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.

➤ **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.