



Offizielle Golfregeln

Gültig ab Januar 2023



PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF



ROLEX-ANZEIGE



Offizielle Golfregeln

gültig ab Januar 2023



Lizenzierte Übersetzung R&A Rules Limited

Einzig vom Deutschen Golf Verband (DGV) anerkannte
Übersetzung der „Rules of Golf“ in die deutsche Sprache
29. Ausgabe der Golfregeln des DGV

Herausgeber:	Deutscher Golf Verband e. V. (DGV), Wiesbaden
Verlag:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Verantwortlich für den Inhalt:	Deutscher Golf Verband e. V. DGV Ausschuss Regeln und Amateurstatut
Gesamtherstellung:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Anzeigen:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Druck:	Köllen Druck+Verlag GmbH, Bonn / Berlin
Herausgegeben:	1. Auflage, Dezember 2022
Copyright© 2022:	The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews and the United States Golf Association (USGA). Publiziert auf Grund Lizenz von R&A Rules Limited. All Rights Reserved Sämtliche Rechte zur deutschsprachigen Ausgabe: Deutscher Golf Verband e. V. (DGV) Wiesbaden Das Werk einschließlich all seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des DGV unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.
ISBN: 978-3-88579-583-4	

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

R&A Rules Limited

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

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

Handicaps (Vorgaben)

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

PLATZHALTER-ANZEIGE



Gemeinsam lenken R&A mit Sitz in St. Andrews, Schottland, und USGA mit Sitz in Liberty Corner, New Jersey, USA, das Spiel weltweit. Sie verfassen die Golfregeln und legen sie aus.

Obwohl beide für unterschiedliche Regionen zuständig sind, erstellen sie gemeinsam ein allgemeingültiges Regelwerk. Die USGA ist für die Golfregeln in den Vereinigten Staaten und Mexiko verantwortlich, während der R&A mit Zustimmung der ihm angeschlossenen Golfverbände die gleiche Verantwortlichkeit für alle anderen Teile der Welt innehat.

R&A und USGA behalten sich vor, sowohl die Golfregeln als auch ihre Auslegungen zu jeder Zeit zu ändern.

www.RandA.org

www.USGA.org

PLATZHALTER-ANZEIGE

Inhalt

Vorwort der Golfregeln 2023	14
Die wichtigsten Änderungen in den Golfregeln 2023	18
Wie man das Regelbuch benutzt	20
I. Die Grundlagen des Spiels (Regeln 1-4)	23
Regel 1 – Das Spiel, Verhalten der Spieler und die Regeln	24
1.1 Das Golfspiel	24
1.2 Richtlinien für das Verhalten von Spielern	24
1.3 Spielen nach den Regeln	25
Regel 2 – Der Platz	29
2.1 Platzgrenzen und das Aus	29
2.2 Festgelegte Bereiche des Platzes	29
2.3 Gegenstände oder Bedingungen, die das Spiel beeinflussen können	31
2.4 Spielverbotszonen	31
Regel 3 – Das Turnier	32
3.1 Wesentliche Bestandteile aller Turniere	32
3.2 Lochspiel	33
3.3 Zählspiel	39
Regel 4 – Ausrüstung des Spielers	43
4.1 Schläger	43
4.2 Bälle	49
4.3 Gebrauch von Ausrüstung	50
II. Spielen der Runde und eines Lochs (Regeln 5-6)	55
Regel 5 – Spielen der Runde	56
5.1 Bedeutung von „Runde“	56
5.2 Üben auf dem Platz vor der Runde oder zwischen den Runden	56
5.3 Beginn und Ende einer Runde	57
5.4 Spielen in Gruppen	58
5.5 Üben auf der Runde oder während einer Spielunterbrechung	59
5.6 Unangemessene Verzögerung; zügiges Spiel	60
5.7 Unterbrechung des Spiels; Wiederaufnahme des Spiels	61

Regel 6 – Spielen eines Lochs	65
6.1 Das Spielen eines Lochs beginnen	65
6.2 Spielen eines Balls vom Abschlag	66
6.3 Beim Spielen eines Lochs benutzter Ball	69
6.4 Spielfolge beim Spielen des Lochs	72
6.5 Beenden eines Lochs	76
III. Spielen des Balls (Regeln 7-11)	77
Regel 7 – Ballsuche: Ball finden und identifizieren	78
7.1 Wie Ball redlich gesucht wird	78
7.2 Wie Ball identifiziert wird	79
7.3 Ball zum Identifizieren aufnehmen	79
7.4 Ball versehentlich beim Versuch bewegt, ihn zu finden oder zu identifizieren	80
Regel 8 – Den Platz spielen, wie er vorgefunden wird	81
8.1 Handlungen des Spielers, die Bedingungen verbessern, die den Schlag beeinflussen	81
8.2 Absichtliche Handlungen des Spielers, um andere äußere Bedingungen zu verändern, die eigenen Ball in Ruhe oder den zu spielenden Schlag beeinflussen	86
8.3 Absichtliche Handlungen des Spielers, um äußere Bedingungen zu verändern, die den Ball in Ruhe oder den auszuführenden Schlag eines anderen Spielers beeinflussen	87
Regel 9 – Ball spielen, wie er liegt; Ball in Ruhe aufgenommen oder bewegt	88
9.1 Ball spielen, wie er liegt	88
9.2 Entscheiden, ob sich ein Ball bewegt hat und wodurch die Bewegung verursacht wurde	89
9.3 Ball durch Naturkräfte bewegt	90
9.4 Ball durch den Spieler aufgenommen oder bewegt	91
9.5 Ball durch Gegner im Lochspiel aufgenommen oder bewegt	92
9.6 Ball durch äußeren Einfluss aufgenommen oder bewegt	93
9.7 Ballmarker aufgenommen oder bewegt	94
Regel 10 – Auf Schlag vorbereiten und ausführen; Beratung und Hilfe; Caddies	95
10.1 Einen Schlag ausführen	95
10.2 Beratung und andere Hilfe	97
10.3 Caddies	101
Regel 11 – Ball in Bewegung trifft versehentlich Person, Tier oder Gegenstand; absichtliche Handlungen, um Ball in Bewegung zu beeinflussen	104
11.1 Ball in Bewegung trifft versehentlich Person oder äußeren Einfluss	104
11.2 Ball in Bewegung absichtlich durch Person abgelenkt oder aufgehalten	106
11.3 Gegenstände absichtlich entfernen oder Bedingungen verändern, um einen Ball in Bewegung zu beeinflussen	108

IV. Sonderregeln für Bunker und Grüns (Regeln 12-13) 111

Regel 12 – Bunker 112

12.1 Wann ein Ball im Bunker liegt	113
12.2 Ball im Bunker spielen	113
12.3 Sonderregeln für Erleichterung bei Ball im Bunker	115

Regel 13 – Grüns 116

13.1 Auf Grüns erlaubte oder geforderte Handlungen	116
13.2 Flaggenstock	121
13.3 Ball ragt über den Lochrand hinaus	125

V. Ball aufnehmen und ins Spiel zurückbringen (Regel 14) 127

Regel 14 – Verfahren für den Ball: Markieren, Aufnehmen und Reinigen; an Stelle zurücklegen; Droppen im Erleichterungsbereich; Spielen vom falschen Ort 128

14.1 Ball markieren, aufnehmen und reinigen	128
14.2 Ball an Stelle zurücklegen	130
14.3 Ball im Erleichterungsbereich droppen	133
14.4 Wann der Ball des Spielers wieder im Spiel ist, nachdem ursprünglicher Ball nicht mehr im Spiel war	139
14.5 Fehler beim Ersetzen, Zurücklegen, Droppen oder Legen des Balls berichtigen	140
14.6 Nächsten Schlag von der Stelle des vorigen Schlags ausführen	141
14.7 Spielen vom falschen Ort	143

VI. Strafblose Erleichterung (Regeln 15-16) 147

Regel 15 – Erleichterung von losen hinderlichen Naturstoffen und beweglichen Hemmnissen (einschließlich Ball oder Ballmarker, die das Spiel unterstützen oder beeinträchtigen) 148

15.1 Lose hinderliche Naturstoffe	148
15.2 Bewegliche Hemmnisse	149
15.3 Ball oder Ballmarker unterstützt oder stört das Spiel	152

Regel 16 – Erleichterung von ungewöhnlichen Platzverhältnissen (einschließlich unbeweglicher Hemmnisse), Gefährdung durch Tiere, eingebetteter Ball 155

16.1 Ungewöhnliche Platzverhältnisse (einschließlich unbeweglicher Hemmnisse)	155
16.2 Gefährdung durch Tiere	162
16.3 Eingebetteter Ball	164
16.4 Ball aufnehmen, um zu sehen, ob er sich in einer Lage befindet, von der Erleichterung erlaubt ist	167

VII. Erleichterung mit Strafe (Regeln 17-19)	169
Regel 17 – Penalty Areas	170
17.1 Wahlmöglichkeiten für Ball in Penalty Area	170
17.2 Möglichkeiten, nachdem Ball aus Penalty Area gespielt wurde	175
17.3 Keine Erleichterung nach anderen Regeln für einen Ball in der Penalty Area	179
Regel 18 – Erleichterung mit Strafe von Schlag und Distanzverlust, Ball verloren oder Aus, provisorischer Ball	180
18.1 Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust ist jederzeit zulässig	180
18.2 Ball verloren oder im Aus: Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust muss in Anspruch genommen werden	181
18.3 Provisorischer Ball	183
Regel 19 – Ball unspielbar	187
19.1 Spieler darf überall auf dem Platz Erleichterung für unspielbaren Ball in Anspruch nehmen, außer in Penalty Area	187
19.2 Erleichterungsverfahren für einen unspielbaren Ball im Gelände oder auf dem Grün	187
19.3 Erleichterungsverfahren für unspielbaren Ball im Bunker	190
VIII. Vorgehensweise für Spieler und Spielleitung bei strittigen Fällen der Regelanwendung (Regel 20)	193
Regel 20 – Entscheiden von Regelfällen während der Runde; Regelentscheidungen eines Referees und der Spielleitung	194
20.1 Entscheiden von Regelfällen während der Runde	194
20.2 Entscheidungen zu Regelfällen	198
20.3 Nicht von den Regeln erfasste Fälle	201
IX. Andere Spielformen (Regeln 21-24)	203
Regel 21 – Andere Formen des Einzel-Zählspiels und -Lochspiels	204
21.1 Stableford	204
21.2 Maximum Score	207
21.3 Par/Bogey	209
21.4 Dreiball-Lochspiel	211
21.5 Andere Spielformen	212

Regel 22 – Vierer	213
22.1 Übersicht über Vierer	213
22.2 Jeder Partner kann für Partei handeln	213
22.3 Partei muss abwechselnd schlagen	214
22.4 Beginn der Runde	214
22.5 Partner dürfen Schläger gemeinsam benutzen	215
22.6 Verbot für Spieler, hinter dem Partner zu stehen, wenn ein Schlag ausgeführt wird	215
Regel 23 – Vierball	216
23.1 Übersicht über Vierball	216
23.2 Zählweise im Vierball	216
23.3 Wann die Runde beginnt und endet; wann ein Loch beendet ist	218
23.4 Einer oder beide Partner dürfen die Partei vertreten	219
23.5 Handlungen des Spielers beeinflussen Spiel des Partners	220
23.6 Spielfolge der Partei	221
23.7 Partner dürfen Schläger gemeinsam benutzen	221
23.8 Verbot für Spieler, hinter dem Partner zu stehen, wenn ein Schlag ausgeführt wird	221
23.9 Wann eine Strafe nur für einen Partner oder für beide Partner anfällt	221
Regel 24 – Mannschaftsturniere	224
24.1 Übersicht über Mannschaftsturniere	224
24.2 Turnierbedingungen in Mannschaftsturnieren	224
24.3 Mannschaftskapitän	224
24.4 Erlaubte Beratung in Mannschaftsturnieren	225
X. Anpassungen für Spieler mit Behinderungen (Regel 25)	227
Regel 25 – Anpassungen für Spieler mit Behinderungen	228
25.1 Überblick	228
25.2 Änderungen für blinde Spieler	229
25.3 Änderungen für Spieler mit Amputation	231
25.4 Änderungen für Spieler, die Mobilitätshilfen benutzen	232
25.5 Änderungen für Spieler mit intellektueller Beeinträchtigung	236
25.6 Allgemeine Bestimmungen für alle Kategorien von Behinderungen	237
XI. Definitionen	239
Index	267
Weitere Publikationen	280

PLATZHALTER-ANZEIGE

Vorwort zur Ausgabe 2023 der Golfregeln

Willkommen zu den Golfregeln, die ab 1. Januar 2023 weltweit gültig sein werden. Diese neue Ausgabe orientiert sich an den Grundsätzen, die schon immer für die R&A und die USGA im Golf galten, setzt aber den Modernisierungsprozess fort, der vor zehn Jahren damit begonnen hat, einfachere Formulierungen, praxisorientierte Verfahren und intuitive Antworten vorzusehen. Wir werden weiter daran arbeiten, die Regeln einheitlicher, einfacher, verständlicher und (wo möglich) weniger bestrafend zu gestalten.

Die wesentlichen Änderungen werden auf den Seiten 18 und 19 erläutert. Die angepassten Golfregeln für Spieler mit Behinderung sind jetzt als Regel 25 in den Hauptteil der Regeln aufgenommen worden. Diese wichtige Entwicklung spiegelt unser Bestreben wider, dass Golf alle diejenigen willkommen heißen soll, die daran teilnehmen und gegeneinander wetteifern möchten. Einige der neuesten Änderungen sollen Referees und Spielleitungen die Anwendung der Regeln erleichtern, wobei die Spieler immer im Mittelpunkt bleiben. Es gibt mehr Grafiken, um die Anwendung der Regeln zu illustrieren und es wurden viele Strafen vereinfacht.

Nützliche Informationen wurden aus den „Klarstellungen“ in die jeweilige Regel übertragen. Die Anzahl der im Offiziellen Handbuch zu den Golfregeln verbleibenden „Klarstellungen“ wurde erheblich reduziert. Updates der Klarstellungen werden weiterhin vierteljährlich online erscheinen.

Die vor vier Jahren veröffentlichte Spieler-Edition der Offiziellen Golfregeln wird nun nur noch digital angeboten und entspricht damit der Art und Weise, in der wir Informationen beschaffen und durch eine Reduzierung bei Druck und Vertrieb unseren CO₂-Ausstoß senken wollen. Unser digitales Angebot enthält zahlreiche erklärende Videos und Grafiken, zusammen mit Antworten auf häufig gestellte Fragen.

Dies alles zielt darauf ab, bei der Anwendung der Regeln in den Situationen zu helfen, in denen sich Spieler überall auf der Welt am häufigsten befinden. Das Auffinden der gewünschten Informationen wird durch die verbesserte Suchfunktion erleichtert. Wir danken allen unseren Ausschüssen und Mitarbeitern für ihre weitreichende und gründliche Arbeit beim Verfassen der neuen Golfregeln, sowie auch allen anderen, die ihren Beitrag dazu während der außerordentlichen und herausfordernden Umstände der globalen Pandemie geleistet haben.

Doug Norval

Vorsitz
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Kendra B. Graham

Vorsitz
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

PLATZHALTER-ANZEIGE

Liebe Golfspielerinnen und Golfspieler,

Regeln und deren Einhaltung spielen gerade in einem Sport, der weitgehend ohne Schiedsrichter auskommt, eine besondere Rolle. Die offiziellen Golfregeln sind daher quasi das Grundgesetz des Golfsports weltweit. Sie bestimmen das Verhalten auf dem Platz und sagen uns, was erlaubt ist und was nicht. Sie zu kennen und einzuhalten, ist die Basis des berühmten Spirit of the Game, der unseren Sport so besonders macht.

Hatten sich bei der letzten Anpassung in 2019 die offiziellen Golfregeln grundsätzlich verändert, so gab es jetzt eher geringfügigere Korrekturen durch die beiden obersten Regelinstanzen, den Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) in Schottland, und den amerikanischen Golfverband, der United States Golf Association (USGA). In der ab 2023 gültigen Fassung der offiziellen Golfregeln wurden die einzelnen Formulierungen noch einmal nachgeschärft, sprachlich geglättet und dadurch noch verständlicher gemacht. Grundsätzlich hat sich jedoch die erhebliche Regeländerung von 2019 als sehr positiv bewährt. So ist beispielsweise Ready Golf eine Selbstverständlichkeit für jeden Golfspieler geworden und trägt damit heute dazu bei, die Dauer von Golfunden zu verkürzen.

Ich wünsche uns allen viele entspannte Golfunden, in denen wir selbstverständlich nach den gültigen offiziellen Golfregeln spielen – und zwar weltweit und mit Menschen aus allen Nationen.

Ihr



Claus M. Kobold
Präsident
Deutscher Golf Verband



PLATZHALTER-ANZEIGE

Wesentliche Änderungen in den Golfregeln 2023

Spezifische Regeln

Regel 1.3c(4) Anwendung von Strafen bei mehrfachem Regelverstoß

Die Regel wurde dahingehend geändert, dass die Entscheidung, ob Regelverstöße zusammenhängend oder nicht zusammenhängend sind, bei der Anwendung keine Rolle mehr spielt, das heißt, es wird weniger Fälle geben, bei denen mehrfache Strafen fällig werden.

Regel 3.3b(4) Spieler nicht verantwortlich für Ausweisung des Handicaps auf der Scorekarte oder für Addition der Lochergebnisse

Die Regel wurde dahingehend geändert, dass ein Spieler sein Handicap nicht mehr auf seiner Scorekarte ausweisen muss. Die Spielleitung ist verantwortlich für die Berechnung der Handicapschläge des Spielers für das Turnier und für die darauf beruhende Ermittlung seines Nettoergebnisses.

Regel 4.1a(2) Benutzung, Reparatur oder Ersatz eines während der Runde beschädigten Schlägers

Die Regel wurde dahingehend geändert, einem Spieler den Ersatz eines beschädigten Schlägers zu erlauben, vorausgesetzt, der Schläger wurde nicht missbräuchlich beschädigt.

Regel 6.3b(3) Neu eingesetzter Ball während Loch gespielt wird

Die Strafe für das Spielen eines regelwidrig neu eingesetzten Balls wird von der Grundstrafe auf einen Strafschlag reduziert.

Regel 9.3 Ball durch Naturkräfte bewegt

Die neue Ausnahme 2 schreibt vor, dass ein Ball zurückgelegt werden muss, falls er in einen anderen Bereich des Platzes rollt, nachdem er gedroppt, gelegt oder zurückgelegt wurde. Dies gilt auch, wenn der Ball im Aus zur Ruhe kommt.

Regel 10.2b Andere Hilfe

Regel 10.2b wurde zur größeren Klarheit umgeschrieben und enthält jetzt auch die wesentlichen Grundsätze der im April 2019 herausgegebenen Klarstellungen zur Unterstützung der Regel von 2019.

Regeln 10.2b(1) und (2) wurden geändert, um klarzustellen, dass es weder dem Cadie noch irgendeiner anderen Person erlaubt ist, einen Gegenstand auf den Boden zu stellen, um dem Spieler mit der Spiellinie oder anderen Richtungsinformationen zu helfen (zum Beispiel, wenn der Spieler den Flaggenstock nicht sehen kann), und der Spieler kann die Strafe nicht vermeiden, indem er das Objekt entfernen lässt, bevor er den Schlag macht.

Regel 11.1b Ball in Bewegung trifft versehentlich Person oder äußeren Einfluss: Ort von dem der Ball gespielt werden muss

Regel 11.1b wurde zur größeren Klarheit umgeschrieben.

Regel 11.1b(2) wurde geändert, um klarzustellen, dass wenn ein vom Grün gespielter Ball ein Insekt, den Spieler oder den Schläger, der für den Schlag benutzt wurde, trifft, der Ball gespielt wird wie er liegt - der Schlag wird nicht wiederholt.

Regel 21.1c Strafen in Stableford

Diese Regel wurde geändert, um klarzustellen, dass Strafen in Bezug auf Schläger, Startzeiten und unangemessene Verzögerung nun wie im normalen Zählspiel auf das Loch angewendet werden. Die gleiche Änderung wurde in Regel 21.3c (Strafen bei Par/Bogey) vorgenommen.

Regel 25 Änderungen für Spieler mit Behinderungen

Die Einführung der neuen Regel 25 bedeutet, dass die Änderungen in dieser Regel für alle Turniere, einschließlich aller Spielformen, gelten.

Allgemeine Änderungen

Vorgehensweise bei Erleichterung zurück auf der Linie

Das Erleichterungsverfahren zurück auf der Linie wurde geändert, um klarzustellen, dass der Spieler auf der Linie droppen muss. Die Stelle auf der Linie, an der der Ball nach dem Drop zuerst den Boden berührt, schafft von diesem Punkt aus einen Erleichterungsbereich von einer Schlägerlänge in alle Richtungen. Diese Veränderung bedingt Änderungen der Regeln 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b und 19.3 sowie der Definition von Erleichterungsbereich.

Wie vorzugehen ist, wenn Schlag wiederholt werden muss

Mehrere Regeln, die die Formulierung „Schlag zählt nicht“ enthalten (zum Beispiel Regel 11.1b), wurden so verändert, dass das Versäumnis, einen Schlag zu wiederholen, wenn dies gefordert wird, immer noch ein Verstoß gegen die jeweils geltende Regel ist, aber nicht mehr zur Disqualifikation führen kann.

Wie man das Regelbuch benutzt

Die Golfregeln sind darauf ausgelegt, Antworten auf die zahlreichen Fragen zu geben, die in einem Spiel auftreten, das weltweit auf vielen verschiedenen Arten von Plätzen von Spielern aller Spielstärken gespielt wird.

Dieses Golfregelbuch ist für diejenigen bestimmt, die das Spiel leiten und die zahlreichen Fragen zu beantworten haben, die im Zusammenhang mit Golfturnieren auftreten können.

Bei der Suche nach einer Antwort auf eine Frage oder wenn Sie auf dem Platz einen Regelfall lösen müssen, kann Ihnen das Inhaltsverzeichnis (am Beginn des Buchs) als nützliches Hilfsmittel dienen, die für die Situation zutreffende Regel zu finden.

Der Index (am Ende des Buchs) ist ebenfalls nützlich, schnell die zutreffende Regel zu bestimmen. Zum Beispiel:

- Wenn ein Spieler versehentlich seinen Ball auf dem Grün bewegt hat, bestimmen Sie die Schlüsselwörter der Regelfrage, wie „Ball bewegt“ oder „Grün“.
- Im Index finden Sie die entsprechenden Regeln (Regel 9.4 und Regel 13.1d) unter den Überschriften „Ball bewegt“ und „Grün“.
- Beim Durchlesen dieser Regeln, erhalten Sie die richtige Antwort.

Zusätzlich zur Inhaltsangabe und zum Index der Golfregeln werden Ihnen die nachfolgenden Punkte helfen, dieses Regelbuch effizient und richtig anzuwenden:

Die Definitionen kennen

Es gibt über 70 Definitionen (z.B. ungewöhnliche Platzverhältnisse, Gelände, usw.) die die Grundlage für das gesamte Regelwerk bilden. Eine gute Kenntnis der Definitionen (die im gesamten Buch kursiv gesetzt und in einem Abschnitt gegen Ende des Buches enthalten sind) ist besonders wichtig für die korrekte Anwendung der Regeln.

Der Sachverhalt

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

- Die Spielform (ist es Lochspiel oder Zählspiel, Einzel, Vierer oder Vierball).
- Wer ist betroffen (ist es der Spieler, sein Partner oder Caddie, der Gegner oder sein Caddie, oder ein Äußerer Einfluss)?
- Auf welchem Bereich des Platzes hat sich der Vorfall zugetragen (war es auf dem Abschlag, in einem Bunker, in einer Penalty Area, auf dem Grün, usw.)?
- Was ist tatsächlich vorgefallen?
- Welche Absichten hatte der Spieler (was machte der Spieler und was wollte er machen)?
- Der zeitliche Ablauf des Vorfalls (befindet sich der Spieler noch auf dem Platz, hat der Spieler seine Scorekarte schon eingereicht, ist das Turnier beendet, usw.).

Bezugnahme auf das Regelbuch

Wie oben ausgeführt, sollte die Einsicht in das Regelbuch in der Mehrzahl der Regelfragen, die auf dem Platz entstehen, die Antwort liefern. Aber um Referees, Spielleitungen und andere, die weitere Einzelheiten benötigen, zu unterstützen, veröffentlichen wir ergänzend ein neues Offizielles Handbuch. Es enthält Auslegungen zu den Golfregeln ebenso wie Leitlinien für die Spielleitung mit Empfehlungen zur Organisation des normalen Spielbetriebs und von Turnieren.

I

Die Grundlagen des Spiels

REGELN 1-4



REGEL 1

Das Spiel, Verhalten der Spieler und die Regeln

Zweck der Regel:

Regel 1 schreibt dem Spieler die zentralen Grundsätze des Spiels vor:

- Spielen Sie den Platz, wie Sie ihn vorfinden und den Ball, wie er liegt.
- Spielen Sie nach den Regeln und entsprechend des „Spirit of the Game“ („Der wahre Geist des Golfsports“).
- Sie sind dafür verantwortlich, sich selbst Ihre Strafschläge zuzuschreiben, wenn Sie gegen eine Regel verstoßen, damit Sie gegenüber einem Gegner im Lochspiel oder anderen Spielern im Zählspiel keinen Vorteil gewinnen.

1.1 Das Golfspiel

Golf wird über eine *Runde* von 18 (oder weniger) Löchern auf einem *Platz* gespielt, indem ein Ball mit einem Golfschläger geschlagen wird.

Jedes Loch beginnt mit einem *Schlag* vom *Abschlag* und endet, sobald der Ball auf dem *Grün eingelocht* ist (oder wenn die Regeln anderweitig ein Loch als beendet erklären).

Bei jedem *Schlag* spielt der Spieler

- den *Platz*, wie er ihn vorfindet und
- den Ball, wie er liegt.

Aber: Die Regeln enthalten Ausnahmen, die dem Spieler gestatten, die Verhältnisse des *Platzes* zu verändern und vom Spieler verlangen oder es ihm erlauben, den Ball von einer anderen Stelle als der zu spielen, an der er liegt.

1.2 Richtlinien für das Verhalten von Spielern

1.2a Von allen Spielern erwartetes Verhalten

Von allen Spielern wird erwartet, entsprechend des „Spirit of the Game“ zu spielen, das heißt,

- aufrichtig zu handeln – zum Beispiel, indem sie die Regeln befolgen, alle Strafen anwenden und in allen Aspekten des Spiels ehrlich sind.
- Rücksicht auf andere zu nehmen – zum Beispiel, indem sie zügig spielen, auf die Sicherheit anderer Personen achten und das Spiel anderer nicht stören. Wird ein Ball von einem Spieler in eine Richtung gespielt, in der Gefahr bestehen könnte,

jemanden zu treffen, sollte der Spieler unverzüglich eine Warnung rufen, zum Beispiel den traditionellen Warnruf „Fore“.

- den *Golfplatz* zu schonen – zum Beispiel, indem sie Divots zurücklegen und festtreten, *Bunker* einebnen, Pitchmarken ausbessern und den *Golfplatz* nicht unnötig beschädigen.

Es gibt keine Strafe nach den Regeln, wenn nicht nach diesen Grundsätzen gehandelt wird, **außer** dass die *Spielleitung* das Recht hat, einen Spieler wegen Verstoßes gegen den „Spirit of the Game“ zu disqualifizieren, wenn sie zu der Ansicht gelangt, dass der Spieler ein schwerwiegendes Fehlverhalten begangen hat.

„Schwerwiegendes Fehlverhalten“ ist das Verhalten eines Spielers, das so weit von den erwarteten Normen des Golfspiels entfernt ist, dass die schwerste Strafe, nämlich einen Spieler aus dem Turnier zu nehmen, gerechtfertigt ist.

Für ein Fehlverhalten des Spielers dürfen nur dann andere Strafen als die Disqualifikation verhängt werden, wenn diese Strafen als Teil der Verhaltensvorschriften nach Regel 1.2b erlassen werden.

1.2b Verhaltensvorschriften

Die *Spielleitung* hat das Recht, eigene Vorschriften für das Verhalten von Spielern in einer Platzregel festzulegen.

- Die Verhaltensvorschriften können Strafen, zum Beispiel einen Strafschlag oder die *Grundstrafe* für einen Verstoß gegen die Vorschriften beinhalten.
- Die *Spielleitung* kann bei einem schwerwiegenden Verstoß gegen die Verhaltensvorschriften einen Spieler disqualifizieren.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5I (Erläuterung der Standards für das Verhalten von Spielern).

1.3 Spielen nach den Regeln

1.3a Bedeutung von „Regeln“, Begriffe in Turnieren

„Regeln“ bedeutet:

- Regeln 1-25 und die Definitionen in diesen Golfregeln und
- alle Platzregeln, die von der *Spielleitung* für das Turnier oder den *Platz* erlassen werden.

Spieler sind auch dafür verantwortlich, alle Teile der Turnierbedingungen zu befolgen, die von der *Spielleitung* erlassen wurden (wie Teilnahmevoraussetzungen, Art und Termin des Spiels, Anzahl der *Runden* und die Reihenfolge der Löcher einer *Runde*).

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitte 5C und 8 (Platzregeln und vollständige Sammlung von zugelassenen Musterplatzregeln); **Abschnitt 5A** (Turnierbedingungen).

1.3b Anwendung der Regeln

- (1) Verantwortung des Spielers für die Anwendung der Regeln. Spieler sind dafür verantwortlich, die Regeln auf sich anzuwenden.
- Von Spielern wird erwartet, zu erkennen, wann sie gegen eine Regel verstoßen haben und bei der Anwendung ihrer eigenen Strafen ehrlich zu sein.
 - » Weiß ein Spieler, dass er gegen eine Regel verstoßen hat, die eine Strafe nach sich zieht und versäumt er es absichtlich, die Strafe anzuwenden, ist der Spieler **disqualifiziert**.
 - » Vereinbaren zwei oder mehr Spieler, eine ihnen bekannte Regel oder eine Strafe außer Acht zu lassen und hat einer von ihnen die *Runde* begonnen, sind sie **disqualifiziert** (auch wenn sie noch nicht nach der Übereinkunft gehandelt haben).
 - Ist es erforderlich, eine Tatfrage zu entscheiden, ist der Spieler dafür verantwortlich, nicht nur seine eigenen Kenntnisse des Sachverhalts zu berücksichtigen, sondern auch alle anderen in angemessener Weise verfügbaren Informationen.
 - Ein Spieler kann einen *Referee* oder die *Spielleitung* bezüglich der Regeln um Rat bitten. **Aber**, wenn diese Hilfe nicht in angemessener Zeit zur Verfügung steht, muss der Spieler weiterspielen und den Regelfall später mit einem *Referee* oder der *Spielleitung* klären (siehe Regel 20.1).
- (2) Zustimmung zur „angemessenen Einschätzung“ des Spielers beim Bestimmen eines Orts zur Anwendung der Regeln.
- Viele Regeln verlangen vom Spieler, eine Stelle, einen Punkt, eine Linie, eine Grenze, einen Bereich oder einen anderen Ort nach den Regeln zu bestimmen, zum Beispiel beim
 - » Schätzen, wo ein Ball zuletzt die Grenze einer *Penalty Area* überquert hat,
 - » Schätzen oder Messen, wenn ein Ball bei einem Erleichterungsverfahren *gedroppt* oder gelegt wird oder
 - » *Zurücklegen* eines Balls an seine ursprüngliche Stelle (gleich ob die Stelle bekannt oder geschätzt ist), oder
 - » den *Bereich des Platzes* bestimmen, auf dem der Ball liegt, einschließlich der Bestimmung, ob der Ball auf dem *Platz* liegt.
 - » Bestimmen, ob der Ball in oder auf *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* liegt oder sie berührt.
 - Solche Bestimmungen des Orts müssen zügig und sorgfältig durchgeführt werden, können häufig aber nicht präzise sein.
 - Solange der Spieler unternimmt, was von ihm unter den gegebenen Umständen vernünftigerweise für eine genaue Bestimmung erwartet werden kann,

wird eine vertretbare Entscheidung des Spielers anerkannt, selbst wenn sie sich nach dem *Schlag* durch Videobeweis oder andere Informationen als falsch herausstellt.

- Wird ein Spieler auf eine falsche Bestimmung aufmerksam, bevor der *Schlag* ausgeführt wird, muss diese berichtet werden (siehe Regel 14.5).

1.3c Strafen

- (1) Handlungen, die Strafen nach sich ziehen. Eine Strafe fällt an, wenn der Spieler oder sein *Caddie* gegen eine Regel verstoßen (siehe Regel 10.3c).

Eine Strafe fällt auch an, wenn

- eine andere Person eine Handlung vornimmt, die bei Durchführung durch den Spieler oder dessen *Caddie* ein Regelverstoß wäre und diese Person auf Bitte des Spielers oder mit seiner Ermächtigung handelt oder
- der Spieler sieht, wie eine andere Person seinen Ball oder *Ausrüstung* auf eine Weise behandelt, die ein Verstoß gegen die Regeln wäre, wenn er oder sein *Caddie* so handeln und er keine angemessenen Schritte unternimmt, diese Handlung zu verhindern oder zu beenden.

- (2) Strafmaß. Strafen dienen dazu, jeden möglichen Vorteil eines Spielers auszugleichen. Strafen gibt es in drei Stufen:

- Ein Strafschlag. Diese Strafe wird sowohl im *Lochspiel* als auch im *Zählspiel* nach bestimmten Regeln verhängt, wenn entweder (a) der mögliche Vorteil durch einen Regelverstoß geringfügig ist oder (b) ein Spieler Erleichterung mit Strafe in Anspruch nimmt, indem er einen Ball von einem anderen Ort als dem spielt, an dem der ursprüngliche Ball liegt.
- Grundstrafe (Lochverlust im Lochspiel, zwei Strafschläge im Zählspiel). Diese Strafe gilt für einen Verstoß gegen die meisten Regeln, bei denen der mögliche Vorteil größer ist als der, bei dem nur ein Strafschlag verhängt wird.
- Disqualifikation. Sowohl im *Lochspiel* als auch im *Zählspiel* kann ein Spieler für bestimmte Handlungen oder Regelverstöße, einschließlich schwerwiegenden Fehlverhaltens (siehe Regel 1.2), oder, wenn ein möglicher Vorteil zu groß ist, um das Spielergebnis als gültig anzuerkennen, für das Turnier disqualifiziert werden.

- (3) Keine Ermessensfreiheit zum Abändern von Strafen. Strafen sind nur wie in den Regeln vorgesehen anzuwenden.

- Weder ein Spieler noch die *Spielleitung* ist berechtigt, Strafen in anderer Weise anzuwenden und
- die falsche Anwendung einer Strafe oder das Versäumnis, eine Strafe anzuwenden, darf nur bestehen bleiben, wenn es für eine Berichtigung zu spät ist (siehe Regeln 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d und 20.2e).

Im *Lochspiel* dürfen der Spieler und sein *Gegner* übereinkommen, wie ein Regelfall zu entscheiden ist, solange sie nicht absichtlich übereinkommen, eine ihnen bekannte Regel oder eine Strafe außer Acht zu lassen (siehe Regel 20.1b(1)).

- (4) **Anwendung von Strafen bei mehrfachem Regelverstoß.** Ob ein Spieler sich mehrere Strafen für den Verstoß gegen mehrere Regeln oder den mehrfachen Verstoß gegen die gleiche Regel zuzieht, hängt davon ab, ob es ein zwischenzeitliches Ereignis gab und was der Spieler getan hat.

Es gibt zwei Arten von zwischenzeitlichen Ereignissen bei der Anwendung dieser Regel:

- Die Ausführung eines *Schlags*, oder
- von einem Regelverstoß wissen oder ihn erkennen (auch wenn der Spieler wusste, dass er gegen eine Regel verstoßen hatte, er auf einen Regelverstoß hingewiesen worden war oder er unsicher war, ob er gegen eine Regel verstoßen hatte).

Strafen fallen wie folgt an:

- Es fällt nur eine Strafe an für mehrfache Verstöße zwischen zwischenzeitlichen Ereignissen: Verstößt ein Spieler gegen mehrere Regeln oder mehrfach gegen die gleiche Regel zwischen zwischenzeitlichen Ereignissen, zieht sich der Spieler nur eine Strafe zu.

Wird gegen Regeln mit unterschiedlichen Strafen verstoßen, zieht sich der Spieler nur die jeweils höhere Strafe zu.

- Mehrere Strafen fallen an für Verstöße vor oder nach einem zwischenzeitlichen Ereignis: Verstößt ein Spieler gegen eine Regel und verstößt nach einem zwischenzeitlichen Ereignis gegen die gleiche oder eine andere Regel, zieht sich der Spieler mehrere Strafen zu.

Ausnahme – Bewegter Ball wird nicht zurückgelegt: Muss ein Spieler einen *bewegten* Ball nach Regel 9.4 zurücklegen und spielt den Ball vom *falschen Ort*, statt ihn zurückzulegen, zieht sich der Spieler nur die *Grundstrafe* nach Regel 14.7a zu.

Aber: Jeder Strafschlag, den sich ein Spieler bei einem Erleichterungsverfahren zuzieht (zum Beispiel einen Strafschlag nach den Regeln 17.1, 18.1 und 19.2), fällt immer zusätzlich zu jeder anderen Strafe an.

REGEL

2

Der Platz

Zweck der Regel:

Regel 2 stellt die Grundbegriffe vor, die jeder Spieler vom Platz kennen sollte:

- Es gibt fünf festgelegte Platzbereiche und
- es gibt verschiedene Arten von Gegenständen und Umständen, die das Spiel beeinträchtigen können.

Es ist wichtig, zu wissen, in welchem Bereich des Platzes der Ball liegt und welchen Status störende Gegenstände und Umstände haben, da diese häufig die Möglichkeiten des Spielers beim Spielen des Balls oder bei Inanspruchnahme von Erleichterung beeinflussen.

2.1 Platzgrenzen und das Aus

Golf wird auf einem *Platz* gespielt, dessen Grenzen die *Spielleitung* festlegt. Flächen außerhalb des *Platzes* sind *Aus*.

2.2 Festgelegte Bereiche des Platzes

Es gibt fünf *Bereiche des Platzes*.

2.2a Das Gelände

Das *Gelände* umfasst den gesamten *Platz* mit **Ausnahme** der vier besonderen *Bereiche des Platzes*, die in Regel 2.2b beschrieben sind.

Das *Gelände* umfasst

- den größten Teil des *Platzes*; dort wird der Ball des Spielers am häufigsten gespielt, bis der Ball das *Grün* erreicht.
- *Das Gelände* beinhaltet jegliche Art von Boden und wachsende oder befestigte Gegenstände, die in diesem Bereich vorkommen wie Fairway, Rough und Bäume.

ABBILDUNG 2.2: BEREICHE DES PLATZES



Das **Gelände** umfasst die gesamte Fläche des Platzes, außer:

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 1 Den Abschlag | 3 Bunker |
| 2 Penalty Areas | 4 Das Grün |

2.2b Die vier besonderen Bereiche des Platzes

Bestimmte Regeln betreffen ausdrücklich die vier *Bereiche des Platzes*, die nicht zum *Gelände* gehören:

- der *Abschlag*, den der Spieler bei Beginn des Lochs benutzen muss, das gerade gespielt wird (Regel 6.2),
- alle *Penalty Areas* (Regel 17),
- alle *Bunker* (Regel 12) und
- das *Grün* des Lochs, das der Spieler spielt (Regel 13).

2.2c Feststellen des Bereichs des Platzes, in dem der Ball liegt

Der *Bereich des Platzes*, in dem der Ball des Spielers liegt, beeinflusst die anwendbare Regel beim Spielen des Balls oder bei Inanspruchnahme von Erleichterung.

Ein Ball wird immer so behandelt, als läge er nur in einem *Bereich des Platzes*:

- Liegt ein Ball zum Teil sowohl im *Gelände* als auch in einem der vier besonderen *Bereiche des Platzes*, wird er so behandelt, als ob er in einem besonderen *Bereich des Platzes* liegt.
- Liegt ein Ball gleichzeitig in zwei besonderen *Bereichen des Platzes*, wird er so behandelt, als ob er in dem besonderen Bereich liegt, der als erster in folgender Reihenfolge aufgeführt wird: *Penalty Area*, *Bunker*, *Grün*.

2.3 Gegenstände oder Bedingungen, die das Spiel beeinflussen können

Bestimmte Regeln können straflose Erleichterung bei Beeinträchtigungen durch bestimmte Gegenstände oder Bedingungen ermöglichen, zum Beispiel:

- *lose hinderliche Naturstoffe* (Regel 15.1),
- *bewegliche Hemmnisse* (Regel 15.2) und
- *ungewöhnliche Platzverhältnisse*, wie *Tierlöcher*, *Boden in Ausbesserung*, *unbewegliche Hemmnisse* und *zeitweiliges Wasser* (Regel 16.1).

Aber: Es gibt keine straflose Erleichterung von *Ausmarkierungen* oder *Bestandteilen des Platzes*, die das Spiel beeinträchtigen.

2.4 Spielverbotszonen

Eine *Spielverbotszone* ist ein festgelegter Teil *ungewöhnlicher Platzverhältnisse* (siehe Regel 16.1f) oder einer *Penalty Area* (siehe Regel 17.1e), aus dem das Spielen nicht erlaubt ist.

Ein Spieler muss Erleichterung in Anspruch nehmen, wenn

- sein Ball in einer *Spielverbotszone* liegt oder
- eine *Spielverbotszone* seinen Raum des beabsichtigten *Standes* oder Schwungs beim Spielen eines Balls außerhalb dieser Zone beeinträchtigt (siehe Regeln 16.1f und 17.1e).

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5I(2): (Verhaltensvorschriften dürfen Spielern das Betreten von *Spielverbotszonen* untersagen).

REGEL

3

Das Turnier

Zweck der Regel:

Regel 3 behandelt die drei wesentlichen Bestandteile aller Golfturniere:

- Es wird entweder Lochspiel oder Zählspiel gespielt,
- es wird als einzelner Spieler oder mit einem Partner als Teil einer Partei gespielt und
- es werden Brutto-Ergebnisse gezählt (ohne Anrechnung von Handicap-schlägen) oder Netto-Ergebnisse (mit Anrechnung von Handicapschlägen).

3.1 Wesentliche Bestandteile aller Turniere

3.1a Spielform: Lochspiel oder Zählspiel

(1) Lochspiel oder Zählspiel sind sehr unterschiedliche Spielformen:

- Im *Lochspiel* (siehe Regel 3.2) spielen ein Spieler und ein *Gegner* gegeneinander auf der Grundlage gewonnener, verlorener oder geteilter Löcher.
- In der Grundform des *Zählspiels* (siehe Regel 3.3) stehen alle Spieler im Wettbewerb miteinander auf der Grundlage des Gesamtergebnisses jedes Spielers, das heißt, der Summe aller *Schläge* des Spielers (ausgeführte *Schläge* zuzüglich Strafschläge) auf jedem Loch aller *Runden*.

Die meisten Regeln sind für beide Spielformen gültig; es gibt jedoch bestimmte Regeln, die nur für die eine oder die andere Spielform gelten.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 6C(11) (Überlegungen für die *Spielleitung*, wenn sie ein Turnier ausrichtet, das diese zwei Spielformen in einer *Runde* kombiniert).

(2) Andere Formen des Zählspiels. Regel 21 behandelt andere Spielformen des *Zählspiels* (*Stableford*, *Maximum Score*, *Par / Bogey*), bei denen die Spielergebnisse auf jeweils unterschiedliche Weise ermittelt werden. Die Regeln 1-20 gelten für diese Spielformen mit den in Regel 21 genannten Änderungen.

3.1b Wie Spieler gegeneinander antreten: einzelne Spieler oder Partner

Im Golf spielen entweder einzelne Spieler für sich alleine oder als *Partner* gemeinsam als eine *Partei*.

Die Regeln 1-20 und Regel 25 beziehen sich grundsätzlich auf das Spiel einzelner Spieler; sie gelten aber auch:

- in Turnieren mit *Partnern* (*Vierer* und *Vierball*), mit den in Regel 22 und 23 genannten Änderungen und
- in Mannschaftsturnieren, mit den in Regel 24 genannten Änderungen.

3.1c Wie Spieler Ergebnisse erzielen: Brutto-Ergebnisse oder Netto-Ergebnisse

(1) **Brutto-Turniere.** In einem Brutto-Turnier

- ist das Brutto-Ergebnis eines Spielers an einem Loch oder auf einer *Runde* die Gesamtzahl seiner *Schläge* (ausgeführte *Schläge* zuzüglich Strafschläge).
- Das Handicap des Spielers wird nicht angerechnet.

(2) **Netto-Turniere.** In einem Netto-Turnier

- entspricht das Netto-Ergebnis eines Spielers an einem Loch oder auf einer *Runde* dem Brutto-Ergebnis, bereinigt um die Handicapschläge des Spielers.
- Dies erfolgt, um Spielern unterschiedlicher Leistungsstärke einen fairen Wettkampf gegeneinander zu ermöglichen.

3.2 Lochspiel

Zweck der Regel:

Lochspiel hat besondere Regeln (vor allem bezüglich des Schenkens und der Auskunft über die Schlagzahl), da Spieler und Gegner:

- an jedem Loch alleine gegeneinander im Wettbewerb stehen,
- das Spiel des anderen sehen können und
- ihre eigenen Interessen wahren können.

3.2a Ergebnis des Lochs und des Lochspiels

(1) **Ein Loch gewinnen.** Ein Spieler gewinnt ein Loch, wenn

- der Spieler das Loch mit weniger *Schlägen* (ausgeführte *Schläge* zuzüglich Strafschläge) als sein *Gegner* beendet,
- der *Gegner* das Loch schenkt oder
- der *Gegner* sich die *Grundstrafe* (Lochverlust) zuzieht.

Muss der Ball in Bewegung des *Gegners eingelocht* werden, um das Loch zu teilen und wird der Ball absichtlich von einer Person zu einem Zeitpunkt abgelenkt oder aufgehalten, an dem es äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball *eingelocht* werden kann (zum Beispiel, wenn der Ball am *Loch* vorbeigerollt ist und von dort nicht zurückrollen wird), ist das Loch entschieden und der Spieler gewinnt das Loch (siehe Regel 11.2a, Ausnahme).

(2) Loch teilen. Ein Loch ist geteilt (auch bekannt als „halbiert“), wenn

- Spieler und *Gegner* das Loch mit der gleichen Anzahl *Schläge* (ausgeführte *Schläge* zuzüglich Strafschläge) beenden oder
- Spieler und *Gegner* vereinbaren, das Loch als geteilt zu behandeln (**Aber:** Dies ist nur zulässig, wenn zumindest einer der Spieler einen *Schlag* ausgeführt hat, um das Loch zu beginnen).

(3) Lochspiel gewinnen. Ein Spieler gewinnt ein *Lochspiel*, wenn

- der Spieler mit mehr gewonnenen Löchern gegen seinen *Gegner* führt als noch zu spielen sind,
- der *Gegner* das *Lochspiel* schenkt oder
- der *Gegner* disqualifiziert ist.

(4) Verlängerung eines geteilten Lochspiels. Ist das *Lochspiel* nach dem letzten Loch geteilt

- wird es solange um jeweils ein Loch verlängert, bis ein Gewinner feststeht. Siehe Regel 5.1 (ein verlängertes *Lochspiel* ist die Fortsetzung derselben *Runde* und keine neue *Runde*),
- Die Löcher werden in der gleichen Reihenfolge gespielt wie in der *Runde*, es sei denn, die *Spielleitung* legt eine andere Reihenfolge fest.

Aber: Die Turnierbedingungen können bestimmen, dass das *Lochspiel* mit einem Gleichstand endet und nicht verlängert wird.

(5) Wann ein Ergebnis endgültig ist. Das Ergebnis eines *Lochspiels* wird durch das von der *Spielleitung* festgelegte Verfahren endgültig (dies sollte in den Turnierbedingungen festgelegt sein), zum Beispiel

- wenn das Ergebnis auf der offiziellen Ergebnisliste oder an anderer bezeichneter Stelle erfasst wurde oder
- wenn das Ergebnis einer von der *Spielleitung* benannten Person mitgeteilt wurde.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5A(7) (Empfehlungen, wie ein Ergebnis eines *Lochspiels* endgültig wird).

3.2b Schenken

(1) **Spieler darf Schlag, Loch oder Lochspiel schenken.** Ein Spieler darf den nächsten *Schlag* des *Gegners*, ein Loch oder das *Lochspiel* schenken:

- Nächsten Schlag schenken. Dies ist zu jeder Zeit erlaubt, bevor der *Gegner* den nächsten *Schlag* ausführt.
 - » Der *Gegner* hat in diesem Fall das Loch mit einer Schlagzahl beendet, die den geschenkten *Schlag* einbezieht; der Ball darf von jedem entfernt werden.
 - » Ein Schenken, während der Ball des *Gegners* nach dem vorigen *Schlag* noch in Bewegung ist, bezieht sich auf den nächsten *Schlag*, außer der Ball wird *eingelocht* (in welchem Fall das Schenken keine Rolle spielt).
 - » Der Spieler darf den nächsten *Schlag* des *Gegners* schenken, indem er den Ball in Bewegung ablenkt oder aufhält, wenn dies ausschließlich geschieht, um den nächsten *Schlag* zu schenken und es äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball *eingelocht* wird.
- Loch schenken. Dies ist zu jeder Zeit erlaubt, bevor das Loch beendet ist (siehe Regel 6.5), auch vor Beginn des Lochs.

Der Spieler und sein *Gegner* dürfen nicht vereinbaren, das *Lochspiel* durch das gegenseitige Schenken von Löchern zu verkürzen. Tun sie dies im Wissen, dass es nicht erlaubt ist, sind sie **disqualifiziert**.

- Lochspiel schenken. Dies ist zu jeder Zeit erlaubt, bevor das Ergebnis des *Lochspiels* feststeht (siehe Regel 3.2a(3) und (4)), auch vor Beginn des *Lochspiels*.

(2) **Wie geschenkt wird.** Schenken gilt nur, wenn es unmissverständlich zum Ausdruck gebracht wird:

- Dies kann entweder durch Worte oder durch eine Handlung geschehen, die eindeutig die Absicht des Spielers erkennen lässt, den *Schlag*, das Loch oder das *Lochspiel* zu schenken (zum Beispiel durch eine Geste).
- Nimmt der *Gegner* seinen Ball unter Verstoß gegen eine Regel auf, da er nachvollziehbar zu der missverständlichen Annahme gekommen ist, dass die Aussage oder Handlung des Spielers das Schenken des nächsten *Schlags*, des Lochs oder des *Lochspiels* darstellte, ist dies straflos und der Ball muss an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).

Schenken ist endgültig und kann weder zurückgewiesen noch widerrufen werden.

3.2c Anwendung der Handicaps in Netto-Lochspielen

- (1) **Handicaps mitteilen.** Spieler und *Gegner* sollten einander ihre Handicaps mitteilen, bevor das *Lochspiel* beginnt.

Teilt ein Spieler entweder vor oder während des *Lochspiels* ein falsches Handicap mit und berichtigt diesen Fehler nicht, bevor sein *Gegner* den nächsten *Schlag* ausführt:

- Mitgeteiltes Handicap zu hoch. Der Spieler ist **disqualifiziert**, wenn sich dies auf die Anzahl der zu gewährenden oder zu erhaltenden Schläge auswirkt. Wirkt es sich nicht aus, ist es straflos.
- Mitgeteiltes Handicap zu niedrig. Keine Strafe und der Spieler muss das mitgeteilte niedrigere Handicap nutzen, um die Anzahl der zu gewährenden oder zu erhaltenden Schläge zu errechnen.

- (2) **Löcher, an denen Handicapschläge angerechnet werden.**

- Handicapschläge werden lochweise gewährt und das niedrigere Nettoergebnis gewinnt das Loch.
- Wird ein geteiltes *Lochspiel* verlängert, werden Handicapschläge pro Loch gewährt wie für die *Runde* (es sei denn, die *Spielleitung* bestimmt ein abweichendes Verfahren).

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die Löcher zu kennen, an denen er auf der Grundlage der von der *Spielleitung* festgelegten Handicapverteilung (üblicherweise auf der *Scorekarte* zu finden) Schläge gewährt oder erhält.

Wenden Spieler die Handicapschläge an einem Loch nicht oder fehlerhaft an, gilt das vereinbarte Ergebnis für das Loch, es sei denn, die Spieler berichtigen den Fehler rechtzeitig (siehe Regel 3.2d(3)).

3.2d Verantwortlichkeiten von Spieler und Gegner

- (1) **Gegner Schlagzahl mitteilen.** Der *Gegner* darf den Spieler zu jeder Zeit während des Spielens eines Lochs oder nach Beendigung des Lochs nach der Zahl seiner *Schläge* (ausgeführte *Schläge* zuzüglich Strafschläge) auf dem Loch fragen.

Dies soll dem *Gegner* die Entscheidung ermöglichen, wie er den nächsten *Schlag* oder den verbleibenden Teil des Lochs spielt, oder das Ergebnis des soeben beendeten Lochs zu bestätigen.

Bei der Frage nach der Schlagzahl oder wenn diese ohne vorherige Frage genannt wird,

- muss der Spieler die richtige Schlagzahl mitteilen,
- wird ein Spieler, der die Frage seines *Gegners* nicht beantwortet, so behandelt, als hätte er eine falsche Schlagzahl genannt.

Der Spieler zieht sich die **Grundstrafe (Lochverlust)** zu, wenn er dem *Gegner* die falsche Schlagzahl nennt, es sei denn, der Spieler berichtigt den Fehler rechtzeitig:

- Falsche Schlagzahl angeben, während ein Loch gespielt wird. Der Spieler muss seine richtige Schlagzahl mitteilen, bevor der *Gegner* erneut *schlägt* oder eine ähnliche Handlung vornimmt (zum Beispiel den nächsten *Schlag* oder das Loch schenkt).
- Falsche Schlagzahl mitteilen, nachdem das Loch beendet wurde. Der Spieler muss seine richtige Schlagzahl mitteilen,
 - » bevor einer der beiden Spieler vom nächsten *Abschlag* abschlägt oder eine vergleichbare Handlung ausführt (zum Beispiel das nächste Loch oder das *Lochspiel* schenkt) oder
 - » am letzten Loch des *Lochspiels*, bevor das Ergebnis des *Lochspiels* feststeht (siehe Regel 3.2a(5)).

Ausnahme – keine Strafe, wenn ohne Einfluss auf Ergebnis des Lochs: Es ist straflos, wenn der Spieler eine falsche Schlagzahl angibt, nachdem das Loch beendet ist und dies das Verständnis des *Gegners*, ob er das Loch gewonnen, geteilt oder verloren hat, nicht beeinflusst.

(2) Dem Gegner Strafe mitteilen. Zieht sich ein Spieler eine Strafe zu

- muss der Spieler dies seinem *Gegner* so bald wie möglich mitteilen. Dabei müssen die Entfernung des Spielers zum *Gegner* und andere Umstände berücksichtigt werden. Eventuell ist es nicht immer möglich, dem *Gegner* die Strafe vor dessen nächsten *Schlag* mitzuteilen.
- Dies gilt auch dann, wenn der Spieler nichts von der Strafe weiß (da es von Spielern erwartet wird, dass sie bemerken, wenn sie gegen eine Regel verstoßen haben).

Versäumt der Spieler dies und berichtigt seinen Fehler nicht, bevor der *Gegner* erneut *schlägt* oder ähnliche Handlungen vornimmt, (zum Beispiel den nächsten *Schlag* oder das Loch schenkt), zieht der Spieler sich die **Grundstrafe (Lochverlust)** zu.

Ausnahme – keine Strafe, wenn der Gegner von der Strafe des Spielers wusste: Kannte der *Gegner* die Strafe des Spielers, weil er zum Beispiel gesehen hat, wie der Spieler offensichtlich Erleichterung mit Strafschlag in Anspruch genommen hat, ist es für den Spieler straflos, wenn er den *Gegner* nicht unterrichtet.

- (3) **Kenntnis über den Spielstand im Lochspiel.** Von den Spielern wird erwartet, den Spielstand im *Lochspiel* zu kennen, das heißt, ob einer von ihnen mit einer bestimmten Anzahl gewonnener Löcher im *Lochspiel* führt („so viele Löcher auf“) oder ob Gleichstand im *Lochspiel* besteht („all square“).

Haben sich die Spieler versehentlich auf einen falschen Stand des *Lochspiels* geeinigt:

- können sie den Spielstand des *Lochspiels* berichtigen, bevor einer der beiden Spieler *schlägt*, um das nächste Loch zu beginnen oder, wenn es sich um das letzte Loch handelt, bevor das Ergebnis des Lochs endgültig ist (siehe Regel 3.2a(5)).
- Wird der falsche Spielstand des *Lochspiels* nicht in diesem Zeitraum berichtigt, wird er zum gültigen Spielstand des *Lochspiels*.

Ausnahme – Spieler verlangt rechtzeitig eine Regelentscheidung: Verlangt der Spieler rechtzeitig eine Regelentscheidung (siehe Regel 20.1b) und stellt sich heraus, dass der *Gegner* entweder (1) eine falsche Schlagzahl angegeben oder (2) versäumt hat, den Spieler über eine Strafe zu informieren, muss der falsche Spielstand des *Lochspiels* berichtigt werden.

- (4) **Eigene Rechte und Interessen schützen.** Spieler in einem *Lochspiel* sollten ihre eigenen Rechte und Interessen nach den Regeln wahren:

- Glaubt oder weiß der Spieler, dass der *Gegner* sich für einen Regelverstoß eine Strafe zugezogen hat, kann der Spieler für sich entscheiden, auf den Verstoß zu reagieren oder ihn nicht zu beachten.
- **Aber:** Vereinbaren Spieler und *Gegner*, einen Regelverstoß oder eine ihnen bekannte anzuwendende Strafe nicht zu beachten und hat einer dieser Spieler die *Runde* begonnen, sind beide Spieler nach Regel 1.3b **disqualifiziert**.
- Sind Spieler und *Gegner* uneinig darüber, ob einer von ihnen gegen eine Regel verstoßen hat, kann jeder der beiden seine Rechte schützen, indem er nach Regel 20.1b eine Regelentscheidung verlangt.

Wird ein *Referee* einer Gruppe für die ganze *Runde* zugewiesen, ist er dafür verantwortlich, bei jedem Regelverstoß einzuschreiten, den er beobachtet oder der ihm berichtet wird (siehe Regel 20.1b(1)).

3.3 Zählspiel

Zweck der Regel:

Zählspiel hat besondere Regeln (vor allem bezüglich der Scorekarte und des Einlochens), denn:

- jeder Spieler spielt gegen alle anderen Spieler des Turniers, und
- alle Spieler müssen nach den Regeln gleich behandelt werden.

Nach der Runde müssen der Spieler und der Zähler (der das Ergebnis des Spielers aufschreibt) bestätigen, dass die Ergebnisse des Spielers für jedes Loch richtig sind und der Spieler muss die Scorekarte bei der Spielleitung einreichen.

3.3a Gewinner im Zählspiel

Der Spieler, der alle *Runden* mit dem niedrigsten Gesamtergebnis (ausgeführte *Schläge* zuzüglich Strafschläge) beendet, gewinnt das *Zählspiel*.

In einem Netto-Turnier gewinnt der Spieler mit den wenigsten Netto-Schlägen.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5A(6) (Die Turnierbedingungen sollten besagen, wie bei Gleichstand entschieden wird).

3.3b Ergebnisse im Zählspiel

Die Ergebnisse eines Spielers werden vom *Zähler* auf der *Scorekarte* des Spielers eingetragen. Der *Zähler* wird entweder von der *Spielleitung* bestimmt oder vom Spieler auf eine von der *Spielleitung* gebilligte Weise ausgewählt.

Der Spieler muss für die ganze *Runde* denselben *Zähler* haben, es sei denn, die *Spielleitung* genehmigt entweder vorher oder nachträglich den Wechsel des *Zählers*.

(1) Verantwortlichkeit des Zählers: Eintragen und Bestätigen der Ergebnisse der Löcher auf der Scorekarte. Während der *Runde* sollte der *Zähler* nach jedem Loch die Anzahl der *Schläge* (ausgeführte *Schläge* zuzüglich Strafschläge) mit dem Spieler abklären und dieses Brutto-Ergebnis auf der *Scorekarte* eintragen.

Nach dem Ende der *Runde*

- muss der *Zähler* die Ergebnisse der Löcher auf der *Scorekarte* bestätigen.
- Hatte der Spieler mehr als einen *Zähler*, muss jeder *Zähler* die Ergebnisse für die Löcher bestätigen, an denen er der *Zähler* war, aber beobachtete einer der *Zähler* den Spieler beim Spiel aller Löcher, kann dieser *Zähler* die Ergebnisse aller Löcher bestätigen.

Ein *Zähler* kann sich weigern, das Lochergebnis eines Spielers zu bestätigen, das er für falsch hält. In diesem Fall muss die *Spielleitung* alle verfügbaren Anhaltspunkte berücksichtigen und eine Entscheidung über das Ergebnis des

Spielers für das Loch treffen. Weigert sich der *Zähler* weiterhin, das Ergebnis des Spielers zu bestätigen, kann die *Spielleitung* das Lochergebnis bestätigen oder eine Bestätigung von jemand anderem annehmen, der die Handlungen des Spielers am fraglichen Loch gesehen hat.

Bestätigt ein *Zähler*, der auch ein Spieler ist, wissentlich ein falsches Ergebnis für ein Loch, sollte der *Zähler* nach Regel 1.2a **disqualifiziert** werden.

ABBILDUNG 3.3b: VERANTWORTLICHKEITEN BEI DER SCOREKARTE IM NETTO-ZÄHLSPIEL

Name: John Smith Datum: 09/04/23

Loch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Par	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
Ergebnis	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

Loch	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Summe
Par	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
Ergebnis	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Handicap: 5

Netto: 69

Unterschrift Zähler: [Signature] Unterschrift Spieler: [Signature]

Verantwortlichkeiten

- Spielleitung
- Spieler
- Spieler und Zähler

(2) Verantwortlichkeit des Spielers: Ergebnisse der Löcher bestätigen und Scorekarte einreichen. Während der *Runde* sollte der Spieler seine Ergebnisse für jedes Loch verfolgen.

Nach dem Ende der *Runde*:

- Sollte der Spieler die von seinem *Zähler* eingetragenen Ergebnisse an jedem Loch sorgfältig prüfen und alle offenen Fragen mit der *Spielleitung* klären.
- Muss der Spieler sicherstellen, dass der *Zähler* die Ergebnisse der Löcher auf der *Scorekarte* bestätigt.
- Darf der Spieler ein vom *Zähler* eingetragenes Lochergebnis nicht ändern, **es sei denn**, die Änderung erfolgt mit Zustimmung des *Zählers* oder Genehmigung der *Spielleitung* (aber weder der Spieler noch der *Zähler* muss das veränderte Lochergebnis gesondert bestätigen), und

- muss der Spieler die Lochergebnisse auf der *Scorekarte* bestätigen und sie unverzüglich bei der *Spielleitung* einreichen. Danach darf der Spieler die *Scorekarte* nicht mehr abändern.

Verstößt der Spieler gegen eine der Bestimmungen aus Regel 3.3b, ist er **disqualifiziert**.

Ausnahme – Keine Strafe, wenn der Verstoß durch den Zähler bedingt war, der seinen Pflichten nicht nachkam: Es ist straflos, wenn die *Spielleitung* zu der Ansicht kommt, dass der Verstoß des Spielers gegen Regel 3.3b(2) dadurch verursacht wurde, dass der *Zähler* versäumte, seinen Pflichten nachzukommen (zum Beispiel wenn der *Zähler* sich mit der *Scorekarte* des Spielers entfernte oder sich entfernte, ohne die *Scorekarte* zu bestätigen) und dies vom Spieler nicht zu verhindern war.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5A(5) (Empfehlungen, wie der Zeitpunkt der Rückgabe einer *Scorekarte* festgelegt werden kann).

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“ Abschnitt 8, Musterplatzregel L-1 (Minderung der Strafe für das Einreichen einer *Scorekarte* ohne bestätigte Lochergebnisse).

- (3) **Falsches Ergebnis für das Loch.** Reicht der Spieler eine *Scorekarte* mit einem falschen Ergebnis für ein Loch ein, gilt:

- Eingetragenes Ergebnis höher als tatsächliches Ergebnis. Das eingetragene höhere Ergebnis für das Loch gilt.
- Eingetragenes Ergebnis niedriger als tatsächliches Ergebnis oder kein eingetragenes Ergebnis. Der Spieler ist **disqualifiziert**.

Ausnahme – Unbekannte Strafe nicht berücksichtigt: Ist ein oder sind mehrere Lochergebnisse des Spielers niedriger als die tatsächlichen Ergebnisse, weil ein oder mehrere Strafschläge nicht berücksichtigt worden sind, von denen der Spieler nichts wusste, bevor er die *Scorekarte* zurückgab, gilt:

- Der Spieler ist nicht disqualifiziert.
- Wird der Fehler vor Abschluss des Turniers festgestellt, berichtet die *Spielleitung* das Ergebnis des Spielers für dieses Loch oder diese Löcher, **indem die fehlenden Strafschläge** hinzugerechnet werden.

Diese Ausnahme ist nicht anwendbar,

- wenn die unberücksichtigte Strafe die Disqualifikation ist oder
- wenn dem Spieler mitgeteilt wurde, dass er sich möglicherweise eine Strafe zugezogen hatte oder wenn er nicht sicher war, ob er sich eine Strafe zugezogen hatte und dies nicht vor Rückgabe der *Scorekarte* mit der *Spielleitung* klärte.

- (4) **Spieler nicht verantwortlich für die Angabe des Handicaps auf der Scorekarte oder für die Addition der Lochergebnisse.** Es besteht keine Notwendigkeit für die Angabe des Handicaps auf der *Scorekarte* oder für die Spieler, ihre eigenen Ergebnisse zusammenzuzählen. Reicht der Spieler eine *Scorekarte* ein, auf der ein falsches Handicap ausgewiesen oder angewendet wurde oder auf der er einen Fehler bei der Addition der Lochergebnisse gemacht hat, ist dies straflos.

Nachdem die *Spilleitung* die *Scorekarte* vom Spieler am Ende der *Runde* erhalten hat, ist die *Spilleitung* verantwortlich für:

- die Addition der Lochergebnisse des Spielers,
- die Berechnung der Handicapschläge des Spielers für das Turnier und seines damit berechneten Nettoergebnisses.

Siehe „Leitlinien für die Spilleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel L-2 (Spieler verantwortlich machen für das Handicap auf der *Scorekarte*).

3.3c Nicht eingelocht

Ein Spieler muss an jedem Loch einer *Runde* *einlochen*. *Locht* ein Spieler an einem Loch nicht ein

- Muss der Spieler diesen Fehler berichtigen, bevor er das nächste Loch beginnt oder am letzten Loch der *Runde*, bevor er die *Scorekarte* einreicht.
- Wird der Fehler nicht rechtzeitig berichtet, ist der Spieler **disqualifiziert**.

Siehe Regeln 21.1, 21.2 und 21.3 (Regeln für andere Spielformen des *Zählspiels* (*Stableford*, *Maximum Score* und *Par / Bogey*), bei denen das Spielergebnis abweichend ermittelt wird und ein Spieler nicht disqualifiziert wird, wenn er nicht *einlocht*).

REGEL

4

Ausrüstung des Spielers

Zweck der Regel:

Regel 4 behandelt die Ausrüstung, die Spieler während einer Runde verwenden dürfen. Da Golf ein anspruchsvolles Spiel ist, in dem der Erfolg vom Einschätzungsvermögen, dem Geschick und den Fähigkeiten des Spielers abhängen sollte:

- muss der Spieler zugelassene Schläger und Bälle benutzen,
- darf höchstens 14 Schläger mitführen und
- ist in der Nutzung anderer Ausrüstung eingeschränkt, die sein Spiel künstlich unterstützt.

Zu den genauen Bestimmungen zu Schlägern, Bällen und anderer *Ausrüstung* sowie dem Verfahren zur Beratung und Einsendung von *Ausrüstung* zur Begutachtung der Zulässigkeit, siehe *Ausrüstungsregeln*.

4.1 Schläger

4.1a Für den Schlag zugelassene Schläger

- (1) **Zugelassene Schläger.** Zur Ausführung eines *Schlags* muss der Spieler einen Schläger verwenden, der den Bestimmungen der *Ausrüstungsregeln* entspricht, wenn:

- er neu ist, oder
- seine Spieleigenschaften in irgendeiner Weise verändert wurden (aber siehe Regel 4.1a(2), wenn ein Schläger während der *Runde* beschädigt wurde).

Aber falls sich die Spieleigenschaften eines zugelassenen Schlägers durch Abnutzung im normalen Spielgebrauch verändern, bleibt der Schläger weiterhin regelkonform.

„Spieleigenschaften“ eines Schlägers sind alle Teile, Eigenschaften oder Merkmale, die beeinflussen, wie sich der Schläger spielt oder bei der Ausrichtung hilft, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Gewichtung, Neigung des Schlägerkopfs (Lie), Neigung der Schlagfläche (Loft), Ausrichtungsmerkmale und zulässige äußere Anbauteile.

- (2) **Benutzung oder Instandsetzung oder Ersatz eines während der Runde beschädigten Schlägers.** Wird ein zugelassener Schläger auf der *Runde* oder während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a außer durch Missbrauch beschädigt, darf der Spieler ihn reparieren oder durch einen anderen Schläger ersetzen.

Aber unabhängig von der Art oder Ursache seiner Beschädigung gilt der Schläger für die verbleibende *Runde* weiterhin als regelkonform (**Aber** dies gilt nicht während eines Stechens im *Zählspiel*, da dies eine neue *Runde* ist).

Der Spieler darf für den Rest der *Runde*

- weiterhin *Schläge* mit dem beschädigten Schläger ausführen, oder
- den Schläger instand setzen oder durch einen anderen Schläger ersetzen (siehe Regel 4.1b(4)), außer bei Missbrauch.

Ersetzt der Spieler den beschädigten Schläger durch einen anderen Schläger, muss der Spieler, bevor er den nächsten *Schlag* ausführt, den beschädigten Schläger aus dem Spiel nehmen, indem er wie in Regel 4.1c(1) beschrieben vorgeht.

„Beschädigung während der *Runde*“ bedeutet, dass die Spieleigenschaften eines Schlägers aufgrund einer Handlung während der *Runde* verändert wurden (einschließlich während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a), sei es durch:

- den Spieler (indem er einen *Schlag* oder Übungsschwung mit dem Schläger ausführt, den Schläger aus einem Golfbag herausnimmt oder hineinsteckt, den Schläger fallenlässt, sich auf ihn stützt, wirft oder missbräuchlich verwendet) oder
- durch eine andere Person, äußeren *Einfluss* oder *Naturkräfte*.

Aber: Ein Schläger gilt nicht als „während der *Runde* beschädigt“, wenn seine Spieleigenschaften vom Spieler während der *Runde* gemäß Regel 4.1a(3) absichtlich verändert werden.

- (3) **Absichtliche Veränderungen der Spieleigenschaften eines Schlägers während der Runde.** Ein Spieler darf keinen *Schlag* mit einem Schläger ausführen, dessen Spieleigenschaften er während der *Runde* absichtlich verändert hat (einschließlich während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a):

- indem er eine verstellbare Funktion verwendet oder den Schläger technisch verändert (**außer** es ist zur Instandsetzung von Beschädigungen nach Regel 4.1a(2) erlaubt) oder
- indem er Fremdstoff auf den Schlägerkopf aufbringt (außer zu Reinigungszwecken), um das Verhalten des Schlägers beim *Schlag* zu beeinflussen.

Ausnahme – Verstellbarer Schläger in den ursprünglichen Zustand zurückverstellt oder unzulässiges äußeres Anbauteil entfernt: Dies ist straflos und der Schläger darf in den zwei folgenden Situationen zur Ausführung eines *Schlags* benutzt werden:

- Die Spieleigenschaften eines Schlägers wurden durch Verwendung einer verstellbaren Funktion verändert und vor dem nächsten *Schlag* mit diesem Schläger wird dieser wieder bestmöglich in seinen ursprünglichen Zustand versetzt, indem die verstellbare Funktion zurückgestellt wird.
- Ein unzulässiges äußeres Anbauteil (zum Beispiel ein Aufkleber auf der Schlagfläche) wird vom Schläger entfernt, bevor mit diesem Schläger ein *Schlag* ausgeführt wird.

Strafe für *Schlag* unter Verstoß gegen Regel 4.1a: Disqualifikation.

- Es ist nach dieser Regel straflos, einen unzulässigen Schläger oder einen Schläger, dessen Spieleigenschaften während der *Runde* absichtlich verändert wurden, lediglich zu besitzen (ohne einen *Schlag* damit auszuführen).
- **Aber:** Solch ein Schläger zählt zu der Höchstzahl von 14 Schlägern in Regel 4.1b(1).

4.1b Höchstzahl von 14 Schlägern; Schläger während einer Runde gemeinsam benutzen, hinzufügen und ersetzen

(1) Höchstzahl von 14 Schlägern. Ein Spieler darf nicht:

- eine *Runde* mit mehr als 14 Schlägern beginnen oder
- während der *Runde* mehr als 14 Schläger haben.

Diese Beschränkung umfasst alle Schläger, die vom Spieler oder für ihn mitgeführt werden. **Aber** sie umfasst nicht Teile eines zerbrochenen Schlägers oder getrennte Schlägerteile (zum Beispiel einen Schlägerkopf, Schaft oder Griff), die zu Beginn der *Runde* vom Spieler oder für ihn mitgeführt werden.

Beginnt ein Spieler die *Runde* mit weniger als 14 Schlägern, darf er während der *Runde* Schläger bis zu einer Höchstzahl von 14 Schlägern hinzufügen (siehe Regel 4.1b(4) für Einschränkungen dazu). Ein Schläger gilt als hinzugefügt, sobald der Spieler seinen nächsten *Schlag* mit irgendeinem Schläger ausführt, während sich der hinzugefügte Schläger in seinem Besitz befindet.

Stellt der Spieler fest, dass er gegen diese Regel verstößt, indem er mehr als 14 Schläger hat, muss er den oder die überzähligen Schläger entsprechend Regel 4.1c(1) aus dem Spiel nehmen, bevor er den nächsten *Schlag* ausführt:

- Hat der Spieler die *Runde* mit mehr als 14 Schlägern begonnen, darf er wählen, welchen Schläger oder welche Schläger er als nicht mehr im Spiel befindlich erklärt.

- Hat der Spieler die überzähligen Schläger während der *Runde* hinzugefügt, müssen diese als nicht mehr im Spiel befindlich erklärt werden.

Nimmt der Spieler nach Beginn seiner *Runde* einen liegen gelassenen Schläger eines anderen Spielers auf oder wird ein Schläger versehentlich ohne sein Wissen in die Tasche gesteckt, wird dieser Schläger nicht auf die Höchstzahl von 14 Schlägern angerechnet (**aber** der Schläger darf nicht benutzt werden).

- (2) **Kein gemeinsames Benutzen von Schlägern.** Ein Spieler ist auf die Schläger beschränkt, mit denen er die *Runde* begonnen hat oder die, wie in Absatz (1) erlaubt, hinzugefügt wurden:

- Der Spieler darf keinen *Schlag* mit einem Schläger ausführen, der von einem anderen Spieler eingesetzt wird, der auf dem *Platz* spielt (auch wenn der andere Spieler in einer anderen Gruppe oder einem anderen Turnier spielt).
- Stellt der Spieler fest, dass er durch einen *Schlag* mit dem Schläger eines anderen Spielers gegen diese Regel verstoßen hat, muss er den Schläger entsprechend Regel 4.1c(1) aus dem Spiel nehmen, bevor er den nächsten *Schlag* ausführt.

Siehe Regeln 22.5 und 23.7 (eingeschränkte Ausnahme in Spielformen mit *Partnern*, die *Partnern* das gemeinsame Benutzen von Schlägern erlaubt, wenn sie zusammen nicht mehr als 14 Schläger haben).

- (3) **Kein Ersatz verlorener Schläger.** Beginnt ein Spieler die *Runde* mit 14 Schlägern oder hat er Schläger bis zur Höchstzahl von 14 Schlägern hinzugefügt und verliert dann einen der Schläger auf der *Runde* oder während das Spiel nach Regel 5.7a unterbrochen ist, darf der Spieler diesen Schläger nicht durch einen anderen ersetzen.
- (4) **Einschränkungen beim Hinzufügen oder Austauschen von Schlägern.** Wird ein Schläger hinzugefügt oder ersetzt, wie in Regel 4.1a(2) oder Regel 4.1b(1) beschrieben, darf ein Spieler

- das Spiel nicht unangemessen verzögern (siehe Regel 5.6a),
- keinen Schläger hinzufügen oder ausleihen, der von einem oder für einen anderen Spieler, der auf dem *Platz* spielt, mitgeführt wird (auch wenn der andere Spieler in einer anderen Gruppe oder einem anderen Turnier spielt) oder
- keinen Schläger aus Einzelteilen herstellen, die vom oder für den Spieler oder für irgendeinen anderen Spieler, der auf dem *Platz* spielt (auch wenn der andere Spieler in einer anderen Gruppe oder einem anderen Turnier spielt), mitgeführt werden.

Wird ein Spieler sich während der *Runde* bewusst, gegen diese Regel verstoßen zu haben, indem er unzulässiger Weise einen Schläger hinzufügte oder ersetzte, muss der Spieler diesen Schläger wie in Regel 4.1c(1) beschrieben aus dem Spiel nehmen, bevor er den nächsten *Schlag* ausführt.

Führt der Spieler einen *Schlag* mit einem Schläger aus, der immer noch mitgeführt wird, nachdem er vor oder während der *Runde* (Regel 4.1c(2) oder Regel 4.1c(1)) aus dem Spiel genommen wurde, ist er nach Regel 4.1c(1) **disqualifiziert**.

Strafe für Verstoß gegen Regel 4.1b: Die Strafe wird in Abhängigkeit davon angewandt, wann dem Spieler der Regelverstoß bewusst wird:

- Beim Spielen des Lochs. Die Strafe wird am Ende des Lochs angewandt, das gerade gespielt wird. Im *Lochspiel* muss der Spieler das Loch beenden, das Ergebnis dieses Lochs dem Spielstand des *Lochspiels* hinzurechnen und dann die Strafe anwenden, um den Spielstand des *Lochspiels* entsprechend zu berichtigen.
- Zwischen zwei Löchern. Die Strafe wird für das gerade beendete Loch angewandt, nicht für das nächste Loch.

Strafe im Lochspiel - Spielstand im Lochspiel durch Abzug eines Lochs verändert, Höchstzahl von zwei Löchern:

- Dies ist eine Strafe zur Berichtigung des Spielstands, es ist nicht das gleiche wie die Strafe des Lochverlusts.
- Am Ende des Lochs, das gerade gespielt wird oder beendet wurde, wird der Spielstand des *Lochspiels* durch den Abzug **eines Lochs** für jedes Loch, an dem ein Regelverstoß vorlag, geändert, **höchstens durch den Abzug von zwei Löchern** für die *Runde*.
- Beispiel: Ein Spieler beginnt die *Runde* mit 15 Schlägern und spielt das dritte Loch, als ihm der Verstoß bewusst wird. Er gewinnt das Loch und liegt im *Lochspiel* „3 auf“. Der Spielstand wird höchstmöglich berichtigt, indem zwei Löcher abgezogen werden und der Spieler nur noch „1 auf“ liegt.

Strafen im Zählspiel - zwei Strafschläge, höchstens jedoch vier Strafschläge:

Der Spieler zieht sich die **Grundstrafe (zwei Strafschläge)** für jedes Loch zu, an dem ein Verstoß vorlag, **höchstens jedoch vier Strafschläge** für die *Runde* (durch Hinzurechnen von zwei Strafschlägen an jedem der beiden ersten Löcher, an denen ein Verstoß vorkam).

4.1c Verfahren, um Schläger aus dem Spiel zu nehmen

- (1) **Während der Runde.** Wird ein Spieler sich während der *Runde* bewusst, gegen Regel 4.1b verstoßen zu haben, muss der Spieler deutlich machen, welche Schläger für den Rest der *Runde* aus dem Spiel genommen werden, bevor er den nächsten *Schlag* ausführt.

Dies kann geschehen, indem er entweder

- dies seinem *Gegner* im *Lochspiel* oder dem *Zähler* oder einem anderen Spieler seiner Gruppe im *Zählspiel* mitteilt oder
- indem er eine eindeutige Handlung vornimmt (zum Beispiel den Schläger kopf-über in die Tasche steckt, ihn auf den Boden des Golf-Carts legt oder ihn einer anderen Person übergibt).

Der Spieler darf für den Rest der *Runde* keinen *Schlag* mehr mit einem Schläger ausführen, der aus dem Spiel genommen wurde.

Gehört ein aus dem Spiel genommener Schläger einem anderen Spieler, darf dieser andere Spieler den Schläger weiterhin benutzen.

Strafe für Verstoß gegen Regel 4.1c(1): Disqualifikation.

- (2) **Vor der Runde.** Wird einem Spieler kurz vor Beginn der *Runde* bewusst, versehentlich mehr als 14 Schläger mit sich zu führen, sollte er versuchen, die überzähligen Schläger zurückzulassen.

Aber: Als straflose Wahlmöglichkeit darf der Spieler

- vor Beginn der *Runde* jeden überzähligen Schläger nach dem Verfahren aus (1) aus dem Spiel nehmen und
- die überzähligen Schläger während der *Runde* behalten (sie **jedoch** nicht benutzen); die Schläger zählen in diesem Fall nicht zur Höchstzahl von 14 Schlägern.

Bringt ein Spieler absichtlich mehr als 14 Schläger zu seinem ersten *Abschlag*, und beginnt er die *Runde*, ohne die überzähligen Schläger zurückzulassen, gilt diese Möglichkeit nicht und Regel 4.1b(1) findet Anwendung.

4.2 Bälle

4.2a Beim Spielen der Runde zugelassene Bälle

- (1) **Es muss ein zugelassener Ball gespielt werden.** Ein Spieler muss bei jedem *Schlag* einen Ball benutzen, der den Anforderungen der *Ausrüstungsregeln* entspricht.

Ein Spieler darf von jedem einen regelkonformen Ball für sein Spiel entgegennehmen, auch von einem anderen Spieler auf dem *Platz*.

- (2) **Ein absichtlich veränderter Ball darf nicht gespielt werden.** Ein Spieler darf keinen Ball *schlagen*, dessen Spieleigenschaften absichtlich verändert wurden, wie durch Abschürfen oder Erwärmen des Balls oder indem ein Fremdstoff aufgetragen wurde (ausgenommen zum Reinigen).

Strafe für das Spielen eines *Schlags* unter Verstoß gegen Regel 4.2a: Disqualifikation.

4.2b Ball zerbricht beim Spielen des Lochs

Bricht der Ball eines Spielers nach einem *Schlag* in Stücke, ist dies straflos und der *Schlag* zählt nicht.

Der Spieler muss einen anderen Ball von der Stelle spielen, an der dieser *Schlag* ausgeführt wurde (siehe Regel 14.6).

Strafe für das Spielen eines Balls vom *falschen Ort* unter Verstoß gegen Regel 4.2b: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

4.2c Ball wird beim Spielen eines Lochs eingekerbt oder zerspringt

- (1) **Ball aufnehmen, um festzustellen, ob er eingekerbt ist oder einen Sprung hat.** Hat ein Spieler einen nachvollziehbaren Grund zur Annahme, dass sein Ball beim Spielen des Lochs eingekerbt wurde oder einen Sprung hat:

- darf der Spieler den Ball aufnehmen, um ihn zu prüfen, **aber**
- er muss die *Lage* des Balls vorher *markieren* und der Ball darf nicht gereinigt werden (**außer** auf dem *Grün*), siehe Regel 14.1.

Nimmt der Spieler den Ball ohne diesen nachvollziehbaren Grund auf (**außer** auf dem *Grün*, auf dem der Spieler den Ball nach Regel 13.1b aufnehmen darf), versäumt er die *Lage* des Balls vor dem Aufnehmen zu *markieren* oder reinigt ihn, wenn dies nicht zulässig ist, zieht er sich **einen Strafschlag** zu.

(2) **Wann ein anderer Ball eingesetzt werden darf.** Der Spieler darf nur dann einen anderen Ball *neu einsetzen*, wenn der ursprüngliche Ball deutlich sichtbar zersprungen oder eingekerbt ist und diese Beschädigung während des zu spielenden Lochs aufgetreten ist, **aber** der Ball darf nicht ersetzt werden, wenn er lediglich zerkratzt, abgeschürft oder seine Farbe beschädigt oder verfärbt ist.

- Ist der ursprüngliche Ball zersprungen oder eingekerbt, muss der Spieler entweder einen anderen Ball oder den ursprünglichen Ball an die ursprüngliche Stelle *zurücklegen* (siehe Regel 14.2).
- Ist der ursprüngliche Ball nicht eingekerbt oder hat keinen Sprung, muss der Spieler ihn an seine ursprüngliche Stelle *zurücklegen* (siehe Regel 14.2).

Führt ein Spieler einen *Schlag* nach einem unzulässig *neu eingesetzten Ball* aus, zieht sich der Spieler **einen Strafschlag** nach Regel 6.3b zu.

Diese Regel verbietet es einem Spieler nicht, einen Ball nach einer anderen Regel *neu einzusetzen* oder die Bälle zwischen dem Spielen von zwei Löchern auszutauschen.

Strafe für das Spielen vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 4.2c: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

4.3 Gebrauch von Ausrüstung

Regel 4.3 gilt für jede Art von *Ausrüstung*, die ein Spieler während einer *Runde* benutzen könnte, **mit Ausnahme** der Anforderung, dass ein Spieler mit zugelassenen Schlägern und Bällen spielen muss, was in den Regeln 4.1 und 4.2 festgelegt ist.

Diese Regel betrifft nur die Art und Weise, wie *Ausrüstung* gebraucht wird. Sie schränkt nicht die *Ausrüstung* ein, die ein Spieler während einer *Runde* bei sich haben darf.

4.3a Zulässige und verbotene Verwendung von Ausrüstung

Ein Spieler darf *Ausrüstung* nutzen, die ihm beim Spiel einer *Runde* behilflich ist, **es sei denn**, er verschafft sich einen möglichen Vorteil, indem er

- *Ausrüstung* (außer einen Schläger oder einen Ball) benutzt, die künstlich die Notwendigkeit einer Fertigkeit oder eines Urteilsvermögens überflüssig macht oder reduziert, die wesentliche Bestandteile der Herausforderung des Spiels sind oder
- *Ausrüstung* (einschließlich eines Schlägers oder eines Balls) bei der Ausführung eines *Schlags* in regelwidriger Weise benutzt. „Regelwidrig“ bedeutet eine grundlegend zweckentfremdete Nutzung, die von dem beabsichtigten Zweck der *Ausrüstung* abweicht und die nicht üblicherweise als Teil des Spiels angesehen wird.

Diese Regel betrifft nicht die Anwendung einer anderen Regel, die die Handlungen einschränkt, die einem Spieler mit einem Schläger, einem Ball oder mit anderer *Ausrüstung* gestattet sind (zum Beispiel Hinlegen eines Schlägers oder eines anderen Gegenstands um dem Spieler beim Ausrichten zu helfen, siehe Regel 10.2b(3)).

Gängige Beispiele des Gebrauchs von *Ausrüstung*, die während der *Runde* eines Spielers nach dieser Regel zulässig und unzulässig sind:

(1) Entfernungs- und Richtungsangaben.

- Zulässig: Entfernungs- oder Richtungsangaben (zum Beispiel durch ein Entfernungsmessgerät oder durch einen Kompass) erhalten.
- Unzulässig:
 - » Höhenunterschied messen oder
 - » Auswertung von Entfernungs- oder Richtungsangaben (zum Beispiel Empfehlungen zur *Spiellinie* oder Schlägerwahl bezogen auf die *Lage* des Balls des Spielers), oder
 - » Benutzung eines Ausrichtungsgeräts (siehe Definition in den *Ausrüstungsregeln*) um die Ausrichtung des Balls zu unterstützen.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel G-5
(Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die die Verwendung von Geräten zur Entfernungsmessung untersagt).

(2) Angaben zu Wind- und anderen Wetterbedingungen.

- Zulässig:
 - » Wetterinformationen jeder Art (einschließlich Windgeschwindigkeit) erhalten, die durch Wetterberichte verfügbar sind oder
 - » Temperatur und Luftfeuchtigkeit auf dem *Platz* messen.
- Unzulässig:
 - » Windgeschwindigkeit auf dem *Platz* messen oder
 - » Einsatz eines künstlichen Gegenstands, um Informationen über den Wind zu erhalten (zum Beispiel Verwendung von Puder, einem Taschentuch oder eines Bändchens zur Bestimmung der Windrichtung).

(3) Informationen, die vor oder während der Runde erfasst wurden.

- Zulässig:
 - » Informationen verwenden, die vor Beginn der *Runde* erstellt wurden (zum Beispiel Spielinformationen aus früheren *Runden*, Hinweise zum Schwung oder Empfehlungen zur Schlägerwahl) oder
 - » Erfassen von Informationen über das Spiel oder Informationen über den Körper während der gerade gespielten *Runde* (zum Beispiel Schlagentfernung, Spielstatistiken oder Herzfrequenz), um diese nach der *Runde* auszuwerten.
- Unzulässig:
 - » Verarbeitung oder Auswertung von Spielinformationen der *Runde* (zum Beispiel Empfehlungen zur Schlägerwahl aufgrund von Schlaglängen auf der *Runde*) oder
 - » Verwendung von Informationen über den Körper, die während der *Runde* erfasst wurden.

(4) Audio- und Videogeräte.

- Zulässig:
 - » Tonaufzeichnungen anhören oder Videos ansehen, die keinen Bezug zu dem gespielten Turnier haben (zum Beispiel Nachrichten oder Hintergrundmusik).
Aber: Dabei sollte Rücksicht auf andere genommen werden (siehe Regel 1.2).
- Unzulässig:
 - » Musik oder andere Tonaufzeichnungen anhören, um Ablenkungen auszuschließen oder Hilfen für das Schwungtempo zu erhalten oder
 - » Videos über das Turnier ansehen, die den Spieler bei der Schlägerwahl, beim *Schlag* oder beim Spiel während der *Runde* unterstützen, **jedoch** darf ein Spieler ein Video anschauen, das für die Zuschauer eines Golfturniers zum Beispiel auf einer elektronischen Anzeigetafel gezeigt wird.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel G-8

(Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die den Gebrauch von Audio- und Videogeräten während einer *Runde* verbietet oder einschränkt).

(5) Handschuhe und Griffhilfen.

- Zulässig:
 - » Nutzung eines gewöhnlichen Handschuhs, der den *Ausrüstungsregeln* entspricht,
 - » Nutzung von Harz, Puder und anderen befeuchtenden oder trocknenden Mitteln oder
 - » Handtuch oder Taschentuch um den Griff wickeln.
- Unzulässig:
 - » Nutzung eines Handschuhs, der nicht den *Ausrüstungsregeln* entspricht oder
 - » Nutzung anderer *Ausrüstung*, die unangemessene Vorteile bei der Griffhaltung oder -festigkeit bietet.

(6) Dehnungsgeräte und Übungs- oder Schwunghilfen.

- Zulässig:
 - » Verwendung jedweder *Ausrüstung*, die zum allgemeinen Dehnen entwickelt wurde (nicht aber für einen Übungsschwung), gleich ob die *Ausrüstung* zum Dehnen entwickelt wurde, zur Verwendung beim Golf (wie ein über die Schultern gelegter Ausrichtungsstab) oder zu einem Zweck ohne Bezug zum Golf (zum Beispiel Gummischlauch oder Teil eines Rohrs).
- Unzulässig:
 - » Jegliche Art von Trainings- oder Schwunghilfe (zum Beispiel Ausrichtungstäbe oder schwere Schlägerhauben oder „Donut“) oder eines unzulässigen Schlägers auf jede Weise, die einen möglichen Vorteil verschafft, indem der Spieler Hilfe bei der Vorbereitung auf oder für den *Schlag* erhält (zum Beispiel Hilfe zur Schwungebene, zum Griff, zur Ausrichtung, Ballposition oder Haltung).

Weitere Hinweise zur Verwendung der oben beschriebenen *Ausrüstung* und für andere Arten von *Ausrüstung* (zum Beispiel Bekleidung und Schuhe) finden sich in den *Ausrüstungsregeln*.

Ist ein Spieler unsicher, ob er einen Ausrüstungsgegenstand auf eine besondere Weise verwenden darf, sollte er die *Spielleitung* um eine Entscheidung bitten (siehe Regel 20.2b).

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel G-6 (Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die motorisierte Transportmittel während einer *Runde* verbietet).

4.3b Aus medizinischen Gründen verwendete Ausrüstung

(1) **Medizinische Ausnahmeregelung.** Ein Spieler verstößt nicht gegen Regel 4.3, wenn er *Ausrüstung* zur Milderung eines gesundheitlichen Problems nutzt, vorausgesetzt

- der Spieler hat einen gesundheitlichen Grund, die *Ausrüstung* zu verwenden und
- die *Spielleitung* entscheidet, dass der Einsatz dem Spieler keinen ungebührlichen Vorteil gegenüber anderen Spielern verschafft.

Siehe Regel 25.3a (Status von Prothesen); **Regel 25.4f** (Anwendung von Regel 4.3 bei Mobilitätshilfen).

(2) **Tape oder ähnliche Bandagen.** Ein Spieler darf Tape oder ähnliche Bandagen aus jedem beliebigen medizinischen Anlass verwenden (zum Beispiel, um eine Verletzung zu verhindern oder bei einer bestehenden Verletzung zu helfen), **aber** Tape oder Bandagen dürfen nicht

- im Übermaß verwendet werden oder
- dem Spieler mehr als aus medizinischem Grund notwendig helfen (es darf zum Beispiel kein Gelenk stabilisiert werden, um dem Spieler beim Schwingen des Schlägers zu helfen).

Ist ein Spieler unsicher, ob und wie er Tape oder eine Bandage verwenden darf, sollte er die *Spielleitung* um eine Entscheidung bitten.

Strafe für Verstoß gegen Regel 4.3:

- **Strafe für ersten Verstoß: Grundstrafe.** Geschieht der Verstoß zwischen zwei Löchern, fällt die Strafe am nächsten Loch an.
- **Strafe für zweiten Verstoß: Disqualifikation.** Diese Strafe findet auch dann Anwendung, wenn die Art des Verstoßes sich völlig von dem Verstoß unterscheidet, der zu der ersten Strafe geführt hatte. Die Strafe fällt nur nach einem zwischenzeitlichen Ereignis nach dem ersten Verstoß an (siehe Regel 1.3c(4)).

II

Spielen der Runde und eines Lochs

REGELN 5-6



REGEL

5

Spielen der Runde

Zweck der Regel:

Regel 5 behandelt, wie eine Runde zu spielen ist - zum Beispiel, wo und wann ein Spieler vor, während oder nach einer Runde auf dem Platz üben darf, wann eine Runde beginnt und endet und was geschieht, wenn das Spiel unterbrochen oder wieder aufgenommen werden muss. Von Spielern wird erwartet:

- jede Runde pünktlich zu beginnen und
- ohne Unterbrechung und zügig zu spielen, bis die Runde beendet ist.

Ist ein Spieler an der Reihe zu spielen, wird empfohlen, dass er innerhalb von 40 Sekunden schlägt, für gewöhnlich schneller.

5.1 Bedeutung von „Runde“

Eine „Runde“ besteht aus 18 oder weniger Löchern, die in der von der *Spielleitung* festgelegten Reihenfolge gespielt werden müssen.

Endet eine *Runde* mit Gleichstand und das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Gewinner feststeht:

- Geteiltes Lochspiel wird lochweise fortgesetzt. Dies ist die Fortsetzung derselben *Runde*, keine neue *Runde*.
- Stechen im Zählspiel. Dies ist eine neue *Runde*.

Ein Spieler spielt seine *Runde* von ihrem Beginn bis zum Ende (siehe Regel 5.3), **außer** während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a.

Bezieht sich eine Regel auf Handlungen, die „während einer *Runde*“ vorgenommen werden, schließt dies nicht die Zeit während der Spielunterbrechung nach Regel 5.7a mit ein, es sei denn, die Regel besagt anderes.

5.2 Üben auf dem Platz vor der Runde oder zwischen den Runden

Nach dieser Regel:

- bedeutet „Üben auf dem *Platz*“ das Spielen eines Balls oder Prüfen der Oberfläche eines *Grüns* eines Lochs durch Rollen eines Balls oder Reiben der Oberfläche und
- die Einschränkungen zum Üben auf dem *Platz* vor oder zwischen den *Runden* gelten nur für den Spieler, nicht für dessen *Caddie*.

5.2a Lochspiel

Ein Spieler darf auf dem *Platz* vor oder zwischen den *Runden* eines *Lochspiel*-Turniers üben.

5.2b Zählspiel

Am Tag eines *Zählspiel*-Turniers

- darf ein Spieler vor der *Runde* nicht auf dem *Platz* üben, **außer** dass der Spieler
 - » Putten oder Chippen auf oder nahe des für ihn ersten *Abschlags* üben darf.
 - » auf jedem Übungsbereich üben darf.
 - » nahe dem *Grün* des gerade beendeten Lochs üben darf, selbst wenn er dieses Loch am gleichen Tag noch einmal spielen wird (siehe Regel 5.5b).
- Ein Spieler darf nach Abschluss des Spiels seiner letzten *Runde* an diesem Tag auf dem *Platz* üben.

Führt ein Spieler einen *Schlag* unter Verstoß gegen diese Regel aus, zieht er sich die **Grundstrafe** an seinem ersten Loch zu. Führt er einen weiteren *Schlag* unter Verstoß gegen diese Regel aus, ist er **disqualifiziert**.

Siehe „**Leitlinien für die Spielleitung**“, **Abschnitt 8; Musterplatzregel I-1** (Bei jeder Form des Spiels darf die *Spielleitung* eine Platzregel erlassen, die das Üben vor oder zwischen den *Runden* auf dem *Platz* verbietet, einschränkt oder erlaubt).

5.3 Beginn und Ende einer Runde

5.3a Wann eine Runde begonnen werden muss

Die *Runde* eines Spielers beginnt, sobald der Spieler einen *Schlag* ausführt, um sein erstes Loch zu beginnen (siehe Regel 6.1a).

Der Spieler muss zu seiner Startzeit (und nicht vorher) beginnen:

- Dies bedeutet, dass der Spieler zu der von der *Spielleitung* bestimmten Startzeit und am von ihr festgelegten Ort spielbereit sein muss.
- Eine von der *Spielleitung* bestimmte Startzeit wird als die exakte Zeit behandelt (zum Beispiel: 9 Uhr bedeutet 9:00:00 Uhr und nicht eine Zeit bis 9:01 Uhr).

Verzögert sich die Startzeit aus einem Grund (zum Beispiel wegen des Wetters, lang-samen Spiels anderer Spielergruppen oder wegen der Notwendigkeit einer Regelent-scheidung eines *Referees*), liegt kein Verstoß gegen diese Regel vor, wenn der Spieler anwesend und spielbereit ist, sobald die Gruppe des Spielers starten kann.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.3a: Disqualifikation, **außer** in den drei folgenden Fällen:

- **Ausnahme 1 – Der Spieler trifft spielbereit am Ort seines Starts, nicht mehr als fünf Minuten nach seiner Startzeit, ein:** Die **Grundstrafe** wird an seinem ersten Loch angerechnet.
- **Ausnahme 2 – Der Spieler schlägt nicht mehr als fünf Minuten zu früh ab:** Die **Grundstrafe** wird an seinem ersten Loch angerechnet.
- **Ausnahme 3 – Die Spielleitung stellt außergewöhnliche Umstände fest, die den Spieler davon abgehalten haben, rechtzeitig abzuspieren:** Es liegt kein Verstoß gegen diese Regel vor und ist straflos.

5.3b Wann eine Runde endet

Die *Runde* eines Spielers endet

- im *Lochspiel*, sobald das Ergebnis des *Lochspiels* nach Regel 3.2a(3) oder (4) feststeht,
- im *Zählspiel*, sobald der Spieler am letzten Loch *einlocht* (einschließlich Berichtigen eines Fehlers, zum Beispiel nach den Regeln 6.1 oder 14.7b).

Siehe Regeln 21.1e, 21.2e, 21.3e und 23.3b (Wann eine *Runde* in anderen Formen des *Zählspiels* und im *Vierball* beginnt und endet).

5.4 Spielen in Gruppen

5.4a Lochspiel

Während einer *Runde* müssen der Spieler und sein *Gegner* jedes Loch in derselben Gruppe spielen.

5.4b Zählspiel

Während einer *Runde* muss der Spieler in der von der *Spielleitung* bestimmten Gruppe bleiben, es sei denn, die *Spielleitung* stimmt einem Wechsel vorher zu oder genehmigt ihn nachträglich.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.4: Disqualifikation.

5.5 Üben auf der Runde oder während einer Spielunterbrechung

5.5a Keine Übungsschläge beim Spielen eines Lochs

Beim Spielen eines Lochs darf ein Spieler keinen Übungsschlag nach einem Ball auf dem *Platz* oder außerhalb des *Platzes* ausführen.

Keine Übungsschläge sind

- ein Übungsschwung ohne Absicht, einen Ball zu treffen,
- *Schlagen* eines Balls zurück in den Übungsbereich oder zu einem anderen Spieler, wenn dies ausschließlich aus Höflichkeit geschieht,
- *Schläge* eines Spielers, um ein Loch zu beenden, dessen Ergebnis bereits entschieden ist.

5.5b Einschränkung von Übungsschlägen nach Beendigung eines Lochs

Nach Beendigung eines Lochs, aber vor einem *Schlag*, um ein neues Loch zu beginnen, darf ein Spieler keinen Übungsschlag ausführen.

Ausnahme – Wo der Spieler Putten oder Chippen üben darf: Der Spieler darf Putten oder Chippen üben auf oder nahe

- dem *Grün* des zuletzt gespielten Lochs, jedem Übungsgrün (siehe Regel 13.1e) und
- dem *Abschlag* des nächsten Lochs.

Aber solche Übungsschläge dürfen nicht aus einem *Bunker* ausgeführt werden und dürfen das Spiel nicht unangemessen verzögern (siehe Regel 5.6a).

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8, Musterplatzregel I-2 (Die Spielleitung darf eine Platzregel erlassen, die das Üben von Putts oder Chips auf oder nahe dem Grün des gerade beendeten Lochs untersagt).

5.5c Üben während der Spielunterbrechung oder anderer Spielaussetzung

Ist das Spiel unterbrochen oder anderweitig nach Regel 5.7a ausgesetzt, darf ein Spieler keinen Übungsschlag spielen, **außer**

- wie nach Regel 5.5b erlaubt,
- überall außerhalb des *Platzes* und
- überall auf dem *Platz*, wo es die *Spielleitung* erlaubt.

Wird ein *Lochspiel* durch Übereinkunft der Spieler unterbrochen und wird es nicht am selben Tag fortgesetzt, dürfen die Spieler ohne Einschränkung auf dem *Platz* üben, bevor das *Lochspiel* fortgesetzt wird.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.5: Grundstrafe.

Geschieht der Verstoß zwischen zwei Löchern, fällt die Strafe am nächsten Loch an.

5.6 Unangemessene Verzögerung; zügiges Spiel

5.6a Unangemessene Verzögerung des Spiels

Ein Spieler darf das Spiel weder beim Spielen eines Lochs noch zwischen zwei Löchern unangemessen verzögern.

Aus bestimmten Gründen kann einem Spieler eine kurze Verzögerung erlaubt werden, zum Beispiel

- wenn er Unterstützung eines *Referees* oder der *Spielleitung* benötigt,
- wenn er sich verletzt oder erkrankt oder
- wenn es einen anderen einleuchtenden Grund gibt.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.6a:

- **Strafe für ersten Verstoß: ein Strafschlag.**
- **Strafe für zweiten Verstoß: Grundstrafe.**
- **Strafe für dritten Verstoß: Disqualifikation.**

Verzögert ein Spieler das Spiel unangemessen zwischen zwei Löchern, fällt die Strafe am nächsten Loch an.

Siehe Regel 25.6a (Anwendung von Regel 5.6a für Spieler mit Behinderungen).

5.6b Zügiges Spiel

Eine *Golfrunde* soll zügig gespielt werden.

Jedem Spieler sollte bewusst sein, dass seine Spielgeschwindigkeit auch die Dauer der *Runde* anderer Spieler beeinflussen kann. Das betrifft sowohl die Spieler der eigenen Gruppe als auch alle nachfolgenden Spieler auf der *Runde*.

Spieler sollten schnelleren Gruppen das Durchspielen erlauben.

(1) Empfehlungen zur Spielgeschwindigkeit. Die Spieler sollen ihre *Runde* zügig spielen, einschließlich der Zeit, die sie benötigen

- jeden *Schlag* vorzubereiten und auszuführen,
- für den Weg zwischen den *Schlägen* und
- für den Weg nach Beendigung des Lochs zum nächsten *Abschlag*.

Ein Spieler sollte sich im Voraus auf seinen nächsten *Schlag* vorbereiten und spielbereit sein, wenn er an der Reihe ist.

Ist der Spieler an der Reihe, zu spielen

- wird empfohlen, dass er innerhalb von 40 Sekunden *schlägt*, nachdem er in der Lage ist (oder sein sollte), ohne Störung oder Ablenkung zu spielen und

- dabei sollte es für ihn gewöhnlich möglich sein, noch schneller zu spielen, wozu er hiermit ermutigt wird.
- (2) **Außerhalb der Reihenfolge spielen, um Zeit zu sparen.** Abhängig von der jeweiligen Spielform gibt es Zeiten, in denen Spieler außerhalb der Reihenfolge spielen dürfen, um den Spielfluss zu beschleunigen.
- Im *Lochspiel* dürfen Spieler übereinkommen, dass einer von ihnen außerhalb der Reihenfolge spielt, um Zeit zu sparen (siehe Regel 6.4a Ausnahme).
 - Im *Zählspiel* dürfen Spieler auf sichere und verantwortungsvolle Weise „Ready Golf“ spielen (siehe Regel 6.4b(2)).
- (3) **Richtlinien der Spielleitung für zügiges Spiel.** Um schnelles Spiel zu fördern und durchzusetzen, sollte die *Spielleitung* eine Platzregel mit Richtlinien für die Spielgeschwindigkeit erlassen.

Diese Richtlinie kann eine Höchstspielzeit für eine *Runde*, ein Loch, eine Reihe von Löchern oder für einen *Schlag* festlegen. Sie kann auch Strafen für einen Verstoß gegen diese Richtlinie festsetzen.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5H (Empfehlungen zum Inhalt der Richtlinien für die Spielgeschwindigkeit).

5.7 Unterbrechung des Spiels; Wiederaufnahme des Spiels

5.7a Wann Spieler das Spiel unterbrechen dürfen oder müssen

Während einer *Runde* darf ein Spieler das Spiel nicht unterbrechen, **außer** in folgenden Fällen:

- Unterbrechung durch die Spielleitung. Alle Spieler müssen das Spiel unterbrechen, wenn die *Spielleitung* das Spiel aussetzt (siehe Regel 5.7b).
- Unterbrechung des Spiels nach Absprache im Lochspiel. Spieler im *Lochspiel* dürfen einvernehmlich aus jedem Grund das Spiel unterbrechen, **außer** sie verzögern dadurch das Turnier. Vereinbaren sie, das Spiel zu unterbrechen und einer der Spieler möchte danach das Spiel fortsetzen, ist die Vereinbarung beendet und der andere Spieler muss das Spiel fortsetzen.
- Einzelner Spieler unterbricht das Spiel wegen Blitzgefahr. Ein Spieler darf das Spiel unterbrechen, wenn er begründet Blitzgefahr als gegeben ansieht, **aber** er muss dies so bald wie möglich der *Spielleitung* mitteilen.

Es ist an sich keine Spielunterbrechung, den *Platz* zu verlassen. Eine Spielverzögerung durch den Spieler fällt unter Regel 5.6a, nicht unter diese Regel.

Unterbricht ein Spieler das Spiel aus einem Grund, der nach dieser Regel nicht erlaubt ist oder versäumt er es, wie verlangt die *Spielleitung* zu informieren, ist der Spieler **disqualifiziert**.

5.7b Pflichten der Spieler bei Unterbrechung des Spiels durch die Spielleitung

Es gibt zwei Arten von Spielunterbrechungen durch die *Spielleitung*, die jeweils unterschiedliche Anforderungen daran stellen, wann die Spieler das Spiel unterbrechen müssen:

- (1) **Sofortige Spielunterbrechung (etwa bei unmittelbar drohender Gefahr).** Ordnet die *Spielleitung* die sofortige Spielunterbrechung an, darf ein Spieler keinen weiteren *Schlag* ausführen, bis die *Spielleitung* die Fortsetzung des Spiels anordnet.

Die *Spielleitung* sollte eine eindeutige Vorgehensweise wählen, um die Spieler über die sofortige Spielunterbrechung zu unterrichten.

- (2) **Spielunterbrechung aus sonstigen Gründen (etwa wegen Dunkelheit oder unbespielbaren Platzes).** Unterbricht die *Spielleitung* das Spiel aus sonstigen Gründen, hängt das weitere Vorgehen davon ab, wo sich die einzelnen Gruppen befinden:

- **Zwischen zwei Löchern.** Befinden sich alle Spieler der Gruppe zwischen zwei Löchern, müssen sie das Spiel unterbrechen und dürfen keinen *Schlag* ausführen, um das nächste Loch zu beginnen, bis die *Spielleitung* die Fortsetzung des Spiels anordnet.
- **Während des Spiels eines Lochs.** Hat ein Spieler der Spielergruppe das Loch begonnen, dürfen die Spieler wählen, ob sie das Spiel unterbrechen oder das Loch zu Ende spielen.
 - » Den Spielern wird eine kurze Zeit zugestanden, um zu entscheiden, ob sie das Spiel unterbrechen oder das Loch zu Ende spielen (üblicherweise nicht mehr als zwei Minuten).
 - » Setzen die Spieler das Spiel des Lochs fort, dürfen sie das Loch beenden oder vorher aufhören.
 - » Haben die Spieler das Loch beendet oder vor dem Ende des Lochs aufgehört, dürfen sie keinen weiteren *Schlag* ausführen, bevor die *Spielleitung* die Fortsetzung des Spiels nach Regel 5.7c anordnet.

Können sich Spieler nicht einigen, was zu tun ist:

- » **Lochspiel.** Unterbricht der *Gegner* das Spiel, muss der Spieler ebenfalls das Spiel unterbrechen und beide Spieler dürfen solange nicht weiterspielen, bis die *Spielleitung* anordnet, das Spiel wiederaufzunehmen. Unterbricht der Spieler das Spiel nicht, zieht er sich die **Grundstrafe (Lochverlust)** zu.
- » **Zählspiel.** Jeder Spieler in der Gruppe darf entscheiden, sein Spiel zu unterbrechen oder das Loch fortzusetzen, unabhängig davon, wozu die anderen Spieler der Gruppe sich entscheiden, **solange** der *Zähler* des Spielers bei ihm bleibt, um sein Ergebnis festzuhalten.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.7b: Disqualifikation.

Ausnahme – Es ist straflos, wenn die Spielleitung feststellt, dass das Versäumnis, das Spiel zu unterbrechen, gerechtfertigt war: Es liegt kein Regelverstoß vor und es fällt keine Strafe an, wenn die *Spielleitung* entscheidet, dass berechtigte Gründe vorlagen und der Spieler es dadurch versäumte, das Spiel wie gefordert zu unterbrechen.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel J-1 (Empfohlene Methoden für die *Spielleitung*, um den Spielern die sofortige oder normale Unterbrechung anzuzeigen).

5.7c Pflichten der Spieler bei Wiederaufnahme des Spiels

- (1) **An welcher Stelle das Spiel wiederaufgenommen werden muss.** Ein Spieler muss das Spiel an der Stelle wieder aufnehmen, an der er das Spiel an einem Loch unterbrochen hat oder, bei einer Spielunterbrechung zwischen zwei Löchern, auf dem nächsten *Abschlag*, auch wenn das Spiel an einem späteren Tag wieder aufgenommen wird.

Nimmt ein Spieler das Spiel an einer anderen Stelle auf als dort, wo er das Spiel unterbrochen hat, siehe Regeln 6.1b und 14.7.

- (2) **Wann das Spiel wieder aufgenommen werden muss.** Der Spieler muss spielbereit an dem in (1) beschriebenen Ort sein:

- zu der von der *Spielleitung* zur Wiederaufnahme des Spiels festgesetzten Zeit und
- der Spieler muss das Spiel zu dieser Zeit (nicht vorher) fortsetzen.

Kann aus einem Grund das Spiel nur verspätet wiederaufgenommen werden (etwa weil die Spieler der Vordergruppe zunächst spielen müssen, um außer Reichweite zu sein), liegt kein Verstoß gegen diese Regel vor, wenn der Spieler zu dem Zeitpunkt anwesend und spielbereit ist, an dem die Spielergruppe des Spielers das Spiel wiederaufnehmen kann.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.7c(2): Disqualifikation.

Ausnahmen zur Disqualifikation bei Versäumnis, das Spiel rechtzeitig fortzusetzen: Ausnahmen 1, 2 und 3 der Regel 5.3a und die Ausnahme der Regel 5.7b gelten auch hier.

5.7d Ball bei Spielunterbrechung aufnehmen; Ball zurücklegen und ersetzen bei Wiederaufnahme des Spiels

(1) Ball aufnehmen bei Spielunterbrechung oder bevor das Spiel fortgesetzt wird.

Wird das Spiel eines Lochs nach dieser Regel unterbrochen, darf der Spieler die *Lage* seines Balls *markieren* und den Ball aufnehmen (siehe Regel 14.1).

Entweder vor oder bei Wiederaufnahme des Spiels:

- Wenn der Ball des Spielers während der Spielunterbrechung aufgenommen wurde. Der Spieler muss den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball an die ursprüngliche Stelle zurücklegen (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).
- Wenn der Ball des Spielers während der Spielunterbrechung nicht aufgenommen wurde. Der Spieler darf den Ball spielen, wie er liegt, oder er darf die *Lage* des Balls *markieren* und ihn aufnehmen (siehe Regel 14.1) und diesen oder einen anderen Ball an die ursprüngliche Stelle *zurücklegen* (siehe Regel 14.2).

In beiden Fällen gilt:

- Wurde die *Lage* des Balls dadurch verändert, weil er aufgenommen wurde, muss der Spieler diesen Ball oder einen anderen Ball *zurücklegen*, wie in Regel 14.2d verlangt.
- Wird die *Lage* des Balls verändert, nachdem der Ball aufgenommen wurde und bevor er *zurückgelegt* wird, gilt Regel 14.2d nicht:
 - » Der ursprüngliche Ball oder ein anderer Ball muss an die ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).
 - » Wurden **aber** die *Lage* oder andere *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, während dieser Zeit verschlechtert, gilt Regel 8.1d.

(2) Was zu tun ist, wenn der Ball oder der Ballmarker während einer Spielunterbrechung bewegt wird.

Wird der Ball oder *Ballmarker* des Spielers irgendwie vor der Wiederaufnahme des Spiels *bewegt* (einschließlich durch *Naturkräfte*), muss der Spieler entweder

- den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball an die ursprüngliche Stelle *zurücklegen* (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss), (siehe Regel 14.2) oder
- einen *Ballmarker* hinlegen, um diese ursprüngliche Stelle zu *kennzeichnen* und dann den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball an diese Stelle *zurücklegen* (siehe Regeln 14.1 und 14.2).

Wurden für den Spieler die *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, verschlechtert, während das Spiel ausgesetzt war, siehe Regel 8.1d.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 5.7d: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

REGEL

6

Spielen eines Lochs

Zweck der Regel:

Regel 6 behandelt, wie ein Loch zu spielen ist – zum Beispiel mit besonderen Regeln für das Abschlagen, um ein Loch zu beginnen, die Anforderung, ein Loch mit demselben Ball zu spielen, es sei denn, das Ersetzen des Balls ist erlaubt, die Spielfolge (die im Lochspiel von größerer Bedeutung ist als im Zählspiel) und das Beenden eines Lochs.

6.1 Das Spielen eines Lochs beginnen**6.1a Wann das Loch beginnt**

Ein Spieler hat ein Loch begonnen, wenn er einen *Schlag* ausführt, um das Loch zu spielen.

Das Loch hat auch dann begonnen, wenn der *Schlag* von außerhalb des *Abschlags* gespielt wurde (siehe Regel 6.1b) oder wenn der *Schlag* nach einer Regel annulliert wurde.

6.1b Ball muss von innerhalb des Abschlags gespielt werden

Ein Spieler muss jedes Loch beginnen, indem er einen Ball nach Regel 6.2b innerhalb des *Abschlags* spielt.

Spielt ein Spieler, der ein Loch beginnt, einen Ball von außerhalb des *Abschlags* (einschließlich von den falschen Abschlagmarkierungen desselben Lochs oder eines anderen Lochs):

(1) **Lochspiel.** Dies ist straflos, **aber** der *Gegner* darf den *Schlag* für ungültig erklären:

- Dies muss unverzüglich erfolgen, bevor einer der Spieler einen weiteren *Schlag* ausführt. Erklärt der *Gegner* den *Schlag* für ungültig, kann er dies nicht widerrufen.
- Erklärt der *Gegner* den *Schlag* für ungültig, muss der Spieler einen anderen Ball von innerhalb des *Abschlags* spielen und er ist immer noch an der Reihe, zu spielen.
- Erklärt der *Gegner* den *Schlag* nicht für ungültig, zählt der *Schlag*. Der Ball ist *im Spiel* und muss gespielt werden, wie er liegt.

(2) **Zählspiel.** Der Spieler zieht sich die **Grundstrafe (zwei Strafschläge)** zu und muss den Fehler berichtigen, indem er einen Ball von innerhalb des *Abschlags* spielt:

- Der von außerhalb des *Abschlags* gespielte Ball ist nicht *im Spiel*.
- Dieser *Schlag* und alle weiteren Schläge vor Berichtigung des Fehlers (gespielte *Schläge* zuzüglich Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls angefallen sind) zählen nicht.
- Berichtigt der Spieler seinen Fehler nicht, bevor er einen *Schlag* ausführt, um das nächste Loch zu beginnen oder beim letzten Loch der *Runde*, bevor er seine *Scorekarte* einreicht, ist er **disqualifiziert**.

6.2 Spielen eines Balls vom Abschlag

6.2a Wann Regeln für den Abschlag gelten

Die Regeln zum *Abschlag* in Regel 6.2b gelten immer dann, wenn ein Spieler einen Ball vom *Abschlag* spielen muss oder darf, einschließlich, wenn

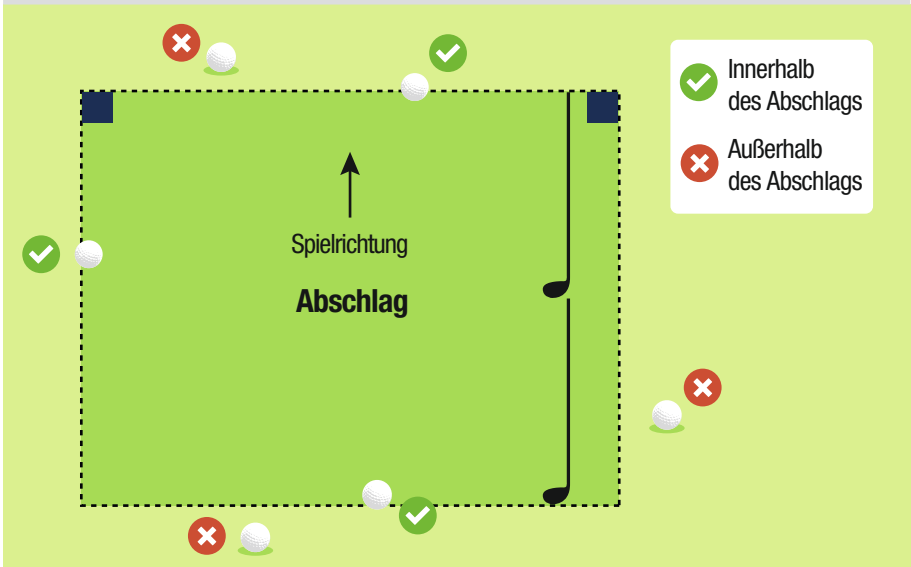
- der Spieler das Spiel des Lochs beginnt (siehe Regel 6.1),
- der Spieler nach einer Regel erneut vom *Abschlag* spielt (siehe Regel 14.6) oder
- der Ball des Spielers auf dem *Abschlag* nach einem *Schlag im Spiel* ist oder nachdem der Spieler Erleichterung in Anspruch genommen hat.

Diese Regel gilt nur auf dem *Abschlag*, von dem der Spieler zu Beginn des zu spielenden Lochs spielen muss, nicht für andere Abschlüge auf dem *Platz* (gleich ob auf demselben oder einem anderen Loch).

6.2b Regeln für den Abschlag

(1) Wann der Ball innerhalb des Abschlags liegt.

- Ein Ball liegt innerhalb des *Abschlags*, wenn ein Ball zum Teil den *Abschlag* berührt oder sich oberhalb eines Teils des *Abschlags* befindet.
- Der Spieler darf außerhalb des *Abschlags* stehen, um einen Ball von innerhalb des *Abschlags* zu spielen.

ABBILDUNG 6.2b: WANN DER BALL INNERHALB DES ABSCHLAGS LIEGT


Die gepunktete Linie legt den äußeren Rand des Abschlags fest (siehe Definition Abschlag). Ein Ball liegt innerhalb des Abschlags, wenn ein Teil von ihm den Abschlag berührt oder sich oberhalb des Abschlags befindet.

(2) **Der Ball darf aufgeteet oder vom Boden gespielt werden.** Der Ball muss gespielt werden, entweder von

- einem *Tee* in oder auf dem Boden oder
- vom Boden.

Nach dieser Regel schließt „Boden“ Sand oder anderes natürliches Material mit ein, das angehäuft wurde, um entweder das *Tee* oder den Ball aufzusetzen.

Der Spieler darf keinen *Schlag* nach einem Ball von einem unzulässigen *Tee* oder nach einem Ball ausführen, der in einer nach dieser Regel unzulässigen Weise aufgeteet wurde.

Strafe für Verstoß gegen Regel 6.2b(2):

- **Strafe für ersten Verstoß: Grundstrafe.**
- **Strafe für zweiten Verstoß: Disqualifikation.**

(3) Bestimmte Bedingungen auf dem Abschlag dürfen verbessert werden. Der Spieler darf, bevor er einen *Schlag* ausführt, Folgendes unternehmen, um die *Bedingungen zu verbessern, die den Schlag beeinflussen* (siehe Regel 8.1b(8)):

- Die Bodenoberfläche des *Abschlags* verändern (zum Beispiel, indem er eine Kerbe mit einem Schläger oder Fuß herstellt),
- Rasen, Gräser und andere natürliche Gegenstände, die innerhalb des *Abschlags* befestigt sind oder wachsen, bewegen, biegen oder brechen,
- Sand und Boden auf dem *Abschlag* entfernen oder niederdrücken und
- Tau, Reif oder Wasser innerhalb des *Abschlags* beseitigen.

Aber: Der Spieler zieht sich die **Grundstrafe** zu, wenn er unter Verstoß gegen Regel 8.1a andere Handlungen vornimmt, um die Bedingungen für den *Schlag* zu verbessern.

(4) Einschränkung, Abschlagmarkierungen zu versetzen, wenn vom Abschlag gespielt wird.

- Die Position der Abschlagmarkierungen wird von der *Spielleitung* festgelegt, um jeden *Abschlag* zu bestimmen und sollte für alle Spieler, die von diesem *Abschlag* spielen werden, an derselben Stelle bleiben.
- *Verbessert* der Spieler durch das Versetzen einer Abschlagmarkierung die *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, bevor er einen *Schlag* vom *Abschlag* ausführt, zieht er sich die **Grundstrafe** zu wegen Verstoß gegen Regel 8.1a(1).
- Stellt der Spieler fest, dass ein oder zwei Abschlagmarkierungen fehlen, sollte er die *Spielleitung* um Rat fragen. Ist die *Spielleitung* nicht in angemessener Zeit erreichbar, sollte der Spieler eine angemessene Einschätzung (siehe Regel 1.3b(2)) für die Lage des *Abschlags* vornehmen.

In allen anderen Fällen werden Abschlagmarkierungen als *bewegliche Hemmnisse* behandelt, die nach Regel 15.2 entfernt werden dürfen.

(5) Ball bis zum Schlag nicht im Spiel. Sowohl bei Beginn eines Lochs als auch beim erneuten Spiel vom *Abschlag* nach einer Regel und gleich, ob der Ball aufgeteet ist oder auf dem Boden liegt,

- ist der Ball nicht *im Spiel*, bis der Spieler einen *Schlag* nach ihm ausgeführt hat und
- darf der Ball vor dem *Schlag* straflos aufgenommen oder *bewegt* werden.

Fällt ein aufgeteeter Ball vom *Tee* oder wird er durch den Spieler vom *Tee* gestoßen, bevor der Spieler einen *Schlag* nach ihm ausgeführt hat, darf der Ball straflos überall innerhalb des *Abschlags* erneut aufgeteet werden.

Aber führt der Spieler einen *Schlag* nach dem Ball aus, während er fällt oder nachdem er herabgefallen ist, ist dies straflos; der *Schlag* zählt und der Ball ist *im Spiel*.

(6) **Wenn Ball im Spiel innerhalb des Abschlags liegt.** Liegt des Spielers Ball *im Spiel* nach einem *Schlag* innerhalb des *Abschlags* (zum Beispiel ein aufgeteeter Ball nach einem *Schlag*, der den Ball verfehlt hat) oder nachdem Erleichterung in Anspruch genommen wurde, darf der Spieler

- den Ball straflos aufnehmen oder *bewegen* (siehe Regel 9.4b, Ausnahme 1) und
- diesen oder einen anderen Ball innerhalb des *Abschlags* von einem *Tee* oder dem Boden nach Ziffer (2) spielen oder den Ball spielen, wie er liegt.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 6.2b(6): Grundstrafe nach Regel 14.7a.

6.3 Beim Spielen eines Lochs benutzter Ball

Zweck der Regel:

Ein Loch wird mit aufeinanderfolgenden Schlägen vom Abschlag bis zum Grün und ins Loch gespielt. Nach dem Abschlag wird normalerweise vom Spieler erwartet, denselben Ball bis zur Beendigung des Lochs zu spielen. Der Spieler zieht sich eine Strafe zu, wenn er einen Schlag nach einem falschen Ball oder einem neu eingesetzten Ball macht, wenn das Ersetzen nach den Regeln nicht erlaubt ist.

6.3a Einlochen mit demselben Ball, der vom Abschlag gespielt wurde

Der Spieler darf jeden zugelassenen Ball zu Beginn eines Lochs vom *Abschlag* spielen und er darf Bälle zwischen dem Spiel von zwei Löchern wechseln.

Der Spieler muss mit dem Ball, den er vom *Abschlag* gespielt hat, *einlochen*, **außer**

- der Ball ist *verloren* oder kommt im *Aus* zur Ruhe, oder
- der Spieler *setzt* einen anderen Ball *neu ein* (unabhängig davon, ob dies erlaubt ist oder nicht).

Der Spieler sollte den zu spielenden Ball zur Identifizierung kennzeichnen (siehe Regel 7.2).

6.3b Einsetzen eines anderen Balls, während Loch gespielt wird

(1) **Wann es Spieler erlaubt und nicht erlaubt ist, einen anderen Ball neu einzusetzen.** Bestimmte Regeln erlauben es dem Spieler, den von ihm benutzten Ball auszutauschen, um das Loch mit dem *neu eingesetzten* anderen Ball als Ball *im Spiel* zu spielen, und andere Regeln erlauben dies nicht.

- Nimmt der Spieler nach einer Regel Erleichterung in Anspruch, einschließlich *Droppen* oder Legen eines Balls (zum Beispiel, wenn ein Ball nicht im *Erleichterungsbereich* liegen bleibt oder Erleichterung auf dem *Grün* in Anspruch genommen wird), darf der Spieler entweder den ursprünglichen oder einen anderen Ball verwenden (Regel 14.3a).

- Beim erneuten Spielen von der Stelle, von der der vorige *Schlag* gespielt wurde, darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball verwenden (Regel 14.6), und
- beim *Zurücklegen* eines Balls an eine Stelle darf der Spieler keinen Ball *neu einsetzen* und muss, mit gewissen Ausnahmen, den ursprünglichen Ball verwenden (Regel 14.2a).

(2) Neu eingesetzter Ball wird Ball im Spiel. Setzt ein Spieler für den Ball *im Spiel* einen anderen Ball ein (siehe Regel 14.4):

- ist der ursprüngliche Ball nicht länger *im Spiel*, auch wenn er in Ruhe auf dem *Platz* liegt.
- Dies gilt auch, wenn der Spieler
 - » einen anderen *Ball* für den ursprünglichen Ball *neu eingesetzt* hat, obwohl dies nach den Regeln nicht zulässig war (unabhängig davon, ob der Spieler wusste, dass er einen *Ball neu einsetzte* oder nicht) oder
 - » den *neu eingesetzten Ball* (1) auf falsche Weise, (2) an einem *falschen Ort* oder (3) unter Anwendung eines nicht anwendbaren Verfahrens *zurücklegte*, *dropte* oder hinlegte.
- Wie ein Fehler berichtigt werden kann, bevor der *neu eingesetzte Ball* gespielt wird, siehe Regel 14.5.

Wurde der ursprüngliche Ball des Spielers nicht gefunden und brachte der Spieler einen anderen Ball *ins Spiel*, um Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch zu nehmen (siehe Regeln 17.1d, 18.1, 18.2b und 19.2a) oder, wie nach einer anwendbaren Regel erlaubt, wenn es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, was mit dem Ball geschehen ist (siehe Regeln 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e und 17.1c):

- Der Spieler muss das Spiel mit dem *neu eingesetzten Ball* fortsetzen, und
- der Spieler darf den ursprünglichen Ball nicht spielen, auch wenn dieser vor dem Ende der Suchzeit von drei Minuten auf dem *Platz* gefunden wird (siehe Regel 18.2a(1)).

(3) Schlag nach einem regelwidrig neu eingesetzten Ball. Führt ein Spieler einen *Schlag* nach einem regelwidrig *neu eingesetzten Ball* aus, zieht er sich **einen Strafschlag** zu und muss das Loch mit dem regelwidrig *neu eingesetzten Ball* beenden.

6.3c Falscher Ball

- (1) Schlag nach einem falschen Ball. Ein Spieler darf keinen *Schlag* nach einem *falschen Ball* ausführen.

Ausnahme – Ball bewegt sich im Wasser: Es ist straflos, wenn der Spieler einen Schlag nach einem *falschen Ball* ausführt, der sich im Wasser in einer *Penalty Area* oder in *zeitweiligem Wasser bewegt*:

- Der *Schlag* zählt nicht und
- der Spieler muss den Fehler gemäß den Regeln berichtigen, indem er den richtigen Ball vom ursprünglichen Ort spielt oder indem er nach den Regeln Erleichterung in Anspruch nimmt.

Strafe für das Spielen eines falschen Balls unter Verstoß gegen Regel 6.3c(1):

Im *Lochspiel* zieht sich der Spieler die **Grundstrafe (Lochverlust)** zu:

- Spielen Spieler und *Gegner* beim Spielen eines Lochs jeweils den Ball des anderen, zieht sich derjenige die **Grundstrafe (Lochverlust)** zu, der zuerst einen *Schlag* nach einem *falschen Ball* ausführte.
- Ist **aber** nicht bekannt, welcher *falsche Ball* zuerst gespielt wurde, ist dies straflos und das Loch muss mit den vertauschten Bällen zu Ende gespielt werden.

Im *Zählspiel* zieht sich der Spieler die **Grundstrafe (zwei Strafschläge)** zu und muss den Fehler nach den Regeln durch die Fortsetzung seines Spiels mit dem ursprünglichen Ball berichtigen, indem er diesen spielt, wie er liegt oder Erleichterung nach den Regeln in Anspruch nimmt:

- Der *Schlag* nach dem *falschen Ball* und alle weiteren *Schläge* vor Berichtigung des Fehlers (gespielte *Schläge* zuzüglich Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen) zählen nicht.
- Berichtigt der Spieler den Fehler nicht, bevor er einen *Schlag* ausführt, um das nächste Loch zu beginnen oder beim letzten Loch der *Runde*, bevor er seine *Scorekarte* einreicht, ist er **disqualifiziert**.

- (2) Was zu tun ist, wenn der Ball des Spielers von einem anderen Spieler als falscher Ball gespielt wurde. Ist es *bekannt oder so gut wie sicher*, dass der Ball des Spielers von einem anderen Spieler als ein *falscher Ball* gespielt wurde, muss der Spieler den ursprünglichen oder einen anderen Ball an die ursprüngliche Stelle *zurücklegen* (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).

Dies gilt unabhängig davon, ob der ursprüngliche Ball gefunden wurde oder nicht.

6.3d Wann ein Spieler mehr als einen Ball gleichzeitig spielen darf

Ein Spieler darf nur dann gleichzeitig mehr als einen Ball an einem Loch spielen, wenn

- er einen *provisorischen Ball* spielt (der entweder zum Ball *im Spiel* oder aufgegeben wird, wie in Regel 18.3c vorgesehen) oder
- er im *Zählspiel* zwei Bälle spielt, um einen möglicherweise *schwerwiegenden Verstoß* wegen Spielens vom *falschen Ort* zu berichtigen (siehe Regel 14.7b) oder wenn er unsicher ist, wie er regelgerecht vorgehen soll (siehe Regel 20.1c(3)).

6.4 Spielfolge beim Spielen des Lochs

Zweck der Regel:

Regel 6.4 behandelt die Spielfolge an einem Loch. Die Spielfolge am Abschlag hängt davon ab, wer die Ehre hat, danach richtet sie sich nach dem Ball, der am weitesten vom Loch entfernt ist.

- Im Lochspiel ist die Spielfolge sehr wichtig. Spielt der Spieler außer der Reihe, hat der Gegner das Recht, diesen Schlag für ungültig zu erklären und den Spieler noch einmal spielen zu lassen.
- Im Zählspiel ist Spielen außer der Reihe straflos und Spieler haben das Recht und werden ermutigt „Ready Golf“, das heißt in sicherer und verantwortungsbewusster Weise außer der Reihe zu spielen.

6.4a Lochspiel

(1) Spielfolge. Spieler und *Gegner* müssen in dieser Reihenfolge spielen:

- Zu Beginn des ersten Lochs. Am ersten Loch wird die *Ehre* durch die von der *Spielleitung* erstellte Startliste festgelegt oder, wenn es keine Startliste gibt, durch Absprache oder durch ein Zufallsverfahren (wie das Werfen einer Münze).
- Zu Beginn aller anderen Löcher.
 - » Der Spieler, der ein Loch gewinnt, hat die *Ehre* am nächsten *Abschlag*.
 - » War das Loch geteilt, behält der Spieler die *Ehre*, der sie am vorherigen *Abschlag* hatte.
 - » Hat der Spieler rechtzeitig eine Regelentscheidung gefordert (siehe Regel 20.1b), die noch nicht durch die *Spielleitung* entschieden worden ist und die die *Ehre* auf dem nächsten Loch beeinflussen könnte, wird die *Ehre* durch Absprache oder ein Zufallsverfahren bestimmt.

- Nachdem beide Spieler ein Loch begonnen haben.
 - » Der vom *Loch* weiter entfernte Ball muss zuerst gespielt werden.
 - » Sind die Bälle gleich weit vom *Loch* entfernt oder ist ihre jeweilige Entfernung zum *Loch* unbekannt, wird durch Absprache oder durch ein Zufallsverfahren bestimmt, welcher Ball zuerst gespielt wird.
- (2) **Gegner darf außerhalb der Reihe gespielten Schlag des Spielers für ungültig erklären.** Spielt der Spieler, wenn sein *Gegner* an der Reihe war, ist dies straflos, **aber** der *Gegner* darf den *Schlag* für ungültig erklären:
 - Dies muss unverzüglich erfolgen und bevor einer der Spieler einen weiteren *Schlag* ausführt. Erklärt der *Gegner* den *Schlag* für ungültig, darf er dies nicht widerrufen.
 - Erklärt der *Gegner* den *Schlag* für ungültig, muss der Spieler, sobald er an der Reihe ist zu spielen, einen *Ball* von der Stelle spielen, von der der *Schlag* ausgeführt wurde (siehe Regel 14.6).
 - Erklärt der *Gegner* den *Schlag* nicht für ungültig, zählt der *Schlag* und der Ball ist *im Spiel* und muss gespielt werden, wie er liegt.

Ausnahme – Einvernehmlich außer der Reihe spielen, um Zeit zu sparen: Um Zeit zu sparen,

- darf ein Spieler den *Gegner* bitten oder der Bitte des *Gegners* zustimmen, außer der Reihe zu spielen.
- Schlägt der *Gegner* dann außer der Reihe, hat der Spieler auf sein Recht verzichtet, diesen *Schlag* für ungültig zu erklären.

Siehe Regel 23.6 (Spielfolge im Vierball).

6.4b Zählspiel

(1) Normale Spielfolge.

- Zu Beginn des ersten Lochs. Am ersten *Abschlag* wird die *Ehre* durch die von der *Spielleitung* erstellte Startliste festgelegt oder, wenn es keine Startliste gibt, durch Absprache oder nach einem Zufallsverfahren (wie das Werfen einer Münze).
- Zu Beginn aller anderen Löcher.
 - » Der Spieler der Gruppe mit dem niedrigsten Brutto-Ergebnis an einem Loch hat die *Ehre* am nächsten *Abschlag*; der Spieler mit dem zweitniedrigsten Brutto-Ergebnis sollte als nächster spielen, usw.
 - » Haben zwei oder mehr Spieler das gleiche Ergebnis an einem Loch, sollten sie in derselben Reihenfolge spielen, wie am vorherigen *Abschlag*.
 - » Die *Ehre* richtet sich auch in einem Netto-Turnier nach dem Brutto-Ergebnis.

- Nachdem alle Spieler ein Loch begonnen haben.
 - » Der vom *Loch* am weitesten entfernte Ball sollte zuerst gespielt werden.
 - » Sind zwei oder mehr Bälle gleich weit vom *Loch* entfernt oder ist ihre jeweilige Entfernung zum *Loch* unbekannt, sollte durch Absprache oder ein Zufallsverfahren festgelegt werden, welcher Ball zuerst gespielt wird.

Es ist straflos, wenn ein Spieler außerhalb der Reihe spielt, **außer** zwei oder mehr Spieler vereinbaren, außerhalb der Reihe zu spielen, um einem von ihnen einen Vorteil zu verschaffen und einer der Spieler spielt außerhalb der Reihe, dann zieht sich jeder der Spieler, der dies vereinbarte, die **Grundstrafe (zwei Strafschläge)** zu.

(2) Spieren außerhalb der Reihe in sicherheits- und verantwortungsbewusster Weise („Ready Golf“). Spielern ist es erlaubt und sie werden ermutigt, in sicherer und verantwortungsbewusster Weise außerhalb der Reihe zu spielen, wenn beispielsweise

- zwei oder mehr Spieler vereinbaren, der Einfachheit halber oder um Zeit zu sparen, so zu spielen,
- der Ball eines Spielers sehr nahe am *Loch* liegt und der Spieler den Ball *einlochen* möchte,
- ein einzelner Spieler spielbereit ist und vor dem anderen Spieler spielen kann, der bei Einhaltung der normalen Spielfolge aus (1) an der Reihe wäre, sofern der Spieler durch sein Spiel außerhalb der Reihe keinen anderen Spieler gefährdet, ablenkt oder stört.

Aber wenn der Spieler, der nach (1) zu spielen an der Reihe ist, bereit und in der Lage ist, zu spielen und zu erkennen gibt, dass er zuerst spielen möchte, sollten andere Spieler grundsätzlich warten, bis der Spieler gespielt hat.

Ein Spieler sollte nicht außerhalb der Reihe spielen, um sich einen Vorteil gegenüber anderen Spielern zu verschaffen.

6.4c Spieren eines provisorischen Balls oder anderen Balls vom Abschlag

In diesem Fall machen alle Spieler der Gruppe nach der Spielfolge zuerst ihren ersten *Schlag* an dem Loch, bevor ein Spieler den *provisorischen* oder einen anderen *Ball* vom *Abschlag* spielt.

Spieren mehrere Spieler einen *provisorischen* oder anderen *Ball* vom *Abschlag*, gilt die vorher beschriebene Spielfolge.

Für einen außerhalb der Reihe gespielten *provisorischen* oder anderen *Ball* siehe Regeln 6.4a(2) und 6.4b.

6.4d Wenn Spieler Erleichterung außerhalb des Abschlags in Anspruch nimmt oder einen provisorischen Ball außerhalb des Abschlags spielen möchte

Die Spielfolge nach den Regeln 6.4a(1) und 6.4b(1) in diesen beiden Fällen ist:

(1) Erleichterung in Anspruch nehmen, um einen Ball von anderer Stelle zu spielen, als der, an der er liegt.

- Wenn ein Spieler bemerkt, dass er nach den Regeln Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen muss. Die Spielfolge des Spielers richtet sich nach der Stelle, an der sein vorheriger *Schlag* ausgeführt wurde.
- Wenn der Spieler die Wahl hat, den Ball zu spielen, wie er liegt oder Erleichterung in Anspruch zu nehmen.
 - » Die Spielfolge richtet sich nach der Stelle, an der der ursprüngliche Ball liegt (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).
 - » Dies gilt selbst dann, wenn sich der Spieler bereits entschieden hat, Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch zu nehmen oder von einer anderen Stelle als der zu spielen, an der der ursprüngliche Ball liegt (zum Beispiel wenn der ursprüngliche Ball in einer *Penalty Area* liegt oder für unspielbar gehalten wird).

(2) Provisorischen Ball spielen. Nach der Spielfolge muss der Spieler einen *provisorischen Ball* unmittelbar spielen, nachdem er den vorherigen *Schlag* ausgeführt hat und bevor jemand anders einen Ball spielt, **außer**

- zu Beginn eines Lochs vom *Abschlag* (siehe Regel 6.4c) oder
- wenn der Spieler wartet, bevor er sich entscheidet, einen *provisorischen Ball* zu spielen (in diesem Fall ergibt sich die Spielfolge des Spielers, nachdem er sich zum Spielen eines *provisorischen Balls* entschieden hat, aus der Stelle, von der der vorige *Schlag* gespielt wurde).

6.5 Beenden eines Lochs

Ein Spieler hat ein Loch beendet:

- Im *Lochspiel*, wenn
 - » der Spieler *einlocht* oder der nächste *Schlag* des Spielers geschenkt wird oder
 - » das Ergebnis des Lochs entschieden ist (zum Beispiel, wenn der *Gegner* das Loch schenkt, das Ergebnis des *Gegners* für das Loch niedriger ist als das, das der Spieler möglicherweise erzielen könnte oder der Spieler oder der *Gegner* sich die **Grundstrafe (Lochverlust)** zuzieht).
- Im *Zählspiel*, sobald der Spieler nach Regel 3.3c *einlocht*.

Weiß ein Spieler nicht, dass er ein Loch beendet hat und versucht er, das Loch mit einem anderen Ball weiterzuspielen, ist dieses weitere Spiel des Spielers kein Üben und er zieht sich auch keine Strafe für das Spielen eines anderen Balls, einschließlich eines *falschen Balls*, zu.

Siehe Regeln 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) und 23.3c (Wann ein Spieler ein Loch in anderen Spielformen des *Zählspiels* oder im *Vierball* beendet hat.)

III

Spielen des Balls

REGELN 7-11



REGEL
7

Ballsuche: Ball finden und identifizieren

Zweck der Regel:

Regel 7 gestattet dem Spieler, nach jedem Schlag mit angemessenen Handlungen redlich seinen Ball im Spiel zu suchen.

- Aber der Spieler muss dennoch vorsichtig sein, da er sich eine Strafe zuzieht, wenn er dabei übertrieben vorgeht und die Bedingungen verbessert, die seinen nächsten Schlag beeinflussen.
- Der Spieler zieht sich keine Strafe zu, wenn der Ball bei dem Versuch, ihn zu finden oder zu identifizieren versehentlich bewegt wird, muss aber den Ball an die ursprüngliche Stelle zurücklegen.

7.1 Wie Ball redlich gesucht wird

7.1a Spieler darf angemessen handeln, um Ball zu finden und zu identifizieren

Ein Spieler ist dafür verantwortlich, seinen Ball *im Spiel* nach jedem *Schlag* zu finden. Der Spieler darf den Ball redlich suchen, indem er angemessen handelt, um den Ball zu finden und zu identifizieren, zum Beispiel darf er

- Sand und Wasser bewegen und
- Gras, Büsche, Äste und andere wachsende oder befestigte natürliche Gegenstände bewegen oder biegen und solche Gegenstände auch brechen, **aber** nur, wenn dieses Brechen das Ergebnis anderer angemessener Handlungen ist, um den Ball zu finden oder zu identifizieren.

Werden durch solche angemessenen Handlungen während der redlichen Suche die *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen, verbessert*,

- ist dies nach Regel 8.1a straflos, wenn die *Verbesserung* die Folge einer redlichen Suche ist.
- **Aber** ist die *Verbesserung* das Ergebnis von Handlungen, die über das vernünftigerweise erforderliche Maß einer redlichen Suche hinausgehen, zieht sich der Spieler die **Grundstrafe** für Verstoß gegen Regel 8.1a zu.

Beim Versuch, den Ball zu finden und zu identifizieren, darf der Spieler *lose hinderliche Naturstoffe* gemäß Regel 15.1 und *bewegliche Hemmnisse* gemäß Regel 15.2 entfernen.

7.1b Was zu tun ist, wenn während des Versuchs, den Ball zu finden oder zu identifizieren, Sand bewegt wird, der die Lage des Balls eines Spielers beeinträchtigt

- Der Spieler muss die ursprüngliche *Lage* im Sand wiederherstellen, **aber** er darf einen kleinen Teil des Balls sichtbar lassen, wenn der Ball mit Sand bedeckt war.
- Spielt der Spieler den Ball, ohne die ursprüngliche *Lage* wiederhergestellt zu haben, zieht er sich die **Grundstrafe** zu.

7.2 Wie Ball identifiziert wird

Ein Ball in Ruhe eines Spielers darf durch eine der folgenden Möglichkeiten identifiziert werden:

- Durch den Spieler oder jeden, der einen Ball in Situationen zur Ruhe kommen sieht, in denen es bekannt ist, dass es sich um den Ball des Spielers handelt.
- Durch ein sichtbares Kennzeichen des Spielers auf dem Ball (siehe Regel 6.3a), dies gilt **allerdings** nicht, wenn ein gleicher Ball mit einem identischen Kennzeichen in demselben Bereich gefunden wird.
- Indem ein Ball mit gleicher Marke, Typ, Nummer und in dem Zustand des Balls des Spielers in einem Bereich gefunden wird, in dem der Ball des Spielers vermutet wird (**aber** dies gilt nicht, wenn ein gleicher Ball in demselben Bereich liegt und es nicht möglich ist, festzustellen, welcher der Ball des Spielers ist).

Ist der *provisorische Ball* des Spielers nicht von seinem ursprünglichen Ball zu unterscheiden, siehe Regel 18.3c(2).

7.3 Ball zum Identifizieren aufnehmen

Könnte ein Ball der Ball eines Spielers sein, aber kann er so, wie er liegt, nicht identifiziert werden,

- darf der Spieler den Ball aufnehmen, um ihn zu identifizieren (einschließlich durch Drehen), **aber**:
- die Stelle des Balls muss zuerst *markiert* werden und der Ball darf nicht mehr als zur Identifizierung erforderlich gereinigt werden (**außer** auf dem *Grün*) (siehe Regel 14.1).

Ist der aufgenommene Ball der Ball des Spielers oder der Ball eines anderen Spielers, muss er an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2).

Nimmt der Spieler nach dieser Regel seinen Ball zum Identifizieren auf, obwohl es nicht vernünftigerweise erforderlich ist (**außer** auf dem *Grün*, auf dem der Spieler den Ball nach Regel 13.1b aufnehmen darf), und versäumt er es, die Stelle vor dem Aufnehmen zu *markieren* oder reinigt er den Ball, obwohl es nicht erlaubt ist, zieht er sich **einen Strafschlag** zu.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 7.3: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

7.4 Ball versehentlich beim Versuch bewegt, ihn zu finden oder zu identifizieren

Es ist straflos, wenn der Ball des Spielers versehentlich *bewegt* wird, während der Spieler, *Gegner* oder andere versuchen, ihn zu finden oder zu identifizieren. Verursacht der Spieler **aber** die Bewegung des Balles, bevor er die Suche nach dem Ball beginnt, zieht sich der Spieler **einen Strafschlag** nach Regel 9.4b zu.

„Versehentlich“ im Sinn dieser Regel schließt ein, wenn der Ball von jemandem bei der Suche nach dem Ball durch angemessene Handlungen um den Ort des Balls zu finden, *bewegt* wird (zum Beispiel durch Fußbewegungen in hohem Gras oder das Schütteln eines Baums).

In solchen Situationen muss der Ball an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2). Hierbei gilt:

- Lag der Ball auf, unter oder an einem *unbeweglichen Hemmnis*, einem *Bestandteil des Platzes*, einer *Ausmarkierung* oder einem wachsenden oder befestigten natürlichen Gegenstand, muss der Ball an seine ursprüngliche Stelle auf, unter oder an einen solchen Gegenstand *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2c).
- War der Ball mit Sand bedeckt, muss die ursprüngliche *Lage* wieder hergestellt und der Ball in diese *Lage zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2d(1)). **Aber** der Spieler darf einen kleinen Teil des Balls sichtbar lassen, wenn der Ball mit Sand bedeckt war.

Siehe auch Regel 15.1a (Einschränkung beim absichtlichen Entfernen bestimmter loser hinderlicher Naturstoffe vor dem Zurücklegen eines Balls).

Strafe für Verstoß gegen Regel 7.4: Grundstrafe.

REGEL 8

Den Platz spielen, wie er vorgefunden wird

Zweck der Regel:

Regel 8 behandelt einen wesentlichen Grundsatz des Spiels: „Spielen Sie den Platz, wie Sie ihn vorfinden“. Ist der Ball des Spielers zur Ruhe gekommen, muss der Spieler normalerweise die Bedingungen, die seinen Schlag beeinflussen, hinnehmen und darf diese nicht vor dem Spielen des Balls verbessern. Der Spieler darf jedoch bestimmte angemessene Handlungen vornehmen, auch wenn sie jene Bedingungen verbessern. In begrenzten Fällen dürfen Bedingungen straflos wiederhergestellt werden, nachdem sie verbessert oder verschlechtert wurden.

8.1 Handlungen des Spielers, die Bedingungen verbessern, die den Schlag beeinflussen

Um den Grundsatz „Spielen Sie den *Platz*, wie Sie ihn vorfinden“ zu unterstützen, schränkt diese Regel die Möglichkeiten eines Spielers ein, folgende geschützte „*Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*“ (überall auf dem Platz und außerhalb des Platzes) für seinen nächsten *Schlag* zu *verbessern*:

- die *Lage* des Balls in Ruhe des Spielers,
- den Raum seines beabsichtigten *Stands*,
- den Raum seines beabsichtigten Schwungs,
- seine *Spiellinie* und
- den *Erleichterungsbereich*, in dem er einen Ball *droppen* oder hinlegen wird.

Diese Regel gilt für Handlungen sowohl während einer *Runde* als auch während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a.

Sie gilt nicht für

- das Entfernen *loser hinderlicher Naturstoffe* oder *beweglicher Hemmnisse*, wie im Ausmaß nach Regel 15 erlaubt oder
- eine Handlung, während der Ball eines Spielers in Bewegung ist, die in Regel 11 behandelt wird.

8.1a Unerlaubte Handlungen

Mit Ausnahme der eingeschränkten Möglichkeiten, wie in den Regeln 8.1b, c und d erlaubt, darf der Spieler keine der folgenden Handlungen vornehmen, sofern sie die *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen, verbessern*:

- (1) Bewegen, Biegen oder Brechen
 - eines wachsenden oder befestigten natürlichen Gegenstands oder
 - eines *unbeweglichen Hemmnisses, Bestandteils des Platzes, einer Ausmarkierung* oder
 - einer Abschlagmarkierung für den *Abschlag*, wenn ein Ball von diesem *Abschlag* gespielt wird.
- (2) Bewegen eines *losen hinderlichen Naturstoffs* oder eines *beweglichen Hemmnisses* an eine bestimmte Stelle (zum Beispiel, um einen *Stand* zu bauen oder die *Spiellinie* zu *verbessern*).
- (3) Verändern der Bodenoberfläche, einschließlich durch
 - Zurücklegen von Divots in ein Divotloch,
 - Entfernen oder Niederdrücken von Divots, die bereits zurückgelegt wurden oder anderer bereits verlegter Rasensoden oder
 - indem Löcher, Vertiefungen oder Bodenunebenheiten geschaffen oder beseitigt werden.
- (4) Entfernen oder Niederdrücken von Sand oder losem Erdreich.
- (5) Entfernen von Tau, Reif oder Wasser.

Strafe für Verstoß gegen Regel 8.1a: Grundstrafe.

8.1b Erlaubte Handlungen

Bei der Vorbereitung oder beim Ausführen eines *Schlags* ist es dem Spieler erlaubt, jede der folgenden Handlungen vorzunehmen und es ist straflos, auch wenn dadurch die *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen, verbessert* werden:

- (1) Redlich mit angemessenen Handlungen nach dem Ball zu suchen, um ihn zu finden und zu identifizieren (siehe Regel 7.1a).
- (2) Angemessene Handlungen zum Entfernen *loser hinderlicher Naturstoffe* (siehe Regel 15.1) und *beweglicher Hemmnisse* (siehe Regel 15.2) vorzunehmen.
- (3) Angemessene Handlungen zum *Markieren* der *Lage* eines Balls und zum *Aufnehmen* und *Zurücklegen* des Balls nach den Regeln 14.1 und 14.2 vorzunehmen.
- (4) Leichtes Aufsetzen des Schlägers direkt vor oder hinter dem Ball. „Schläger leicht aufsetzen“ bedeutet, dass das Gewicht des Schlägers durch Gras, Boden, Sand oder anderes Material auf oder über der Bodenoberfläche getragen wird.

Aber dies berechtigt nicht,

- den Schläger auf den Boden zu drücken oder
 - bei einem Ball in einem *Bunker*, den Sand direkt vor oder hinter dem Ball zu berühren (siehe Regel 12.2b(1)).
- (5) Festes Aufsetzen der Füße, wenn der *Stand* eingenommen wird, auch wenn die Füße angemessen in Sand oder losem Boden eingegraben werden.
- (6) Redlich Standposition beziehen, um durch angemessenes Vorgehen zum Ball zu gelangen und den *Stand* einzunehmen.

Aber bei diesem Vorgehen

- hat der Spieler keinen Anspruch auf einen üblichen *Stand* oder Schwung und
 - muss der Spieler möglichst schonend handeln, um sich in der besonderen Situation regelgerecht zu verhalten.
- (7) *Schlag* oder den Rückschwung für einen *Schlag* ausführen, der anschließend ausgeführt wird.

Aber liegt der Ball in einem *Bunker*, ist es nach Regel 12.2b(1) nicht erlaubt, den Sand im Rückschwung zu berühren.

(8) Innerhalb des *Abschlags*

- ein *Tee* in den Boden zu stecken oder auf den Boden zu legen (siehe Regel 6.2b(2)),
 - jeden wachsenden oder befestigten natürlichen Gegenstand zu bewegen, biegen oder brechen (siehe Regel 6.2b(3)), und
 - die Oberfläche des Bodens zu verändern, Sand oder Boden zu entfernen oder niederzudrücken oder Tau, Reif oder Wasser zu entfernen (siehe Regel 6.2b(3)).
- (9) In einem *Bunker* zur Pflege des *Platzes* Sand einzuebnen, nachdem ein Ball aus dem *Bunker* gespielt wurde und außerhalb des *Bunkers* liegt (siehe Regel 12.2b(3)).
- (10) Auf dem *Grün* Sand und loses Erdreich zu entfernen und Schäden auszubessern (siehe Regel 13.1c).
- (11) Einen natürlichen Gegenstand zu bewegen, um zu prüfen, ob er lose ist.

Aber wird festgestellt, dass dieser Gegenstand wächst oder befestigt ist, muss er befestigt bleiben und soweit wie möglich in seine ursprüngliche *Lage* zurückversetzt werden.

Siehe Regel 25.4g (angepasste Regel 8.1b(5) für den *Stand* einnehmen für Spieler, die eine Mobilitätshilfe einsetzen).

8.1c Strafe vermeiden, durch Wiederherstellen der Bedingungen, die unter Verstoß gegen die Regeln 8.1a(1) oder 8.1a(2) verbessert wurden

Hat ein Spieler durch Bewegen, Biegen oder Brechen eines Gegenstands unter Verstoß gegen Regel 8.1a(1) oder durch Bewegen eines Gegenstands an eine Stelle unter Verstoß gegen Regel 8.1a(2) die *Bedingungen verbessert, die seinen Schlag beeinflussen*:

- Ist es straflos, wenn der Spieler vor dem nächsten *Schlag* die Verbesserung durch Wiederherstellen der ursprünglichen Bedingungen rückgängig macht, wie nachfolgend in (1) und (2) erlaubt.
- **Aber** verbessert der Spieler die *Bedingungen, die seinen Schlag beeinflussen*, indem er eine der anderen Handlungen aus den Regeln 8.1a(3)-(5) vornimmt, kann er durch das Wiederherstellen der ursprünglichen Bedingungen die Strafe nicht vermeiden.

(1) Wie Bedingungen wiederhergestellt werden, die durch Bewegen, Biegen oder Brechen von Gegenständen verbessert wurden. Bevor der *Schlag* ausgeführt wird, kann der Spieler die Strafe für einen Verstoß gegen Regel 8.1a(1) vermeiden, indem er den ursprünglichen Gegenstand soweit wie möglich in seine ursprüngliche Position zurückbringt, damit die durch den Verstoß entstandene *Verbesserung* rückgängig ausgeführt wird, zum Beispiel:

- Zurückstellen einer *Ausmarkierung* (zum Beispiel eines Auspahls), die entfernt wurde oder Zurückbewegen der *Ausmarkierung* in ihre ursprüngliche Position, nachdem sie in einen anderen Winkel gedrückt wurde, oder
- einen Ast oder Gras oder ein *unbewegliches Hemmnis* nach dem Bewegen in seine ursprüngliche Position zurückbringen.

Aber der Spieler kann die Strafe nicht vermeiden:

- Wird die Verbesserung nicht rückgängig gemacht (zum Beispiel, wenn eine *Ausmarkierung* oder ein Ast bedeutend verändert oder gebrochen wurde, sodass deren ursprüngliche Position nicht wiederhergestellt werden kann), oder
- wenn er etwas anderes als den ursprünglichen Gegenstand verwendet, während er versucht, die ursprünglichen Bedingungen wiederherzustellen, zum Beispiel:
 - » unter Verwendung eines anderen oder zusätzlichen Gegenstands (zum Beispiel, indem er einen anderen Pfahl in das Loch steckt, aus dem der Auspahl entfernt wurde oder durch Anbinden eines bewegten Asts an seine Stelle), oder
 - » unter Verwendung anderen Materials, um den ursprünglichen Gegenstand wiederherzustellen (zum Beispiel durch Verwendung von Tape, um eine zerbrochene *Ausmarkierung* oder einen Ast zu reparieren).

- (2) Wie Bedingungen wiederherzustellen sind, die verbessert wurden, indem ein Gegenstand an eine Stelle gelegt wurde. Bevor der *Schlag* gespielt wird, kann der Spieler die Strafe für Verstoß gegen Regel 8.1a(2) vermeiden, indem er den Gegenstand entfernt, der an eine Stelle bewegt wurde.

8.1d Wiederherstellen von Bedingungen, die verschlechtert wurden, nachdem der Ball zur Ruhe kam

Werden *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, verschlechtert, nachdem der Ball eines Spielers zur Ruhe kam:

- (1) Wann Wiederherstellen der verschlechterten Bedingungen erlaubt ist. Wurden die *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, von einer anderen Person als dem Spieler oder durch ein *Tier* verschlechtert, darf der Spieler straflos nach Regel 8.1a;

- die ursprünglichen *Bedingungen* so gut wie möglich wiederherstellen,
- den Ball *markieren*, aufnehmen, reinigen und ihn an die ursprüngliche Stelle (siehe Regel 14.1 und 14.2) *zurücklegen*, wenn es vernünftig ist, die ursprünglichen *Bedingungen* wiederherzustellen oder auch, wenn Fremdstoff auf den Ball gelangte, als die *Bedingungen* verschlechtert wurden,
- wenn die verschlechterten *Bedingungen* nur schwer in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden können, den Ball aufnehmen und an die nächstgelegene Stelle (nicht näher zum *Loch*) *zurücklegen*, die (1) möglichst ähnliche *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, aufweist, (2) innerhalb einer *Schlägerlänge* zur ursprünglichen Stelle entfernt ist und (3) sich im gleichen *Bereich des Platzes* wie die ursprüngliche Stelle befindet.

Ausnahme – Lage des Balls verschlechtert, während oder nachdem ein Ball aufgenommen oder bewegt wurde und bevor er zurückgelegt wird: Dies wird von Regel 14.2d erfasst, es sei denn, die *Lage* hat sich verschlechtert, während das Spiel unterbrochen und der Ball aufgenommen war. In diesem Fall gilt diese Regel.

- (2) Wann Wiederherstellen der verschlechterten Bedingungen nicht erlaubt ist. Ein Spieler darf die *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, nicht *verbessern* (**außer** wie in den Regeln 8.1c(1), 8.1c(2) und Regel 13.1c erlaubt), wenn diese Verschlechterungen herbeigeführt wurden durch:

- den Spieler, einschließlich seines *Caddies*,
- eine andere Person (aber nicht durch einen *Referee*), die eine durch den Spieler genehmigte Handlung vornahm, oder
- *Naturkräfte* wie Wind oder Wasser.

Verbessert der Spieler die verschlechterten Bedingungen, wenn er dies nicht tun darf, zieht sich der Spieler die **Grundstrafe** nach Regel 8.1a zu.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 8.1d: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

Siehe Regel 22.2 (In Vierern darf jeder Partner für die Partei handeln und eine Handlung des Partners wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im Vierball darf jeder Partner für die Partei handeln und eine Handlung des Partners, die den Ball oder die Ausrüstung des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

8.2 Absichtliche Handlungen des Spielers, um andere äußere Bedingungen zu verändern, die eigenen Ball in Ruhe oder den zu spielenden Schlag beeinflussen

8.2a Wann Regel 8.2 gilt

Diese Regel behandelt nur die absichtlichen Handlungen eines Spielers, durch die andere äußere Bedingungen verändert werden, die seinen Ball in Ruhe oder den zu spielenden *Schlag* beeinflussen.

Diese Regel gilt nicht für Handlungen eines Spielers, die:

- seinen Ball absichtlich ablenken oder aufhalten oder absichtlich äußere Bedingungen verändern, die beeinflussen, wo der Ball zur Ruhe kommen könnte (dies wird von den Regeln 11.2 und 11.3 erfasst) oder
- seine *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, verändern (dies wird in Regel 8.1a behandelt).

8.2b Unzulässige Handlungen, um andere äußere Bedingungen zu verändern

Ein Spieler darf keine der in Regel 8.1a aufgeführten Handlungen absichtlich vornehmen (**außer**, sie sind nach den Regeln 8.1b, c oder d erlaubt), um andere äußere Bedingungen zu verändern, die beeinflussen:

- wo der Ball des Spielers sich nach seinem *Schlag* oder einem späteren *Schlag hinbewegen* oder zur Ruhe kommen könnte, oder
- wo der Ball in Ruhe des Spielers sich *hinbewegen* oder zur Ruhe kommen könnte, wenn sich der Ball vor dem *Schlag bewegt* (zum Beispiel, wenn der Ball in einer starken Hanglage liegt und der Spieler Sorge hat, der Ball könnte in einen Busch rollen).

Ausnahme – Handlungen zur Schonung des Platzes: Es ist nach dieser Regel straflos, wenn der Spieler zur Schonung des *Platzes* andere äußere Bedingungen verändert (wie das Einebnen von Fußspuren im *Bunker* oder das Zurücklegen eines Divots in ein Divotloch).

Strafe für Verstoß gegen Regel 8.2: Grundstrafe.

Siehe Regel 22.2 (In Vierern darf jeder Partner für die Partei handeln und eine Handlung des Partners wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im Vierball darf jeder Partner für die Partei handeln und eine Handlung des Partners, die den Ball oder die Ausrüstung des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

8.3 Absichtliche Handlungen des Spielers, um äußere Bedingungen zu verändern, die den Ball in Ruhe oder den auszuführenden Schlag eines anderen Spielers beeinflussen

8.3a Wann Regel 8.3 gilt

Diese Regel behandelt nur absichtliche Handlungen eines Spielers, um äußere Bedingungen zu verändern, die den Ball in Ruhe oder den zu spielenden *Schlag* eines anderen Spielers beeinflussen.

Sie ist nicht anwendbar auf Handlungen eines Spielers, um einen Ball in Bewegung eines anderen Spielers absichtlich abzuweichen oder aufzuhalten oder absichtlich äußere Bedingungen zu verändern, die beeinflussen, wo der Ball zur Ruhe kommen könnte (dies wird in den Regeln 11.2 und 11.3 behandelt).

8.3b Unzulässige Handlungen, um andere äußere Bedingungen zu verändern

Ein Spieler darf keine der in Regel 8.1a aufgeführten Handlungen absichtlich ausführen (**außer**, diese sind nach Regel 8.1b, c oder d erlaubt), um:

- die *Bedingungen* zu verbessern oder zu verschlechtern, die den *Schlag* eines anderen Spielers beeinflussen oder
- andere äußere Bedingungen verändern, um zu beeinflussen:
 - » wo der Ball eines anderen Spielers sich nach dessen nächstem *Schlag* oder einem späteren *Schlag* hinbewegen oder zur Ruhe kommen könnte, oder
 - » wo der Ball in Ruhe eines anderen Spielers sich hinbewegen oder zur Ruhe kommen könnte, wenn sich der Ball vor dem *Schlag* bewegt.

Ausnahme – Handlungen zur Schonung des Platzes: Es ist nach dieser Regel strafflos, wenn der Spieler zur Schonung des *Platzes* andere äußere Bedingungen verändert (wie das Einebnen von Fußspuren im *Bunker* oder das Zurücklegen eines Divots in ein Divotloch).

Strafe für Verstoß gegen Regel 8.3: Grundstrafe.

Siehe Regel 22.2 (In Vierern darf jeder Partner für die Partei handeln und eine Handlung des Partners wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im Vierball darf jeder Partner für die Partei handeln und eine Handlung des Partners, die den Ball oder die Ausrüstung des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

REGEL 9

Ball spielen, wie er liegt; Ball in Ruhe aufgenommen oder bewegt

Zweck der Regel:

Regel 9 behandelt einen wesentlichen Grundsatz des Spiels: „Spielen Sie den Ball, wie er liegt.“

- Kommt der Ball des Spielers zur Ruhe und wird anschließend durch Naturkräfte wie Wind oder Wasser bewegt, muss der Spieler den Ball üblicherweise von seiner neuen Stelle spielen.
- Wird ein Ball in Ruhe vor dem Schlag von jemandem oder durch einen äußeren Einfluss aufgenommen oder bewegt, muss der Ball an die ursprüngliche Stelle zurückgelegt werden.
- Spieler sollten in der Nähe eines Balls in Ruhe vorsichtig sein. Ein Spieler, der die Bewegung seines oder eines Gegners Balls verursacht, zieht sich für gewöhnlich eine Strafe zu (ausgenommen auf dem Grün).

Regel 9 gilt für einen Ball *im Spiel*, der in Ruhe auf dem *Platz* liegt, und gilt sowohl während einer *Runde* und auch während einer Spielunterbrechung gemäß Regel 5.7a.

9.1 Ball spielen, wie er liegt

9.1a Ball von der Stelle spielen, an der er zur Ruhe kam

Der Ball in Ruhe eines Spielers auf dem *Platz* muss gespielt werden, wie er liegt, **außer** die Regeln verlangen vom Spieler oder erlauben ihm,

- einen Ball von einer anderen Stelle des *Platzes* zu spielen oder
- einen Ball aufzunehmen und anschließend an die ursprüngliche Stelle *zurückzulegen*.

9.1b Vorgehensweise, wenn sich Ball beim Rückschwung oder während des Schlags bewegt

Beginnt sich der Ball in Ruhe des Spielers zu *bewegen*, nachdem er seinen *Schlag* oder den Rückschwung für einen *Schlag* begonnen hat und den *Schlag* dann ausführt

- darf der Ball nicht *zurückgelegt* werden, wobei es unerheblich ist, was die *Bewegung* verursacht hat.
- Stattdessen muss der Spieler den Ball von der Stelle spielen, an der er nach dem *Schlag* zur Ruhe kommt.

- Verursacht der Spieler die *Bewegung* des Balls, siehe Regel 9.4b, um festzustellen, ob eine Strafe anfällt.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 9.1: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

9.2 Entscheiden, ob sich Ball bewegt hat und wodurch die Bewegung verursacht wurde

9.2a Entscheiden, ob Ball sich bewegt hat

Ein Ball in Ruhe eines Spielers wird ausschließlich dann als *bewegt* behandelt, wenn es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass er sich *bewegt* hat.

Könnte der Ball sich *bewegt* haben, dies aber weder *bekannt noch so gut wie sicher* ist, gilt der Ball als nicht *bewegt* und muss gespielt werden, wie er liegt.

9.2b Entscheiden, was die Bewegung eines Balls verursachte

Hat sich ein Ball in Ruhe eines Spielers *bewegt*,

- muss entschieden werden, was die *Bewegung* verursachte.
- Davon hängt ab, ob der Spieler den Ball *zurücklegen* oder ihn spielen muss, wie er liegt und ob eine Strafe anfällt.

(1) Vier mögliche Ursachen. Die Regeln kennen lediglich vier Ursachen für einen Ball in Ruhe, der sich *bewegt*, bevor der Spieler einen *Schlag* ausführt:

- *Naturkräfte* wie Wind oder Wasser (siehe Regel 9.3),
- Handlungen des Spielers einschließlich der Handlungen seines *Caddies* (siehe Regel 9.4),
- Handlungen des *Gegners* im *Lochspiel* einschließlich der Handlungen dessen *Caddies* (siehe Regel 9.5) oder
- einen *äußeren Einfluss* einschließlich jedes anderen Spielers im *Zählspiel* (siehe Regel 9.6).

Siehe Regel 22.2 (In *Vierern* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und eine Handlung des *Partners* wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im *Vierball* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und eine Handlung des *Partners*, die den Ball oder die *Ausrüstung* des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

(2) „Bekannt oder so gut wie sicher“ als Maßstab, um zu entscheiden, was die Bewegung des Balls verursachte.

- Der Spieler, der *Gegner* oder ein *äußerer Einfluss* werden nur dann als Ursache für die *Bewegung* des Balls behandelt, wenn es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass dies die Ursache war.
- Ist es nicht *bekannt oder so gut wie sicher*, dass zumindest einer dieser Gründe die *Bewegung* verursacht hat, wird der Ball behandelt, als wäre er von *Naturkräften bewegt worden*.

Bei der Anwendung dieses Maßstabs müssen alle angemessen verfügbaren Hinweise bedacht werden, das heißt, alle Hinweise, die der Spieler kennt oder mit vertretbarem Aufwand und ohne das Spiel unangemessen zu verzögern, erhalten kann.

9.3 Ball durch Naturkräfte bewegt

Verursachen *Naturkräfte* (wie Wind oder Wasser), dass sich der Ball in Ruhe des Spielers *bewegt*,

- ist dies straflos und
- der Ball muss von der neuen Stelle gespielt werden.

Ausnahme 1 – Auf dem Grün muss der Ball zurückgelegt werden, wenn er sich bewegt, nachdem er bereits aufgenommen und zurückgelegt worden war (siehe Regel 13.1d): *Bewegt* sich der Ball des Spielers auf dem *Grün*, nachdem der Spieler den Ball bereits aufgenommen und an die Stelle *zurückgelegt* hatte, von der er *bewegt* wurde,

- muss der Ball an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).
- Dies gilt unabhängig davon, wodurch die *Bewegung* verursacht wurde (einschließlich *Naturkräfte*).

Ausnahme 2 – Ball in Ruhe muss zurückgelegt werden, wenn er sich in einen anderen Bereich des Platzes oder ins Aus bewegt, nachdem er gedroppt, hin- oder zurückgelegt wurde: Bringt der Spieler den ursprünglichen oder einen anderen Ball *ins Spiel* indem er ihn *droppt*, hinlegt oder *zurücklegt*, und wenn *Naturkräfte* verursachen, dass sich der Ball in Ruhe *bewegt*, so dass er in einem anderen *Bereich des Platzes* oder im *Aus* zur Ruhe kommt, muss der Ball an seine ursprüngliche Stelle (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2). Siehe **aber** Ausnahme 1 für einen Ball, der auf dem *Grün zurückgelegt* wurde.

Strafe für das Spielen vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 9.3: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

9.4 Ball durch den Spieler aufgenommen oder bewegt

Diese Regel ist nur anwendbar, wenn es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass ein Spieler (einschließlich seines *Caddies*) seinen Ball in Ruhe aufgenommen oder, dass seine Handlungen oder die seines *Caddies* die Bewegung verursacht hat.

9.4a Wann der aufgenommene oder bewegte Ball zurückgelegt werden muss

Nimmt der Spieler seinen Ball in Ruhe auf oder verursacht, dass dieser sich *bewegt*, muss der Ball an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2), **außer**:

- der Spieler nimmt den Ball nach einer Regel auf, um Erleichterung in Anspruch zu nehmen oder, um den Ball an eine andere Stelle *zurückzulegen* (siehe Regeln 14.2d und 14.2e), oder
- der Ball *bewegt* sich erst, nachdem der Spieler den *Schlag* oder den Rückschwung für einen *Schlag* begonnen hat und den *Schlag* dann ausführt (siehe Regel 9.1b).

9.4b Strafe für Aufnehmen oder absichtliches Berühren des Balls oder für das Verursachen, dass er sich bewegt

Nimmt der Spieler seinen Ball in Ruhe auf oder berührt ihn absichtlich oder verursacht, dass dieser sich *bewegt*, zieht er sich **einen Strafschlag** zu.

Aber es gibt fünf **Ausnahmen**:

Ausnahme 1: Spieler darf Ball aufnehmen oder bewegen: Es ist straflos, wenn der Spieler den Ball aufnimmt oder verursacht, dass dieser sich *bewegt*, weil eine Regel

- es erlaubt, den Ball aufzunehmen und anschließend an die ursprüngliche Stelle *zurückzulegen*,
- es verlangt, einen *bewegten* Ball an die ursprüngliche Stelle *zurückzulegen*, oder
- vom Spieler verlangt oder es ihm erlaubt, einen Ball erneut zu *droppen* oder *hinzulegen* oder einen Ball von einem anderen Ort zu spielen.

Ausnahme 2: Ball versehentlich bewegt beim Versuch, ihn zu finden oder zu identifizieren: Es ist straflos, wenn der Spieler versehentlich verursacht, dass sich der Ball *bewegt*, während er versucht, diesen zu finden oder zu identifizieren (siehe Regel 7.4).

Ausnahme 3: Ball versehentlich auf dem Grün bewegt: Es ist straflos, wenn der Spieler versehentlich verursacht, dass sich der Ball auf dem *Grün bewegt* (siehe Regel 13.1d), unabhängig davon, wie dies geschieht.

Ausnahme 4: Ball versehentlich bewegt bei der Anwendung einer Regel, ausgenommen auf dem Grün: Es ist straflos, wenn der Spieler versehentlich verursacht, dass sich der Ball *bewegt*, ausgenommen auf dem *Grün*, während der Spieler auf angemessene Weise

- die Stelle des Balls *markiert* oder den Ball aufnimmt oder *zurücklegt*, wenn dies gestattet ist (siehe Regeln 14.1 und 14.2),
- ein *bewegliches Hemmnis* entfernt (siehe Regel 15.2),
- verschlechterte Bedingungen wiederherstellt, wenn ihm dies erlaubt ist (siehe Regel 8.1d),
- Erleichterung nach einer Regel in Anspruch nimmt, einschließlich beim Bestimmen, ob Erleichterung nach einer Regel verfügbar ist (zum Beispiel beim Schwingen eines Schlägers, um festzustellen, ob Beeinträchtigung durch einen Umstand gegeben ist) oder beim Bestimmen, wo Erleichterung genommen werden muss (zum Beispiel beim Bestimmen des *nächstgelegenen Punkts der vollständigen Erleichterung*), oder
- nach einer Regel misst (zum Beispiel, um die Spielfolge nach Regel 6.4 zu bestimmen).

Ausnahme 5: Ball bewegt sich, nachdem er an Spieler oder Ausrüstung zur Ruhe gekommen ist: Es ist straflos, wenn als Folge eines *Schlags* (Regel 11.1) oder des *Droppens* des Balls (Regel 14.3c(1)) der Ball des Spielers am Spieler oder an seiner *Ausrüstung* zur Ruhe kommt und der Spieler dann die *Bewegung* des Balls verursacht, wenn der Spieler sich bewegt oder seine *Ausrüstung* entfernt.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 9.4: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

Muss ein Spieler einen *bewegten* Ball nach Regel 9.4. *zurücklegen*, unterlässt dies aber und spielt vom *falschen Ort*, zieht er sich nur die **Grundstrafe** nach Regel 14.7a zu (siehe Ausnahme zu Regel 1.3c(4)).

9.5 Ball durch Gegner im Lochspiel aufgenommen oder bewegt

Diese Regel gilt nur, wenn es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass der *Gegner* (oder sein *Caddie*) den Ball in Ruhe des Spielers aufgenommen oder die Bewegung des Balls verursacht hat.

Spielt der *Gegner* den Ball des Spielers als einen *falschen Ball*, wird dies durch Regel 6.3c(1) behandelt und nicht durch diese Regel.

9.5a Wann aufgenommener oder bewegter Ball zurückgelegt werden muss

Nimmt der *Gegner* den Ball in Ruhe des Spielers auf oder *bewegt* ihn, muss der Ball an die ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2), **außer:**

- der *Gegner* schenkt den nächsten *Schlag*, ein Loch oder das *Lochspiel* (siehe Regel 3.2b), oder
- der *Gegner* nimmt auf Wunsch des Spielers den Ball auf oder *bewegt* ihn, da der Spieler eine Regel anwenden möchte, um Erleichterung in Anspruch zu nehmen oder um den Ball an eine andere Stelle *zurückzulegen*.

9.5b Strafe für Aufnehmen oder absichtliches Berühren des Balls oder für Verursachen, dass sich der Ball bewegt

Nimmt der *Gegner* den Ball in Ruhe des Spielers auf oder berührt ihn absichtlich oder verursacht, dass dieser sich *bewegt*, zieht sich der *Gegner* **einen Strafschlag** zu.

Aber es gibt mehrere **Ausnahmen**:

Ausnahme 1 – Erlaubnis für den Gegner, Ball des Spielers aufzunehmen: Es ist straflos, wenn der *Gegner* den Ball aufnimmt, weil er

- dem Spieler einen *Schlag*, ein Loch oder das *Lochspiel* schenkt, oder
- den Ball des Spielers auf dessen Wunsch aufnimmt.

Ausnahme 2 – Ball des Spielers auf dem Grün versehentlich markiert und aufgenommen: Es ist straflos, wenn der *Gegner* den Ball des Spielers auf dem *Grün markiert* und versehentlich in der falschen Annahme aufnimmt, es sei sein eigener Ball.

Ausnahme 3 – Gleiche Ausnahmen wie für den Spieler: Es ist straflos, wenn der *Gegner* versehentlich verursacht, dass sich der Ball *bewegt*, während er in Übereinstimmung mit den Ausnahmen 2, 3, 4 oder 5 der Regel 9.4b handelt.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 9.5: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

9.6 Ball durch äußeren Einfluss aufgenommen oder bewegt

Ist es *bekannt oder so gut wie sicher*, dass ein *äußerer Einfluss* (einschließlich eines anderen Spielers im *Zählspiel* oder eines anderen Balls) den Ball in Ruhe des Spielers aufgenommen oder *bewegt* hat:

- ist dies straflos und
- der Ball muss an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).

Dies gilt unabhängig davon, ob der Ball des Spielers gefunden wurde oder nicht.

Aber ist es nicht *bekannt oder so gut wie sicher*, dass der Ball von einem *äußeren Einfluss* aufgenommen oder *bewegt* wurde und ist der Ball *verloren*, muss der Spieler Erleichterung mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* nach Regel 18.2 in Anspruch nehmen.

Wird der Ball des Spielers von einem anderen Spieler als ein *falscher Ball* gespielt, wird dies durch Regel 6.3c(2) behandelt und nicht durch diese Regel.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 9.6: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

9.7 Ballmarker aufgenommen oder bewegt

Diese Regel behandelt wie vorzugehen ist, wenn ein *Ballmarker*, der die Stelle eines aufgenommenen Balls *markiert*, aufgenommen oder bewegt wird, bevor der Ball *zurückgelegt* wird.

9.7a Ball oder Ballmarker muss zurückgelegt werden

Ist es *bekannt oder so gut wie sicher*, dass der *Ballmarker* eines Spielers in irgendeiner Weise (einschließlich durch *Naturkräfte*) aufgenommen oder bewegt wurde, bevor der Ball *zurückgelegt* wird, muss der Spieler entweder

- den Ball an seine ursprüngliche Stelle *zurücklegen* (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2), oder
- einen *Ballmarker* hinlegen, um diese ursprüngliche Stelle zu *markieren*.

9.7b Strafe für Aufnehmen des Ballmarkers oder Verursachen, dass er sich bewegt

Nimmt der Spieler oder sein *Gegner* im *Lochspiel* den *Ballmarker* des Spielers auf oder verursacht, dass er sich *bewegt* (wenn der Ball aufgenommen und noch nicht *zurückgelegt* wurde), zieht sich der Spieler oder der *Gegner* **einen Strafschlag** zu.

Ausnahme – Die Ausnahmen nach Regel 9.4b und 9.5b gelten für das Aufnehmen des Ballmarkers oder für das Verursachen, dass er sich bewegt: In allen Fällen, in denen der Spieler oder *Gegner* sich keine Strafe für das Aufnehmen oder versehentliche Verursachen der *Bewegung* des Balls in Ruhe des Spielers zuziehen, ist auch das Aufnehmen oder versehentliche Verursachen der Bewegung des *Ballmarkers* straflos.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 9.7: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

REGEL 10

Auf Schlag vorbereiten und ausführen; Beratung und Hilfe; Caddies

Zweck der Regel:

Regel 10 behandelt, wie ein Schlag vorzubereiten und auszuführen ist und welche Beratung und andere Hilfe ein Spieler von anderen (einschließlich Caddies) erhalten darf. Das grundlegende Prinzip ist, dass Golf ein Spiel der Fähigkeiten und persönlichen Herausforderung ist.

10.1 Einen Schlag ausführen

Zweck der Regel:

Regel 10.1 behandelt, wie ein Schlag zu machen ist und einige dabei unzulässige Handlungen. Ein Schlag wird ausgeführt, indem mit einem Schlägerkopf redlich nach einem Ball geschlagen wird. Die grundlegende Herausforderung liegt darin, die Bewegung des ganzen Schlägers zu lenken und zu kontrollieren, indem man den Schläger frei schwingt, ohne ihn zu verankern.

10.1a Redlich nach dem Ball schlagen

Wird ein *Schlag* ausgeführt:

- Muss der Spieler redlich mit irgendeinem Teil des Schlägerkopfs so nach dem Ball *schlagen*, dass es nur für einen kurzen Moment einen Kontakt zwischen dem Schläger und dem Ball gibt und der Spieler darf den Ball nicht schieben, kratzen oder löffeln.
- Trifft der Schläger des Spielers den Ball versehentlich mehr als einmal, war dies nur ein *Schlag* und es fällt keine Strafe an.

10.1b Verankern des Schlägers

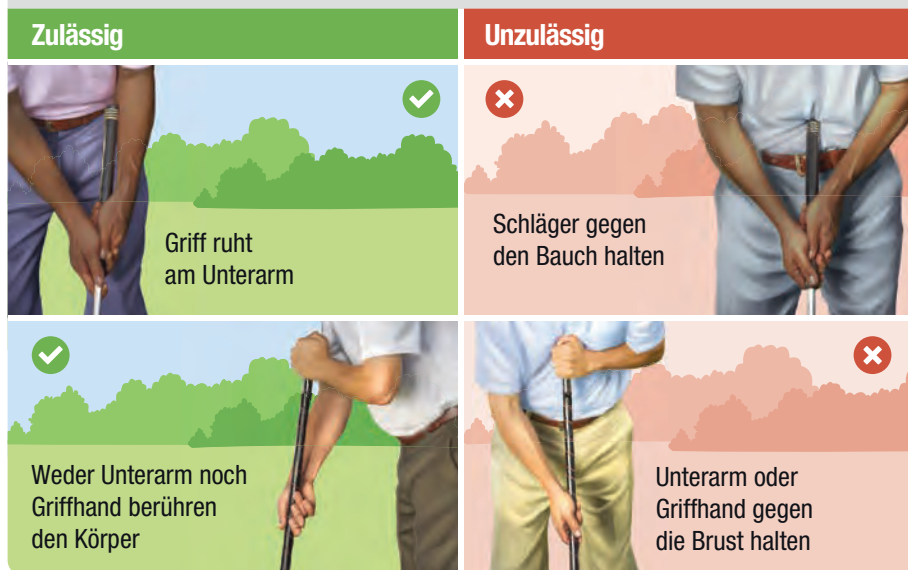
Während des *Schlags* darf der Spieler den Schläger in keiner Weise verankern, weder

- direkt, indem der Schläger oder eine Griffhand gegen ein Körperteil gehalten wird (**außer**, dass es dem Spieler gestattet ist, den Schläger oder eine Griffhand gegen eine Hand oder einen Unterarm zu halten), noch
- indirekt mit Hilfe eines „Ankerpunkts“, indem ein Unterarm gegen ein Körperteil gehalten wird, um eine Griffhand als festen Punkt einzusetzen, um den die andere Hand den Schläger schwingen kann.

Berührt der Schläger des Spielers, die Griffhand oder der Unterarm beim *Schlag* leicht den Körper oder die Kleidung, ohne gegen den Körper gehalten zu werden, ist dies kein Verstoß gegen diese Regel.

„Unterarm“ nach dieser Regel bedeutet den Teil des Arms unterhalb des Ellenbogens einschließlich des Handgelenks.

ABBILDUNG 10.1b: VERANKERN DES SCHLÄGERS



Siehe die Regeln 25.3b und 25.4h (Anpassung von Regel 10.1b für Spieler mit Amputation und Spieler, die eine Mobilitätshilfe einsetzen).

10.1c Beim Schlag auf oder auf beiden Seiten der Spiellinie stehen

Ein Spieler darf beim *Schlag* nicht absichtlich mit den Füßen auf beiden Seiten der *Spiellinie* oder absichtlich mit einem Fuß auf der *Spiellinie* oder der Verlängerung dieser Linie hinter dem Ball stehen.

Der Begriff *Spiellinie* in dieser Regel umfasst nur die tatsächliche *Spiellinie* ohne angemessene Entfernung auf beiden Seiten.

Ausnahme – Es ist straflos, wenn der Stand versehentlich oder um der Spiellinie eines anderen Spielers auszuweichen, eingenommen wird.

Siehe Regel 25.4i (Für Spieler, die eine Mobilitätshilfe einsetzen, schließt die Anpassung von Regel 10.1c den unter Einsatz einer Mobilitätshilfe eingenommenen *Stand* ein).

10.1d Sich bewegenden Ball spielen

Ein Spieler darf keinen sich bewegenden Ball *schlagen*:

- Ein Ball *im Spiel bewegt* sich, wenn er nicht an einer Stelle ruht.
- Wackelt ein zur Ruhe gekommener Ball hin und her (auch als „oszillieren“ bekannt), bleibt aber an seiner ursprünglichen Stelle oder *bewegt* sich dahin zurück, wird er als Ball in Ruhe behandelt und ist kein Ball in Bewegung.

Aber: Es gibt drei straflose **Ausnahmen**:

Ausnahme 1 – Ball beginnt sich erst zu bewegen, nachdem Spieler den Rückschwung für den Schlag begonnen hat: Unter diesen Umständen einen *Schlag* auszuführen, wird von Regel 9.1b und nicht von dieser Regel behandelt.

Ausnahme 2 – Ball fällt vom Tee: Einen *Schlag* nach einem vom *Tee* fallenden Ball auszuführen, wird nicht von dieser Regel, sondern in Regel 6.2b(5) behandelt.

Ausnahme 3 – Ball bewegt sich im Wasser: *Bewegt* sich ein Ball in *zeitweiligem Wasser* oder im Wasser in einer *Penalty Area*

- darf der Spieler straflos einen *Schlag* nach dem sich *bewegenden* Ball ausführen oder
- darf der Spieler Erleichterung nach den Regeln 16.1 oder 17 in Anspruch nehmen und den sich *bewegenden* Ball aufnehmen.

In beiden Fällen darf der Spieler das Spiel nicht unangemessen verzögern (siehe Regel 5.6a), damit Wind oder Strömung des Wassers den Ball in eine bessere *Lage bewegen* können.

Strafe für *Schlag* ausgeführt unter Verstoß gegen Regel 10.1: Grundstrafe.

Im *Zählspiel* zählt ein *Schlag*, der unter Verstoß gegen diese Regel ausgeführt wird, und der Spieler zieht sich **zwei Strafschläge** zu.

10.2 Beratung und andere Hilfe

Zweck der Regel:

Eine grundlegende Herausforderung für den Spieler ist es, über Strategie und Taktik seines Spiels selbst zu entscheiden. Aus diesem Grund gibt es für den Spieler Einschränkungen hinsichtlich Beratung und anderer Hilfe während der Runde.

10.2a Beratung

Während einer *Runde* darf ein Spieler nicht

- jemanden im Turnier, der auf dem *Platz* spielt, *beraten*,
- jemanden, mit Ausnahme seines *Caddies*, um *Beratung* bitten oder

- *Ausrüstung* eines anderen Spielers berühren, um Informationen zu erhalten, die *Beratung* wären, wenn sie von einem anderen Spieler gegeben oder erfragt würden (wie das Berühren des Schlägers oder der Tasche eines anderen Spielers, um zu sehen, welcher Schläger benutzt wurde).

Dies gilt nicht vor der *Runde*, während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a oder zwischen *Runden* eines Turniers.

Strafe für Verstoß gegen Regel 10.2a: Grundstrafe.

Sowohl im *Lochspiel* wie auch im *Zählspiel* wird die Strafe wie folgt angewendet:

- Der Spieler bittet um oder erteilt Beratung während einer der beiden Spieler das Loch spielt. Der Spieler zieht sich die **Grundstrafe** für das Loch zu, das gerade gespielt wird oder eben beendet wurde.
- Der Spieler bittet um oder erteilt Beratung während beide Spieler sich zwischen zwei Löchern befinden. Der Spieler zieht sich die **Grundstrafe** am nächsten Loch zu.

Siehe Regeln 22, 23 und 24 (In Spielformen mit *Partnern* darf ein Spieler seinen *Partner* oder den *Caddie* des *Partners* beraten und darf den *Partner* oder den *Caddie* des *Partners* um *Beratung* bitten).

10.2b Andere Hilfe

- (1) Hilfe erhalten vom Caddie durch Informationen zur Spiellinie oder andere Richtungshinweise. Hilft der *Caddie* eines Spielers bei der *Spiellinie* oder durch andere Richtungshinweise, unterliegt der *Caddie* diesen Einschränkungen:
- Der *Caddie* darf keinen Gegenstand auf den Boden legen, um solche Hilfe zu geben (und der Spieler kann die Strafe nicht vermeiden, indem er den Gegenstand vor dem *Schlag* entfernt).
 - Während der *Schlag* ausgeführt wird, darf der *Caddie* nicht:
 - » In einer Position stehen, in deren Richtung der Spieler spielen soll, oder
 - » Irgendetwas anderes machen, um solche Hilfe zu geben (zum Beispiel auf eine Stelle auf dem Boden zeigen).
 - Der *Caddie* darf nicht in dem beschränkten Bereich stehen, wenn dies nach Regel 10.2b(4) nicht erlaubt ist.

Aber diese Regel verbietet es dem *Caddie* nicht, nahe am *Loch* zu stehen, um den *Flaggenstock* zu bedienen.

- (2) Hilfe zu Spiellinie oder andere Richtungshinweise von irgendeiner anderen Person als dem Caddie erhalten. Der Spieler darf keine Hilfe zur *Spiellinie* oder andere Richtungshinweise von irgendeiner anderen Person als seinem *Caddie* erhalten, außer wie folgt:

- Diese Person darf Hilfe geben durch öffentlich zugängliche Informationen im Verhältnis zu einem Objekt (zum Beispiel auf einen Baum hinweisen, der die Mittellinie eines blinden Fairways anzeigt).
- Ist der Ball nicht auf dem *Grün*, darf diese Person an einem Platz stehen, in dessen Richtung der Spieler spielen soll, **aber** die Person muss sich entfernen, bevor der *Schlag* ausgeführt wird.

Aber diese Regel verbietet es keiner Person, nahe am *Loch* zu stehen, um den *Flaggenstock* zu bedienen.

- (3) Keinen Gegenstand hinlegen, um Hilfe bei der Ausrichtung, der Einnahme des Stands oder beim Schwung zu erhalten. Ein Spieler darf keinen Gegenstand hinlegen, um Hilfe bei der Ausrichtung, der Einnahme des *Stands* oder beim anstehenden Schwung zu erhalten (zum Beispiel einen Schläger auf den Boden legen, um anzuzeigen, wohin der Spieler zielen oder wie er seine Füße stellen sollte).

„Einen Gegenstand hinlegen“ bedeutet, dass der Gegenstand im Kontakt mit dem Boden ist und der Spieler den Gegenstand nicht berührt.

Verstößt der Spieler gegen diese Regel, kann die Strafe nicht vermieden werden, indem der Spieler den Gegenstand entfernt, bevor er seinen *Schlag* ausführt.

Diese Regel gilt auch für Handlungen mit einem ähnlichen Zweck, zum Beispiel für das Ziehen einer Linie im Sand oder Tau, um Hilfe beim Schwung zu erhalten.

Diese Regel gilt nicht für einen *Ballmarker*, wenn er zur Markierung der Stelle eines Balls genutzt wird oder für den Ball, wenn er an eine Stelle gelegt wird.

Aber für einen *Ballmarker*, der der Definition „*Ausrichtungshilfe*“ entspricht, gilt Regel 4.3.

Siehe Regel 25.2c (Anpassung von Regel 10.2b(3) für blinde Spieler).

- (4) Beschränkter Bereich für den Caddie, bevor der Spieler einen Schlag ausführt. Beginnt ein Spieler, seinen *Stand* für seinen *Schlag* einzunehmen (was bedeutet, er hat zumindest einen Fuß in der Position für diesen *Stand*) und bis der *Schlag* beendet ist, gibt es die folgenden Einschränkungen, wo und wann der *Caddie* eines Spielers absichtlich hinter dem Ball, auf oder nahe der Verlängerung der *Spiellinie* stehen darf (der „beschränkte Bereich“):

- Zielen: Der *Caddie* darf nicht im beschränkten Bereich stehen, um dem Spieler beim Zielen zu helfen. Als Hilfe gilt auch, wenn der *Caddie* zur Seite tritt, ohne ein Wort zu sagen, aber damit dem Spieler ein Signal gibt, dass er korrekt auf das angestrebte Ziel ausgerichtet ist. **Aber** dies ist straflos, wenn der Spieler von seinem *Schlag* zurücktritt und der *Caddie* den beschränkten Bereich verlässt, bevor der Spieler wieder beginnt, seinen *Stand* einzunehmen.

- Andere Hilfe als Zielen: Hilft der *Caddie* dem Spieler mit etwas anderem als Zielen (zum Beispiel um zu prüfen, ob der Schläger des Spielers im Rückschwung einen Baum in der Nähe treffen wird), darf der *Caddie* im beschränkten Bereich stehen, aber nur, wenn der *Caddie* sich entfernt, bevor der *Schlag* ausgeführt wird und vorausgesetzt, dass dies nicht Teil einer üblichen Schlagvorbereitung ist.

Stand der *Caddie* unabsichtlich im beschränkten Bereich, ist dies straflos.

Diese Regel verbietet es dem Spieler nicht, Hilfe von einer anderen Person als seinem *Caddie* zu erhalten, die im beschränkten Bereich stehen und ihm Hilfe bei der Verfolgung eines Ballflugs geben darf.

Siehe Regeln 22, 23 und 24 (In Spielformen mit *Partnern* gelten dieselben Einschränkungen für *Partner*, den *Caddie* des *Partners* und jeden Berater).

Siehe Regel 25.2d (Anpassung von Regel 10.2b(4) für blinde Spieler).

(5) Körperliche Unterstützung, Vermeidung von Ablenkungen und Schutz vor Wettereinflüssen. Ein Spieler darf keinen Schlag ausführen:

- während er körperliche Unterstützung von seinem *Caddie* oder einer anderen Person erhält oder
- während sein *Caddie* oder eine Person oder ein Gegenstand absichtlich hingestellt werden, um:
 - » Ablenkungen zu vermeiden, oder
 - » Ihn vor Sonne, Regen, Wind oder anderen Wettereinflüssen zu schützen.

Diese Regel verbietet es dem Spieler nicht:

- sich selbst während eines Schlags gegen Wettereinflüsse zu schützen, zum Beispiel, indem er Schutzkleidung trägt oder einen Schirm über seinen Kopf hält, oder
- jede andere Person, die nicht absichtlich vom Spieler positioniert war, zu bitten, dort zu bleiben oder zur Seite zu gehen (zum Beispiel, wenn ein Zuschauer einen Schatten auf den Ball des Spielers wirft).

Strafe für Verstoß gegen Regel 10.2b: Grundstrafe.

10.3 Caddies

Zweck der Regel:

Der Spieler darf einen Caddie haben, um die Schläger des Spielers zu tragen, Beratung und Hilfe während der Runde zu geben, aber es gibt Grenzen, was der Caddie tun darf. Der Spieler ist für die Handlungen seines Caddies während der Runde verantwortlich und zieht sich eine Strafe zu, wenn der Caddie gegen die Regeln verstößt.

10.3a Caddie darf Spieler während der Runde unterstützen

- (1) Spieler darf zeitgleich nur einen Caddie haben. Ein Spieler darf einen *Caddie* haben, der seine Schläger trägt, transportiert und handhabt, *Beratung* erteilt und ihm während der *Runde* auf andere erlaubte Weise hilft, aber mit diesen Einschränkungen:
- Der Spieler darf zeitgleich nicht mehr als einen *Caddie* haben.
 - Der Spieler darf während der *Runde* die *Caddies* wechseln, **aber** dies darf nicht vorübergehend nur aus dem einzigen Grund geschehen, um vom neuen *Caddie beraten* zu werden.

Gleich ob ein Spieler einen *Caddie* hat oder nicht, ist eine andere Person kein *Caddie*, die mit dem Spieler mitläuft oder mitfährt oder andere Gegenstände für den Spieler trägt (wie Regenanzug, Schirm oder Speisen und Getränke), es sei denn, sie wurde vom Spieler als solcher bezeichnet oder sie trägt, transportiert oder handhabt die Schläger des Spielers.

- (2) Zwei oder mehr Spieler dürfen sich einen Caddie teilen. Gibt es eine Regelfrage zu einer bestimmten Handlung eines gemeinsam eingesetzten *Caddies* und ist zu entscheiden, für welchen Spieler der *Caddie* handelte:
- Wurde die Handlung des *Caddies* auf bestimmte Anweisung eines der Spieler, die den *Caddie* beschäftigen, ausgeführt, wird die Handlung diesem Spieler zugeschrieben.
 - Hatte keiner dieser Spieler die Handlung ausdrücklich verlangt, wird die Handlung demjenigen Spieler zugeschrieben, dessen Ball betroffen war.
 - Hatte keiner der Spieler, die den *Caddie* beschäftigen, die Handlung des *Caddies* angewiesen und war kein Ball dieser Spieler betroffen, ziehen sich alle Spieler, die den *Caddie* beschäftigen, die Strafe zu.

Siehe Regeln 25.2, 25.4 und 25.5 (Spieler mit bestimmten Behinderungen dürfen Hilfe auch von einer Hilfsperson erhalten).

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel H-1 (Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die den Einsatz von *Caddies* untersagt oder vorschreibt oder den Spieler in der Wahl des *Caddies* einschränkt).

Strafe für Verstoß gegen Regel 10.3a:

- Der Spieler zieht sich die **Grundstrafe** für jedes Loch zu, an dem er zeitgleich die Unterstützung von mehr als einem *Caddie* hatte.
- Wird zwischen zwei Löchern gegen die Regel verstoßen oder dauert der Verstoß zwischen dem Spiel von zwei Löchern an, zieht sich der Spieler die **Grundstrafe** für das nächste Loch zu.

10.3b Was einem Caddie erlaubt ist

Nachfolgend Beispiele, was einem *Caddie* erlaubt oder nicht erlaubt ist:

(1) **Handlungen, die stets erlaubt sind.** Ein *Caddie* darf stets wie folgt handeln, wenn dies nach den Regeln gestattet ist:

- Schläger oder andere *Ausrüstung* des Spielers tragen, transportieren oder handhaben (einschließlich Cart fahren oder Trolley ziehen),
- den Ball des Spielers suchen (Regel 7.1),
- vor dem *Schlag* Auskunft, *Beratung* und andere Hilfe geben (Regeln 10.2a und 10.2b),
- *Bunker* einebnen und andere Handlungen zur Platzpflege durchführen (Regel 8.2 Ausnahme, 8.3 Ausnahme und Regel 12.2b(2) und (3)),
- auf dem *Grün* Sand oder loses Erdreich entfernen und Schäden ausbessern (Regel 13.1c),
- *Flaggenstock* entfernen oder bedienen (Regel 13.2b).
- den Ball des Spielers aufnehmen, wenn es angemessen ist, zu vermuten (zum Beispiel durch eine Handlung oder Aussage), dass der Spieler Erleichterung nach einer Regel in Anspruch nehmen wird (Regel 14.1b),
- *Lage* des Balls des Spielers auf dem *Grün* markieren, Ball aufnehmen und zurücklegen (Regeln 14.1b Ausnahme und 14.2b).
- Ball des Spielers reinigen (Regel 14.1c),
- *lose hinderliche Naturstoffe* und *bewegliche Hemmnisse* entfernen (Regeln 15.1 und 15.2).

- (2) **Handlungen, die nur mit Erlaubnis des Spielers gestattet sind.** Ein *Caddie* darf folgende Handlungen nur ausführen, wenn die Regeln dies dem Spieler erlauben und dieser es dem *Caddie* erlaubt (die Erlaubnis muss jedes Mal ausdrücklich erteilt werden und nicht im Allgemeinen für die *Runde*):
- Bedingungen wiederherstellen, die verschlechtert wurden, nachdem der Ball des Spielers zur Ruhe kam (Regel 8.1d).
 - Ball des Spielers, der außerhalb des *Grüns* liegt, nach einer Regel aufnehmen, die verlangt, den Ball *zurückzulegen* (Regel 14.1b).
- (3) **Unzulässige Handlungen.** Ein *Caddie* darf keine der nachfolgenden Handlungen für den Spieler vornehmen:
- dem *Gegner* den nächsten *Schlag*, ein Loch oder das *Lochspiel* schenken oder mit dem *Gegner* den Stand des Spiels bestimmen (Regel 3.2),
 - einen Ball *zurücklegen*, es sei denn, der *Caddie* hatte ihn aufgenommen oder *bewegt* (Regel 14.2b),
 - einen Ball *droppen* oder legen, um Erleichterung in Anspruch zu nehmen (Regel 14.3),
 - entscheiden, nach einer Regel Erleichterung in Anspruch zu nehmen (wie einen Ball nach Regel 19 für unspielbar halten oder Erleichterung von *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* oder aus einer *Penalty Area* nach Regel 16.1 oder 17 in Anspruch zu nehmen). Der *Caddie* darf dem Spieler raten, dies zu tun, aber der Spieler muss selbst entscheiden.

10.3c Spieler für Handlungen und Regelverstöße des Caddies verantwortlich

Ein Spieler ist für die Handlungen seines *Caddies* sowohl auf der *Runde* als auch während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a verantwortlich, aber nicht vor oder nach der *Runde*.

Verstößt die Handlung des *Caddies* gegen eine Regel oder würde sie gegen eine Regel verstoßen, falls die Handlung durch den Spieler vorgenommen würde, zieht der Spieler sich die Strafe nach dieser Regel zu.

Hängt die Anwendung einer Regel davon ab, ob sich der Spieler bestimmter Tatsachen bewusst war, gehört zum Kenntnisstand des Spielers auch alles, was seinem *Caddie* bekannt ist.

REGEL 11

Ball in Bewegung trifft versehentlich Person, Tier oder Gegenstand; absichtliche Handlungen, um Ball in Bewegung zu beeinflussen

Zweck der Regel:

Regel 11 behandelt, was zu tun ist, wenn der Ball in Bewegung des Spielers versehentlich eine Person, ein Tier, Ausrüstung oder etwas anderes auf dem Platz trifft. Geschieht dies versehentlich, ist es straflos und der Spieler muss normalerweise die sich hieraus ergebenden Folgen hinnehmen, gleich, ob zu seinem Vorteil oder nicht und den Ball von dort spielen, wo er zur Ruhe gekommen ist. Regel 11 schränkt einen Spieler ebenfalls ein, absichtlich Handlungen vorzunehmen, die beeinflussen, wo irgendein Ball zur Ruhe kommen könnte.

Diese Regel gilt jederzeit, wenn ein Ball *im Spiel* in Bewegung ist (gleich, ob nach einem *Schlag* oder anderweitig), **außer** wenn ein Ball in einem *Erleichterungsbereich* *gedroppt* wurde und noch nicht zur Ruhe gekommen ist. Dieser Fall wird in Regel 14.3 behandelt.

11.1 Ball in Bewegung trifft versehentlich Person oder äußeren Einfluss

11.1a Keine Strafe für einen Spieler

Trifft der Ball in Bewegung eines Spielers versehentlich eine Person oder einen *äußeren Einfluss*

- ist dies für jeden Spieler straflos.
- Dies gilt auch dann, wenn der Ball den Spieler, den *Gegner* oder einen anderen Spieler oder einen ihrer *Caddies* oder *Ausrüstung* trifft.

Ausnahme – Im Zählspiel Ball auf dem Grün gespielt: Trifft der Ball in Bewegung des Spielers einen anderen auf dem *Grün* liegenden Ball und lagen beide Bälle vor dem *Schlag* auf dem *Grün*, zieht sich der Spieler die **Grundstrafe (zwei Strafschläge)** zu.

11.1b Stelle, von der der Ball gespielt werden muss

- (1) **Ball wird von außerhalb des Grüns gespielt.** Wurde ein Ball in Bewegung eines Spielers von irgendwoher außerhalb des *Grüns* gespielt und trifft versehentlich eine Person (einschließlich des Spielers) oder einen *äußeren Einfluss* (einschließlich *Ausrüstung*), muss der Ball normalerweise gespielt werden, wie er liegt. **Aber** kommt der Ball auf einer Person, einem *Tier*, oder einem sich bewegenden *äußeren Einfluss* zur Ruhe, darf der Spieler den Ball nicht spielen, wie er liegt. Stattdessen muss der Spieler Erleichterung in Anspruch nehmen.

- Wenn der Ball irgendwo außerhalb des Grüns auf einer Person, einem Tier oder einem sich bewegenden äußeren Einfluss zur Ruhe kommt, muss der Spieler den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in folgendem Erleichterungsbereich dropfen (siehe Regel 14.3):
 - » Bezugspunkt: Bezugspunkt ist der geschätzte Punkt direkt unterhalb der Stelle, an der der Ball zuerst auf der Person, dem Tier oder dem sich bewegenden äußeren Einfluss zur Ruhe kam.
 - » Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: eine Schlägerlänge, **aber** mit diesen Einschränkungen:
 - » Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - Er muss im selben Bereich des Platzes liegen wie der Bezugspunkt und
 - darf nicht näher zum Loch liegen als der Bezugspunkt.
- Wenn der Ball auf dem Grün auf einer Person, einem Tier oder einem sich bewegenden äußeren Einfluss zur Ruhe kommt. Der Spieler muss den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball an die geschätzte Stelle direkt unterhalb der Stelle legen, an der er zuerst auf der Person, dem Tier oder dem sich bewegenden äußeren Einfluss zur Ruhe kam. Hierbei werden die Verfahren für das Zurücklegen eines Balls nach den Regeln 14.2b(2) und 14.2e angewendet.

**Strafe für das Spielen vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 11.1b(1):
Grundstrafe nach Regel 14.7.**

- (2) **Ball wird auf dem Grün gespielt.** Trifft der Ball in Bewegung eines Spielers, der auf dem Grün gespielt wurde, versehentlich eine Person oder einen äußeren Einfluss muss der Ball normalerweise gespielt werden, wie er liegt. **Aber** der Spieler muss den Schlag mit seinem ursprünglichen oder einem anderen Ball von der Stelle wiederholen, von der der Schlag ausgeführt wurde (siehe Regel 14.6), wenn es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass der Ball in Bewegung folgendes auf dem Grün traf:
- eine Person außer
 - » dem Spieler, oder
 - » eine Person, die den Flaggenstock bediente (dies wird in Regel 13.2b(2) und nicht in dieser Regel behandelt).
 - Ein bewegliches Hemmnis außer
 - » dem Schläger, der für die Ausführung des Schlages genutzt wird,
 - » einem Ballmarker,
 - » einem Ball in Ruhe (siehe Regel 11.1a, ob eine Strafe im Zählspiel fällig wird), oder

- » einem *Flaggenstock* (dies wird in Regel 13.2b(2) behandelt, nicht in dieser Regel).
- Ein *Tier*, aber nicht solche, die als *lose hinderlichen Naturstoffe* definiert sind (zum Beispiel ein Insekt).

Wiederholt der Spieler den *Schlag* von einem *falschen Ort*, zieht er sich die **Grundstrafe** nach Regel 14.7 zu.

Wiederholt der Spieler den *Schlag* nicht, zieht er sich die **Grundstrafe** zu und der *Schlag* zählt, aber der Spieler hat nicht vom *falschen Ort* gespielt.

Siehe Regel 25.4k (Anpassung der Regel 11.1b(2) für Spieler, die eine Mobilitätshilfe einsetzen, sodass ein Ball, der die Mobilitätshilfe trifft, gespielt wird, wie er liegt).

11.2 Ball in Bewegung absichtlich durch Person abgelenkt oder aufgehalten

11.2a Wann Regel 11.2 gilt

Diese Regel gilt nur, wenn es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass der Ball in Bewegung eines Spielers absichtlich von einer Person abgelenkt oder aufgehalten wurde, das heißt,

- eine Person berührt absichtlich den Ball in Bewegung oder
- der Ball in Bewegung trifft *Ausrüstung* oder einen anderen Gegenstand (**außer** einen *Ballmarker* oder einen anderen Ball in Ruhe, bevor der Ball gespielt wurde oder sich anderweitig in Bewegung setzte) oder eine Person (wie den *Caddie* des Spielers), die ein Spieler mit dem Ziel an eine bestimmte Stelle positioniert oder zurückgelassen hat, damit die *Ausrüstung*, der Gegenstand oder die Person den sich bewegenden Ball ablenken oder aufhalten könnte.

Ausnahme – Ball im Lochspiel, zu einem Zeitpunkt absichtlich abgelenkt oder aufgehalten, an dem es äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball eingelocht werden kann. Wird ein Ball in Bewegung des *Gegners* zu einem Zeitpunkt absichtlich abgelenkt oder aufgehalten, zu dem es äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball *eingelocht* werden kann und geschieht dies entweder zum Schenken oder wenn der Ball hätte *eingelocht* werden müssen, um das Loch zu teilen, wird dies in den Regeln 3.2a(1) oder 3.2b(1) behandelt, nicht in dieser Regel.

Zum Recht des Spielers, einen Ball oder *Ballmarker* vor einem *Schlag* aufnehmen zu lassen, wenn er mit gutem Grund annimmt, dass der Ball oder der *Ballmarker* das Spiel unterstützen oder stören könnte, siehe Regel 15.3.

11.2b Wann Strafe für einen Spieler anfällt

- Ein Spieler zieht sich die **Grundstrafe** zu, wenn er einen Ball in Bewegung absichtlich ablenkt oder aufhält.
- Dies gilt unabhängig davon, ob es sich um den eigenen Ball des Spielers oder einen Ball handelt, der von einem *Gegner* oder einem anderen Spieler im *Zählspiel* gespielt wird.

Ausnahme – Ball bewegt sich im Wasser: Es ist straflos, wenn ein Spieler seinen Ball im Wasser in *zeitweiligem Wasser* oder in einer *Penalty Area* bewegenden Ball aufnimmt, wenn er Erleichterung nach den Regeln 16.1 oder 17 in Anspruch nimmt (siehe Regel 10.1d Ausnahme 3).

Siehe Regel 22.2 (In *Vierern* wird die Handlung des *Partners* als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im *Vierball* wird die Handlung des *Partners*, die den Ball oder die *Ausrüstung* des Spielers betrifft, als Handlung des Spielers behandelt).

11.2c Stelle, von der absichtlich abgelenkter oder aufgehaltener Ball gespielt werden muss

Ist es *bekannt oder so gut wie sicher*, dass ein Ball in Bewegung eines Spielers absichtlich durch eine Person abgelenkt oder aufgehalten wurde (gleich ob der Ball gefunden wird oder nicht), darf er nicht gespielt werden, wie er liegt. Stattdessen muss der Spieler wie folgt Erleichterung in Anspruch nehmen:

- (1) **Schlag von außerhalb des Grüns gespielt.** Der Spieler muss Erleichterung in Anspruch nehmen bezogen auf die geschätzte Stelle, an der der Ball voraussichtlich zur Ruhe gekommen wäre, wäre er nicht abgelenkt oder aufgehalten worden:
 - Wenn der Ball außerhalb des Grüns zur Ruhe gekommen wäre. Der Spieler muss den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball innerhalb des folgenden *Erleichterungsbereichs* *droppen* (siehe Regel 14.3):
 - » Bezugspunkt ist die geschätzte Stelle, an der der Ball zur Ruhe gekommen wäre.
 - » Größe des Erleichterungsbereichs gemessen vom Bezugspunkt: eine *Schlägerlänge*, **aber** mit diesen Einschränkungen:
 - » Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - muss im gleichen *Bereich des Platzes* wie der Bezugspunkt liegen und
 - darf nicht näher zum *Loch* als der Bezugspunkt liegen.

Ausnahme - Ball kommt geschätzt in Penalty Area zur Ruhe: Ist die geschätzte Stelle des Balls in einer *Penalty Area*, muss der Spieler nicht nach dieser Regel Erleichterung in Anspruch nehmen. Wahlweise darf der Spieler direkt Erleichterung von der *Penalty Area* nach Regel 17.1d in Anspruch nehmen unter Annahme des geschätzten Punktes, an dem der Ball zuletzt die Grenze der *Penalty Area* gekreuzt hätte.

- Wenn der Ball auf dem Grün zur Ruhe gekommen wäre. Der Spieler muss den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball an die geschätzte Stelle legen, an der der Ball zur Ruhe gekommen wäre. Hierbei gelten die Verfahren für das *Zurücklegen* eines Balls nach den Regeln 14.2b(2) und 14.2e.
- Wenn der Ball im Aus zur Ruhe gekommen wäre. Der Spieler muss Erleichterung mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* nach Regel 18.2 in Anspruch nehmen.

Strafe für das Spielen vom *falschen Ort* unter Verstoß gegen Regel 11.2c(1): Grundstrafe nach Regel 14.7.

- (2) **Schlag wurde auf dem Grün ausgeführt.** Der Spieler muss den *Schlag* wiederholen, indem er den ursprünglichen oder einen anderen Ball von der Stelle spielt, von der der *Schlag* ausgeführt wurde (siehe Regel 14.6).

Wiederholt der Spieler den *Schlag* von einem *falschen Ort*, so zieht er sich die **Grundstrafe** nach Regel 14.7 zu.

Wiederholt der Spieler den *Schlag* nicht und spielt den Ball von dort, wo er zur Ruhe kam, zieht er sich die **Grundstrafe** zu und der *Schlag* zählt, aber der Spieler hat nicht vom *falschen Ort* gespielt.

11.3 Gegenstände absichtlich entfernen oder Bedingungen verändern, um einen Ball in Bewegung zu beeinflussen

Während ein Ball in Bewegung ist, darf ein Spieler nicht absichtlich durch eine der nachfolgenden Handlungen beeinflussen, an welcher Stelle dieser Ball (gleich ob sein Ball oder der Ball eines anderen Spielers) zur Ruhe kommen könnte:

- Äußere Gegebenheiten durch Maßnahmen verändern, die in Regel 8.1a genannt sind (zum Beispiel ein Divot zurücklegen oder ein hochstehendes Rasenstück niederdrücken) oder
- Aufnehmen oder Entfernen
 - » eines *losen hinderlichen Naturstoffs* (siehe Regel 15.1a, Ausnahme 2) oder
 - » eines *beweglichen Hemmnisses* (siehe Regel 15.2a, Ausnahme 2).

Der Spieler verstößt gegen diese Regel durch vorsätzliche Handlungen, selbst wenn die Handlung nicht beeinflusst, wo der Ball zur Ruhe kam.

Ausnahme – Flaggenstock, Ball in Ruhe auf dem Grün und Ausrüstung eines Spielers bewegen: Diese Regel untersagt einem Spieler nicht das Aufheben oder Bewegen

- eines entfernten *Flaggenstocks*,
- eines Balls in Ruhe auf dem *Grün* (siehe Regeln 9.4, 9.5 und 14.1 zur Frage, ob eine Strafe anfällt) oder
- *Ausrüstung* eines Spielers (außer einem Ball in Ruhe außerhalb des *Grüns* oder einem *Ballmarker* auf dem *Platz*).

Das Entfernen des *Flaggenstocks* aus dem *Loch* (einschließlich beim Bedienen), während ein Ball in Bewegung ist, wird nicht von dieser Regel, sondern von Regel 13.2 erfasst.

Strafe für eine Handlung unter Verstoß gegen Regel 11.3: *Grundstrafe*.

Siehe Regel 22.2 (In *Vierern* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und eine Handlung des *Partners* wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im *Vierball* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und eine Handlung des *Partners*, die den Ball oder die *Ausrüstung* des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

IV

Sonderregeln für Bunker und Grüns

REGELN 12-13



REGEL

12

Bunker

Zweck der Regel:

Regel 12 ist eine Sonderregel für Bunker, die besonders vorbereitete Flächen sind, um die Fähigkeit des Spielers zu prüfen, einen Ball aus dem Sand zu spielen. Um sicherzustellen, dass der Spieler sich dieser Herausforderung stellt, wird das Berühren des Sands vor dem Schlag eingeschränkt und auch eingeschränkt, wo Erleichterung für einen im Bunker liegenden Ball in Anspruch genommen werden darf.

ABBILDUNG 12.1: WANN EIN BALL IM BUNKER LIEGT

Entsprechend der Definition „Bunker“ und Regel 12.1 zeigt diese Abbildung Beispiele, wann ein Ball im Bunker liegt und wann nicht.

12.1 Wann ein Ball im Bunker liegt

Ein Ball liegt in einem *Bunker*, wenn ein Teil des Balls

- den Sand auf dem Boden des *Bunkers* berührt oder
- innerhalb der Grenzen des *Bunkers* liegt:
 - » auf Boden, auf dem sich normalerweise Sand befindet (zum Beispiel, wenn der Sand durch Wind weggeblasen oder durch Wasser weggespült wurde), oder
 - » in oder auf einem *losen hinderlichen Naturstoff, beweglichen Hemmnis*, in *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* oder auf einem *Bestandteil des Platzes* liegt, die den Sand im *Bunker* berühren oder auf dem Boden liegen, auf dem sich normalerweise Sand befinden würde.

Liegt ein Ball auf Boden oder Gras oder anderen wachsenden oder befestigten natürlichen Gegenständen innerhalb der Grenzen des *Bunkers* und berührt er keinen Sand, liegt der Ball nicht im *Bunker*.

Liegt ein Ball gleichzeitig zum Teil in einem *Bunker* und in einem anderen *Bereich des Platzes*, siehe Regel 2.2c.

12.2 Ball im Bunker spielen

Diese Regel gilt sowohl auf der *Runde* als auch während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a.

12.2a Entfernen loser hinderlicher Naturstoffe und beweglicher Hemmnisse

Bevor ein Spieler einen Ball im *Bunker* spielt, ist es ihm gestattet, *lose hinderliche Naturstoffe* nach Regel 15.1 und *bewegliche Hemmnisse* nach Regel 15.2 zu entfernen.

Dabei ist es auch erlaubt, den Bunkersand angemessen zu berühren oder zu bewegen.

12.2b Einschränkungen, den Bunkersand zu berühren

(1) **Wann es Strafe nach sich zieht, den Sand zu berühren.** Bevor ein Spieler einen *Schlag* nach einem Ball im *Bunker* *ausführt*, ist es ihm nicht gestattet

- den Sand in diesem *Bunker* mit der Hand, einem Schläger, einer Harke oder einem anderen Gegenstand absichtlich zu berühren, um den Zustand des Sandes zu prüfen und dadurch Hinweise für seinen nächsten *Schlag* zu erhalten oder
- den Sand in diesem *Bunker* mit einem Schläger zu berühren:
 - » Im Bereich unmittelbar vor oder hinter dem Ball (**außer** wie in Regel 7.1a beim redlichen Suchen eines Balls oder nach Regel 12.2a beim Entfernen eines *losen hinderlichen Naturstoffs* oder eines *beweglichen Hemmnisses*),

- » bei einem Übungsschwung oder
- » beim Rückschwung für einen *Schlag*.

Siehe Regel 25.2f (Anpassung von Regel 12.2b(1) für blinde Spieler); **Regel 25.4l** (Anwendung von Regel 12.2b(1) beim Einsatz von Mobilitätshilfen).

(2) **Wann Sand berühren straflos ist.** Mit **Ausnahme** der unter (1) genannten Einschränkungen verbietet es diese Regel einem Spieler nicht, Sand im *Bunker* in anderer Weise zu berühren, einschließlich:

- Die Füße einzugraben, um den *Stand* für einen Übungsschwung oder den *Schlag* einzunehmen,
- den *Bunker* zum Zweck der Platzpflege einzuebnen,
- Schläger, *Ausrüstung* oder andere Gegenstände in den *Bunker* zu legen (gleich ob durch Werfen oder Hinlegen),
- nach einer Regel zu messen, zu *markieren*, aufzunehmen, *zurückzulegen* oder andere Handlungen vorzunehmen,
- sich auf einen Schläger zu stützen, um sich auszuruhen, das Gleichgewicht zu halten oder einen Sturz zu vermeiden oder
- aus Enttäuschung oder Ärger in den Sand zu *schlagen*.

Aber: Der Spieler zieht sich die **Grundstrafe** zu, wenn er unter Verstoß gegen Regel 8.1a die *Bedingungen, die seinen Schlag beeinflussen, verbessert*, indem er den Sand berührt. (Siehe auch Regeln 8.2 und 8.3 für Einschränkungen beim *Verbessern* oder Verschlechtern anderer äußerer Bedingungen, die das Spiel beeinflussen.)

(3) **Keine Einschränkung, nachdem der Ball aus dem Bunker gespielt wurde.** Nachdem ein Ball im *Bunker* gespielt wurde und sich außerhalb des *Bunkers* befindet, oder ein Spieler Erleichterung außerhalb des *Bunkers* in Anspruch genommen hat oder nehmen will, darf der Spieler

- den Sand in diesem *Bunker* straflos nach Regel 12.2b(1) berühren und
- Sand in diesem *Bunker* zum Zweck der Platzpflege straflos nach Regel 8.1a eiebnen.

Dies gilt selbst dann, wenn der Ball außerhalb des *Bunkers* zur Ruhe kommt und:

- die Regeln vom Spieler verlangen oder es ihm erlauben, Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch zu nehmen, indem ein Ball in dem *Bunker gedroppt* wird oder
- der Sand in dem *Bunker* auf der *Spiegelinie* des Spielers für den nächsten *Schlag* von außerhalb des *Bunkers* liegt.

Kommt **aber** der aus dem *Bunker* gespielte Ball zurück in den *Bunker* oder nimmt der Spieler Erleichterung in Anspruch, indem er einen Ball in dem *Bunker* *droppt* oder entscheidet sich der Spieler, keine Erleichterung außerhalb des Bunkers in Anspruch zu nehmen, gelten die Einschränkungen der Regeln 12.2b(1) und 8.1a erneut für diesen Ball *im Spiel* in dem *Bunker*.

Strafe für Verstoß gegen Regel 12.2: Grundstrafe.

12.3 Sonderregeln für Erleichterung bei Ball im Bunker

Liegt ein Ball in einem *Bunker*, können bei folgenden Situationen Sonderregeln für Erleichterung gelten:

- Beeinträchtigung durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* (Regel 16.1c),
- Beeinträchtigung durch gefährliche *Tiere* (Regel 16.2) und
- Ball unspielbar (Regel 19.3).

REGEL 13

Grüns

Zweck der Regel:

Regel 13 ist eine Sonderregel für Grüns. Grüns sind besonders dafür hergerichtet, den Ball am Boden entlang zu spielen und es befindet sich ein Flaggenstock im Loch auf jedem Grün, deshalb gelten für Grüns bestimmte Regeln, die sich von denen für andere Bereiche des Platzes unterscheiden.

13.1 Auf Grüns erlaubte oder geforderte Handlungen

Zweck der Regel:

Diese Regel erlaubt es dem Spieler, Handlungen auf dem Grün vorzunehmen, die außerhalb des Grüns üblicherweise nicht zulässig sind, zum Beispiel die Erlaubnis zum Markieren, Aufnehmen, Reinigen und Zurücklegen eines Balls, Ausbessern von Schäden und Entfernen von Sand und losem Erdreich auf dem Grün. Es ist straflos, wenn ein Ball oder Ballmarker auf dem Grün versehentlich bewegt wird.

13.1a Wann ein Ball auf dem Grün liegt

Ein Ball liegt auf dem *Grün*, wenn er mindestens zum Teil

- das *Grün* berührt oder
- auf oder in etwas liegt (zum Beispiel einem *losen hinderlichen Naturstoff* oder einem *Hemmnis*) und sich innerhalb der Grenzen des *Grüns* befindet.

Liegt der Ball teilweise auf dem *Grün* und teilweise in einem anderen *Bereich des Platzes*, siehe Regel 2.2c.

13.1b Markieren, Aufnehmen und Reinigen des Balls auf dem Grün

Ein Ball auf dem *Grün* darf aufgenommen und gereinigt werden (siehe Regel 14.1).

Die Stelle des Balls muss vor dem Aufnehmen *markiert* werden (siehe Regel 14.1) und der Ball muss an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2).

13.1c Verbesserungen, die auf dem Grün erlaubt sind

Während einer *Runde* und bei einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a darf der Spieler auf dem *Grün* folgende zwei Handlungen vornehmen, gleich ob der Ball auf dem *Grün* oder außerhalb liegt:

- (1) **Sand und loses Erdreich entfernen.** Sand und loses Erdreich auf dem *Grün* dürfen straflos entfernt werden.
- (2) **Schäden ausbessern.** Ein Spieler darf Schäden auf dem *Grün* straflos ausbessern, indem er angemessene Handlungen vornimmt, das *Grün* soweit wie möglich in seinen ursprünglichen Zustand zurück zu versetzen, **aber** nur
 - mit der Hand, dem Fuß oder einem anderen Körperteil oder einer normalen Pitchgabel, einem *Tee*, einem Schläger oder einem ähnlichen Gegenstand einer üblichen *Ausrüstung* und
 - ohne das Spiel unangemessen zu verzögern (siehe Regel 5.6a).

Aber verbessert der Spieler das *Grün* durch Handlungen, die über das hinausgehen, was zur Wiederherstellung des *Grüns* in seinen ursprünglichen Zustand angemessen erforderlich ist (zum Beispiel durch das Herstellen einer Spur zum *Loch* oder durch Verwendung eines unzulässigen Gegenstands), zieht sich der Spieler die **Grundstrafe** für Verstoß gegen Regel 8.1a zu.

Der Begriff „Schäden auf dem *Grün*“ bedeutet jeglichen Schaden, verursacht durch eine Person (einschließlich des Spielers) oder einen *äußeren Einfluss*, zum Beispiel

- Balleinschlaglöcher, Schäden durch Schuhe (zum Beispiel Spikemarken) und Kratzer oder Dellen, die durch eine *Ausrüstung* oder einen *Flaggenstock* hervorgerufen wurden,
- alte Lochpfropfen, Soden, Sodenkanten und Kratzer oder Vertiefungen, die von Werkzeugen oder Maschinen der Platzpflege verursacht wurden,
- Tierspuren oder Hufabdrücke,
- eingebettete Gegenstände (zum Beispiel ein Stein, eine Eichel, Hagel oder ein *Tee*) und von ihnen verursachte Vertiefungen.

Aber: „Schäden auf dem *Grün*“ sind keine Schäden oder Umstände, die entstehen durch

- übliche Pflegearbeiten zur Erhaltung des *Grüns* (wie Bodenbelüftungslöcher und Rillen vom Vertikutieren),
- Beregnung oder Regen oder andere *Naturkräfte*,
- natürliche Oberflächenunebenheiten (zum Beispiel Unkräuter oder Kahlstellen oder kranke Bereiche oder Bereiche mit ungleichmäßigem Wachstum) oder
- natürliche Abnutzung des *Lochs*.

13.1d Wenn Ball oder Ballmarker sich auf dem Grün bewegen

Es gibt zwei Sonderregeln für einen Ball oder einen *Ballmarker*, die sich auf dem *Grün* bewegen.

- (1) **Keine Strafe für versehentliches Bewegen des Balls.** Es ist straflos, wenn ein Spieler, *Gegner* oder ein anderer Spieler im *Zählspiel* versehentlich den Ball oder *Ballmarker* des Spielers auf dem *Grün* bewegt.

Der Spieler muss

- den Ball oder *Ballmarker* an seine ursprüngliche Stelle *zurücklegen* (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss), (siehe Regel 14.2) oder
- einen *Ballmarker* hinlegen, um die ursprüngliche Stelle zu *markieren*.

Ausnahme – Der Ball muss gespielt werden, wie er liegt, wenn der Ball sich während des Rückschwungs oder des Schlags zu bewegen beginnt und der Schlag dann ausgeführt wird (siehe Regel 9.1b).

Nimmt der Spieler oder *Gegner* den Ball oder den *Ballmarker* des Spielers auf dem *Grün* absichtlich auf, siehe Regel 9.4 oder Regel 9.5, um herauszufinden, ob eine Strafe anfällt.

- (2) **Wann durch Naturkräfte bewegter Ball zurückzulegen ist.** Bewirken *Naturkräfte*, dass der Ball eines Spielers sich auf dem *Grün* bewegt, ist die Stelle, von der aus der Spieler weiterspielen muss, davon abhängig, ob der Ball bereits aufgenommen und auf dem *Grün* zurückgelegt worden war (siehe Regel 14.1):

- Ball bereits aufgenommen und zurückgelegt. Der Ball muss an die Stelle, von der er sich wegbewegte, (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) *zurückgelegt* werden, (siehe Regel 14.2), obwohl er durch *Naturkräfte* und nicht durch den Spieler, *Gegner* oder *äußere Einflüsse* bewegt wurde (siehe Regel 9.3 Ausnahme).
- Ball noch nicht aufgenommen und zurückgelegt. Der Ball muss von seiner neuen Stelle gespielt werden (siehe Regel 9.3).

Strafe für Spielen vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 13. 1d: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

13.1e Kein absichtliches Prüfen der Grüns

Auf der *Runde* und während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a ist es dem Spieler nicht gestattet, absichtlich eine der nachfolgenden zwei Handlungen vorzunehmen, um das *Grün* oder ein *falsches Grün* zu prüfen:

- Die Oberfläche reiben oder
- einen Ball rollen.

Ausnahme – Zwischen zwei Löchern Grüns prüfen: Der Spieler darf zwischen dem Spiel zweier Löcher auf dem *Grün* des soeben beendeten Lochs oder auf einem Übungsgrün die Oberfläche reiben oder einen Ball rollen (siehe Regel 5.5b).

Strafe für Prüfen eines Grüns oder eines falschen Grüns unter Verstoß gegen Regel 13.1e: Grundstrafe.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel I-2 (Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die es dem Spieler untersagt, auf dem *Grün* des soeben beendeten Lochs einen Ball zu rollen.)

13.1f Von einem falschen Grün muss Erleichterung in Anspruch genommen werden

(1) **Beeinträchtigung durch ein falsches Grün.** Beeinträchtigung nach dieser Regel liegt vor, wenn

- ein Teil des Balls des Spielers ein *falsches Grün* berührt oder auf oder in etwas liegt (wie einem *losen hinderlichen Naturstoff* oder einem *Hemmnis*) und sich innerhalb der Grenzen des *falschen Grüns* befindet oder
- ein *falsches Grün* den Raum des beabsichtigten *Stand*s oder beabsichtigten Schwungs des Spielers beeinträchtigt.

(2) **Erleichterung muss in Anspruch genommen werden.** Bei einer Beeinträchtigung durch ein *falsches Grün* darf ein Spieler den Ball nicht spielen, wie er liegt.

Stattdessen muss der Spieler straflose Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in folgendem *Erleichterungsbereich* *droppt* (siehe Regel 14.3):

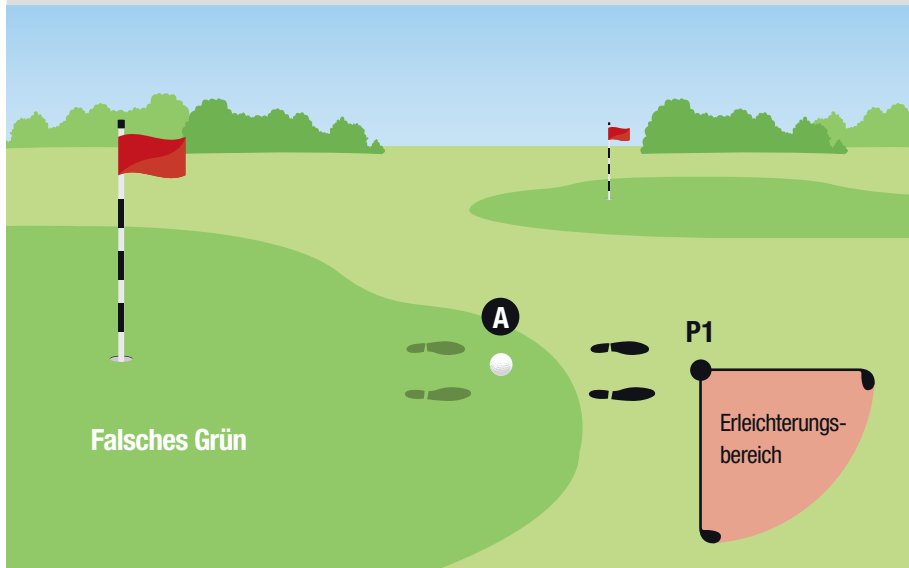
- **Bezugspunkt:** Der *nächstgelegene Punkt der vollständigen Erleichterung* im selben *Bereich des Platzes*, in dem der ursprüngliche Ball zur Ruhe kam.
- **Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt:** eine *Schlägerlänge*, **aber** mit folgenden Einschränkungen:
- **Einschränkung der Lage des Erleichterungsbereichs:**
 - » Er muss im selben *Bereich des Platzes* wie der Bezugspunkt liegen,
 - » darf nicht näher zum *Loch* liegen als der Bezugspunkt und
 - » vollständige Erleichterung von jeglicher Beeinträchtigung durch das *falsche Grün* muss sichergestellt sein.

(3) **Keine Erleichterung, wenn sie offensichtlich unangemessen ist.** Es gibt keine Erleichterung nach Regel 13.1f, wenn die Beeinträchtigung nur besteht, weil der Spieler einen Schläger, eine Art von *Stand*, Schwung oder Spielrichtung wählt, die unter den Umständen offensichtlich unangemessen ist.

Strafe für Spielen des Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 13.1f: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel D-3 (Die Spielleitung darf eine Platzregel erlassen, die keine Erleichterung von einem falschen Grün gewährt, wenn nur der beabsichtigte Stand des Spielers beeinträchtigt ist).

ABBILDUNG 13.1f: ERLEICHTERUNG VOM FALSCHEN GRÜN



- Bei Beeinträchtigung durch ein falsches Grün muss straflose und vollständige Erleichterung in Anspruch genommen werden.
- Die Abbildung geht von einem rechtshändigen Spieler aus.
- Ball „A“ liegt auf dem falschen Grün und der nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung ist „P1“, der im selben Bereich des Platzes liegen muss wie die ursprüngliche Lage des Balls (in diesem Fall das Gelände).
- Der Erleichterungsbereich erstreckt sich eine Schlägerlänge vom Bezugspunkt, liegt nicht näher zum Loch als der Bezugspunkt und muss im selben Bereich des Platzes liegen wie der Bezugspunkt, P1.

13.2 Flaggenstockk

Zweck der Regel:

Diese Regel behandelt, wie der Spieler mit dem Flaggenstock umzugehen hat. Der Spieler darf den Flaggenstock im Loch belassen oder ihn entfernen lassen (dies schließt ein, dass jemand den Flaggenstock bedient und ihn entfernt, nachdem der Ball gespielt wurde), aber er muss die entsprechende Entscheidung vor dem Schlag treffen. Der Spieler zieht sich normalerweise keine Strafe zu, wenn ein Ball in Bewegung den Flaggenstock trifft.

Diese Regel gilt für einen überall auf dem *Platz* gespielten Ball, gleich ob auf dem *Grün* oder außerhalb.

13.2a Flaggenstock im Loch belassen

- (1) Spieler darf den Flaggenstock im Loch belassen. Der Spieler darf einen *Schlag* ausführen, während sich der *Flaggenstock* im *Loch* befindet, sodass der Ball in Bewegung möglicherweise den *Flaggenstock* treffen kann.

Der Spieler muss vor seinem *Schlag* entscheiden, ob er entweder

- den *Flaggenstock* im *Loch* belässt, wo er ist, oder ihn in die Mitte des *Lochs* steckt und dort belässt oder
- einen bereits entfernten *Flaggenstock* in das *Loch* zurückstecken lässt.

In beiden Fällen

- darf der Spieler nicht versuchen, einen Vorteil durch ein absichtliches Bewegen des *Flaggenstocks* in eine andere Stellung als mittig im *Loch* zu erreichen.
- Handelt der Spieler so und der Ball in Bewegung trifft dann den *Flaggenstock*, zieht er sich die **Grundstrafe** zu.

- (2) Keine Strafe, wenn der Ball den im Loch befindlichen Flaggenstock trifft. Führt der Spieler einen *Schlag* aus, während sich der *Flaggenstock* im *Loch* befindet und der Ball in Bewegung trifft den *Flaggenstock*,

- ist dies straflos (**außer** wie in (1) vorgesehen) und
- der Ball muss gespielt werden, wie er liegt.

- (3) Einschränkung für den Spieler beim Bewegen oder Entfernen des Flaggenstocks im Loch, während ein Ball in Bewegung ist. Nachdem ein *Schlag* ausgeführt wurde, während sich der *Flaggenstock* im *Loch* befindet,

- darf der Spieler oder sein *Caddie* nicht absichtlich den *Flaggenstock* bewegen oder entfernen, um zu beeinflussen, wo der Ball in Bewegung des Spielers zur Ruhe kommen könnte (zum Beispiel um zu vermeiden, dass der Ball den *Flaggenstock* trifft). Geschieht dies, zieht der Spieler sich die **Grundstrafe** zu.

- **Aber** es ist straflos, wenn der Spieler den *Flaggenstock* im *Loch* aus anderen Gründen bewegen oder entfernen lässt, zum Beispiel, wenn er begründet annimmt, dass der Ball in Bewegung den *Flaggenstock* nicht treffen wird, bevor er zur Ruhe kommt.

(4) Einschränkungen für andere Spieler beim Bewegen oder Entfernen des Flaggenstocks, wenn der Spieler sich entschieden hat, diesen im Loch zu belassen.

Belässt der Spieler den *Flaggenstock* im *Loch* und hat er niemanden ermächtigt, den *Flaggenstock* zu bedienen (siehe Regel 13.2b(1)), darf ein anderer Spieler nicht absichtlich den *Flaggenstock* bewegen oder entfernen, um zu beeinflussen, wo der Ball in Bewegung des Spielers zur Ruhe kommen könnte.

- Handelt ein anderer Spieler oder sein *Caddie* vor oder während des *Schlags* so und der Spieler ist sich dessen nicht bewusst und führt den *Schlag* aus oder handelt der andere Spieler oder sein *Caddie* so, während der Ball des Spielers nach einem *Schlag* in Bewegung ist, zieht sich dieser andere Spieler die **Grundstrafe** zu.
- **Aber** es ist straflos, wenn der andere Spieler oder sein *Caddie* den *Flaggenstock* aus einem anderen Grund bewegt oder entfernt, wenn er zum Beispiel
 - » begründet annehmen kann, dass der Ball in Bewegung des Spielers den *Flaggenstock* nicht treffen wird, bevor er zur Ruhe kommt oder
 - » sich nicht bewusst ist, dass der Spieler gleich spielen wird oder dass der Ball des Spielers in Bewegung ist.

Siehe Regel 22.2 (In *Vierern* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners* wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im *Vierball* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners*, die den Ball oder die *Ausrüstung* des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

13.2b Flaggenstock aus Loch entfernen

- (1) Spieler darf den Flaggenstock aus dem Loch entfernen lassen.** Der Spieler darf einen *Schlag* ausführen, während der *Flaggenstock* aus dem *Loch* entfernt ist, damit sein Ball in Bewegung den *Flaggenstock* im *Loch* nicht trifft.

Der Spieler muss sich dazu entscheiden, bevor er seinen *Schlag* ausführt, indem er entweder:

- den *Flaggenstock* aus dem *Loch* entfernen lässt, bevor er den Ball spielt oder
- jemanden ermächtigt, den *Flaggenstock* zu bedienen. Dies bedeutet:
 - » Den *Flaggenstock* vor dem *Schlag* im *Loch*, über das *Loch* oder in der Nähe des *Lochs* zu halten, um dem Spieler dessen *Lage* anzugeben
 - » und während oder nachdem der *Schlag* ausgeführt wurde, den *Flaggenstock* zu entfernen.

Das Bedienen des *Flaggenstocks* gilt als vom Spieler ermächtigt, wenn

- der *Caddie* des Spielers während des *Schlags* den *Flaggenstock* im *Loch*, über das *Loch* oder in der Nähe des *Lochs* hält oder unmittelbar neben dem *Loch* steht, selbst wenn sich der Spieler dieser Handlung des *Caddies* nicht bewusst ist,
- der Spieler eine andere Person bittet, den *Flaggenstock* zu bedienen und diese andere Person so handelt oder
- der Spieler eine andere Person sieht, die den *Flaggenstock* im *Loch*, über das *Loch* oder in der Nähe des *Lochs* hält oder unmittelbar neben dem *Loch* steht und der Spieler den *Schlag* ausführt, ohne diese Person zu bitten, sich zu entfernen oder den *Flaggenstock* im *Loch* zu belassen.

(2) **Was zu tun ist, wenn Ball den Flaggenstock oder die Person, die ihn bedient, trifft.** Trifft der Ball in Bewegung des Spielers einen *Flaggenstock*, den der Spieler (unter 1) entfernen ließ oder trifft er die Person, die den *Flaggenstock* bedient (oder etwas, das diese Person hält), hängt es davon ab, ob dies versehentlich oder absichtlich geschah:

- Ball trifft versehentlich den Flaggenstock oder die Person, die ihn entfernte oder bedient. Trifft der Ball in Bewegung des Spielers versehentlich den *Flaggenstock* oder die Person, die ihn entfernte oder bedient (oder etwas, das diese Person hält), ist dies straflos und der Ball muss gespielt werden, wie er liegt.
- Ball von der Person, die den Flaggenstock bedient, absichtlich abgelenkt oder aufgehalten. Lenkt die Person, die den *Flaggenstock* bedient, absichtlich den Ball in Bewegung des Spielers ab oder hält sie ihn auf, gilt Regel 11.2c:
 - » Von wo der Ball gespielt wird. Der Spieler darf den Ball nicht spielen, wie er liegt und muss stattdessen Erleichterung nach Regel 11.2c in Anspruch nehmen.
 - » Wann Strafe anfällt. War die Person, die den Ball absichtlich abgelenkt oder aufgehalten hat, ein Spieler oder dessen *Caddie*, zieht sich dieser Spieler die **Grundstrafe** für einen Verstoß gegen Regel 11.2 zu.

„Absichtlich abgelenkt oder aufgehalten“ bedeutet nach dieser Regel dasselbe wie in Regel 11.2a und schließt ein, wenn der Ball in Bewegung des Spielers

- einen entfernten *Flaggenstock* trifft, der absichtlich an eine bestimmte Stelle auf den Boden gelegt oder liegen gelassen wurde, sodass er den Ball ablenken oder aufhalten könnte,
- einen bedienten *Flaggenstock* trifft, den die Person absichtlich nicht aus dem *Loch* entfernt oder aus der Bewegungsrichtung des Balls fortbewegt hatte oder
- die Person trifft, die den *Flaggenstock* bedient oder entfernt (oder etwas, das diese Person hält), wenn sie es absichtlich unterlässt, sich aus der Bewegungsrichtung des Balls fortzubewegen.

Ausnahme – Einschränkung einen Flaggenstock absichtlich zu bewegen, um einen Ball in Bewegung zu beeinflussen (siehe Regel 11.3).

Siehe Regel 22.2 (In *Vierern* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners* wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im *Vierball* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners*, die den Ball oder die *Ausrüstung* des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

13.2c Ball ruht am Flaggenstock im Loch

Kommt der Ball eines Spielers am *Flaggenstock*, der sich im *Loch* befindet, zur Ruhe,

- wird der Ball als *eingelocht* angesehen, wenn er teilweise unterhalb der Oberfläche des *Grüns* im *Loch* liegt, auch wenn der Ball nicht vollständig unterhalb der Grünoberfläche liegt.
- Liegt kein Teil des Balls unterhalb der Grünoberfläche im *Loch*,
 - » ist der Ball nicht *eingelocht* und muss gespielt werden, wie er liegt.
 - » Wird der *Flaggenstock* entfernt und der Ball *bewegt* sich (gleich, ob er ins *Loch* fällt oder sich vom *Loch* entfernt), ist dies straflos und der Ball muss an den Lochrand *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2).

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 13.2c: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

Im *Zählspiel* ist der Spieler **disqualifiziert**, wenn er es versäumt *einzulochen*, wie in Regel 3.3c vorgeschrieben.

13.3 Ball ragt über den Lochrand hinaus

13.3a Wartezeit, um festzustellen, ob ein über den Lochrand hinausragender Ball ins Loch fallen wird

Ragt ein Teil eines Balls des Spielers nach einem *Schlag* teilweise über den Lochrand hinaus,

- ist es dem Spieler gestattet, innerhalb einer angemessenen Zeit das *Loch* zu erreichen und weitere zehn Sekunden zu warten, um zu sehen, ob der Ball in das *Loch* fällt.
- Fällt der Ball innerhalb dieser Wartezeit ins *Loch*, hat der Spieler mit seinem vorherigen *Schlag eingelocht*.
- Fällt der Ball nicht innerhalb dieser Wartezeit ins *Loch*,
 - » gilt er als in Ruhe befindlich.
 - » Fällt der Ball anschließend ins *Loch*, bevor er gespielt wird, hat der Spieler mit dem vorigen *Schlag eingelocht*, **aber** er zieht sich **einen Strafschlag** zum Ergebnis des *Lochs* hinzu.

13.3b Was zu tun ist, wenn ein über den Lochrand hinausragender Ball aufgenommen oder bewegt wird, bevor die Wartezeit zu Ende ist

Wird ein Ball, der über den Lochrand hinausragt, durch anderes als *Naturkräfte* aufgenommen oder *bewegt*, bevor die Wartezeit nach Regel 13.3a zu Ende ist, wird der Ball behandelt, als ob er zur Ruhe gekommen wäre:

- Der Ball muss an den Lochrand *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2), und
- die Wartezeit nach Regel 13.3a gilt nicht länger für den Ball (siehe Regel 9.3, was zu tun ist, wenn der *zurückgelegte* Ball anschließend durch *Naturkräfte bewegt* wird).

Hebt der *Gegner* im *Lochspiel* oder ein anderer Spieler im *Zählspiel* absichtlich den über den Lochrand hinausragenden Ball des Spielers auf oder *bewegt* diesen, bevor die Wartezeit zu Ende ist,

- wird im *Lochspiel* der Ball des Spielers als mit dem vorherigen *Schlag eingelocht* behandelt und der *Gegner* zieht sich keine Strafe nach Regel 11.2b zu.
- Im *Zählspiel* zieht sich der Spieler, der den Ball aufgenommen oder *bewegt* hat, die **Grundstrafe (zwei Strafschläge)** zu. Der Ball muss an den Lochrand *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2).



V

Ball aufnehmen und ins Spiel zurückbringen

REGEL 14

REGEL 14

Verfahren für den Ball: Markieren, Aufnehmen und Reinigen; an Stelle zurücklegen; Dropfen im Erleichterungsbereich; Spielen vom falschen Ort

Zweck der Regel:

Regel 14 behandelt, wann und wie der Spieler die Stelle des Balls in Ruhe markieren und den Ball aufnehmen und reinigen darf und wie ein Ball ins Spiel gebracht wird, sodass er vom richtigen Ort gespielt wird.

- Muss ein aufgenommener oder bewegter Ball zurückgelegt werden, muss derselbe Ball an seine ursprüngliche Stelle ins Spiel gebracht werden.
- Wird straflose Erleichterung oder Erleichterung mit Strafe in Anspruch genommen, muss ein neu eingesetzter Ball oder der ursprüngliche Ball in dem jeweiligen Erleichterungsbereich gedroppt werden.

Ein Fehler bei der Durchführung dieser Vorgehensweise kann straflos berichtigt werden, bevor der Ball gespielt wird; der Spieler zieht sich jedoch eine Strafe zu, wenn er den Ball vom falschen Ort spielt.

14.1 Ball markieren, aufnehmen und reinigen

Diese Regel behandelt das absichtliche „Aufnehmen“ des Balls in Ruhe eines Spielers. Dies darf in jeder Weise erfolgen, einschließlich den Ball mit der Hand aufzuheben, ihn zu drehen oder ihn anderweitig absichtlich von seiner Stelle zu bewegen.

14.1a Stelle des aufzunehmenden und zurückzulegenden Balls muss markiert werden

Bevor ein Ball aufgenommen wird, der nach einer Regel an seine ursprüngliche Stelle zurückzulegen ist, muss der Spieler diese Stelle *markieren*. Dies bedeutet,

- einen *Ballmarker* unmittelbar hinter oder unmittelbar neben den Ball zu legen oder
- einen Schläger unmittelbar hinter oder unmittelbar neben den Ball auf den Boden zu stellen.

Wird die Stelle mit einem *Ballmarker* markiert, muss der Spieler nach dem Zurücklegen des Balls den *Ballmarker* entfernen, bevor er einen *Schlag* ausführt.

Nimmt der Spieler seinen Ball auf, ohne dessen *Lage* zuvor zu markieren, markiert er die Stelle auf falsche Weise oder führt er einen *Schlag* aus, während ein *Ballmarker* noch an der Stelle liegt, zieht er sich **einen Strafschlag** zu.

Wird ein Ball nach einer Regel aufgenommen, um Erleichterung in Anspruch zu nehmen, ist es nicht notwendig, dass der Spieler die Stelle des Balls vor dem Aufnehmen markiert.

14.1b Wer Ball aufnehmen darf

Der Ball des Spielers darf nach den Regeln nur aufgenommen werden durch

- den Spieler, oder
- jede von ihm ermächtigte Person, **aber** diese Ermächtigung muss jedes Mal gegeben werden, bevor der Ball aufgenommen wird und darf nicht allgemein für die *Runde* ausgesprochen werden.

Ausnahme – Wann Caddie den Ball des Spielers aufnehmen darf: Der *Caddie* darf den Ball des Spielers ohne Ermächtigung aufnehmen, wenn

- der Ball des Spielers auf dem *Grün* liegt, oder
- es angemessen ist, anzunehmen (zum Beispiel durch eine Handlung oder Äußerung), dass der Spieler Erleichterung nach einer Regel in Anspruch nehmen wird.

Nimmt der *Caddie* den Ball auf, wenn ihm dies nicht gestattet ist, zieht sich der Spieler **einen Strafschlag** zu (siehe Regel 9.4).

Siehe Regeln 25.2g, 25.4a und 25.5d (Für Spieler mit bestimmten Behinderungen: Anpassung von Regel 14.1b, sodass auch eine Hilfsperson den Ball des Spielers auf dem *Grün* ohne Ermächtigung aufnehmen darf).

14.1c Ball reinigen

Ein vom *Grün* aufgenommener Ball darf immer gereinigt werden (siehe Regel 13.1b).

Ein an anderer Stelle aufgenommener Ball darf immer gereinigt werden, **außer** er wurde aufgenommen

- um zu prüfen, ob er eine Kerbe oder einen Sprung hat. Reinigen ist nicht gestattet (siehe Regel 4.2c(1)),
- um ihn zu identifizieren. Reinigen ist gestattet, aber nur soweit wie zur Identifizierung erforderlich (siehe Regel 7.3),
- weil er das Spiel beeinträchtigt. Reinigen ist nicht gestattet (siehe Regel 15.3b(2)),
- um zu prüfen, ob er an einer Stelle liegt, von der Erleichterung gestattet ist. Reinigen ist nicht gestattet, es sei denn, der Spieler nimmt dann nach einer Regel Erleichterung in Anspruch (siehe Regel 16.4).

Reinigt der Spieler seinen Ball, wenn dies nach dieser Regel nicht erlaubt ist, zieht sich der Spieler **einen Strafschlag** zu und muss den Ball an die Stelle *zurücklegen*, von der er aufgenommen wurde.

Siehe Regel 22.2 (In *Vierern* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners* wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im *Vierball* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners*, die den Ball oder die *Ausrüstung* des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

14.2 Ball an Stelle zurücklegen

Diese Regel behandelt den Fall, dass ein Ball *bewegt* oder aufgenommen wurde und eine Regel verlangt, dass er an eine Stelle *zurückgelegt* werden muss.

14.2a Ursprünglicher Ball muss verwendet werden

Ist ein Ball *zurückzulegen*, muss der ursprüngliche Ball verwendet werden.

Ausnahme – Ein anderer Ball darf verwendet werden, wenn:

- der ursprüngliche Ball nur mit unangemessenem Aufwand und nicht binnen weniger Sekunden wieder zu erlangen ist, es sei denn, der Spieler hat absichtlich verursacht, dass der Ball nicht wieder zu erlangen ist,
- der ursprüngliche Ball einen Sprung oder eine Kerbe hat (siehe Regel 4.2c),
- das Spiel nach einer Spielunterbrechung wieder aufgenommen wird (siehe Regel 5.7d) oder
- der ursprüngliche Ball von einem anderen Spieler als *falscher Ball* gespielt wurde (siehe Regel 6.3c(2)).

14.2b Wer Ball zurücklegen muss und wie er zurückgelegt werden muss

(1) Wer Ball zurücklegen darf. Nach den Regeln darf der Ball des Spielers nur *zurückgelegt* werden durch

- den Spieler oder
- jede Person, die den Ball aufgenommen hat oder verursachte, dass er sich *bewegte*.

Spielt der Spieler einen Ball, der von einer unberechtigten Person *zurückgelegt* wurde, zieht der Spieler sich **einen Strafschlag** zu.

Siehe Regeln 25.2h, 25.3c und 25.4a (Für Spieler mit bestimmten Behinderungen: Anpassung von Regel 14.2b(1), sodass der Spieler eine allgemeine Ermächtigung an eine andere Person erteilen darf, seinen Ball zu legen oder *zurückzulegen*).

(2) Wie Ball zurückzulegen ist. Der Ball muss *zurückgelegt* werden, indem er an die geforderte Stelle gelegt und losgelassen wird, sodass er an dieser Stelle liegen bleibt.

Spielt der Spieler einen Ball, der auf eine falsche Weise, aber an die richtige Stelle *zurückgelegt* wurde, zieht sich der Spieler **einen Strafschlag** zu.

14.2c Stelle, an die der Ball zurückgelegt wird

Der Ball muss an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss), **außer** wenn der Ball nach den Regeln 14.2d(2) und 14.2e an eine andere Stelle *zurückgelegt* werden muss oder der Spieler Erleichterung nach einer Regel in Anspruch nehmen wird.

Lag der Ball in Ruhe auf, unter oder an einem *unbeweglichen Hemmnis*, einem *Bestandteil des Platzes*, einer *Ausmarkierung* oder einem wachsenden oder befestigten natürlichen Gegenstand,

- beinhaltet der Begriff „Stelle des Balls“ seine *Lage* senkrecht über dem Boden.
- Dies bedeutet, der Ball muss an die ursprüngliche Stelle auf, unter oder an einen solchen Gegenstand *zurückgelegt* werden.

Wurden *lose hinderliche Naturstoffe* durch das Aufnehmen oder *Bewegen* des Balls oder vor dem *Zurücklegen* des Balls entfernt, müssen diese nicht zurückgelegt werden.

Für Einschränkungen beim Entfernen von *losen hinderlichen Naturstoffen* vor dem *Zurücklegen* eines aufgenommenen oder *bewegten* Balls siehe Regel 15.1a, Ausnahme 1.

14.2d Wohin Ball zurückgelegt werden muss, wenn die ursprüngliche Lage verändert wurde

Wurde die *Lage* eines aufgenommenen oder *bewegten* Balls, der *zurückgelegt* werden muss, verändert, muss der Spieler den Ball wie folgt *zurücklegen*:

(1) **Ball im Sand.** Lag der Ball im Sand, gleich ob in einem *Bunker* oder anderswo auf dem *Platz*:

- Beim *Zurücklegen* des Balls an seine ursprüngliche Stelle (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2c), muss der Spieler die ursprüngliche *Lage* soweit wie möglich wiederherstellen.
- War der Ball mit Sand bedeckt, darf der Spieler einen kleinen Teil des Balls sichtbar lassen, wenn er die *Lage* des Balls wiederherstellt.

Spielt der Spieler vom richtigen Ort, versäumt es aber unter Verstoß gegen diese Regel, die *Lage* wieder herzustellen, zieht sich der Spieler die **Grundstrafe** zu.

(2) **Ball an anderer Stelle, nicht im Sand.** Lag der Ball an anderer Stelle, aber nicht im Sand, muss der Spieler den Ball *zurücklegen*, indem er ihn an die nächstgelegene Stelle in eine *Lage zurücklegt*, die der ursprünglichen bestmöglich entspricht:

- Innerhalb einer *Schlägerlänge* von der ursprünglichen Stelle (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe 14.2c),
- nicht näher zum *Loch* und
- im gleichen *Bereich des Platzes* wie die ursprüngliche Stelle.

Weiß der Spieler, dass die ursprüngliche *Lage* verändert wurde, ihm die ursprüngliche *Lage* jedoch unbekannt ist, muss er die ursprüngliche *Lage* schätzen und den Ball nach (1) oder (2) *zurücklegen*.

Ausnahme – Für veränderte Lage, wenn der Ball während einer Spielunterbrechung aufgenommen wurde, siehe Regel 5.7d.

14.2e Was zu tun ist, wenn zurückgelegter Ball nicht an ursprünglicher Stelle liegen bleibt

Versucht der Spieler, einen Ball *zurückzulegen*, dieser aber nicht an dieser Stelle liegen bleibt, muss er ein zweites Mal versuchen, den Ball *zurückzulegen*.

Bleibt der Ball erneut nicht an dieser Stelle liegen, muss der Spieler den Ball *zurücklegen*, indem er ihn an die nächstgelegene Stelle legt, an der der Ball in Ruhe liegen bleibt, **aber** mit folgenden Einschränkungen, abhängig von der Lage der ursprünglichen Stelle:

- Die Stelle darf nicht näher zum *Loch* liegen.
- Ursprüngliche Stelle im Gelände. Die nächstgelegene Stelle muss im *Gelände* liegen.
- Ursprüngliche Stelle im Bunker oder in einer Penalty Area. Die nächstgelegene Stelle muss entweder im selben *Bunker* oder in derselben *Penalty Area* liegen.
- Ursprüngliche Stelle auf dem Grün. Die nächstgelegene Stelle muss entweder auf dem *Grün* oder im *Gelände* liegen.

Strafe für Spielen eines Balls vom *falschen Ort* unter Verstoß gegen Regel 14.2: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

Siehe Regel 22.2 (In *Vierern* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners* wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im *Vierball* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners*, die den Ball oder die *Ausrüstung* des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

14.3 Ball im Erleichterungsbereich droppen

Diese Regel gilt, wann immer ein Spieler einen Ball *droppen* muss, weil er Erleichterung nach einer Regel in Anspruch nimmt, einschließlich, wenn das Erleichterungsverfahren vollendet werden muss, indem der Spieler einen Ball nach Regel 14.3c(2) hinlegen muss.

Verbessert der Spieler den *Erleichterungsbereich*, bevor oder während er einen Ball *droppt*, siehe Regel 8.1.

14.3a Ursprünglicher Ball oder ein anderer Ball dürfen verwendet werden

Der Spieler darf den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball verwenden.

Dies bedeutet, der Spieler darf einen beliebigen Ball verwenden, wenn er einen Ball nach dieser Regel *droppt* oder hinlegt.

14.3b Ball muss richtig gedroppt werden

Der Spieler muss einen Ball auf die richtige Weise *droppen*, wobei er die Anforderungen in (1), (2) und (3) alle erfüllen muss:

- (1) **Spieler muss den Ball droppen.** Der Ball darf ausschließlich vom Spieler *gedroppt* werden. Weder der *Caddie* des Spielers noch eine andere Person dürfen dies tun.

Siehe Regeln 25.2h, 25.3c und 25.4a (Für Spieler mit bestimmten Behinderungen: Anpassung von Regel 14.3b(1), sodass der Spieler jede beliebige andere Person ermächtigen darf, den Ball des Spielers zu *droppen*).

- (2) **Ball muss aus Kniehöhe senkrecht nach unten gedroppt werden, ohne Spieler oder Ausrüstung zu berühren.** Der Spieler muss den Ball aus Kniehöhe loslassen, sodass der Ball

- gerade nach unten fällt, ohne dass der Spieler ihn wirft, dreht oder rollt oder eine andere Verfahrensweise anwendet, die beeinflussen könnte, wo der Ball zur Ruhe kommen wird, und
 - weder den Spieler noch seine *Ausrüstung* berührt, bevor er den Boden trifft.
- „Kniehöhe“ bedeutet die Höhe des Knies des Spielers, wenn er aufrecht steht.

Siehe Regel 25.6b (Leitlinien zur Anwendung von Regel 14.3b(2) für Spieler mit bestimmten Behinderungen).

ABBILDUNG 14.3b: DROPPEN AUS KnieHÖHE

Zulässig



Unzulässig



Ein Ball muss aus Kniehöhe senkrecht nach unten gedroppt werden. „Kniehöhe“ bedeutet Höhe des Knies eines aufrecht stehenden Spielers. Der Spieler selbst muss beim Droppen des Balls jedoch nicht aufrecht stehen.

(3) **Ball muss im Erleichterungsbereich (oder auf der Linie) gedroppt werden.** Der Ball muss im *Erleichterungsbereich gedroppt* werden. Der Spieler darf beim *Droppen* des Balls innerhalb oder außerhalb des *Erleichterungsbereichs* stehen. **Aber** wird Erleichterung zurück auf der Linie in Anspruch genommen (siehe Regeln 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b und 19.3b), muss der Ball auf der Linie *gedroppt* werden, an einem nach jener Regel zulässigen Ort, und die Stelle, an der der Ball *gedroppt* wird, schafft einen *Erleichterungsbereich*.

(4) **Was tun, wenn Ball auf falsche Weise gedroppt.** Wird ein Ball auf falsche Weise unter Verstoß gegen eine oder mehrere der Anforderungen in (1), (2) und (3) *gedroppt*

- muss der Spieler einen Ball erneut auf die richtige Weise *droppen* und es gibt keine Einschränkung, wie oft der Spieler dies tun muss.
- Ein auf falsche Weise *gedroppter* Ball zählt nicht als einer der beiden *Drops*, bevor ein Ball nach Regel 14.3c(2) hingelegt werden muss.

Droppt der Spieler nicht erneut und führt er stattdessen einen *Schlag* nach dem Ball von der Stelle aus, an der der auf falsche Weise *gedroppte* Ball zur Ruhe kam:

- Wurde der Ball aus dem *Erleichterungsbereich* gespielt, zieht der Spieler sich **einen Strafschlag** zu (aber er hat nicht vom *falschen Ort* nach Regel 14.7a gespielt).
- **Aber** wurde der Ball von außerhalb des *Erleichterungsbereichs* gespielt oder nachdem er hingelegt wurde, obwohl er zu *droppen* war (unabhängig davon, von wo er gespielt wurde), zieht sich der Spieler die **Grundstrafe** zu.

14.3c Auf richtige Weise gedroppter Ball muss im Erleichterungsbereich zur Ruhe kommen

Diese Regel ist nur anwendbar, wenn ein Ball nach Regel 14.3b auf die richtige Weise *gedroppt* wird.

(1) **Spieler hat das Erleichterungsverfahren abgeschlossen, wenn auf richtige Weise gedroppter Ball im Erleichterungsbereich zur Ruhe kommt.** Der Ball muss im *Erleichterungsbereich* zur Ruhe kommen.

Es spielt keine Rolle, ob der Ball, nachdem er den Boden getroffen hat, eine Person (einschließlich des Spielers), *Ausrüstung* oder einen *äußeren Einfluss* trifft, bevor er zur Ruhe kommt:

- Kommt der Ball im *Erleichterungsbereich* zur Ruhe, hat der Spieler das Erleichterungsverfahren abgeschlossen und muss den Ball spielen, wie er liegt.
- Kommt der Ball außerhalb des *Erleichterungsbereichs* zur Ruhe, muss der Spieler die Verfahren der Regel 14.3c(2) anwenden.

In beiden Fällen ist es für den Spieler straflos, wenn ein auf die richtige Weise *gedroppter* Ball versehentlich eine Person (einschließlich des Spielers), *Ausrüstung* oder einen anderen *äußeren Einfluss* trifft, bevor er zur Ruhe kommt.

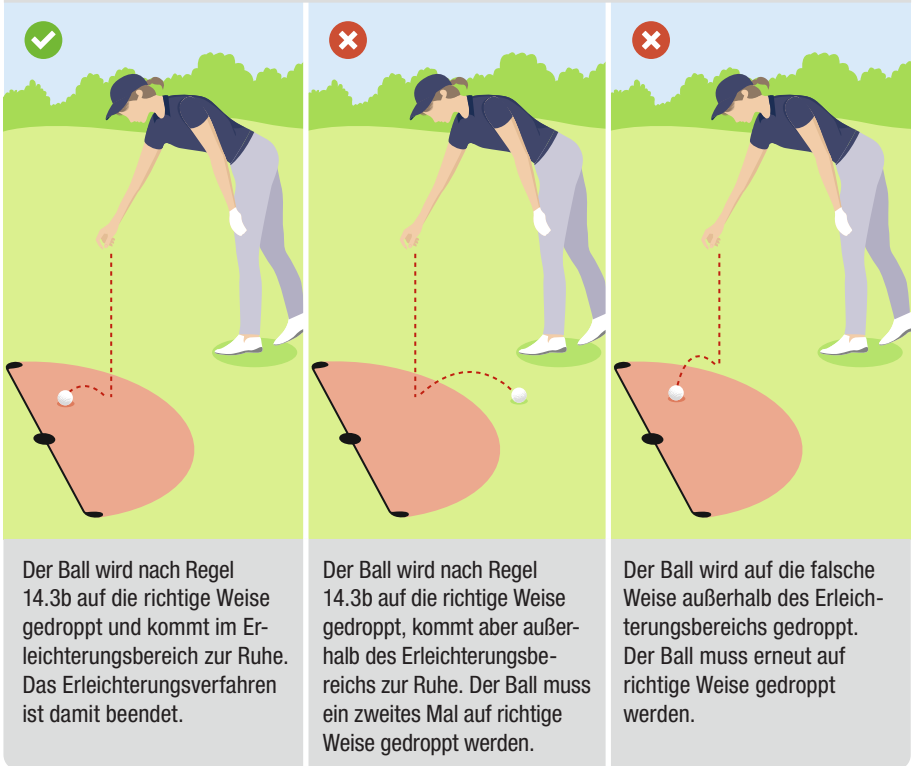
Ausnahme – Auf richtige Weise gedropter Ball wird absichtlich von einer Person abgelenkt oder aufgehalten: Wird ein *gedropter* Ball von einer Person absichtlich abgelenkt oder aufgehalten, bevor er zur Ruhe kommt, siehe Regel 14.3d.

- (2) **Was zu tun ist, wenn ein auf die richtige Weise gedropter Ball außerhalb des Erleichterungsbereichs zur Ruhe kommt.** Kommt der Ball außerhalb des *Erleichterungsbereichs* zur Ruhe, muss der Spieler ein zweites Mal einen Ball auf die richtige Weise *droppen*.

Kommt auch dieser Ball erneut außerhalb des *Erleichterungsbereichs* zur Ruhe, muss der Spieler das Erleichterungsverfahren abschließen, indem er einen Ball nach den Verfahren zum *Zurücklegen* eines Balls in Regeln 14.2b(2) und 14.2e wie folgt hinlegt:

- Der Spieler muss den Ball an die Stelle legen, an der der zum zweiten Mal *gedropte* Ball zuerst den Boden berührte.
- Bleibt der hingelegte Ball nicht an dieser Stelle liegen, muss der Spieler den Ball ein zweites Mal an diese Stelle legen.
- Bleibt der zum zweiten Mal hingelegte Ball erneut nicht an der Stelle liegen, muss der Spieler einen Ball an die nächstgelegene Stelle hinlegen, an der der Ball liegen bleibt, vorbehaltlich der Einschränkungen nach Regel 14.2e. Dies kann dazu führen, dass der Ball außerhalb des *Erleichterungsbereichs* hingelegt wird.

ABBILDUNG 1 14.3c: BALL MUSS IM ERLEICHTERUNGSBEREICH GEDROPPT WERDEN UND INNERHALB DES ERLEICHTERUNGSBEREICHS ZUR RUHE KOMMEN

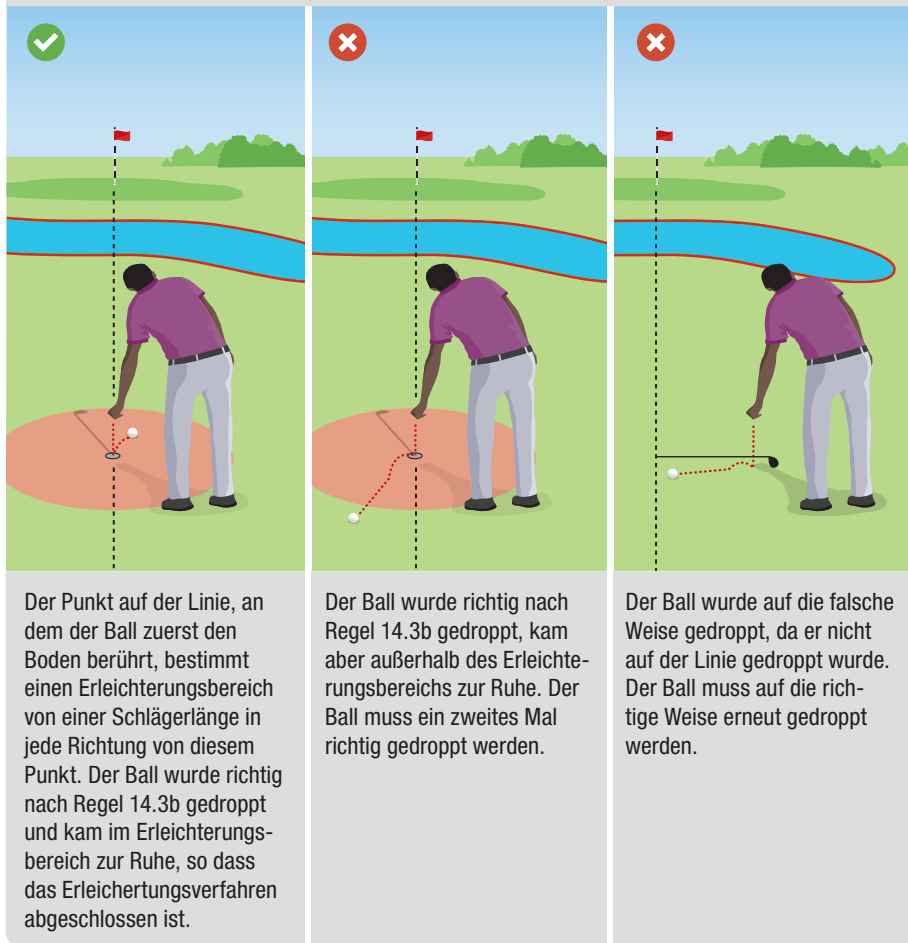


14.3d Was zu tun ist, wenn auf die richtige Weise gedroppter Ball von einer Person absichtlich abgelenkt oder aufgehalten wird

Nach dieser Regel gilt ein *gedroppter* Ball als „absichtlich abgelenkt oder aufgehalten“, wenn

- eine Person den Ball in Bewegung absichtlich berührt, nachdem er den Boden getroffen hat oder
- der Ball in Bewegung *Ausrüstung*, einen anderen Gegenstand oder eine Person (einschließlich des Spielers und seines *Caddies*) trifft, die ein Spieler absichtlich an eine bestimmte Stelle hingestellt oder dort belassen hat, damit die *Ausrüstung*, der Gegenstand oder die Person den Ball in Bewegung ablenken oder aufhalten könnte.

ABBILDUNG 2 14.3C: DROPPEN BEI ERLEICHTERUNG AUF DER LINIE ZURÜCK



Der Punkt auf der Linie, an dem der Ball zuerst den Boden berührt, bestimmt einen Erleichterungsbereich von einer Schlägerlänge in jede Richtung von diesem Punkt. Der Ball wurde richtig nach Regel 14.3b gedroppt und kam im Erleichterungsbereich zur Ruhe, so dass das Erleichterungsverfahren abgeschlossen ist.

Der Ball wurde richtig nach Regel 14.3b gedroppt, kam aber außerhalb des Erleichterungsbereichs zur Ruhe. Der Ball muss ein zweites Mal richtig gedroppt werden.

Der Ball wurde auf die falsche Weise gedroppt, da er nicht auf der Linie gedroppt wurde. Der Ball muss auf die richtige Weise erneut gedroppt werden.

Wird ein auf die richtige Weise *gedroppter* Ball durch eine Person absichtlich abgelenkt oder aufgehalten (gleich ob innerhalb oder außerhalb des *Erleichterungsbereichs*), bevor er zur Ruhe kommt,

- muss der Spieler erneut einen Ball nach Regel 14.3b *droppen* (dies bedeutet, dass der absichtlich abgelenkte oder aufgehaltene Ball nicht als einer der beiden *Drops* zählt, die erforderlich sind, bevor der Ball nach Regel 14.3c(2) hingelegt werden muss).
- Wurde der Ball durch einen Spieler oder dessen *Caddie* absichtlich abgelenkt oder aufgehalten, zieht der Spieler sich die **Grundstrafe** zu.

Ausnahme – Wenn äußerst unwahrscheinlich, dass Ball im Erleichterungsbereich zur Ruhe kommt: Wird ein auf richtige Weise *gedropter* Ball absichtlich abgelenkt oder aufgehalten (gleich ob innerhalb oder außerhalb des *Erleichterungsbereichs*), weil es äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball im *Erleichterungsbereich* zur Ruhe kommen wird:

- ist dies für jeden Spieler straflos, und
- der *gedropte* Ball wird behandelt, als sei er außerhalb des *Erleichterungsbereichs* zur Ruhe gekommen und zählt als einer der beiden *Drops* die erforderlich sind, bevor ein Ball nach Regel 14.3c(2) hingelegt werden muss.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort oder für das Spielen eines Balls, der nicht gedroppt, sondern unter Verstoß gegen Regel 14.3 gelegt wurde: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

Siehe Regel 22.2 (In *Vierern* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners* wird als Handlung des Spielers behandelt); **23.5** (Im *Vierball* darf jeder *Partner* für die *Partei* handeln und die Handlung des *Partners*, die den Ball oder die *Ausrüstung* des Spielers betrifft, wird als Handlung des Spielers behandelt).

14.4 Wann der Ball des Spielers wieder im Spiel ist, nachdem ursprünglicher Ball nicht mehr im Spiel war

Wurde eines Spielers Ball *im Spiel* auf dem *Platz* aufgenommen oder ist er *verloren* oder *Aus*, ist der Ball nicht länger *im Spiel*.

Der Spieler hat erst dann wieder einen Ball *im Spiel*, wenn er

- den ursprünglichen oder einen anderen Ball vom *Abschlag* spielt oder
- den ursprünglichen oder einen anderen Ball auf den *Platz zurücklegt, dropt* oder hinlegt mit der Absicht, diesen Ball *ins Spiel* zu bringen.

Wird ein Ball auf irgendeine Weise zurück auf den *Platz* gebracht mit der Absicht, dass dieser der Ball *im Spiel* wird, ist der Ball auch dann *im Spiel*, wenn er:

- für den ursprünglichen Ball *neu eingesetzt* wurde, auch wenn die Regeln dies nicht zulassen oder
- (1) an einem *falschen Ort*, (2) auf falsche Weise oder (3) durch ein nicht anwendbares Verfahren *zurückgelegt, gedroppt* oder hingelegt wurde.

Ein *zurückgelegter* Ball ist *im Spiel*, selbst wenn der *Ballmarker* nicht entfernt wurde, der seine Stelle *markiert*.

14.5 Fehler beim Ersetzen, Zurücklegen, Droppen oder Legen des Balls berichtigen

14.5a Spieler darf Fehler berichtigen, bevor Ball gespielt wird

Hat ein Spieler einen anderen Ball für den ursprünglichen Ball *neu eingesetzt*, wenn die Regeln dies nicht zulassen oder wurde des Spielers Ball *im Spiel* (1) auf falsche Weise, (2) an einem *falschen Ort* oder (3) durch ein nicht anwendbares Verfahren *zurückgelegt, gedroppt* oder hingelegt,

- darf der Spieler den Fehler straflos berichtigen.
- **Aber** dies ist nur zulässig, bevor der Ball gespielt wird.

14.5b Wann Spieler zu anderer Regel oder anderer Erleichterungsmöglichkeit beim Berichtigen eines Fehlers im Erleichterungsverfahren wechseln darf

Ob ein Spieler, der einen Fehler bei einem Erleichterungsverfahren berichtigt, dieselbe Regel und dieselbe Erleichterungsmöglichkeit anwenden muss, nach der er ursprünglich vorgegangen war oder ob er die Regel und die Erleichterungsmöglichkeit wechseln darf, hängt von der Art des Fehlers ab:

- (1) Der Ball wurde nach anwendbarer Regel ins Spiel gebracht; Ball wurde am richtigen Ort gedroppt oder gelegt, muss aber nach einer Regel erneut gedroppt oder gelegt werden.
 - Beim Berichtigen des Fehlers muss der Spieler Erleichterung weiter nach dieser Regel und derselben Erleichterungsmöglichkeit nehmen.
 - Hatte der Spieler zum Beispiel bei Inanspruchnahme von Erleichterung für einen unspielbaren Ball die seitliche Erleichterungsmöglichkeit (Regel 19.2c) genutzt und den Ball im richtigen *Erleichterungsbereich*, aber falsch *gedroppt* (siehe Regel 14.3b) oder der Ball kam außerhalb des *Erleichterungsbereichs* zur Ruhe (siehe Regel 14.3c), muss der Spieler beim Berichtigen des Fehlers weiterhin nach Regel 19.2 vorgehen und dieselbe Erleichterungsmöglichkeit (seitliche Erleichterung nach Regel 19.2c) anwenden.
- (2) Ball wurde nach anwendbarer Regel ins Spiel gebracht, aber am falschen Ort gedroppt oder hingelegt.
 - Der Spieler muss beim Berichtigen seines Fehlers weiterhin nach derselben Regel Erleichterung in Anspruch nehmen, aber er darf jede Erleichterungsmöglichkeit nach dieser Regel verwenden, die auf seinen Fall anwendbar ist.
 - Hatte der Spieler zum Beispiel Erleichterung für einen unspielbaren Ball in Anspruch genommen und die seitliche Erleichterungsmöglichkeit (Regel 19.2c) genutzt, aber den Ball fälschlicherweise außerhalb des geforderten *Erleichterungsbereichs* *gedroppt*, muss der Spieler beim Berichtigen des Fehlers weiterhin nach Regel 19.2 vorgehen, darf jedoch jede der Erleichterungsmöglichkeiten nach dieser Regel anwenden.

(3) Ball nach nicht anwendbarer Regel ins Spiel gebracht

- Beim Berichtigen dieses Fehlers darf der Spieler nach jeder Regel vorgehen, die auf seinen Fall anwendbar ist.
- Hat der Spieler zum Beispiel fälschlicherweise Erleichterung für einen unspielbaren Ball in einer *Penalty Area* in Anspruch genommen (was Regel 19.1 nicht zulässt), muss der Spieler diesen Fehler berichtigen, indem er entweder den Ball nach Regel 9.4 *zurücklegt* (wenn er aufgenommen wurde) oder Erleichterung mit Strafe nach Regel 17 in Anspruch nimmt, wobei der Spieler jede Erleichterungsmöglichkeit nach dieser Regel verwenden darf, die auf seinen Fall anwendbar ist.

14.5c Keine Strafe für Handlungen nach einem Fehler in Bezug auf ursprünglichen Ball

Berichtigt ein Spieler einen Fehler nach Regel 14.5a, zählen keine Strafen für Handlungen, die nach dem Fehler vorgenommen wurden und sich allein auf den ursprünglichen Ball beziehen, zum Beispiel den Ball versehentlich zu *bewegen* (siehe Regel 9.4b) oder für die *Verbesserung* der Bedingungen, die den Schlag nach dem ursprünglichen Ball betreffen (siehe Regel 8.1a).

Würden **aber** solche Handlungen auch zu einer Strafe für den Ball führen, der *ins Spiel* gebracht wurde, um den Fehler zu beheben (zum Beispiel, wenn diese Handlungen die Bedingungen für den Schlag nach dem Ball *verbessern*, der nun *im Spiel* ist), fällt die Strafe auch für den Ball an, der nun *im Spiel* ist.

Ausnahme - Strafe für absichtliches Ablenken oder Aufhalten eines gedropten Balls: Zieht sich im *Zählspiel* ein Spieler die *Grundstrafe* für das absichtliche Ablenken oder Aufhalten seines *gedropten* Balls nach Regel 14. 3d zu, zieht sich der Spieler zusätzlich diese Strafe zu, selbst wenn der Spieler erneut einen Ball nach Regel 14.3b *droppt*.

14.6 Nächsten Schlag von der Stelle des vorigen Schlags ausführen

Diese Regel ist immer anwendbar, wenn die Regeln von einem Spieler fordern oder es ihm erlauben, seinen nächsten *Schlag* von der Stelle auszuführen, von der ein voriger *Schlag* ausgeführt wurde (zum Beispiel, wenn er Erleichterung mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch nimmt oder nach einem annullierten oder anderweitig nicht zählenden *Schlag* noch einmal spielt).

- Auf welche Weise der Spieler einen Ball *ins Spiel* bringen muss, hängt davon ab, aus welchem *Bereich des Platzes* dieser vorige *Schlag* ausgeführt wurde.
- In allen diesen Fällen darf der Spieler entweder den ursprünglichen oder einen anderen Ball verwenden.

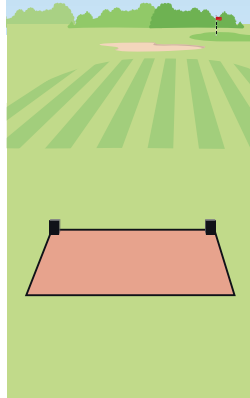
14.6a Vorigen Schlag vom Abschlag gespielt

Der ursprüngliche oder ein anderer Ball muss nach Regel 6.2b von innerhalb des *Abschlags* gespielt werden (und darf aufgeteet werden).

ABBILDUNG 14.6: NÄCHSTEN SCHLAG VON DER STELLE DES VORIGEN SCHLAGS AUSFÜHREN

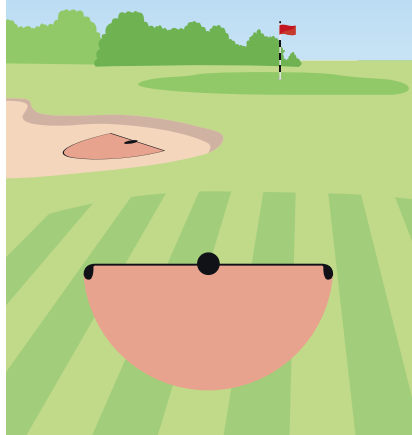
Wird von einem Spieler gefordert oder ist es ihm erlaubt, seinen nächsten Schlag von der Stelle zu ausführen, von der der vorige Schlag ausgeführt wurde, hängt die Art und Weise, wie der Spieler den Ball ins Spiel bringen muss, vom Bereich des Platzes ab, von dem der vorige Schlag ausgeführt wurde.

Abschlag



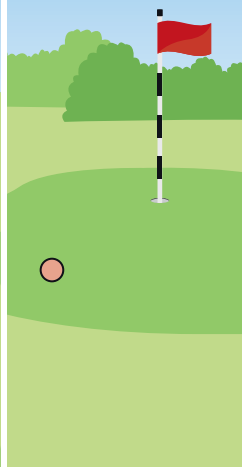
Wurde der vorige Schlag vom Abschlag ausgeführt, muss ein Ball von innerhalb des Abschlags gespielt werden.

Gelände, Bunker oder Penalty Area



Wurde der vorige Schlag vom Gelände, im Bunker oder einer Penalty Area ausgeführt, liegt der Bezugspunkt an der Stelle, von der der vorige Schlag ausgeführt wurde. Ein Ball muss innerhalb einer Schlägerlänge vom Bezugspunkt im selben Bereich des Platzes und nicht näher zum Loch als der Bezugspunkt gedroppt werden.

Grün



Wurde der vorige Schlag auf dem Grün ausgeführt, muss ein Ball an die Stelle, von der der vorige Schlag ausgeführt wurde, gelegt werden.

14.6b Voriger Schlag im Gelände, aus Penalty Area oder Bunker gespielt

Der ursprüngliche oder ein anderer Ball muss in folgendem *Erleichterungsbereich gedroppt* werden (siehe Regel 14.3):

- Bezugspunkt ist die Stelle, von der der vorige *Schlag* gespielt wurde (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss).
- Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: eine Schlägerlänge, jedoch mit diesen Einschränkungen:
- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - » er muss im selben *Bereich des Platzes* wie der Bezugspunkt und
 - » darf nicht näher zum *Loch* als der Bezugspunkt liegen.

14.6c Voriger Schlag vom Grün gespielt

Der ursprüngliche oder ein anderer Ball muss an die Stelle gelegt werden, von der der vorige *Schlag* gespielt wurde (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2), wobei die nach den Regeln 14.2b(2) und 14.2e für das *Zurücklegen* vorgeschriebenen Vorgehensweisen einzuhalten sind.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 14.6: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

14.7 Spielen vom falschen Ort

14.7a Ort, von dem Ball gespielt werden muss

Nach Beginn eines Lochs:

- muss ein Spieler jeden *Schlag* von dort spielen, wo sein Ball zur Ruhe kommt, **außer** die Regeln schreiben dem Spieler vor oder erlauben ihm, einen Ball von einem anderen Ort zu spielen (siehe Regel 9.1).
- Ein Spieler darf seinen Ball *im Spiel* nicht vom *falschen Ort* spielen.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 14.7a: Grundstrafe.

14.7b Wie ein Loch im Zählspiel zu beenden ist, nachdem vom falschen Ort gespielt wurde

- (1) Spieler muss entscheiden, ob er das Loch mit dem vom falschen Ort gespielten Ball zu Ende spielt oder den Fehler berichtigt, indem er vom richtigen Ort spielt. Was ein Spieler als Nächstes macht, hängt davon ab, ob ein *schwerwiegender Verstoß* vorlag - das heißt, ob der Spieler einen erheblichen Vorteil hätte erlangen können, indem er vom *falschen Ort* spielte:
 - Kein schwerwiegender Verstoß. Der Spieler muss das Loch mit dem vom *falschen Ort* gespielten Ball zu Ende spielen, ohne den Fehler zu berichtigen.
 - Schwerwiegender Verstoß.
 - » Der Spieler muss den Fehler, vom *falschen Ort* gespielt zu haben, berichtigen, indem er das Loch mit einem Ball zu Ende spielt, der regelgerecht vom richtigen Ort gespielt wurde.
 - » Berichtigt der Spieler seinen Fehler nicht, bevor er einen *Schlag* ausführt, um ein anderes Loch zu beginnen oder am letzten Loch der *Runde*, bevor er seine *Scorekarte* einreicht, ist der Spieler **disqualifiziert**.
 - Was zu tun ist, wenn es nicht sicher ist, ob ein schwerwiegender Verstoß vorliegt. Der Spieler sollte das Loch sowohl mit dem vom *falschen Ort* gespielten Ball als auch mit einem zweiten Ball, der nach den Regeln vom richtigen Ort gespielt wird, beenden.
- (2) Spieler, der zwei Bälle spielt, muss die Spielleitung hierüber unterrichten. Ist der Spieler unsicher, ob das Spielen vom *falschen Ort* ein *schwerwiegender Verstoß* war und entscheidet er sich, einen zweiten Ball zu spielen, um zu versuchen, den Fehler zu berichtigen:
 - muss der Spieler die Tatsachen der *Spielleitung* mitteilen, bevor er seine *Scorekarte* einreicht.
 - Dies gilt auch dann, wenn der Spieler glaubt, mit beiden Bällen dasselbe Ergebnis erzielt zu haben, aber auch, wenn der Spieler, nachdem er sich entschied, einen zweiten Ball zu spielen, es vorzog, das Loch nicht mit beiden Bällen zu beenden.

Teilt der Spieler die Tatsachen der *Spielleitung* nicht mit, ist er **disqualifiziert**.

(3) **Wenn Spieler zwei Bälle spielte, entscheidet Spielleitung über Lochergebnis des Spielers.** Das Ergebnis des Spielers für das Loch hängt davon ab, ob die *Spielleitung* das Spielen des ursprünglichen Balls vom *falschen Ort* als *schwerwiegenden Verstoß* ansieht:

- Kein schwerwiegender Verstoß.
 - » Das Ergebnis mit dem Ball, der vom *falschen Ort* gespielt wurde, zählt und der Spieler zieht sich zu dem Ergebnis mit diesem Ball die **Grundstrafe nach Regel 14.7a** zu (dies bedeutet, dass **zwei Strafschläge** zu dem Ergebnis mit diesem Ball hinzugefügt werden).
 - » Alle Schläge mit dem anderen Ball (gespielte *Schläge* zuzüglich der Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen) zählen nicht.
- Schwerwiegender Verstoß.
 - » Das Ergebnis mit dem Ball, der gespielt wurde, um den Fehler des Spielers vom *falschen Ort* zu berichtigen, zählt und der Spieler zieht sich die **Grundstrafe nach Regel 14.7a** zu (dies bedeutet, dass dem Ergebnis mit diesem Ball **zwei Strafschläge** hinzugefügt werden).
 - » Der *Schlag*, mit dem der ursprüngliche Ball vom *falschen Ort* gespielt wurde und alle weiteren Schläge mit diesem Ball (gespielte *Schläge* zuzüglich Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen), zählen nicht.
 - » Wurde der Ball, der gespielt wurde, um den Fehler zu berichtigen, ebenfalls vom *falschen Ort* gespielt:
 - Entscheidet die *Spielleitung*, es habe sich nicht um einen *schwerwiegenden Verstoß* gehandelt, zieht der Spieler sich die **Grundstrafe (zwei weitere Strafschläge) nach Regel 14.7a** zu, somit **insgesamt vier Strafschläge**, die dem Ergebnis mit diesem Ball hinzugerechnet werden (zwei für das Spielen des ursprünglichen Balls vom *falschen Ort* und zwei für das Spielen des anderen Balls vom *falschen Ort*).
 - Entscheidet die *Spielleitung*, es habe sich um einen *schwerwiegenden Verstoß* gehandelt, ist der Spieler **disqualifiziert**.

VI

Straflose Erleichterung **REGELN 15-16**



REGEL 15

Erleichterung von losen hinderlichen Naturstoffen und beweglichen Hemmnissen (einschließlich Ball oder Ballmarker, die das Spiel unterstützen oder beeinträchtigen)

Zweck der Regel:

Regel 15 behandelt, wann und wie der Spieler straflose Erleichterung von losen hinderlichen Naturstoffen und beweglichen Hemmnissen in Anspruch nehmen darf.

- Diese beweglichen natürlichen und künstlichen Gegenstände gelten nicht als Teil der Herausforderung, den Platz zu spielen. Normalerweise ist es einem Spieler gestattet, sie zu entfernen, wenn sie das Spiel beeinträchtigen.
- Aber außerhalb des Grüns muss der Spieler beim Bewegen loser hinderlicher Naturstoffe in der Nähe seines Balls vorsichtig sein, da eine Strafe anfällt, wenn das Bewegen dieser Gegenstände verursacht, dass der Ball sich bewegt.

15.1 Lose hinderliche Naturstoffe

15.1a Entfernen von losem hinderlichen Naturstoff

Ein Spieler darf einen *losen hinderlichen Naturstoff* überall auf dem *Platz* oder außerhalb des *Platzes* straflos entfernen und er darf dies auf jede Weise tun (zum Beispiel mit der Hand, dem Fuß, einem Schläger oder anderer *Ausrüstung*, mit Hilfe anderer oder durch das Abbrechen eines Teils eines *losen hinderlichen Naturstoffs*).

Aber es gibt zwei **Ausnahmen**:

Ausnahme 1 – Entfernen loser hinderlicher Naturstoffe von der Stelle, an die der Ball zurückgelegt werden muss: Bevor ein Ball *zurückgelegt* wird, der außerhalb des *Grüns* aufgenommen oder *bewegt* wurde,

- darf ein Spieler absichtlich keine *losen hinderlichen Naturstoffe* entfernen, die voraussichtlich eine Bewegung des Balls verursacht hätten, wenn sie entfernt worden wären, bevor der Ball aufgenommen oder *bewegt* wurde.
- Handelt der Spieler entsprechend, zieht er sich **einen Strafschlag** zu, **aber** die entfernten *losen hinderlichen Naturstoffe* müssen nicht zurückgelegt werden.

Diese Ausnahme gilt sowohl auf der *Runde* als auch während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a. Sie gilt nicht für *lose hinderliche Naturstoffe*, die nicht vorhanden waren, bevor der Ball aufgehoben oder *bewegt* wurde, oder die entfernt wurden in Folge des *Markierens*, Aufnehmens oder *Zurücklegens* des Balls oder weil ein Ball *bewegt* wurde.

Ausnahme 2 – Einschränkungen, lose hinderliche Naturstoffe mit der Absicht zu entfernen, einen Ball in Bewegung zu beeinflussen (siehe Regel 11.3).

15.1b Ball bewegt beim Entfernen loser hinderlicher Naturstoffe

Verursacht das Entfernen eines *losen hinderlichen Naturstoffs* durch einen Spieler eine Bewegung seines Balls,

- muss der Ball an die ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).
- Lag der *bewegte* Ball in Ruhe außerhalb des *Grüns* (siehe Regel 13.1d) oder des *Abschlags* (siehe Regel 6.2b(6)), bevor er *bewegt* wurde, zieht sich der Spieler **einen Strafschlag** nach Regel 9.4b zu, **außer** es gilt Regel 7.4 (keine Strafe, wenn Ball während der Suche *bewegt wird*) oder eine andere Ausnahme zu Regel 9.4b.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 15.1: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

15.2 Bewegliche Hemmnisse

Diese Regel behandelt, wann straflose Erleichterung von künstlichen Gegenständen zulässig ist, die der Definition eines *beweglichen Hemmnisses* entsprechen.

Sie gibt keine Erleichterung von *unbeweglichen Hemmnissen* (dazu lässt Regel 16.1 eine andere Art von Erleichterung zu) oder *Ausmarkierungen* oder *Bestandteilen des Platzes* (keine straflose Erleichterung).

15.2a Erleichterung von beweglichen Hemmnissen

- (1) **Entfernen beweglicher Hemmnisse.** Der Spieler darf straflos ein *bewegliches Hemmnis* überall auf dem *Platz* und außerhalb des *Platzes* auf beliebige Weise entfernen.

Aber es gibt zwei **Ausnahmen**:

Ausnahme 1 – Abschlagmarkierungen dürfen nicht bewegt werden, wenn der Ball vom Abschlag gespielt werden soll (siehe Regeln 6.2b(4) und 8.1a(1)).

Ausnahme 2 – Einschränkungen beim absichtlichen Entfernen von beweglichen Hemmnissen, um einen Ball in Bewegung zu beeinflussen (siehe Regel 11.3).

Bewegt sich der Ball eines Spielers, während er ein *bewegliches Hemmnis* entfernt,

- ist dies straflos und
- der Ball muss an die ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss) (siehe Regel 14.2).

(2) Erleichterung, wenn Ball auf dem Platz, aber außerhalb des Grüns, in oder auf einem beweglichen Hemmnis liegt. Der Spieler darf straflose Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den Ball aufnimmt, das *bewegliche Hemmnis* entfernt und den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in folgendem *Erleichterungsbereich* droppt (siehe Regel 14.3):

- Bezugspunkt: die geschätzte Stelle unmittelbar unterhalb der Stelle, an der der Ball in oder auf dem *beweglichen Hemmnis* lag.
- Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: eine *Schlägerlänge*, **aber** mit diesen Einschränkungen:
- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - » muss im selben *Bereich des Platzes* liegen wie der Bezugspunkt, und
 - » darf nicht näher zum *Loch* liegen als der Bezugspunkt.

ABBILDUNG 1 15.2a: BALL BEWEGT SICH, WENN EIN BEWEGLICHES HEMMNIS ENTFERNT WIRD (AUSGENOMMEN DER BALL LIEGT IN ODER AUF DEM HEMMNIS)

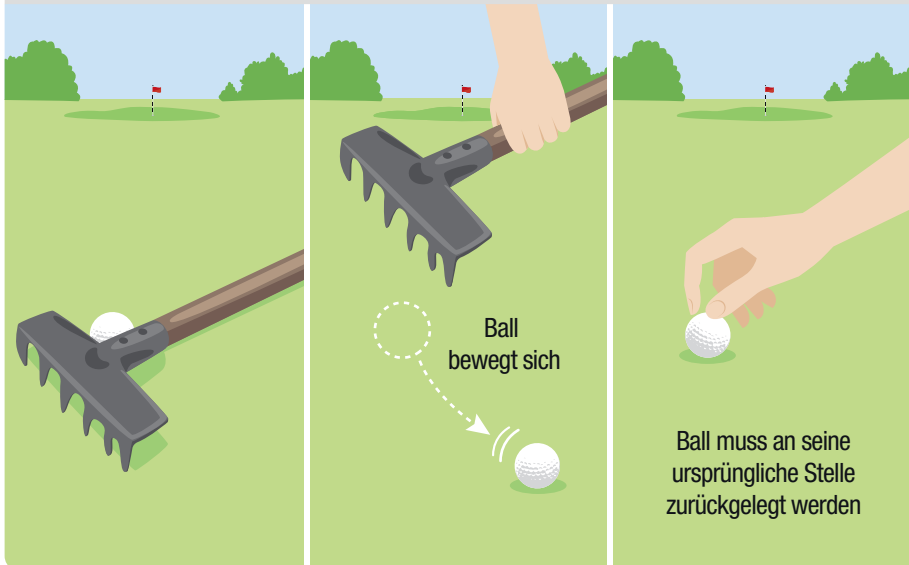
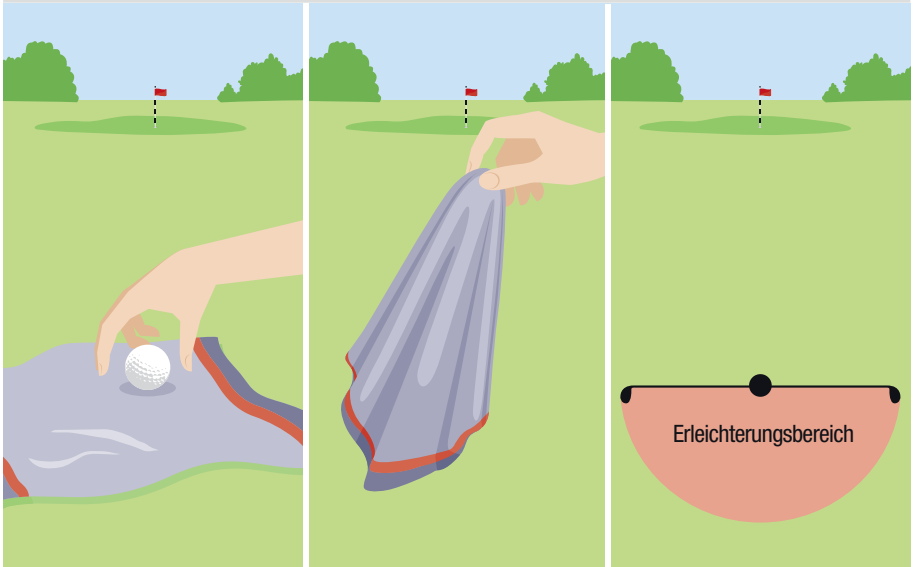


ABBILDUNG 2 15.2a: BALL IN ODER AUF EINEM BEWEGLICHEN HEMMNIS



- Liegt ein Ball in oder auf einem beweglichen Hemmnis (zum Beispiel einem Handtuch) irgendwo auf dem Platz, darf straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden, indem der Ball aufgenommen, das bewegliche Hemmnis entfernt und, ausgenommen auf dem Grün, ein Ball gedroppt wird.
- Der Bezugspunkt für die Erleichterung ist die geschätzte Stelle unmittelbar unter der Stelle, an der der Ball auf dem beweglichen Hemmnis lag.
- Der Erleichterungsbereich erstreckt sich eine Schlägerlänge vom Bezugspunkt aus, liegt nicht näher zum Loch als und muss im selben Bereich des Platzes liegen wie der Bezugspunkt.

(3) Erleichterung, wenn der Ball auf dem Grün in oder auf einem beweglichen Hemmnis liegt. Der Spieler darf straflose Erleichterung wie folgt in Anspruch nehmen:

- Den Ball aufnehmen und das *bewegliche Hemmnis* entfernen und
- den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball an die geschätzte Stelle legen, genau unterhalb der Stelle, an der der Ball in oder auf dem *beweglichen Hemmnis* zur Ruhe kam; dabei muss der Ball nach Regeln 14.2b(2) und 14.2e *zurückgelegt* werden.

15.2b Erleichterung für Ball, der in oder auf einem beweglichen Hemmnis liegt, aber nicht gefunden wird

Ist *bekannt oder so gut wie sicher*, dass der Ball eines Spielers in oder auf einem *beweglichen Hemmnis* auf dem *Platz* liegt, der Ball aber nicht gefunden wird, darf der Spieler folgendes Erleichterungsverfahren anstelle Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch nehmen:

- Der Spieler darf straflose Erleichterung nach Regel 15.2a(2) oder 15.2a(3) in Anspruch nehmen und dabei als Bezugspunkt den geschätzten Punkt unmittelbar unter der Stelle verwenden, an der der Ball zuletzt auf dem *Platz* die Grenze des *beweglichen Hemmnisses* gekreuzt hatte.
- Sobald der Spieler einen anderen Ball ins Spiel bringt, um auf diese Weise Erleichterung in Anspruch zu nehmen,
 - » ist der ursprüngliche Ball nicht länger *im Spiel* und darf nicht gespielt werden.
 - » Dies gilt auch, wenn er anschließend vor dem Ende der Suchzeit von drei Minuten auf dem *Platz* gefunden wird (siehe Regel 6.3b).

Aber ist es weder *bekannt noch so gut wie sicher*, dass der Ball in oder auf einem *beweglichen Hemmnis* zur Ruhe kam und ist der Ball *verloren*, muss der Spieler Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* nach Regel 18.2 in Anspruch nehmen.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 15.2: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

15.3 Ball oder Ballmarker unterstützt oder stört das Spiel

15.3a Ball auf dem Grün unterstützt das Spiel

Regel 15.3a betrifft nur einen Ball in Ruhe auf dem *Grün*, nirgendwo sonst auf dem *Platz*.

Hat ein Spieler Grund zur Annahme, ein Ball auf dem *Grün* könnte das Spiel eines anderen Spielers unterstützen (zum Beispiel, indem er möglicherweise einen Ball in der Nähe des *Lochs* aufhalten könnte), darf der Spieler:

- die Stelle seines Balls nach Regel 13.1b *markieren* und diesen aufnehmen, wenn es sein eigener Ball ist oder, wenn der Ball einem anderen Spieler gehört, von diesem verlangen, die Stelle des Balls zu *markieren* und den Ball aufzunehmen (siehe Regel 14.1).
- Der aufgenommene Ball muss an die ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2).

Ausschließlich im *Zählspiel*

- darf ein Spieler, der aufgefordert wird, einen Ball aufzunehmen, stattdessen zuerst spielen, und

- vereinbaren zwei oder mehr Spieler, einen Ball an seiner Stelle liegen zu lassen, um damit einen Spieler zu unterstützen und dieser Spieler führt einen *Schlag* aus, während der unterstützende Ball noch an seiner Stelle liegt, zieht sich jeder an der Vereinbarung beteiligte Spieler die **Grundstrafe (zwei Strafschläge)** zu.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5I; (Hinweise für richtiges Vorgehen, um „Backstopping“ zu verhindern).

15.3b Ball irgendwo auf dem Platz stört Spiel

- (1) **Bedeutung von „Störung durch den Ball eines anderen Spielers“.** Eine Störung nach dieser Regel ist gegeben, wenn der Ball in Ruhe eines anderen Spielers:
 - den Raum des beabsichtigten *Stand*s oder den Raum des beabsichtigten Schwungs des Spielers stören könnte,
 - auf oder nahe der *Spiellinie* des Spielers liegt und es bei dem beabsichtigten *Schlag* wahrscheinlich ist, dass der Ball in Bewegung des Spielers diesen Ball treffen könnte, oder
 - nahe genug liegt, um den Spieler beim *Schlag* abzulenken.
- (2) **Wann Erleichterung von störendem Ball zulässig ist.** Hat ein Spieler Grund zu der Annahme, der Ball eines anderen Spielers irgendwo auf dem Platz könnte sein eigenes Spiel beeinträchtigen:
 - Darf der Spieler vom anderen Spieler verlangen, die Stelle zu *markieren* und den Ball aufzunehmen (siehe Regel 14.1). Dabei darf der Ball nicht gereinigt werden (**außer** er wird auf dem *Grün* nach Regel 13.1b aufgenommen). Der Ball muss an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2).
 - *Markiert* der andere Spieler die Stelle nicht, bevor er den Ball aufnimmt oder reinigt er den aufgenommenen Ball, wenn dies nicht zulässig ist, zieht er sich **einen Strafschlag** zu.
 - Ausschließlich im *Zählspiel* darf ein Spieler, der nach dieser Regel aufgefördert wird, den Ball aufzunehmen, stattdessen zuerst spielen.

Ein Spieler darf seinen Ball nach dieser Regel nicht aufnehmen, wenn nur er der Ansicht ist, sein Ball könnte das Spiel eines anderen Spielers beeinträchtigen.

Nimmt der Spieler den Ball auf, ohne von dem anderen Spieler hierzu aufgefordert worden zu sein (**außer** er nimmt den Ball auf dem *Grün* nach Regel 13.1b auf), zieht der Spieler sich **einen Strafschlag** zu.

15.3c Ballmarker unterstützt oder beeinträchtigt das Spiel

Könnte ein *Ballmarker* das Spiel unterstützen oder beeinträchtigen, darf ein Spieler:

- Den *Ballmarker* zur Seite setzen, wenn es sein eigener ist, oder
- wenn der *Ballmarker* einem anderen Spieler gehört, von diesem Spieler aus den gleichen Gründen verlangen, den *Ballmarker* zur Seite zu setzen, aus denen er verlangen darf, einen Ball nach den Regeln 15.3a und 15.3b aufzunehmen.

Der *Ballmarker* muss an eine neue Stelle versetzt werden, die von der ursprünglichen Stelle aus gemessen wird, zum Beispiel eine oder mehrere Schlägerköpflängen.

Wird der *Ballmarker* zurückversetzt, sollte der Spieler dies tun, indem er von der neuen Stelle aus misst und in umgekehrter Reihenfolge wie beim Versetzen des *Ballmarkers* vorgeht.

Die gleiche Vorgehensweise sollte angewendet werden, wenn ein Spieler einen störenden Ball zur Seite versetzt, indem vom Ball aus gemessen wird.

Strafe für Verstoß gegen Regel 15.3: Grundstrafe.

Diese Strafe zieht sich der Spieler auch zu, wenn er

- einen *Schlag* ausführt, ohne darauf zu warten, dass ein unterstützender Ball oder *Ballmarker* aufgenommen oder *bewegt* wird, nachdem ihm bewusst wurde, dass ein anderer Spieler (1) die Absicht hatte, diesen nach dieser Regel aufzunehmen oder zu *bewegen* oder (2) jemand anderen dazu aufgefordert hatte, oder
- sich weigert, seinen eigenen Ball aufzunehmen oder seinen *Ballmarker* zu *bewegen*, obwohl er dazu aufgefordert wurde und ein anderer Spieler dann einen *Schlag* ausführt, dessen Spiel dadurch unterstützt oder gestört gewesen sein könnte.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 15.3: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

REGEL 16

Erleichterung von ungewöhnlichen Platzverhältnissen (einschließlich unbeweglicher Hemmnisse), Gefährdung durch Tiere, eingebetteter Ball

Zweck der Regel:

Regel 16 behandelt, wann und wie der Spieler straflose Erleichterung in Anspruch nehmen darf, indem er einen Ball von einem anderen Ort spielt, zum Beispiel bei einer Beeinträchtigung durch ungewöhnliche Platzverhältnisse oder bei einer Gefährdung durch Tiere.

- Solche Bedingungen gelten nicht als Teil der Herausforderung, den Platz zu spielen. Straflose Erleichterung ist daher normalerweise erlaubt, ausgenommen in einer Penalty Area.
- Der Spieler nimmt normalerweise Erleichterung in Anspruch, indem er einen Ball in einem Erleichterungsbereich droppt, der vom nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung abhängig ist.

Diese Regel behandelt auch, wie straflose Erleichterung in Anspruch genommen wird, wenn der Ball eines Spielers in seinem eigenen Einschlagloch im Gelände eingebettet liegt.

16.1 Ungewöhnliche Platzverhältnisse (einschließlich unbeweglicher Hemmnisse)

Diese Regel behandelt straflose Erleichterung, die bei Beeinträchtigung durch *Tierlöcher*, *Boden in Ausbesserung*, *unbewegliche Hemmnisse* oder *zeitweiliges Wasser* gewährt wird.

- Diese werden zusammengefasst *ungewöhnliche Platzverhältnisse* genannt, jedoch mit einer jeweils eigenen Definition.
- Diese Regel gewährt keine Erleichterung von einem *beweglichen Hemmnis* (hier wird eine andere Art strafloser Erleichterung nach Regel 15.2a gewährt) oder von *Ausmarkierungen* oder von *Bestandteilen des Platzes* (keine straflose Erleichterung zulässig).

16.1a Wann Erleichterung zulässig ist

(1) **Bedeutung von Beeinträchtigung durch ungewöhnliche Platzverhältnisse.** Eine Beeinträchtigung liegt vor, wenn einer der folgenden Punkte zutrifft:

- Der Ball des Spielers berührt oder liegt in oder auf *ungewöhnlichen Platzverhältnissen*,
- *ungewöhnliche Platzverhältnisse* beeinträchtigen den beabsichtigten *Stand* oder den Raum des beabsichtigten Schwungs des Spielers oder,

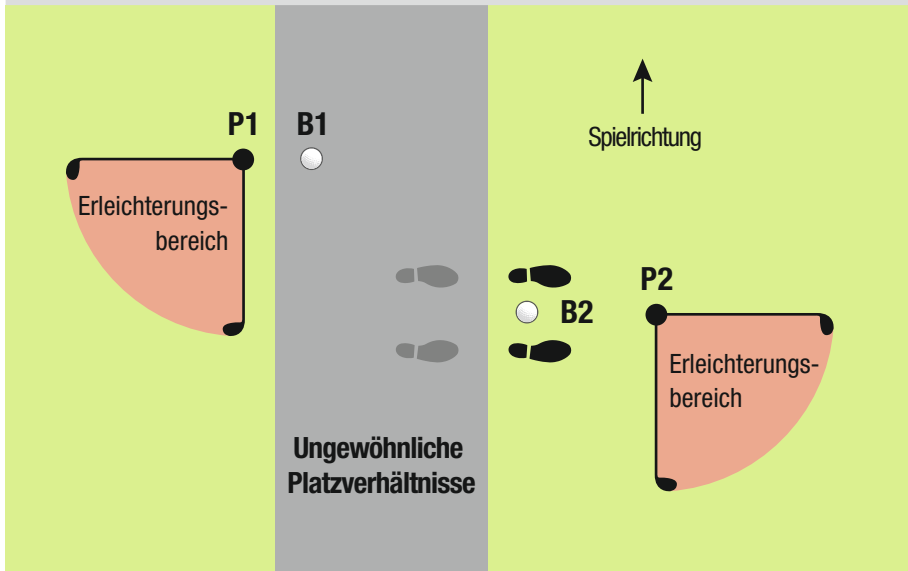
- wenn der Ball auf dem *Grün* liegt, die *Spiellinie* wird durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* auf dem *Grün* oder außerhalb des *Grüns* beeinträchtigt.

Befinden sich die *ungewöhnlichen Platzverhältnisse* nahe genug, um den Spieler abzulenken, aber erfüllen sie keine der genannten Anforderungen, ist keine Beeinträchtigung nach dieser Regel gegeben.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel F-6

(Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die Erleichterung von *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* versagt, wenn ausschließlich der Raum des beabsichtigten Stands beeinträchtigt ist).

ABBILDUNG 16.1a: STRAFLOSE ERLEICHTERUNG VON UNGEWÖHNLICHEN PLATZVERHÄLTNISSEN



- Die Abbildung geht von einem rechtshändigen Spieler aus.
- Strafloze Erleichterung wird bei Beeinträchtigung durch ungewöhnliche Platzverhältnisse (UPV) gewährt, einschließlich eines unbeweglichen Hemmnisses, wenn der Ball in UPV liegt oder diese berührt (B1) oder wenn diese den Raum des beabsichtigten Stands oder Schwungs beeinträchtigen (B2).
- Der nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung für B1 ist sehr nahe bei den UPV (P1).
- Bei B2 ist er weiter davon entfernt, da auch der Stand außerhalb der UPV liegen muss.

- (2) **Erleichterung überall auf dem Platz zulässig, außer Ball liegt in Penalty Area.** Erleichterung bei Beeinträchtigung durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* ist nach Regel 16.1 nur zulässig, wenn sowohl
- die *ungewöhnlichen Platzverhältnisse* auf dem *Platz* sind (nicht im *Aus*) und
 - der Ball auf dem *Platz* liegt, **außer** in einer *Penalty Area* (hier erhält der Spieler nur Erleichterung nach Regel 17).
- (3) **Keine Erleichterung, wenn es eindeutig unvernünftig ist, den Ball zu spielen.** Regel 16.1 gewährt keine Erleichterung,
- wenn es wegen etwas, von dem der Spieler keine straflose Erleichterung in Anspruch nehmen darf, eindeutig unvernünftig ist, den Ball zu spielen, wie er liegt (zum Beispiel, wenn der Spieler aufgrund der Lage des Balls in einem Busch keinen *Schlag* ausführen kann), oder
 - Beeinträchtigung ausschließlich deshalb gegeben ist, weil der Spieler einen unter den Umständen eindeutig unvernünftigen Schläger, *Stand* oder eine unter den Umständen eindeutig unvernünftige Spielrichtung wählt.

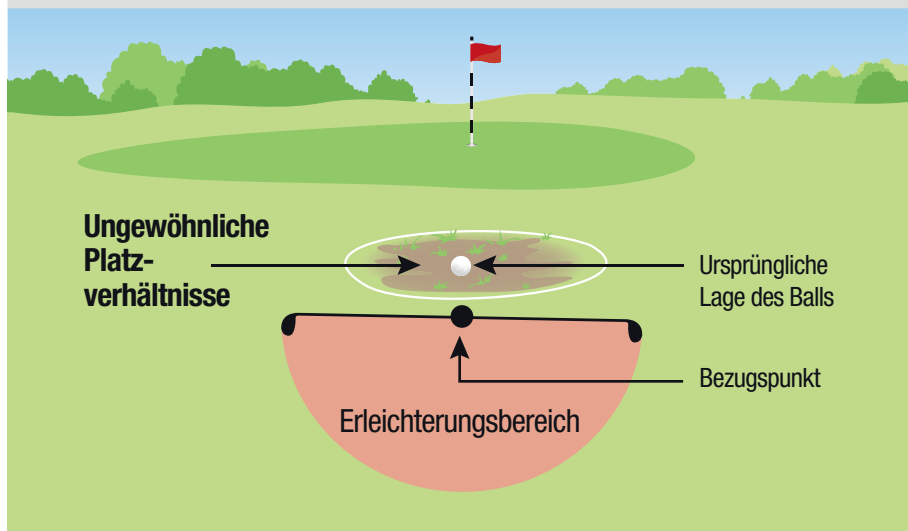
Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel F-23 (Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die straflose Erleichterung bei Beeinträchtigung durch ein zeitweiliges *unbewegliches Hemmnis* auf dem *Platz* oder außerhalb des *Platzes* gewährt).

16.1b Erleichterung für Ball im Gelände

Liegt der Ball eines Spielers im *Gelände* und ist eine Beeinträchtigung durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* auf dem *Platz* gegeben, darf der Spieler den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in folgendem *Erleichterungsbereich* *droppen* (siehe Regel 14.3):

- Bezugspunkt: der nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung im Gelände.
- Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: eine Schlägerlänge, aber mit diesen Einschränkungen:
- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - » muss im *Gelände* liegen.
 - » darf nicht näher zum *Loch* liegen als der Bezugspunkt und
 - » es muss vollständige Erleichterung von jeglicher Beeinträchtigung durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* gegeben sein.

ABBILDUNG 16.1b: STRAFLOSE ERLEICHTERUNG VON UNGEWÖHNLICHEN PLATZVERHÄLTNISSEN IM GELÄNDE



- Strafloserleichterung wird gewährt, wenn der Ball im Gelände liegt und Beeinträchtigung durch ungewöhnliche Platzverhältnisse (UPV) gegeben ist.
- Der nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung sollte bestimmt werden und ein Ball muss im Erleichterungsbereich gedroppt werden und dort zu Ruhe kommen.
- Der Erleichterungsbereich erstreckt sich eine Schlägerlänge vom Bezugspunkt, liegt nicht näher zum Loch als der Bezugspunkt und muss im Gelände liegen.
- Nimmt der Spieler Erleichterung in Anspruch, muss er vollständige Erleichterung von jeglicher Beeinträchtigung durch die ungewöhnlichen Platzverhältnisse in Anspruch nehmen.

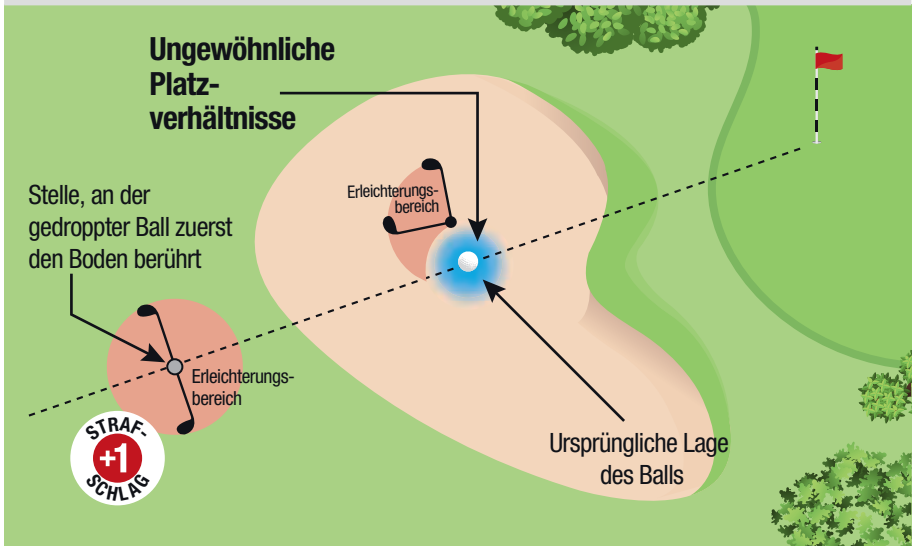
16.1c Erleichterung für Ball im Bunker

Liegt der Ball eines Spielers in einem *Bunker* und ist eine Beeinträchtigung durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* auf dem *Platz* gegeben, darf der Spieler entweder (1) straflos oder (2) mit Strafe Erleichterung in Anspruch nehmen:

(1) **Strafloserleichterung: Aus dem Bunker spielen.** Der Spieler darf straflose Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen, **jedoch**

- der *nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung* und der *Erleichterungsbereich* müssen im *Bunker* liegen.
- Gibt es keinen *nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung* in dem *Bunker*, darf der Spieler dennoch Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den *Punkt der größtmöglichen Erleichterung* im *Bunker* als Bezugspunkt verwendet.

ABBILDUNG 16.1c: STRAFLOSE ERLEICHTERUNG VON UNGEWÖHNLICHEN PLATZVERHÄLTNISSEN IM BUNKER



- Die Abbildung geht von einem rechtshändigen Spieler aus.
- Bei Beeinträchtigung durch ungewöhnliche Platzverhältnisse (UPV) in einem Bunker darf straflose Erleichterung im Bunker nach Regel 16.1b oder mit einem Strafschlag auf der Linie zurück außerhalb des Bunkers in Anspruch genommen werden.
- Erleichterung außerhalb des Bunkers wird in Anspruch genommen, indem der Spieler einen Ball droppt; dabei muss die Lage des ursprünglichen Balls zwischen dem Loch und der Stelle sein, an der der Ball gedroppt wird.
- Der Erleichterungsbereich erstreckt sich eine Schlägerlänge in jede Richtung von der Stelle, an der der Ball zuerst den Boden berührt, wenn er gedroppt wird.

- (2) Erleichterung mit Strafe: Spielen außerhalb des Bunkers (Erleichterung „auf der Linie zurück“). Mit **einem Strafschlag** darf der Spieler den ursprünglichen oder einen anderen Ball (siehe Regel 14.3) außerhalb des *Bunkers* *droppen*. Dabei muss die Stelle des ursprünglichen Balls zwischen dem *Loch* und der Stelle sein, an der der Ball *gedroppt* wird (Es gibt keine Begrenzung, wie weit zurück der Ball *gedroppt* werden darf). Die Stelle auf der Linie, an der der Ball zuerst den Boden berührt, wenn er *gedroppt* wird, schafft einen *Erleichterungsbereich* von einer *Schlägerlänge* in jede Richtung von diesem Punkt, **aber** mit folgenden Einschränkungen:

- Einschränkung der Lage des Erleichterungsbereichs: Dieser
 - » darf nicht näher zum *Loch* sein als die Stelle des ursprünglichen Balls, und
 - » darf in jedem *Bereich des Platzes* außerhalb desselben *Bunkers* sein, **aber**
 - » muss im selben *Bereich des Platzes* liegen, den der Ball beim *Droppen* zuerst berührte.

16.1d Erleichterung für Ball auf dem Grün

Liegt der Ball eines Spielers auf dem *Grün* und wird durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* auf dem *Platz* beeinträchtigt, darf der Spieler straflose Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den ursprünglichen oder einen anderen Ball an den *nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung* legt. Er muss dabei die nach Regeln 14.2b(2) und 14.2e vorgeschriebene Vorgehensweise, einen Ball *zurückzulegen*, einhalten.

- Der *nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung* muss entweder auf dem *Grün* oder im *Gelände* liegen.
- Gibt es keinen solchen *nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung*, darf der Spieler trotzdem Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den *Punkt größtmöglicher Erleichterung* als Bezugspunkt verwendet, der entweder auf dem *Grün* oder im *Gelände* liegt.

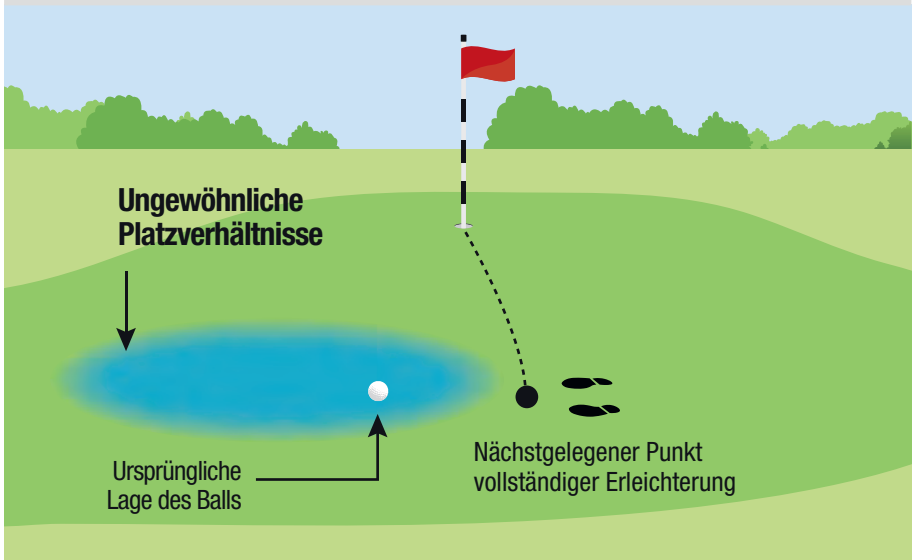
16.1e Erleichterung für nicht gefundenen Ball in oder auf ungewöhnlichen Platzverhältnissen

Wird der Ball eines Spielers nicht gefunden und es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass er in oder auf *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* auf dem *Platz* zur Ruhe kam, darf der Spieler die folgende Erleichterungsmöglichkeit anstelle der Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch nehmen:

- Der Spieler darf Erleichterung nach den Regeln 16.1b, c oder d in Anspruch nehmen, indem er die Stelle, an der der Ball zuletzt die Grenze der *ungewöhnlichen Platzverhältnisse* auf dem *Platz* gekreuzt hat, schätzt, um von dort aus den *nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung* zu bestimmen.
- Sobald der Spieler einen anderen Ball ins Spiel bringt, um auf diese Weise Erleichterung in Anspruch zu nehmen:
 - » ist der ursprüngliche Ball nicht mehr *im Spiel* und darf nicht gespielt werden.
 - » Dies gilt auch, wenn er anschließend vor dem Ende der Suchzeit von drei Minuten auf dem *Platz* gefunden wird (siehe Regel 6.3b).

Aber: Ist es nicht *bekannt oder so gut wie sicher*, dass der Ball in oder auf *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* liegt und der Ball *verloren* ist, muss der Spieler Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* nach Regel 18.2 in Anspruch nehmen.

ABBILDUNG 16.1d: STRAFLOSE ERLEICHTERUNG VON UNGEWÖHNLICHEN PLATZVERHÄLTNISSEN AUF DEM GRÜN



- Die Abbildung geht von einem linkshändigen Spieler aus.
- Liegt ein Ball auf dem Grün und besteht Beeinträchtigung durch ungewöhnliche Platzverhältnisse (UPV), darf straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden, indem ein Ball an den nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung gelegt wird.
- Der nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung muss entweder auf dem Grün oder im Gelände sein.

16.1f Bei Beeinträchtigung durch eine Spielverbotszone in ungewöhnlichen Platzverhältnissen muss Erleichterung in Anspruch genommen werden

In keinem der folgenden Fälle darf der Ball gespielt werden, wie er liegt:

- (1) **Erleichterung, wenn Ball in Spielverbotszone auf dem Platz liegt, außer in Penalty Area.** Liegt der Ball des Spielers innerhalb einer *Spielverbotszone* in oder auf *ungewöhnlichen Platzverhältnissen*, im *Gelände*, in einem *Bunker* oder auf dem *Grün*:

- Spielverbotszone im Gelände. Der Spieler muss straflose Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen.

- Spielverbotszone im Bunker. Der Spieler muss straflose Erleichterung oder Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 16.1c(1) oder (2) in Anspruch nehmen.
- Spielverbotszone auf dem Grün. Der Spieler muss straflose Erleichterung nach Regel 16.1d in Anspruch nehmen.

- (2) **Erleichterung, wenn Spielverbotszone auf dem Platz, aber außerhalb einer Penalty Area, Stand oder Schwung beeinträchtigt.** Liegt der Ball eines Spielers außerhalb einer *Spielverbotszone* im *Gelände*, im *Bunker* oder auf dem *Grün* und eine *Spielverbotszone* (gleich, ob in *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* oder in einer *Penalty Area*) beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten *Stand*s oder beabsichtigten Schwungs des Spielers, muss der Spieler entweder
- wenn erlaubt, Erleichterung nach Regel 16.1b, c oder d in Anspruch nehmen, abhängig davon, ob der Ball im *Gelände*, in einem *Bunker* oder auf dem *Grün* liegt oder
 - Erleichterung für einen unspielbaren Ball nach Regel 19 in Anspruch nehmen.

Bei Beeinträchtigung durch eine *Spielverbotszone* für einen Ball in einer *Penalty Area*, siehe Regel 17.1e.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 16.1: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

16.2 Gefährdung durch Tiere

16.2a Wann Erleichterung erlaubt ist

Eine „Gefährdung durch *Tiere*“ besteht, wenn ein gefährliches *Tier* (wie Giftschlange, stechende Biene, Alligator, Feuerameisen oder Bär) in der Nähe eines Balls den Spieler ernsthaft verletzen könnte, wenn er den Ball spielen müsste, wie er liegt.

Ein Spieler darf bei Gefährdung durch *Tiere* straflos Erleichterung nach Regel 16.2b in Anspruch nehmen, unabhängig davon, wo sein Ball auf dem *Platz* liegt.

Diese Regel gilt nicht für andere Situationen auf dem *Platz*, die Verletzungen hervorrufen könnten (zum Beispiel ein Kaktus).

16.2b Erleichterung bei Gefährdung durch Tiere

Bei Beeinträchtigung durch gefährliche *Tiere*:

- (1) **Ball liegt außerhalb Penalty Area:** Der Spieler darf straflose Erleichterung nach Regel 16.1b, c oder d in Anspruch nehmen, jeweils abhängig davon, ob der Ball im *Gelände*, in einem *Bunker* oder auf dem *Grün* liegt.
- (2) **Ball liegt in Penalty Area:** Der Spieler darf straflose Erleichterung oder Erleichterung mit Strafschlag in Anspruch nehmen:
 - **Straflose Erleichterung:** Spielen aus der Penalty Area. Der Spieler darf straflose Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen, **jedoch** müssen der *nächstgelegene Punkt der vollständigen Erleichterung* und der *Erleichterungsbereich* innerhalb der Penalty Area liegen.
 - **Erleichterung mit Strafschlag:** Spielen von außerhalb der Penalty Area.
 - » Der Spieler darf Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 17.1d in Anspruch nehmen.
 - » Besteht eine Beeinträchtigung durch gefährliche *Tiere* an der Stelle, von der der Ball nach Inanspruchnahme von Erleichterung mit Strafschlag außerhalb der *Penalty Area* gespielt werden würde, darf der Spieler erneut Erleichterung ohne zusätzliche Strafe nach (1) in Anspruch nehmen.
- (3) **Keine straflose Erleichterung, wenn Ball zu spielen eindeutig unvernünftig.**
Es gibt keine straflose Erleichterung nach Regel 16.2b:
 - wenn es aufgrund anderer Umstände als der Gefährdung durch *Tiere* eindeutig unvernünftig wäre, den Ball zu spielen, wie er liegt (zum Beispiel, wenn ein Spieler aufgrund der *Lage* des Balls in einem Busch, keinen *Schlag* ausführen kann), oder
 - wenn die Beeinträchtigung nur deshalb auftritt, weil der Spieler einen Schläger, eine Art des *Stands* oder Schwungs oder eine Spielrichtung wählt, die unter den Umständen eindeutig unvernünftig ist.

Nach dieser Regel bedeutet der *nächstgelegene Punkt der vollständigen Erleichterung* den nächstgelegenen Punkt (nicht näher zum *Loch*), an der keine Gefährdung durch gefährliche *Tiere* besteht.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 16.2:
Grundstrafe nach Regel 14.7a.

16.3 Eingebetteter Ball

16.3a Wann Erleichterung erlaubt ist

(1) **Ball muss im Gelände eingebettet sein.** Erleichterung nach Regel 16.3b wird nur dann gewährt, wenn der Ball im *Gelände eingebettet* ist.

- Es gibt keine Erleichterung nach dieser Regel, wenn der Ball nicht im *Gelände eingebettet* ist.
- **Aber** ist der Ball auf dem *Grün eingebettet*, darf der Spieler die Stelle des Balls *markieren*, den Ball aufnehmen und reinigen, den durch den Balleinschlag verursachten Schaden ausbessern und den Ball an die ursprüngliche Stelle *zurücklegen* (siehe Regel 13.1c(2)).

Ausnahme – Wann Erleichterung für eingebetteten Ball im Gelände nicht erlaubt ist: Erleichterung nach Regel 16.3b wird nicht gewährt,

- wenn der Ball in Sand an einer Stelle des *Geländes*, die nicht auf Fairwayhöhe oder kürzer gemäht ist, *eingebettet* ist, oder
- wenn das Spielen des Balls, wie er liegt, eindeutig unvernünftig ist wegen einer Beeinträchtigung durch etwas, für das der Spieler keine straflose Erleichterung in Anspruch nehmen darf (zum Beispiel, wenn ein Spieler aufgrund der *Lage* des Balls in einem Busch keinen *Schlag* ausführen kann).

(2) **Bestimmen, ob Ball eingebettet ist.** Der Ball eines Spielers gilt nur dann als *eingebettet*, wenn

- der Ball in Folge des vorigen *Schlags* des Spielers in seinem eigenen Einschlagloch und
- teilweise unter der Oberfläche des Bodens liegt.

Kann der Spieler nicht mit Sicherheit sagen, ob sein Ball in seinem eigenen Einschlagloch oder im Einschlagloch eines anderen Balls liegt, darf der Spieler den Ball als *eingebettet* behandeln, wenn die verfügbaren Informationen Grund zur Annahme geben, dass der Ball in seinem eigenen Einschlagloch liegt.

Ein Ball ist nicht *eingebettet*, wenn er sich aufgrund von etwas anderem als dem vorigen *Schlag* des Spielers unterhalb der Bodenoberfläche befindet, zum Beispiel wenn

- der Ball von einer Person in den Boden gedrückt wurde, die darauf trat,
- der Ball direkt in den Boden geschlagen wird, ohne in der Luft gewesen zu sein oder
- der Ball im Rahmen der Erleichterung nach einer Regel *gedroppt* wurde.

ABBILDUNG 16.3a: WANN EIN BALL EINGEBETTET IST



Ball ist eingebettet

Ein Teil des Balls (in seinem eigenen Einschlagloch eingebettet) befindet sich unterhalb der Bodenoberfläche.

← **Bodenoberfläche**



Ball ist eingebettet

Obwohl der Ball die Erde nicht berührt, befindet sich ein Teil des Balls (in seinem eigenen Einschlagloch eingebettet) unterhalb der Bodenoberfläche.



Ball ist NICHT eingebettet

Obwohl der Ball tief im Gras liegt, gibt es keine Erleichterung, da sich kein Teil des Balls unterhalb der Bodenoberfläche befindet.

16.3b Erleichterung für eingebetteten Ball

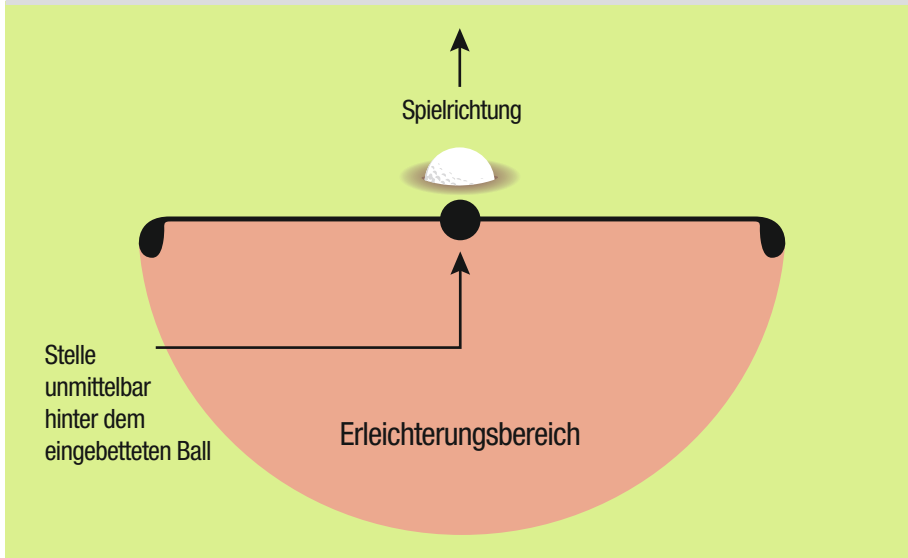
Ist der Ball eines Spielers im *Gelände eingebettet* und Erleichterung nach Regel 16.3a zulässig, darf der Spieler straflose Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den ursprünglichen oder einen anderen Ball im folgenden *Erleichterungsbereich droppt* (siehe Regel 14.3):

- Bezugspunkt: die Stelle unmittelbar hinter dem *eingebetteten* Ball im *Gelände*.
- Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: eine *Schlägerlänge*, **aber** mit folgenden Einschränkungen:
- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - » muss im *Gelände* liegen und
 - » darf nicht näher zum *Loch* als der Bezugspunkt liegen.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel F-2 (Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die Erleichterung für einen *eingebetteten* Ball nur in Bereichen gewährt, die auf Fairwayhöhe oder niedriger gemäht sind).

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 16.3: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

ABBILDUNG 16.3b: STRAFLOSE ERLEICHTERUNG FÜR EINEN EINGEBETTETEN BALL



- Ist ein Ball im Gelände eingebettet, darf straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden.
- Der Bezugspunkt für die Erleichterung ist die Stelle unmittelbar hinter dem eingebetteten Ball.
- Der Erleichterungsbereich erstreckt sich eine Schlägerlänge vom Bezugspunkt, liegt nicht näher zum Loch und muss im Gelände liegen.
- Ein Ball muss im Erleichterungsbereich gedroppt werden und dort zur Ruhe kommen.

16.4 Ball aufnehmen, um zu sehen, ob er sich in einer Lage befindet, von der Erleichterung erlaubt ist

Hat ein Spieler Grund zur Annahme, dass sich sein Ball in einer *Lage* befindet, aus der straflose Erleichterung nach Regel 15.2, 16.1 oder 16.3 zulässig ist, er dies aber nicht beurteilen kann, ohne den Ball aufzunehmen,

- darf der Spieler den Ball aufnehmen, um zu prüfen, ob Erleichterung erlaubt ist, **aber:**
- die Stelle des Balls muss zuerst *markiert* werden und der aufgenommene Ball darf nicht gereinigt werden (**außer** auf dem *Grün*), siehe Regel 14.1.

Nimmt der Spieler seinen Ball ohne nachvollziehbaren Grund auf (**außer** auf dem *Grün*, wo der Spieler den Ball nach Regel 13.1b aufnehmen darf), zieht er sich **einen Strafschlag** zu.

Ist Erleichterung zulässig und nimmt der Spieler Erleichterung in Anspruch, fällt keine Strafe an, selbst wenn der Spieler vor dem Aufnehmen die Stelle des Balls nicht *markiert* oder er den aufgenommenen Ball reinigte.

Ist keine Erleichterung zulässig oder der Spieler sich entscheidet, keine zulässige Erleichterung in Anspruch zu nehmen:

- zieht der Spieler sich **einen Strafschlag** zu, wenn er vor dem Aufnehmen die Stelle des Balls nicht *markierte* oder den aufgenommenen Ball in unzulässiger Weise reinigte, und
- der Ball muss an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden (siehe Regel 14.2).

Strafe für Spielen vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 16.4: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

VII

Erleichterung mit Strafe **REGELN 17-19**



REGEL

17

Penalty Areas

Zweck der Regel:

Regel 17 ist eine Sonderregel für *Penalty Areas*; das sind entweder Gewässer oder von der Spielleitung gekennzeichnete Bereiche, in denen ein Ball oft verloren geht oder nicht gespielt werden kann. Mit einem Strafschlag dürfen Spieler bestimmte Erleichterungsverfahren nutzen, um einen Ball außerhalb der *Penalty Area* zu spielen.

17.1 Wahlmöglichkeiten für Ball in *Penalty Area*

Penalty Areas sind entweder rot oder gelb gekennzeichnet. Die Kennzeichnung beeinflusst die Erleichterungsverfahren, die dem Spieler zur Verfügung stehen (siehe Regel 17.1d).

Ein Spieler darf in einer *Penalty Area* stehen, um einen Ball außerhalb der *Penalty Area* zu spielen, auch nachdem er Erleichterung von der *Penalty Area* in Anspruch genommen hat.

17.1a Wann Ball in *Penalty Area* liegt

Ein Ball liegt in einer *Penalty Area*, wenn irgendein Teil des Balls

- innerhalb der Grenzen der *Penalty Area* entweder auf dem Boden liegt oder den Boden oder etwas anderes (zum Beispiel einen natürlichen oder künstlichen Gegenstand) berührt, oder
- sich oberhalb der Grenze oder eines anderen Teils der *Penalty Area* befindet.

Liegt ein Ball teilweise sowohl in der *Penalty Area* als auch in einem anderen *Bereich des Platzes*, siehe Regel 2.2c.

17.1b Spieler darf Ball in der *Penalty Area* spielen, wie er liegt oder Erleichterung mit Strafschlag in Anspruch nehmen

Der Spieler darf entweder

- den Ball straflos nach den Regeln spielen, die für einen Ball im *Gelände* gelten (es gibt somit keine Sonderregeln, die einschränken, wie ein Ball aus einer *Penalty Area* gespielt werden darf), oder
- einen Ball von außerhalb der *Penalty Area* spielen, indem er Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 17.1d oder 17.2 in Anspruch nimmt.

Ausnahme – Bei Beeinträchtigung durch Spielverbotszone innerhalb einer *Penalty Area* muss Erleichterung in Anspruch genommen werden (siehe Regel 17.1e).

17.1c Erleichterung für nicht gefundenen Ball in Penalty Area

Wurde der Ball eines Spielers nicht gefunden, es aber *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass der Ball in einer *Penalty Area* zur Ruhe kam:

- darf der Spieler mit Strafschlag Erleichterung nach Regel 17.1d oder 17.2 in Anspruch nehmen.
- Sobald der Spieler einen anderen Ball *ins Spiel* gebracht hat, um Erleichterung in Anspruch zu nehmen:
 - » Ist der ursprüngliche Ball nicht mehr *im Spiel* und darf nicht gespielt werden.
 - » Dies gilt auch, wenn dieser vor dem Ende der Suchzeit von drei Minuten auf dem *Platz* gefunden wird (siehe Regel 6.3b).

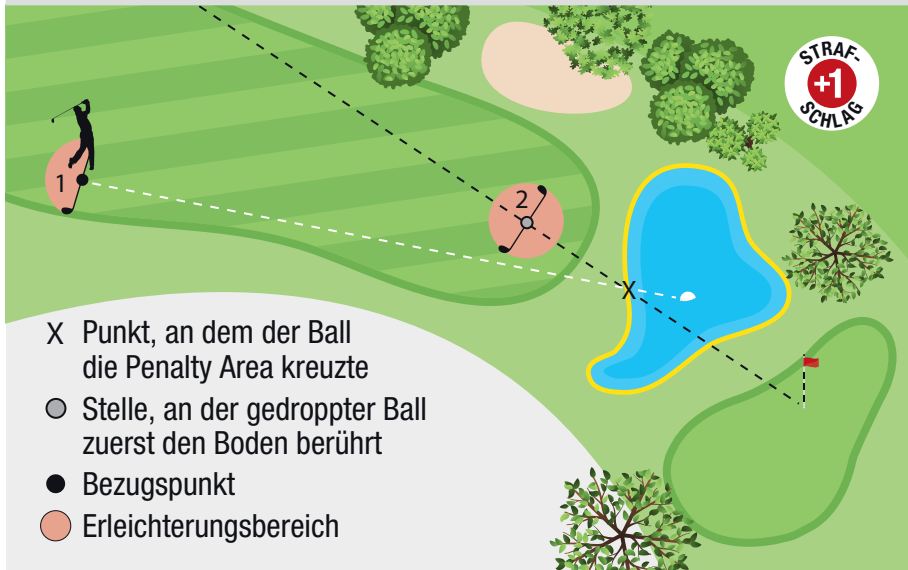
Aber ist es nicht *bekannt oder so gut wie sicher*, dass der Ball in der *Penalty Area* zur Ruhe kam und der Ball *verloren* ist, muss der Spieler Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch nehmen (siehe Regel 18.2).

17.1d Erleichterungsverfahren für Ball in Penalty Area

Liegt der Ball eines Spielers innerhalb einer *Penalty Area* oder ist es *bekannt oder so gut wie sicher*, dass er innerhalb einer *Penalty Area* liegt, obwohl er nicht gefunden wurde, hat der Spieler folgende Erleichterungsmöglichkeiten mit jeweils **einem Strafschlag**:

- (1) **Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust.** Der Spieler darf den ursprünglichen oder einen anderen Ball von der Stelle spielen, von der der vorige *Schlag* ausgeführt wurde (siehe Regel 14.6).
- (2) **Erleichterung auf der Linie zurück.** Der Spieler darf den ursprünglichen oder einen anderen Ball (siehe Regel 14.3) außerhalb der *Penalty Area* *droppen*. Dabei muss der geschätzte Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze der *Penalty Area* kreuzte, zwischen dem *Loch* und der Stelle liegen, an der der Ball zu *droppen* ist. (Es gibt keine Begrenzung, wie weit zurück der Ball *gedroppt* werden darf.) Die Stelle auf der Linie, an der der Ball zuerst den Boden berührt, wenn er *gedroppt* wird, schafft einen *Erleichterungsbereich* von einer *Schlägerlänge* in jede Richtung von diesem Punkt, **aber** mit folgenden Einschränkungen:
 - Einschränkung der Lage des Erleichterungsbereichs.
 - » Der *Erleichterungsbereich* darf nicht näher zum *Loch* liegen als die geschätzte Stelle, an der der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze der *Penalty Area* kreuzte, und
 - » er darf in jedem *Bereich des Platzes* außerhalb dieser *Penalty Area* liegen, **aber**
 - » muss im selben *Bereich des Platzes* liegen, den der Ball beim *Droppen* zuerst berührte.

ABBILDUNG 1 17.1d: ERLEICHTERUNG FÜR BALL IN GELBER PENALTY AREA



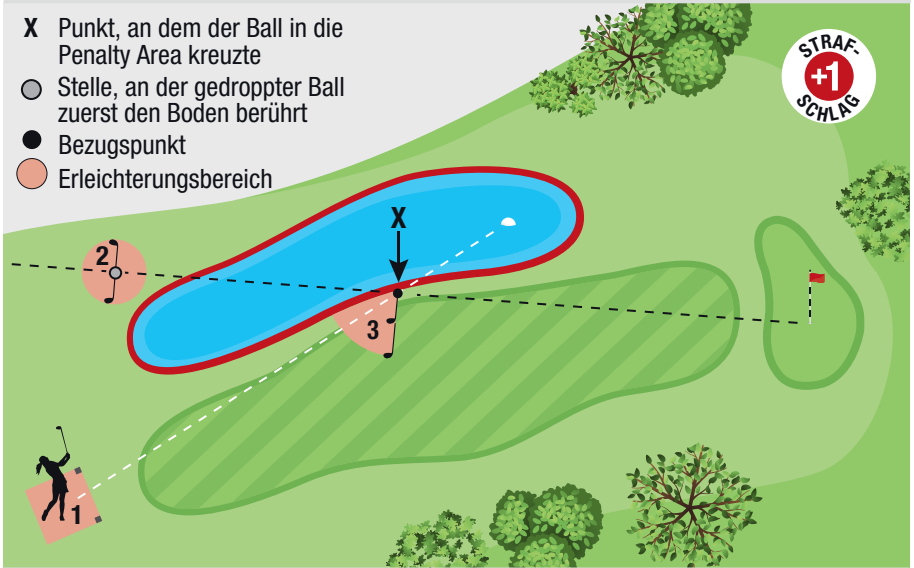
- X Punkt, an dem der Ball die Penalty Area kreuzte
- Stelle, an der gedropter Ball zuerst den Boden berührt
- Bezugspunkt
- Erleichterungsbereich

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball in einer gelben Penalty Area liegt und der Spieler möchte Erleichterung in Anspruch nehmen, hat der Spieler **zwei Wahlmöglichkeiten**, jeweils mit einem Strafschlag. Der Spieler darf:

- (1) Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen, indem er einen Ball aus einem Erleichterungsbereich an der Stelle spielt, von der der vorige Schlag ausgeführt wurde;
- (2) Erleichterung auf der Linie zurück in Anspruch nehmen, indem er einen Ball außerhalb der Penalty Area auf einer Bezugslinie droppt, die vom Loch durch den Punkt „X“ gerade zurück läuft.

ABBILDUNG 2 17.1d: ERLEICHTERUNG FÜR BALL IN ROTER PENALTY AREA

- X** Punkt, an dem der Ball in die Penalty Area kreuzte
- Stelle, an der gedropter Ball zuerst den Boden berührt
- Bezugspunkt
- Erleichterungsbereich



Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball in einer roten Penalty Area liegt und möchte der Spieler Erleichterung in Anspruch nehmen, hat der Spieler **drei Wahlmöglichkeiten**, jeweils mit einem Strafschlag. Der Spieler darf:

- (1) Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen, indem er einen Ball aus einem Erleichterungsbereich an der Stelle spielt, von der der vorige Schlag ausgeführt wurde.
- (2) Erleichterung auf der Linie zurück in Anspruch nehmen indem er einen Ball außerhalb der Penalty Area auf einer Bezugslinie droppt, die vom Loch durch den Punkt „X“ gerade zurück läuft.
- (3) seitliche Erleichterung in Anspruch nehmen (nur bei roter Penalty Area). Bezugspunkt für die Erleichterung ist der Punkt „X“, und ein Ball muss innerhalb des Erleichterungsbereichs von zwei Schlägerlängen gedroppt und gespielt werden, nicht näher zum Loch als Punkt „X“.

- (3) **Seitliche Erleichterung (nur bei roten Penalty Areas).** Kreuzte der Ball zuletzt die Grenze einer roten *Penalty Area*, darf der Spieler den ursprünglichen oder einen anderen Ball in folgendem seitlichen *Erleichterungsbereich droppen* (siehe Regel 14.3):

- Bezugspunkt: der geschätzte Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze der roten *Penalty Area* kreuzte.
- Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: zwei *Schlägerlängen*, **aber** mit folgenden Einschränkungen:

- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - » darf nicht näher zum *Loch* liegen als der Bezugspunkt und
 - » darf in jedem *Bereich des Platzes* liegen außer in derselben *Penalty Area*, **aber**
 - » liegt mehr als ein *Bereich des Platzes* innerhalb von zwei *Schlägerlängen* vom Bezugspunkt, muss der Ball im *Erleichterungsbereich* im selben *Bereich des Platzes* zur Ruhe kommen, den der Ball beim *Droppen* im *Erleichterungsbereich* zuerst berührte.

Siehe Regel 25.4m (Anpassung von Regel 17.1d(3) für Spieler mit einer Mobilitätshilfe auf Rädern, seitlicher *Erleichterungsbereich* wird auf vier *Schlägerlängen* erweitert).

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel B-2 (Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die seitliche Erleichterungsmöglichkeit auf der gegenüberliegenden Seite einer roten *Penalty Area*, gleich weit vom *Loch* entfernt, erlaubt).

17.1e Erleichterung muss in Anspruch genommen werden bei Beeinträchtigung durch Spielverbotszone innerhalb einer Penalty Area

In folgenden Fällen darf der Spieler den Ball nicht spielen, wie er liegt:

- (1) **Wenn Ball in einer Spielverbotszone innerhalb einer Penalty Area liegt.** Der Spieler muss Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 17.1d oder 17.2 in Anspruch nehmen.

Besteht für den Spieler Beeinträchtigung durch eine Spielverbotszone, nachdem er Erleichterung nach dieser Regel in Anspruch genommen hat, darf der Ball nicht gespielt werden, wie er liegt. Stattdessen muss der Spieler erneut Erleichterung nach Regel 16.1f(2) in Anspruch nehmen.

- (2) **Spielverbotszone innerhalb Penalty Area beeinträchtigt Stand oder Schwung.**

Liegt der Ball eines Spielers in einer *Penalty Area* außerhalb einer *Spielverbotszone*, aber eine *Spielverbotszone* (in *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* oder in einer *Penalty Area*) beeinträchtigt den Raum seines beabsichtigten *Standes* oder beabsichtigten Schwungs, muss der Spieler entweder

- Erleichterung mit Strafschlag außerhalb der *Penalty Area* nach Regel 17.1d oder 17.2 in Anspruch nehmen oder
- straflose Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den ursprünglichen oder einen anderen Ball im folgenden *Erleichterungsbereich* (wenn es ihn gibt) innerhalb der *Penalty Area* *droppt* (siehe Regel 14.3).

- » Bezugspunkt: Der nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung von der Spielverbotszone.
 - » Größe des Erleichterungsbereiches, gemessen vom Bezugspunkt: Eine Schlägerlänge, aber mit diesen Einschränkungen:
 - » Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs: Dieser
 - muss in der *Penalty Area* liegen, in der der Ball liegt und
 - darf nicht näher zum *Loch* liegen als der Bezugspunkt.
- (3) **Keine straflose Erleichterung, wenn Spielen des Balls unvernünftig ist.** Es gibt keine straflose Erleichterung von Beeinträchtigung durch eine *Spielverbotszone* nach (2),
- wenn es aus einem anderen Grund als der *Spielverbotszone* eindeutig unvernünftig ist, den Ball zu spielen, wie er liegt (zum Beispiel, wenn ein Spieler aufgrund der *Lage* des Balls in einem Busch keinen *Schlag* ausführen kann), oder
 - wenn die Beeinträchtigung nur besteht, weil der Spieler einen unter den Umständen eindeutig unvernünftigen Schläger, *Stand* oder Schwung oder eine eindeutig unvernünftige Spielrichtung wählt.

Wie bei Beeinträchtigung durch eine *Spielverbotszone* für einen Ball außerhalb einer *Penalty Area* zu verfahren ist, siehe Regel 16.1f.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 17.1: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

17.2 Möglichkeiten, nachdem Ball aus *Penalty Area* gespielt wurde

17.2a Wenn Ball nach dem Schlag aus einer *Penalty Area* in derselben oder einer anderen *Penalty Area* zur Ruhe kommt

Kommt ein Ball, der innerhalb einer *Penalty Area* gespielt wurde, in derselben oder einer anderen *Penalty Area* zur Ruhe, darf der Spieler den Ball spielen, wie er liegt (siehe Regel 17.1b).

Der Spieler darf auch mit **einem Strafschlag** eine der folgenden Erleichterungsmöglichkeiten in Anspruch nehmen:

- (1) **Normale Erleichterungsmöglichkeiten.** Der Spieler darf Erleichterung nach Regel 17.1d(1) mit *Schlag und Distanzverlust*, Erleichterung zurück auf der Linie nach Regel 17.1d(2) oder bei einer roten *Penalty Area*, seitliche Erleichterung nach Regel 17.1d(3) in Anspruch nehmen.

Nach Regel 17.1d(2) oder (3) liegt der geschätzte Punkt zum Bestimmen des *Erleichterungsbereichs* dort, wo der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze der *Penalty Area* gekreuzt hat, in der er nun liegt.

Wählt der Spieler die Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust*, indem er einen Ball innerhalb der *Penalty Area* (siehe Regel 14.6) *droppt* und sich anschließend entscheidet, den *gedroppten* Ball nicht von dort zu spielen, wo er zur Ruhe kam,

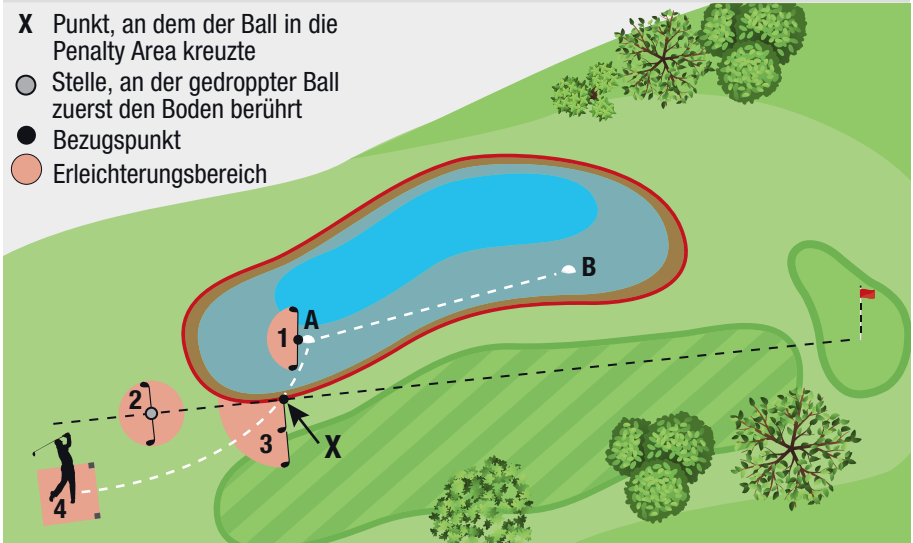
- ist es dem Spieler gestattet, weitere Erleichterung außerhalb der *Penalty Area* nach Regel 17.1d(2) oder (3) (für eine rote *Penalty Area*) oder nach Regel 17.2a(2) in Anspruch zu nehmen.
- Wählt der Spieler eine dieser Erleichterungen, zieht er sich **einen zusätzlichen Strafschlag** und damit eine Gesamtstrafe von **zwei Strafschlägen** zu: einen Schlag für die Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* und einen zusätzlichen Strafschlag für die Erleichterung außerhalb der *Penalty Area*.

(2) **Zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit: Spielen von dort, wo der letzte Schlag außerhalb einer Penalty Area ausgeführt wurde.** Statt eine der normalen Erleichterungsmöglichkeiten nach (1) zu nutzen, darf der Spieler den ursprünglichen oder einen anderen Ball von dort spielen, wo er außerhalb der *Penalty Area* den letzten *Schlag* ausgeführt hat (siehe Regel 14.6).

ABBILDUNG 1 17.2a:

AUS DER PENALTY AREA GESPIELTER BALL KOMMT IN DERSELBEN PENALTY AREA ZUR RUHE

- X Punkt, an dem der Ball in die Penalty Area kreuzte
- Stelle, an der gedropter Ball zuerst den Boden berührt
- Bezugspunkt
- Erleichterungsbereich



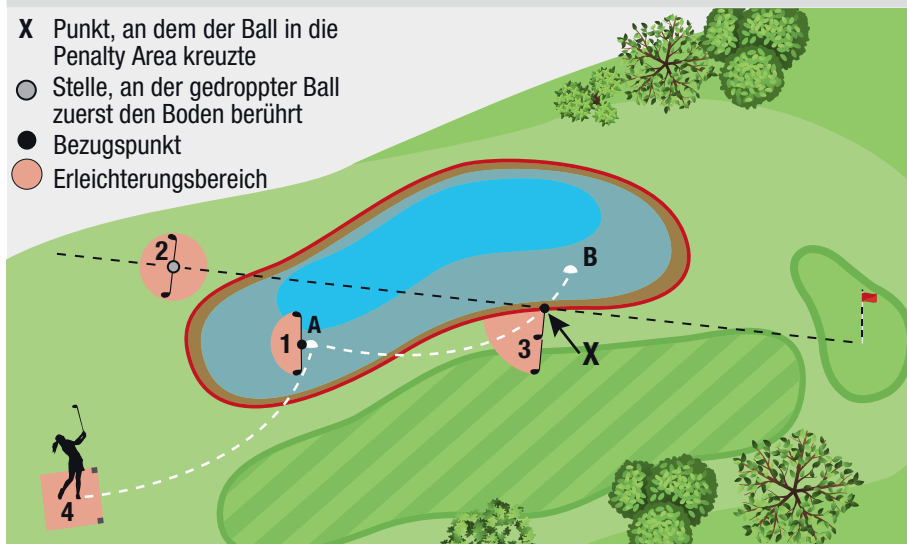
Ein Spieler spielt vom Abschlag zu Punkt „A“ in der Penalty Area, und dann von „A“ nach „B“. Falls der Spieler sich entschließt, Erleichterung in Anspruch zu nehmen, hat er **vier Wahlmöglichkeiten**, jeweils mit einem Strafschlag. Der Spieler darf:

- (1) Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen, indem er einen Ball von „A“ spielt. „A“ ist ein Erleichterungsbereich an der Stelle, von der der vorige Schlag ausgeführt wurde. Es folgt der vierte Schlag.
- (2) Erleichterung auf der Linie zurück in Anspruch nehmen, indem er einen Ball außerhalb der Penalty Area auf einer Bezugslinie vom Loch gerade zurück durch den Punkt „X“ droppt. Es folgt der vierte Schlag.
- (3) Seitliche Erleichterung in Anspruch nehmen (nur bei roter Penalty Area). Der Bezugspunkt für die Erleichterung ist Punkt „X“ und ein Ball muss im Erleichterungsbereich von zwei Schlägerlängen gedroppt und gespielt werden, nicht näher zum Loch als Punkt „X“. Es folgt der vierte Schlag.
- (4) Einen Ball vom Abschlag spielen, da er von dort den letzten Schlag außerhalb der Penalty Area ausgeführt hatte. Es folgt der vierte Schlag.

Handelt der Spieler nach (1) und entscheidet dann, den gedropten Ball nicht zu spielen, darf er Erleichterung auf der Linie zurück oder seitliche Erleichterung unter Bezug auf Punkt „X“ in Anspruch nehmen oder erneut vom Abschlag spielen. Er muss sich einen zusätzlichen Strafschlag, das heißt insgesamt zwei Strafschläge anrechnen, und spielt seinen fünften Schlag.

ABBILDUNG 2 17.2a: AUS DER PENALTY AREA GESPIELTER BALL KOMMT IN DERSELBEN PENALTY AREA ZUR RUHE, NACHDEM ER BEREITS AUSSERHALB WAR

- X Punkt, an dem der Ball in die Penalty Area kreuzte
- Stelle, an der gedroppter Ball zuerst den Boden berührt
- Bezugspunkt
- Erleichterungsbereich



Ein Spieler spielt vom Abschlag zu Punkt „A“ in der Penalty Area, und dann von „A“ nach „B“, wobei der Ball die Penalty Area verlässt, aber an Punkt „X“ wieder kreuzt und dann an Punkt B liegt. Falls der Spieler sich entschließt, Erleichterung in Anspruch zu nehmen, hat er **vier Wahlmöglichkeiten**, jeweils mit einem Strafschlag. Der Spieler darf:

- (1) Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen, indem er einen Ball von „A“ spielt. „A“ ist ein Erleichterungsbereich an der Stelle, an der der vorige Schlag ausgeführt wurde. Es folgt der vierte Schlag.
- (2) Erleichterung auf der Linie zurück in Anspruch nehmen, indem er einen Ball außerhalb der Penalty Area auf einer Bezugslinie vom Loch gerade zurück durch den Punkt „X“ (wo der Ball zuletzt die Grenze zur Penalty Area kreuzte) droppt. Es folgt der vierte Schlag.
- (3) Seitliche Erleichterung in Anspruch nehmen (nur bei roter Penalty Area). Der Bezugspunkt für die Erleichterung ist Punkt „X“, und ein Ball muss im Erleichterungsbereich von zwei Schlägerlängen gedroppt und gespielt werden, aber nicht näher zum Loch als Punkt „X“. Es folgt der vierte Schlag.
- (4) Einen Ball vom Abschlag spielen, da er von dort den letzten Schlag außerhalb der Penalty Area ausgeführt hat. Es folgt der vierte Schlag.

Handelt der Spieler nach (1) und entscheidet dann, den gedroppten Ball nicht zu spielen, darf er Erleichterung auf der Linie zurück oder seitliche Erleichterung unter Bezug auf Punkt „X“ in Anspruch nehmen oder erneut vom Abschlag spielen. Er muss sich einen zusätzlichen Strafschlag, das heißt insgesamt zwei Strafschläge anrechnen und spielt seinen fünften Schlag.

17.2b Wenn aus Penalty Area gespielter Ball außerhalb Penalty Area verloren, Aus oder unspielbar ist

Nachdem ein Ball aus einer *Penalty Area* gespielt wurde, ist es für einen Spieler mitunter erforderlich oder möglich, Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch zu nehmen, da der ursprüngliche Ball entweder

- im *Aus* oder außerhalb der *Penalty Area* verloren ist (siehe Regel 18.2) oder
- außerhalb der *Penalty Area* unspielbar (siehe Regel 19.2a) ist.

Nimmt der Spieler Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch, indem er einen Ball innerhalb der *Penalty Area* (siehe Regel 14.6) *droppt* und entscheidet er sich anschließend, den *gedropten* Ball nicht von der Stelle zu spielen, an der er zur Ruhe kam:

- darf der Spieler erneut Erleichterung außerhalb der *Penalty Area* nach Regel 17.1d(2) oder (3) (für eine rote *Penalty Area*) oder nach Regel 17.2a(2) in Anspruch nehmen.
- Verfährt der Spieler so, zieht er sich **einen zusätzlichen Strafschlag** für eine **Gesamtstrafe von zwei Strafschlägen** zu: einen Schlag für die Erleichterung mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* und einen zusätzlichen Strafschlag für die Erleichterung außerhalb der *Penalty Area*.

Der Spieler darf unmittelbar Erleichterung außerhalb der *Penalty Area* in Anspruch nehmen, ohne zuerst einen Ball innerhalb der *Penalty Area* zu *droppen*, zieht sich **aber** trotzdem eine **Gesamtstrafe von zwei Strafschlägen** zu.

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 17.2: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

17.3 Keine Erleichterung nach anderen Regeln für einen Ball in der Penalty Area

Liegt der Ball eines Spielers innerhalb einer *Penalty Area*, gibt es keine Erleichterung für:

- Beeinträchtigung durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* (Regel 16.1),
- einen *eingebetteten* Ball (Regel 16.3) oder
- einen unspielbaren Ball (Regel 19).

Der Spieler darf lediglich Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 17 in Anspruch nehmen.

Aber beeinträchtigt eine Gefährdung durch *Tiere* das Spielen eines Balls innerhalb einer *Penalty Area*, darf der Spieler entweder straflose Erleichterung in der *Penalty Area* oder Erleichterung mit Strafe außerhalb der *Penalty Area* in Anspruch nehmen (siehe Regel 16.2b(2)).

REGEL 18

Erleichterung mit Strafe von Schlag und Distanzverlust, Ball verloren oder Aus, provisorischer Ball

Zweck der Regel:

Regel 18 behandelt die Erleichterung mit Strafe von Schlag und Distanzverlust. Ist ein Ball außerhalb einer Penalty Area verloren oder kommt er im Aus zur Ruhe, wird der vorgeschriebene Ablauf des Spiels, den Ball vom Abschlag bis ins Loch zu spielen, unterbrochen. Der Spieler muss diesen Ablauf wiederherstellen, indem er erneut von der Stelle spielt, von der aus der vorige Schlag gemacht wurde.

Diese Regel behandelt auch, wie und wann - um Zeit zu sparen - ein provisorischer Ball für einen Ball gespielt werden darf, der im Aus oder außerhalb einer Penalty Area verloren sein könnte.

18.1 Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust ist jederzeit zulässig

Ein Spieler darf jederzeit Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch nehmen, indem er sich **einen Strafschlag** hinzurechnet und den ursprünglichen oder einen anderen Ball von der Stelle spielt, von der aus er den vorigen *Schlag* ausgeführt hat (siehe Regel 14.6).

Der Spieler hat diese Erleichterungsmöglichkeit mit *Schlag und Distanzverlust* immer:

- unabhängig davon, wo sich der Ball des Spielers auf dem *Platz* befindet und
- auch, wenn eine Regel vom Spieler verlangt, Erleichterung auf eine bestimmte Weise in Anspruch zu nehmen oder den Ball von einer bestimmten Stelle zu spielen.

Sobald der Spieler einen anderen Ball mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* ins Spiel gebracht hat (siehe Regel 14.4):

- ist der ursprüngliche Ball nicht länger *im Spiel* und darf nicht mehr gespielt werden.
- Dies gilt auch, wenn der ursprüngliche Ball anschließend vor Ablauf der dreiminütigen Suchzeit auf dem *Platz* gefunden wird (siehe Regel 6.3b).

Aber dies gilt nicht für einen Ball, der von der Stelle des vorigen *Schlags* gespielt wird, wenn der Spieler:

- ankündigt, einen *provisorischen Ball* zu spielen (siehe Regel 18.3b), oder
- im *Zählspiel* einen zweiten Ball nach Regel 14.7b oder 20.1c(3) spielt.

18.2 Ball verloren oder im Aus: Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust muss in Anspruch genommen werden

18.2a Wann Ball verloren oder im Aus ist

- (1) **Wann Ball verloren ist.** Ein Ball ist *verloren*, wenn er nicht innerhalb von drei Minuten gefunden wurde, nachdem der Spieler oder sein *Caddie* begonnen hat, nach ihm zu suchen.

Wird ein Ball innerhalb dieser Zeit gefunden, es ist aber unsicher, ob es sich um den Ball des Spielers handelt:

- Der Spieler muss unverzüglich versuchen, den Ball zu identifizieren (siehe Regel 7.2) und hat hierfür eine angemessene Zeit zur Verfügung, auch wenn dies nach Ende der Suchzeit von drei Minuten geschieht, und
- der Spieler hat eine angemessene Zeit zur Verfügung, den Ball zu erreichen, wenn er sich nicht dort befindet, wo der Ball gefunden wird.

Identifiziert der Spieler seinen Ball nicht innerhalb dieser angemessenen Zeit, ist der Ball *verloren*.

- (2) **Wann Ball im Aus ist.** Ein Ball in Ruhe ist nur im *Aus*, wenn er vollständig außerhalb der Ausgrenze des *Platzes* liegt.

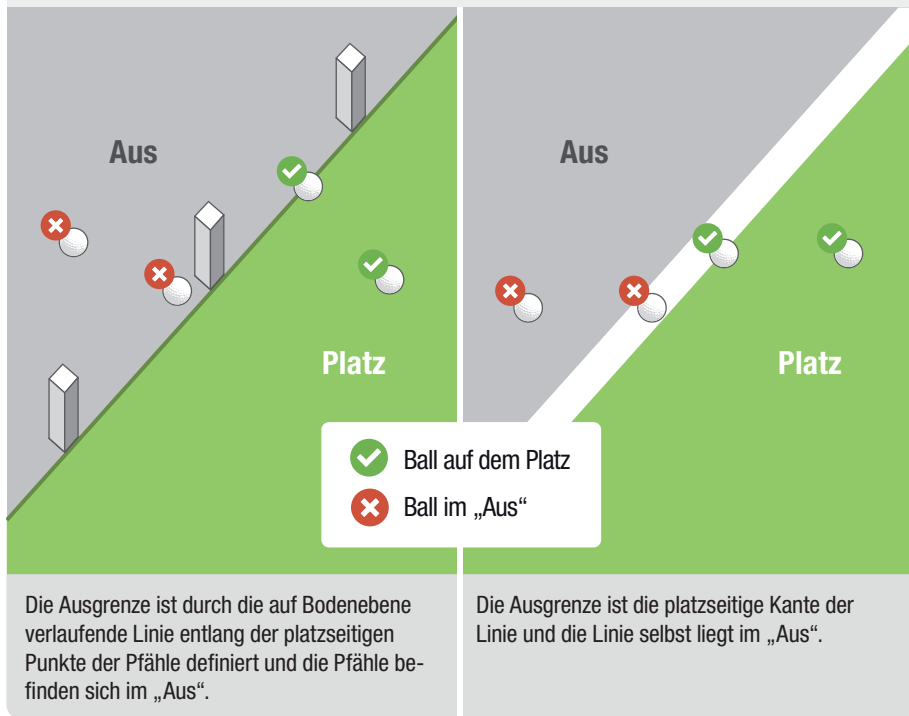
Ein Ball liegt auf dem *Platz*, wenn irgendein Teil des Balls:

- innerhalb der Ausgrenzen auf dem Boden liegt oder den Boden oder irgend-etwas anderes (zum Beispiel einen natürlichen oder künstlichen Gegenstand) berührt, oder
- sich oberhalb der Ausgrenze oder eines anderen Teils des *Platzes* befindet.

Ein Spieler darf im *Aus* stehen, um einen Ball auf dem *Platz* zu spielen.

ABBILDUNG 18.2a: WANN EIN BALL IM AUS IST

Ein Ball ist nur im „Aus“, wenn er vollständig außerhalb der Ausgrenzen des Platzes liegt. Die Abbildung zeigt Beispiele, wann ein Ball auf dem Platz und wann er im „Aus“ ist.



18.2b Was zu tun ist, wenn Ball verloren oder im Aus ist

Ist ein Ball *verloren* oder im *Aus*, muss der Spieler Erleichterung mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch nehmen, indem er sich **einen Strafschlag** hinzurechnet und den ursprünglichen oder einen anderen Ball von der Stelle spielt, von der aus der vorige *Schlag* ausgeführt wurde (siehe Regel 14.6).

Ausnahme – Der Spieler darf einen anderen Ball nach einer anderen Regel neu einsetzen, wenn es bekannt oder so gut wie sicher ist, was mit dem Ball geschah: Anstelle Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* in Anspruch zu nehmen, darf der Spieler einen anderen Ball *neu einsetzen*, wie nach einer zutreffenden Regel erlaubt, wenn sein Ball nicht gefunden wurde und es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass der Ball:

- auf dem *Platz* zur Ruhe kam und von einem *äußeren Einfluss bewegt* wurde (siehe Regel 9.6) oder von einem anderen Spieler als *falscher Ball* gespielt wurde (siehe Regel 6.3c(2)),
- in oder auf einem *beweglichen Hemmnis* auf dem *Platz* (siehe Regel 15.2b) oder *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* (siehe Regel 16.1e) zur Ruhe kam, oder
- in einer *Penalty Area* liegt (siehe Regel 17.1c), oder
- von einer Person absichtlich abgelenkt oder aufgehalten wurde (siehe Regel 11.2c).

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 18.2: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

18.3 Provisorischer Ball

18.3a Wann provisorischer Ball erlaubt ist

Könnte ein Ball außerhalb einer *Penalty Area* verloren oder im *Aus* sein, darf der Spieler, um Zeit zu sparen, *provisorisch* einen anderen Ball mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* spielen (siehe Regel 14.6). Das gilt auch, wenn:

- der ursprüngliche Ball noch nicht gefunden und identifiziert wurde und noch nicht *verloren* ist,
- ein Ball in einer *Penalty Area* oder auch irgendwo anders auf dem *Platz* *verloren* sein könnte,
- ein Ball in einer *Penalty Area*, aber auch im *Aus* *verloren* sein könnte.

Führt ein Spieler einen *Schlag* von der Stelle des vorigen *Schlags* aus, in der Absicht einen *provisorischen Ball* zu spielen obwohl dies nicht zulässig ist, wird der gespielte Ball des Spielers zu seinem Ball *im Spiel* mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* (siehe Regel 18.1).

Könnte ein *provisorischer Ball* außerhalb einer *Penalty Area* verloren oder im *Aus* sein:

- darf der Spieler einen weiteren *provisorischen Ball* spielen.
- Dieser *provisorische Ball* steht dann im selben Verhältnis zum ersten *provisorischen Ball* wie der erste *provisorische Ball* zum ursprünglichen Ball.

18.3b Ankündigung, provisorischen Ball zu spielen

Bevor der Spieler einen *provisorischen Ball* spielt, muss er jemandem gegenüber ankündigen, dass er einen *provisorischen Ball* spielen will:

- Es reicht nicht aus, wenn der Spieler nur sagt, er spiele einen anderen Ball oder spiele noch einmal.

- Der Spieler muss das Wort „*provisorisch*“ verwenden oder anderweitig deutlich machen, dass er den Ball *provisorisch* nach Regel 18.3 spielt.

Kündigt der Spieler dies niemandem an (selbst wenn er beabsichtigte, einen *provisorischen Ball* zu spielen) und spielt einen Ball von der Stelle des vorigen *Schlags*, ist dieser Ball mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* Ball *im Spiel* des Spielers (siehe Regel 18.1).

Aber ist niemand in der Nähe, um die Ankündigung des Spielers zu hören, darf der Spieler den *provisorischen Ball* spielen und dann, wenn dies möglich ist, jemanden darüber informieren.

18.3c Provisorischen Ball spielen, bis er zum Ball im Spiel oder aufgegeben wird

- (1) **Provisorischen Ball mehrmals spielen.** Der Spieler darf den *provisorischen Ball* weiterspielen, ohne dass dieser seinen Status eines *provisorischen Balls* verliert, solange er von einer Stelle gespielt wird, die gleich weit oder weiter vom *Loch* entfernt ist als die Stelle, an der der ursprüngliche Ball vermutet wird.

Dies gilt auch, wenn der *provisorische Ball* mehrmals gespielt wird.

Aber: Der Ball ist kein *provisorischer Ball* mehr, wenn er nach (2) zum Ball *im Spiel* wird oder nach (3) aufgegeben wird und deshalb zu einem *falschen Ball* wird.

- (2) **Wann provisorischer Ball zum Ball im Spiel wird.** Der *provisorische Ball* wird unter Strafe von *Schlag und Distanzverlust* zum Ball *im Spiel* des Spielers in folgenden zwei Fällen:

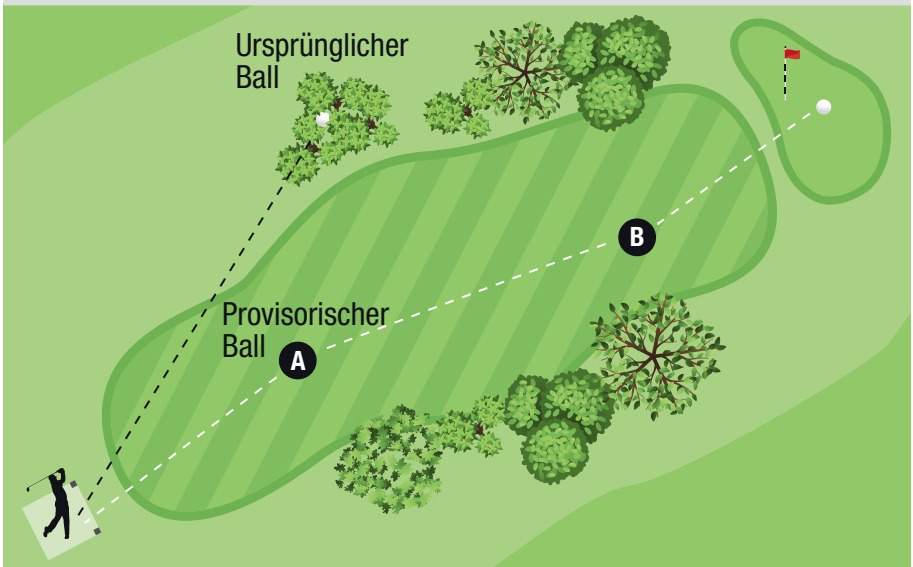
- Der ursprüngliche Ball ist außerhalb einer Penalty Area verloren oder im Aus. Der ursprüngliche Ball ist nicht länger *im Spiel* (auch wenn er nach dem Ende der Suchzeit von drei Minuten auf dem *Platz* gefunden wird) und ist dann ein *falscher Ball*, der nicht gespielt werden darf (siehe Regel 6.3c).
- Der provisorische Ball wird von einer Stelle gespielt, die näher zum Loch liegt als diejenige, an der der ursprüngliche Ball vermutet wird. Der ursprüngliche Ball ist nicht mehr *im Spiel* (selbst wenn er anschließend auf dem *Platz* vor dem Ende der Suchzeit von drei Minuten gefunden wird oder wenn er näher zum *Loch* gefunden wird als vermutet) und ist dann ein *falscher Ball*, der nicht mehr gespielt werden darf (siehe Regel 6.3c).

Hat ein Spieler einen *provisorischen Ball* an dieselbe Stelle gespielt wie den ursprünglichen Ball und kann er diese beiden Bälle nicht voneinander unterscheiden:

- Wird nur einer der Bälle auf dem *Platz* gefunden, wird dieser Ball als der *provisorische Ball* behandelt, der dann *im Spiel* ist.

- Werden beide Bälle auf dem *Platz* gefunden, muss der Spieler einen der Bälle auswählen, der als *provisorischer Ball* gilt und dann *im Spiel* ist. Der andere Ball gilt als der ursprüngliche Ball, der nicht mehr *im Spiel* ist und nicht mehr gespielt werden darf.

ABBILDUNG 18.3c: PROVISORISCHER BALL VON EINER STELLE NÄHER ZUM LOCH GESPIELT ALS VON DORT, WO DER URSPRÜNGLICHE BALL VERMUTET WIRD



- Der vom Abschlag gespielte ursprüngliche Ball eines Spielers kann in einem Busch verloren sein. Deshalb kündigt der Spieler einen provisorischen Ball an und spielt diesen, der an Punkt „A“ zur Ruhe kommt.
- Da „A“ weiter vom Loch entfernt liegt als die Stelle, an der der ursprüngliche Ball vermutet wird, darf der Spieler den provisorischen Ball von „A“ spielen, ohne dass dieser seinen Status als provisorischer Ball verliert.
- Der Spieler spielt den provisorischen Ball von „A“ nach „B“.
- Da „B“ näher zum Loch liegt als die Stelle, an der der ursprüngliche Ball vermutet wird, wird der provisorische Ball mit Strafe von Schlag und Distanzverlust zum Ball im Spiel, wenn der Spieler den provisorischen Ball von Punkt „B“ spielt.

Ausnahme – Spieler darf einen anderen Ball nach einer anderen Regel neu einsetzen, wenn es bekannt oder so gut wie sicher ist, was mit dem ursprünglichen Ball geschah: Der Spieler hat eine zusätzliche Möglichkeit, wenn sein Ball nicht gefunden wurde und es *bekannt oder so gut wie sicher* ist, dass der Ball:

- auf dem *Platz* zur Ruhe kam und von einem *äußeren Einfluss bewegt* wurde (siehe Regel 9.6),
- in oder auf einem *beweglichen Hemmnis* auf dem *Platz* (siehe Regel 15.2b) oder *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* zur Ruhe kam (siehe Regel 16.1e) oder
- von einer Person absichtlich abgelenkt oder aufgehalten wurde (siehe Regel 11.2c).

Trifft eine dieser Regeln zu, darf der Spieler entweder:

- einen anderen Ball, wie in jener Regel zulässig, *neu einsetzen* oder
- den *provisorischen Ball* mit Strafe von *Schlag und Distanzverlust* als seinen Ball *im Spiel* behandeln.

(3) Wann der provisorische Ball aufgegeben werden muss. Ist ein *provisorischer Ball* noch nicht zum Ball *im Spiel* geworden, muss er in diesen beiden Fällen aufgegeben werden:

- Wenn der ursprüngliche Ball vor dem Ende der Suchzeit von drei Minuten außerhalb einer Penalty Area auf dem Platz gefunden wird. Der Spieler muss den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt.
- Wenn der ursprüngliche Ball in einer Penalty Area gefunden wird oder es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er in einer Penalty Area liegt. Der Spieler muss den ursprünglichen Ball entweder spielen, wie er liegt oder Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 17.1d in Anspruch nehmen.

In beiden Fällen

- darf der Spieler den *provisorischen Ball*, der nun ein *falscher Ball* ist, nicht weiterspielen (siehe Regel 6.3c) und
- alle Schläge mit dem *provisorischen Ball* (gespielte *Schläge* zuzüglich Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen), bevor dieser aufgegeben wurde, zählen nicht.

Ein Spieler darf andere bitten, nicht nach dem ursprünglichen Ball zu suchen, wenn der Spieler lieber mit dem *provisorischen Ball* weiterspielen würde, **aber** die anderen Spieler sind nicht verpflichtet, der Bitte nachzukommen.

Wurde der *provisorische Ball* noch nicht zum Ball *im Spiel* und wurde ein Ball gefunden, der der ursprüngliche Ball sein könnte, muss der Spieler sich angemessen bemühen, den Ball zu identifizieren. Tut der Spieler dies nicht, darf die *Spilleitung* den Spieler nach Regel 1.2a disqualifizieren, wenn sie entscheidet, dass dies ein schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen den ‚Spirit of the Game‘ war.

REGEL

19

Ball unspielbar

Zweck der Regel:

Regel 19 behandelt die verschiedenen Möglichkeiten der Erleichterung, die ein Spieler bei einem unspielbaren Ball hat. Regel 19 erlaubt dem Spieler zu wählen, welche Möglichkeit er anwendet, üblicherweise mit einem Strafschlag, um aus einer schwierigen Lage auf dem Platz (außer in einer Penalty Area) herauszukommen.

19.1 Spieler darf überall auf dem Platz Erleichterung für unspielbaren Ball in Anspruch nehmen, außer in Penalty Area

Ein Spieler ist die einzige Person, die entscheiden darf, ihren Ball für unspielbar zu halten und Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 19.2 oder 19.3 in Anspruch zu nehmen.

Erleichterung für einen unspielbaren Ball ist überall auf dem Platz zulässig, **außer** in einer *Penalty Area*.

Liegt ein Ball unspielbar in einer *Penalty Area*, bleiben dem Spieler nur die Möglichkeiten der Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 17.

19.2 Erleichterungsverfahren für einen unspielbaren Ball im Gelände oder auf dem Grün

Der Spieler darf den Ball für unspielbar halten und nach einer der drei folgenden Möglichkeiten entsprechend Regel 19.2a, b oder c Erleichterung in Anspruch nehmen. Dabei muss er sich in jedem Fall **einen Strafschlag** hinzurechnen:

- Der Spieler darf Erleichterung mit *Schlag und Distanzverlust* nach Regel 19.2a in Anspruch nehmen, auch wenn der ursprüngliche Ball nicht gefunden und identifiziert wurde.
- **Aber** um Erleichterung „auf der Linie zurück“ nach Regel 19.2b oder seitliche Erleichterung nach Regel 19.2c in Anspruch zu nehmen, muss der Spieler die Stelle, an der der ursprüngliche Ball liegt, kennen.

19.2a Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust

Der Spieler darf den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball von der Stelle spielen, von der der vorige *Schlag* ausgeführt wurde (siehe Regel 14.6).

19.2b Erleichterung „auf der Linie zurück“

Der Spieler darf den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball (siehe Regel 14.3) hinter der Stelle des ursprünglichen Balls *droppen*, auf einer Bezugslinie gerade zurück vom *Loch* durch die ursprüngliche Lage des Balls. Es gibt keine Begrenzung, wie weit nach hinten der Ball *gedroppt* werden darf. Die Stelle auf der Linie, an der der Ball zuerst den Boden berührt, wenn er *gedroppt* wird, schafft einen *Erleichterungsbereich* von einer *Schlägerlänge* in jede Richtung von diesem Punkt, **aber** mit folgenden Einschränkungen:

- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - » darf nicht näher zum *Loch* liegen als die ursprüngliche *Lage* des Balls und
 - » darf in jedem *Bereich des Platzes* liegen, **aber**
 - » er muss im selben *Bereich des Platzes* liegen, den der Ball beim *Droppen* zuerst berührte.

19.2c Seitliche Erleichterung

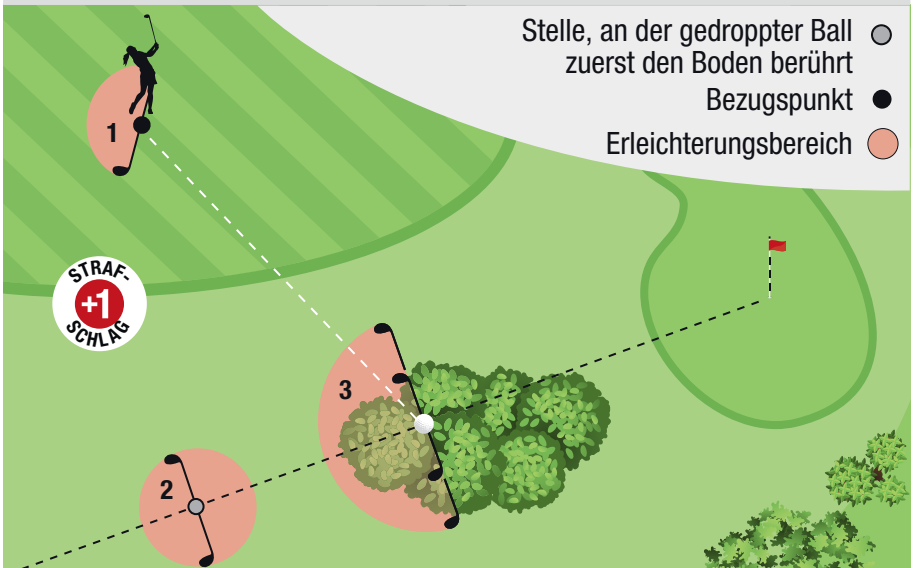
Der Spieler darf den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in folgendem seitlichen *Erleichterungsbereich droppen* (siehe Regel 14.3):

- Bezugspunkt ist die Stelle des ursprünglichen Balls. Liegt der Ball **aber** oberhalb des Bodens, zum Beispiel in einem Baum, ist der Bezugspunkt direkt unterhalb des Balls auf dem Boden.
- Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: Zwei *Schlägerlängen*, **aber** mit folgenden Einschränkungen:
- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - » darf nicht näher zum *Loch* liegen als der Bezugspunkt, und
 - » er darf in jedem *Bereich des Platzes* liegen, **aber**
 - » wenn mehr als ein *Bereich des Platzes* innerhalb von zwei *Schlägerlängen* des Bezugspunkts liegt, muss der Ball im selben *Bereich des Platzes* zur Ruhe kommen, den der Ball beim *Droppen* im *Erleichterungsbereich* zuerst berührte.

Siehe Regel 25.4m (Anpassung von Regel 19.2c für Spieler mit einer Mobilitätshilfe auf Rädern, seitlicher *Erleichterungsbereich* wird auf vier *Schlägerlängen* erweitert).

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 19.2:
Grundstrafe nach Regel 14.7a.

ABBILDUNG 19.2: ERLEICHTERUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR EINEN UNSPIELBAREN BALL IM GELÄNDE



Ein Spieler entscheidet, dass sein Ball unspielbar in einem Busch liegt. Der Spieler hat **drei Wahlmöglichkeiten**, jeweils mit einem Strafschlag: Der Spieler darf:

- (1) Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen, indem er einen Ball von einem Erleichterungsbereich an der Stelle spielt, von der der vorige Schlag ausgeführt wurde.
- (2) Erleichterung auf der Linie zurück in Anspruch nehmen, indem er einen Ball hinter der Stelle des ursprünglichen Balls droppt, auf einer Bezugslinie gerade zurück vom Loch durch die ursprüngliche Lage des Balls.
- (3) Seitliche Erleichterung in Anspruch nehmen. Bezugspunkt ist die Stelle des ursprünglichen Balls. Der Erleichterungsbereich erstreckt sich zwei Schlägerlängen vom Bezugspunkt und liegt nicht näher zum Loch als dieser.

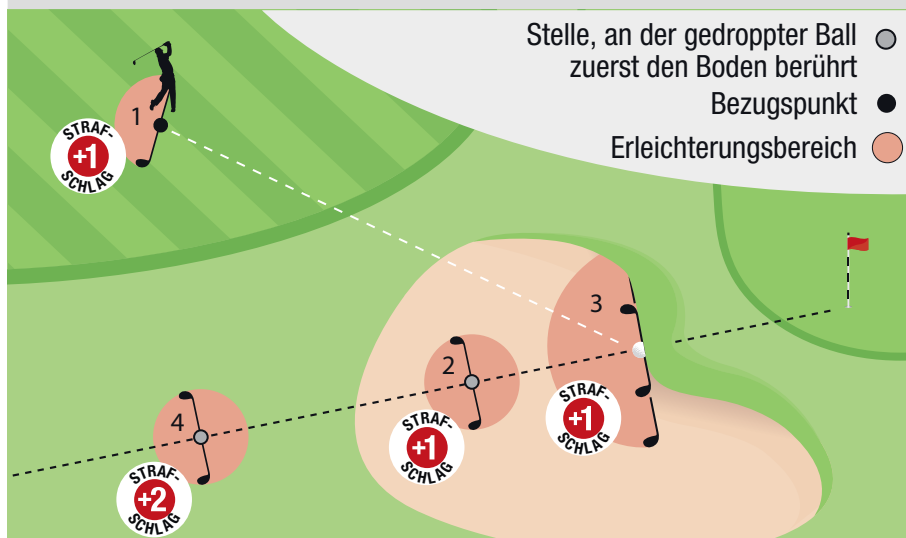
19.3 Erleichterungsverfahren für unspielbaren Ball im Bunker

19.3a Normale Erleichterungsmöglichkeiten (ein Strafschlag)

Liegt der Ball eines Spielers in einem *Bunker*:

- darf der Spieler mit **einem Strafschlag** Erleichterung für einen unspielbaren Ball nach jeder der in Regel 19.2 genannten Möglichkeiten in Anspruch nehmen, **außer** dass:
- Der Ball im *Bunker gedroppt* und zur Ruhe kommen muss, wenn der Spieler Erleichterung „auf der Linie zurück“ (siehe Regel 19.2b) oder seitliche Erleichterung (siehe Regel 19.2c) in Anspruch nimmt.

ABBILDUNG 19.3: ERLEICHTERUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR EINEN UNSPIELBAREN BALL IM BUNKER



Ein Spieler entscheidet, dass sein Ball unspielbar im Bunker liegt. Der Spieler hat **vier Wahlmöglichkeiten**:

- (1) Mit einem Strafschlag darf der Spieler Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen, oder
- (2) mit einem Strafschlag darf der Spieler im Bunker Erleichterung auf der Linie zurück in Anspruch nehmen, oder
- (3) mit einem Strafschlag darf der Spieler im Bunker seitliche Erleichterung in Anspruch nehmen, oder
- (4) mit zwei Strafschlägen darf der Spieler Erleichterung außerhalb des Bunkers auf der Linie zurück in Anspruch nehmen.

19.3b Zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit (zwei Strafschläge)

Liegt sein Ball im *Bunker*, darf der Spieler auch Erleichterung „auf der Linie zurück“ außerhalb des *Bunkers* nach Regel 19.2b mit **insgesamt zwei Strafschlägen** in Anspruch nehmen.

Siehe Regel 25.4n (Die zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit „auf der Linie zurück“ nach Regel 19.3b wird auf einen Strafschlag reduziert für Spieler, die eine Mobilitätshilfe auf Rädern einsetzen).

Strafe für Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen Regel 19.3: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

VIII

Vorgehensweise für Spieler und Spilleitung bei strittigen Fällen der Regelanwendung

REGEL 20



REGEL 20

Entscheiden von Regelfällen während der Runde; Regelentscheidungen eines Referees und der Spielleitung

Zweck der Regel:

Regel 20 behandelt, wie Spieler vorgehen sollen, wenn sie während der Runde Fragen zu den Regeln haben, einschließlich der (im Loch- und Zählspiel unterschiedlichen) Verfahren, die es einem Spieler ermöglichen, sein Recht zu wahren, zu einem späteren Zeitpunkt eine Regelentscheidung zu erhalten.

Die Regel behandelt auch die Rolle von Referees, die berechtigt sind, Tatsachenentscheidungen zu treffen und die Regeln anzuwenden. Regelentscheidungen eines Referees oder der Spielleitung sind für alle Spieler verbindlich.

20.1 Entscheiden von Regelfällen während der Runde

20.1a Spieler müssen unangemessene Verzögerung vermeiden

Spieler dürfen das Spiel nicht unangemessen verzögern, wenn sie während der *Runde* Hilfe bei Regelfragen benötigen:

- Steht ein *Referee* oder die *Spielleitung* nicht in angemessener Zeit zur Verfügung, um bei einem strittigen Regelfall zu helfen, muss der Spieler entscheiden, wie er weiter vorgeht und weiterspielen.
- Der Spieler darf seine Rechte schützen, indem er im *Lochspiel* eine Regelentscheidung verlangt (siehe Regel 20.1b(2)) oder im *Zählspiel* zwei Bälle spielt (siehe Regel 20.1c(3)).

20.1b Regelfälle im Lochspiel

(1) **Regelfälle einvernehmlich entscheiden.** Während einer *Runde* dürfen sich die Spieler in einem *Lochspiel* einigen, wie ein Regelfall zu entscheiden ist:

- Das vereinbarte Ergebnis ist auch dann endgültig, wenn sich später herausstellt, dass die Entscheidung nicht regelgerecht getroffen wurde. Voraussetzung ist, dass die Spieler sich nicht geeinigt haben, eine Regel oder Strafe außer Acht zu lassen, von deren Anwendbarkeit sie wussten (siehe Regel 1.3b(1)).
- **Aber** ist ein *Referee* dem *Lochspiel* zugeteilt, muss dieser jeden Fall entscheiden, der ihm rechtzeitig bekannt wird (siehe Regel 20.1b(2)), und die Spieler müssen sich an die Entscheidung halten.

Ist kein *Referee* anwesend und die Spieler sind sich nicht einig oder haben Zweifel darüber, wie die Regeln anzuwenden sind, darf jeder Spieler eine Regelentscheidung nach Regel 20.1b(2) verlangen.

- (2) **Regelentscheidung verlangt, bevor Ergebnis des Spiels feststeht.** Möchte ein Spieler, dass ein *Referee* oder die *Spilleitung* über die Anwendung der Regeln bei seinem eigenen Spiel oder dem Spiel des *Gegners* entscheidet, darf der Spieler eine Regelentscheidung verlangen.

Ist ein *Referee* oder die *Spilleitung* nicht in angemessener Zeit verfügbar, darf der Spieler den *Gegner* informieren, dass er eine spätere Regelentscheidung verlangt, wenn ein *Referee* oder die *Spilleitung* verfügbar sein wird.

Verlangt ein Spieler eine Regelentscheidung, bevor das Ergebnis des *Lochspiels* feststeht,

- erfolgt eine Regelentscheidung nur dann, wenn diese rechtzeitig verlangt wird, was davon abhängt, wann dem Spieler der Sachverhalt bekannt wurde, der den strittigen Regelfall auslöste:
 - » Wenn dem Spieler der Sachverhalt bekannt wird, bevor einer der Spieler das letzte Loch des Lochspiels beginnt. Wird dem Spieler der Sachverhalt bekannt, muss eine Regelentscheidung verlangt werden, bevor einer der beiden Spieler einen *Schlag* ausführt, um ein anderes Loch zu beginnen.
 - » Wenn dem Spieler der Sachverhalt während oder nach der Beendigung des letzten Lochs des Lochspiels bekannt wird. Die Regelentscheidung muss verlangt werden, bevor das Ergebnis des *Lochspiels* feststeht (siehe Regel 3.2a(5)).
- Verlangt der Spieler die Regelentscheidung nicht rechtzeitig, erhält er keine Regelentscheidung von einem *Referee* oder von der *Spilleitung* und das Ergebnis des betreffenden Lochs oder der Löcher hat Bestand, selbst wenn die Regeln auf falsche Weise angewandt wurden.

Verlangt ein Spieler eine Regelentscheidung zu einem vorangegangenen Loch, wird diese nur erteilt, wenn alle drei folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:

- Der *Gegner* verstieß gegen Regel 3.2d(1) (Falsche Auskunft über die Anzahl der Schläge erteilen) oder Regel 3.2d(2) (Versäumnis, dem Spieler eine Strafe mitzuteilen).
- Die Regelanfrage beruht auf Tatsachen, die dem Spieler unbekannt waren, bevor einer der beiden Spieler einen Schlag ausführte, um das gerade gespielte Loch zu beginnen oder, falls sie sich zwischen zwei Löchern befinden, vor dem soeben beendeten Loch, und
- der Spieler rechtzeitig eine Regelentscheidung verlangt (wie oben beschrieben), nachdem ihm diese Tatsachen bekannt werden.

- (3) **Regelentscheidung verlangt, nachdem Ergebnis des Lochspiels feststeht.** Verlangt ein Spieler eine Regelentscheidung, nachdem das Ergebnis des *Lochspiels* feststeht:
- Die *Spielleitung* erteilt dem Spieler nur dann eine Regelentscheidung, wenn folgende zwei Voraussetzungen erfüllt sind:
 - » Die Regelanfrage beruht auf Tatsachen, die dem Spieler nicht bekannt waren, bevor das Ergebnis des *Lochspiels* feststand und
 - » der *Gegner* verstieß gegen Regel 3.2d(1) (Falsche Auskunft über die Anzahl der Schläge erteilen) oder Regel 3.2d(2) (Versäumnis, dem Spieler eine Strafe mitzuteilen) und der *Gegner* wusste von dem Regelverstoß, bevor das Ergebnis des *Lochspiels* feststand.
 - Es gibt keine zeitliche Begrenzung für eine solche Regelentscheidung.
- (4) **Kein Recht, zwei Bälle zu spielen.** Ein Spieler, der in einem *Lochspiel* im Zweifel über die richtige Vorgehensweise ist, hat kein Recht, das Loch mit zwei Bällen zu beenden. Dieses Recht gibt es ausschließlich im *Zählspiel* (siehe Regel 20.1c).

20.1c Regelfälle im Zählspiel

- (1) **Kein Recht, Regelfälle durch Absprache zu entscheiden.** Steht weder ein *Referee* noch die *Spielleitung* in angemessener Zeit zur Unterstützung bei einem Regelfall zur Verfügung,
- werden die Spieler aufgefordert, einander bei der Anwendung der Regeln zu unterstützen; sie sind **aber** nicht berechtigt, einen Regelfall durch Absprache zu entscheiden, und keine von ihnen so möglicherweise getroffene Vereinbarung ist für einen Spieler, einen *Referee* oder die *Spielleitung* verbindlich.
 - Ein Spieler sollte jeden Regelfall mit der *Spielleitung* klären, bevor er seine *Scorekarte* einreicht.
- (2) **Spieler sollten die anderen Spieler im Teilnehmerfeld schützen.** Um die Interessen aller anderen Spieler im Teilnehmerfeld zu wahren,
- sollte ein Spieler, der weiß oder glaubt, dass ein anderer Spieler einen Regelverstoß begangen hat oder begangen haben könnte und der andere Spieler dies nicht erkennt oder darüber hinwegsieht, diesen Regelverstoß dem anderen Spieler, dessen *Zähler*, einem *Referee* oder der *Spielleitung* mitteilen.
 - Dies sollte unverzüglich geschehen, nachdem dem Spieler die Tatsachen bekannt werden und spätestens, bevor der andere Spieler seine *Scorekarte* einreicht, es sei denn, dies ist nicht möglich.

Versäumt der Spieler dies, darf die *Spielleitung* den Spieler nach Regel 1.2a disqualifizieren, wenn sie feststellt, dass ein schwerwiegendes Fehlverhalten gegen den „Spirit of the Game“ vorlag.

(3) **Spiele zwei Bälle bei Zweifeln, wie vorzugehen ist.** Ein Spieler, der beim Spielen eines Lochs im Zweifel über die richtige Vorgehensweise ist, darf das Loch straflos mit zwei Bällen zu Ende spielen:

- Der Spieler muss sich entscheiden, zwei Bälle zu spielen, nachdem die unklaren Umstände erkennbar sind und bevor er einen *Schlag* ausführt.
- Der Spieler sollte wählen, welcher Ball zählen soll, wenn die Regeln die für diesen Ball gewählte Vorgehensweise erlauben, indem er diese Wahl seinem *Zähler* oder einem anderen Spieler mitteilt, bevor er einen *Schlag* ausführt.
- Trifft der Spieler keine rechtzeitige Wahl, gilt der zuerst gespielte Ball als ausgewählter Ball.
- Der Spieler muss den Sachverhalt der *Spilleitung* mitteilen, bevor er seine *Scorekarte* einreicht, selbst wenn der Spieler mit beiden Bällen das gleiche Ergebnis erzielt. Der Spieler ist **disqualifiziert**, wenn er dies unterlässt.
- Führt der Spieler einen *Schlag* aus, bevor er sich entscheidet, einen zweiten Ball zu spielen,
 - » ist diese Regel nicht anwendbar und das Ergebnis zählt, das mit dem Ball gespielt wurde, bevor der Spieler sich entschied, einen zweiten Ball zu spielen.
 - » **Aber** der Spieler zieht sich keine Strafe für das Spielen des zweiten Balls zu.

Ein nach dieser Regel gespielter zweiter Ball, ist kein *provisorischer Ball* nach Regel 18.3.

(4) **Entscheidung der Spilleitung über das Lochergebnis.** Spielt ein Spieler zwei Bälle nach (3), entscheidet die *Spilleitung* über das auf diesem Loch gespielte Ergebnis des Spielers wie folgt:

- Das Lochergebnis mit dem gewählten Ball (entweder durch den Spieler gewählt oder durch das Versäumnis, einen Ball auszuwählen) zählt, vorausgesetzt, die Regeln erlauben die mit diesem Ball gewählte Vorgehensweise.
- Erlauben die Regeln die für diesen Ball gewählte Vorgehensweise nicht, zählt das mit dem anderen Ball gespielte Ergebnis, vorausgesetzt, die Regeln erlauben die für diesen Ball gewählte Vorgehensweise.
- Erlauben die Regeln keine der für beide Bälle gewählten Vorgehensweisen, zählt das Ergebnis mit dem gewählten Ball (entweder durch den Spieler gewählt oder durch das Versäumnis, einen Ball auszuwählen), es sei denn, es liegt ein *schwerwiegender Verstoß* wegen Spielens vom *falschen Ort* vor, dann zählt das Ergebnis mit dem anderen Ball.
- Liegt mit jedem Ball ein *schwerwiegender Verstoß* wegen Spielens vom *falschen Ort* vor, ist der Spieler **disqualifiziert**.

- Alle Schläge mit dem Ball, der nach der Regelentscheidung nicht zählt (ausgeführte *Schläge* zuzüglich Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen), zählen nicht zu dem Ergebnis des Spielers für das Loch.

„Die Regeln erlauben die gewählte Vorgehensweise“ bedeutet entweder: (a) Der ursprüngliche Ball wurde gespielt, wie er liegt, und es war zulässig, von dieser Stelle zu spielen oder (b) der gespielte Ball wurde nach den Regeln mit dem richtigen Verfahren, auf regelgerechte Weise und am richtigen Ort ins Spiel gebracht.

20.2 Entscheidungen zu Regelfällen

20.2a Entscheidungen eines Referees

Ein *Referee* ist ein Offizieller, der von der *Spielleitung* bestimmt ist, Sachfragen zu entscheiden und die Regeln anzuwenden. Ein *Referee* darf Unterstützung durch die *Spielleitung* erhalten, bevor er eine Regelentscheidung trifft.

Der Spieler muss die Regelentscheidung eines *Referees* zum Sachverhalt oder zur Regelanwendung befolgen.

Ein Spieler hat kein Recht, die Entscheidung eines *Referees* bei der *Spielleitung* anzufechten, aber nach einer Regelentscheidung darf der *Referee*

- eine zweite Meinung eines anderen *Referees* einholen, oder
- eine Regelentscheidung der *Spielleitung* zur Überprüfung vorlegen,

ist hierzu **allerdings** nicht verpflichtet.

Die Regelentscheidung eines *Referees* ist endgültig, daher bleibt ein Spieler straflos, wenn ein *Referee* diesen Spieler irrtümlicherweise ermächtigt, gegen eine Regel zu verstoßen. Siehe **aber** Regel 20.2d zur Frage, wann eine falsche Regelentscheidung eines *Referees* durch die *Spielleitung* korrigiert wird.

20.2b Entscheidungen der Spielleitung

Steht kein *Referee* für eine Regelentscheidung zur Verfügung oder legt ein *Referee* eine Regelentscheidung der *Spielleitung* vor:

- trifft die *Spielleitung* die Regelentscheidung und
- die Regelentscheidung der *Spielleitung* ist endgültig.

Kommt die *Spielleitung* zu keiner Entscheidung, kann sie den Sachverhalt dem R&A (in Deutschland dem Regelausschuss des Deutschen Golf Verbandes e. V.) vorlegen, dessen Entscheidung endgültig ist.

20.2c Auswertung von Videobeweisen nach Prinzip „mit bloßem Auge erkennbar“

Trifft die *Spielleitung* im Rahmen einer Regelentscheidung Tatsachenfeststellungen, ist sie bei Verwendung eines Videobeweises auf das Prinzip „mit bloßem Auge erkennbar“ beschränkt:

- Wären die in dem Video gezeigten Tatsachen mit bloßem Auge nicht hinreichend erkennbar, wird dieser Videobeweis nicht berücksichtigt, auch wenn er auf einen Regelverstoß hinweist.
- **Aber** wird der Videobeweis nach dem Prinzip „mit bloßem Auge erkennbar“ nicht berücksichtigt, wird dennoch ein Regelverstoß festgestellt, wenn der Spieler sich anderweitig Tatsachen bewusst war, die einen Verstoß darstellen (zum Beispiel, wenn der Spieler fühlte, wie sein Schläger den Sand im *Bunker* berührte, obwohl dies mit bloßem Auge nicht zu erkennen war).

20.2d Falsche Regelentscheidungen und Verwaltungsfehler

(1) **Falsche Regelentscheidungen.** Eine falsche Regelentscheidung liegt vor, wenn ein *Referee* oder die *Spielleitung* versuchten, die Regeln anzuwenden, dabei aber falsch entschieden. Beispiele falscher Regelentscheidungen sind unter anderem:

- Anwendung einer falschen Strafe oder Nichtverhängung einer fälligen Strafe,
- Anwendung einer Regel, die nicht anwendbar ist oder nicht besteht,
- Fehldeutung einer Regel und falsche Anwendung der Regel.

Stellt sich eine Regelentscheidung eines *Referees* oder der *Spielleitung* später als falsch heraus, wird die Regelentscheidung berichtigt, wenn dies nach den Regeln möglich ist. Ist es hierfür zu spät, hat die falsche Regelentscheidung Bestand.

Begeht ein Spieler einen Regelverstoß, da er eine Anweisung eines *Referees* oder der *Spielleitung* auf der *Runde* oder während einer Spielunterbrechung nach Regel 5.7a glaubhaft missverstanden hat (zum Beispiel einen Ball *im Spiel* aufzunehmen, wenn dies nach den Regeln nicht zulässig ist), ist dies straflos und die Anweisung wird als falsche Regelentscheidung behandelt.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 6C (Wie die *Spielleitung* nach einer falschen Regelentscheidung verfahren sollte).

(2) **Verwaltungsfehler.** Ein Verwaltungsfehler ist ein Verfahrensfehler bei der Durchführung des Turniers. Es gibt keine zeitliche Beschränkung, einen solchen Fehler zu beheben, selbst nachdem das Ergebnis eines *Lochspiels* endgültig ist oder ein Zählspieltournament beendet ist. Ein Verwaltungsfehler unterscheidet sich von einer falschen Regelentscheidung. Beispiele eines Verwaltungsfehlers sind unter anderem:

- falsche Berechnung eines Gleichstands im *Zählspiel*,
- falsche Berechnung eines Handicaps, dass zum Sieg des falschen Spielers im Wettbewerb führt, und
- Verleihung eines Preises an den falschen Spieler, nachdem das Ergebnis des Gewinners nicht erfasst wurde.

In diesen Situationen sollte der Fehler behoben und die Ergebnisse des Turniers entsprechend berichtigt werden.

20.2e Disqualifikation von Spielern, nachdem Ergebnis eines Lochspiels oder eines Zählspiel-Turniers feststeht

- (1) **Lochspiel.** Es gibt keine zeitliche Beschränkung für die Disqualifikation eines Spielers nach Regel 1.2 (schwerwiegendes Fehlverhalten) oder Regel 1.3b(1) (absichtliches außer Acht lassen einer Strafe, oder Vereinbarung mit einem anderen Spieler, eine ihnen bekannte anwendbare Regel oder Strafe außer Acht zu lassen).

Eine solche Disqualifikation darf auch ausgesprochen werden, nachdem das Ergebnis des *Lochspiels* feststeht (siehe Regel 3.2a(5)).

Wann die *Spielleitung* eine Regelentscheidung trifft, wenn diese verlangt wird, nachdem das Ergebnis des *Lochspiels* feststeht, siehe Regel 20.1b(3).

- (2) **Zählspiel.** Normalerweise darf eine Strafe nach dem Ende eines *Zählspiel*-Turniers nicht verhängt oder berichtigt werden, das heißt:

- Das Ergebnis ist auf die von der *Spielleitung* bestimmten Weise endgültig, oder
- wenn einer *Zählspiel*qualifikation ein *Lochspiel* folgt, sobald der Spieler abgeschlagen hat, um sein erstes *Lochspiel* zu beginnen.

Aber ein Spieler ist auch nach Beendigung des Turniers zu **disqualifizieren**, wenn er

- eine *Scorekarte* eingereicht hat, auf der für ein Loch ein Ergebnis eingetragen ist, das niedriger ist als das tatsächlich gespielte. Der Spieler wird **aber** nicht disqualifiziert, wenn der Grund für das niedrigere Ergebnis ist, dass er es versäumt hat einen oder mehrere Strafschläge anzurechnen, die ihm vor Beendigung des Turniers unbekannt waren (siehe Regel 3.3b(3)),
- vor Beendigung des Turniers wusste, gegen eine Regel verstoßen zu haben, deren Strafe Disqualifikation ist, oder
- mit einem anderen Spieler vereinbart hatte, eine ihnen bekannte anwendbare Golfregel oder Strafe außer Acht zu lassen (siehe Regel 1.3b(1)).

Die *Spielleitung* darf einen Spieler auch nach Beendigung des Turniers nach Regel 1.2 (schwerwiegendes Fehlverhalten) disqualifizieren.

20.2f Nicht zugelassener Spieler

Es gibt keine zeitliche Beschränkung, Ergebnisse eines Turniers zu berichtigen, wenn ein nach den Turnierbedingungen nicht zugelassener Spieler teilgenommen hat. Dies gilt auch, nachdem ein *Lochspiel* beendet ist oder ein *Zählspiel*-Turnier beendet wurde.

Unter diesen Umständen wird der Spieler behandelt, als hätte er an dem Turnier nicht teilgenommen, er wird nicht disqualifiziert und die Ergebnisse werden entsprechend angepasst.

20.3 Nicht von den Regeln erfasste Fälle

Jeder Fall, der von den Regeln nicht erfasst wird, sollte von der *Spielleitung* entschieden werden durch:

- die Abwägung aller Umstände und
- indem der Fall angemessen, fair und im Einklang mit ähnlichen Fällen, die von den Regeln erfasst werden, behandelt wird.

IX

Andere Spielformen

REGELN 21-24



REGEL 21

Andere Formen des Einzel-Zählspiels und -Lochspiels

Zweck der Regel:

Regel 21 behandelt vier andere Formen von Einzel-Spielen, einschließlich drei Formen des Zählspiels, bei denen sich die Zählweise vom allgemeinen Zählspiel unterscheidet: *Stableford* (Punktwertung an jedem Loch); *Maximum Score* (Schlagzahl für jedes Loch ist auf eine Höchstzahl begrenzt) und *Par / Bogey* (Lochspiel-Zählweise Loch für Loch).

21.1 Stableford

21.1a Überblick über Stableford

Stableford ist eine Form des Zählspiels, in der:

- das Ergebnis eines Spielers oder einer *Partei* für ein Loch auf Punkten beruht, indem die Anzahl der Schläge des Spielers oder der *Partei* auf dem Loch (gespielte *Schläge* zuzüglich Strafschläge) mit einem von der *Spielleitung* festgelegten Ziel-ergebnis für das Loch verglichen wird und
- das Turnier vom Spieler oder der *Partei* gewonnen wird, der oder die alle *Runden* mit den meisten Punkten beendet.

Die Regeln 1-20 für das Zählspiel gelten, angepasst durch folgende Sonderregeln. Regel 21.1 wurde verfasst für

- Brutto-Turniere, kann aber auch an Netto-Turniere angepasst werden und
- für Einzel, kann aber auch an Turniere mit *Partnern*, wie geändert durch die Regeln 22 (*Vierer*) und 23 (*Vierball*) und an Mannschaftsturniere, wie geändert durch die Regel 24, angepasst werden.

21.1b Zählweise bei Stableford

- (1) **Wie Punkte gewährt werden.** Punkte werden einem Spieler für jedes Loch gewährt, indem das Ergebnis des Spielers mit einem festgelegten Zielergebnis für das Loch verglichen wird. Dieses festgelegte Zielergebnis ist *Par*, solange die *Spielleitung* kein anderes Zielergebnis bestimmt.

Loch gespielt mit	Points
Mehr als eins über dem festgelegten Zielergebnis oder kein Ergebnis	0
Eins über dem festgelegten Zielergebnis	1
Festgelegtes Zielergebnis	2
Eins unter dem festgelegten Zielergebnis	3
Zwei unter dem festgelegten Zielergebnis	4
Drei unter dem festgelegten Zielergebnis	5
Vier unter dem festgelegten Zielergebnis	6

Ein Spieler, der aus irgendeinem Grund nicht regelgerecht *einlocht*, erhält keine Punkte für das Loch.

Zur Förderung der Spielgeschwindigkeit sind Spieler aufgefordert, das Spielen eines Lochs zu beenden, sobald sie dort keine Punkte mehr erzielen können.

Das Loch ist beendet, wenn der Spieler *eingelocht* hat, sich dazu entscheidet, dies zu unterlassen oder wenn sein Ergebnis keine Punkte ergibt.

- (2) **Eingabe des Ergebnisses für jedes Loch.** Um für jedes Loch die nach Regel 3.3b geforderte Eingabe des Spielergebnisses auf der *Scorekarte* zu erfüllen:

- Wird Loch durch Einlochen beendet:
 - » Ergebnis führt zur Vergabe von Punkten. Die *Scorekarte* muss das Ergebnis ausweisen.
 - » Ergebnis ergibt keine Punkte. Die *Scorekarte* darf entweder kein Ergebnis oder ein Ergebnis, das keine Punkte ergibt, ausweisen.
- Loch beendet, ohne einzulochen: Locht der Spieler nicht regelgerecht ein, darf die *Scorekarte* entweder kein Ergebnis oder ein Ergebnis, das keine Punkte ergibt, ausweisen.

Die *Spilleitung* ist dafür verantwortlich, zu ermitteln, wie viele Punkte der Spieler an jedem Loch erhält, und in einem Netto-Turnier auch dafür, die Handicapschläge auf die an jedem Loch eingetragenen Ergebnisse anzurechnen, bevor die Anzahl der Punkte berechnet wird.

Siehe „Leitlinien für die Spilleitung“, Abschnitt 5A(5) (In den Turnierbedingungen darf die *Spilleitung* die Spieler auffordern, jedoch nicht von ihnen verlangen, die erzielten Punkte für jedes Loch auf der *Scorekarte* einzutragen).

ABBILDUNG 21.1b: ZÄHLEN IM BRUTTO-STABLEFORD

Name: John Smith Datum: 01/03/23

Loch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Länge	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Punkte	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Loch	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Länge	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Punkte	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Unterschrift Zähler: [Signature] Unterschrift Spieler: [Signature]

Verantwortlichkeiten

- Spielleitung
- Spieler
- Spieler und Zähler

21.1c Strafen bei Stableford

Alle Strafen, die im *Zählspiel* anfallen, fallen auch bei *Stableford* an, **außer** dass ein Spieler nicht disqualifiziert ist, **sondern 0 Punkte** für das Loch erhält, an dem sich der Verstoß ereignete, wenn er gegen eine der fünf folgenden Regeln verstößt:

- nicht nach Regel 3.3c *einzuholen*,
- den Fehler nicht zu berichtigen, zu Beginn eines Lochs von außerhalb des *Abschlags* gespielt zu haben (siehe Regel 6.1b(2)),
- den Fehler nicht zu berichtigen, einen *falschen Ball* gespielt zu haben (siehe Regel 6.3c),
- den Fehler nicht zu berichtigen, vom *falschen Ort* unter *schwerwiegendem Verstoß* gespielt zu haben (siehe Regel 14.7b), oder
- den Fehler nicht zu berichtigen, in der falschen Reihenfolge gespielt zu haben (siehe Regel 22.3)

Verstößt der Spieler gegen eine andere Regel, die als Strafe die Disqualifikation vorsieht, ist der Spieler **disqualifiziert**.

Nach der Anrechnung von Strafschlägen kann das *Stableford*-Ergebnis des Spielers an einem Loch nicht niedriger als 0 Punkte sein.

21.1d Ausnahme zu Regel 11.2 im Stableford

Regel 11.2 gilt nicht in folgendem Fall:

Muss ein Ball in Bewegung eines Spielers *eingelocht* werden, um auf einem Loch einen Punkt zu erhalten, und eine Person lenkt den Ball absichtlich ab oder hält ihn auf, weil es zu diesem Zeitpunkt äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball *eingelocht* werden kann, ist dies für diese Person straflos und der Spieler erhält an dem Loch keine Punkte.

21.1e Wann Runde im Stableford beendet ist

Die *Runde* eines Spielers ist beendet, wenn er:

- auf seinem letzten Loch einlocht (einschließlich, wenn er einen Fehler nach Regel 6.1 oder 14.7b berichtigt), oder
- sich entscheidet, auf dem letzten Loch nicht einzulochen oder er keine Punkte mehr auf dem Loch erhalten kann.

21.2 Maximum Score

21.2a Überblick über Maximum Score

Maximum Score ist eine Form des *Zählspiels*, bei der die *Spielleitung* die Schlagzahl eines Spielers oder einer *Partei* auf eine Höchstzahl von Schlägen begrenzt, zum Beispiel Doppel-Par, ein festes Ergebnis (6, 8, 10, usw.) oder Netto-Doppelbogey.

Die Regeln 1-20 für das *Zählspiel* gelten, abgewandelt durch folgende Sonderregeln. Regel 21.2 wurde verfasst für

- Brutto-Turniere, kann aber auch an Netto-Turniere angepasst werden und
- Einzel, kann aber auch an Turniere mit *Partnern*, wie geändert durch die Regeln 22 (*Vierer*) und 23 (*Vierball*) und an Mannschaftsturniere, wie geändert durch Regel 24, angepasst werden.

21.2b Zählweise bei Maximum Score

- (1) **Ergebnis des Spielers für Loch.** Das Ergebnis eines Spielers an einem Loch ergibt sich aus den tatsächlich gespielten Schlägen (gespielte *Schläge* zuzüglich Strafschläge), der Spieler erhält **aber** nur den *Maximum Score*, selbst wenn das tatsächliche Ergebnis den *Maximum Score* übersteigt.

Ein Spieler, der, gleich aus welchem Grund, nicht regelgerecht *einlocht*, erhält den *Maximum Score* für das Loch.

Zur Förderung der Spielgeschwindigkeit sind Spieler aufgefordert, mit dem Spielen eines Lochs aufzuhören, sobald ihre Schlagzahl den *Maximum Score* erreicht hat.

Das Loch ist beendet, wenn der Spieler *eingelocht* hat oder sich entscheidet, nicht *eznzulochen* oder wenn sein Ergebnis den *Maximum Score* erreicht hat.

(2) **Schlagzahl für jedes Loch eintragen.** Um die Vorgaben der Regel 3.3b für das Eintragen des Ergebnisses auf der *Scorekarte* für jedes Loch zu erfüllen:

- Loch durch Einlochen beendet:
 - » Ergebnis ist geringer als der Maximum Score. Die *Scorekarte* muss das tatsächliche Ergebnis ausweisen.
 - » Ergebnis ist gleich oder höher als der Maximum Score. Die *Scorekarte* muss entweder kein Ergebnis oder ein Ergebnis, das gleich oder höher als der *Maximum Score* ist, ausweisen.
- Loch beendet, ohne einzulochen. Locht der Spieler nicht regelgerecht ein, darf die *Scorekarte* entweder kein Ergebnis oder ein Ergebnis, das gleich oder höher als der *Maximum Score* ist, ausweisen.

Die *Spilleitung* ist verantwortlich, das Ergebnis des Spielers für jedes Loch auf den *Maximum Score* anzugleichen, auf dem die *Scorekarte* entweder kein Ergebnis oder ein Ergebnis über dem *Maximum Score* ausweist, und in der Netto-Wertung für die Anwendung der Handicapschläge auf die für jedes Loch eingetragenen Ergebnisse.

21.2c Strafen bei Maximum Score

Alle Strafen, die im *Zählspiel* gelten, gelten auch beim *Maximum Score*, mit **Ausnahme**, dass ein Spieler, der gegen eine der fünf folgenden Regeln verstößt, nicht disqualifiziert ist, **aber** den **Maximum Score** für das Loch erhält, an dem der Verstoß geschah:

- nicht nach Regel 3.3c *einzulochen*,
- den Fehler nicht zu berichtigen, bei Beginn eines Lochs von außerhalb des *Ab-schlags* gespielt zu haben (siehe Regel 6.1b(2)),
- den Fehler nicht zu berichtigen, einen *falschen Ball* gespielt zu haben (siehe Regel 6.3c) oder
- den Fehler nicht zu berichtigen, unter *schwerwiegendem Verstoß* vom *falschem Ort* gespielt zu haben (siehe Regel 14.7b), oder
- den Fehler nicht zu berichtigen, in der falschen Reihenfolge gespielt zu haben (siehe Regel 22.3).

Verstößt der Spieler gegen eine andere Regel, die als Strafe die Disqualifikation vorsieht, ist der Spieler **disqualifiziert**.

Das Ergebnis des Spielers für ein Loch, einschließlich der Strafschläge, die er sich zugezogen hat, kann den von der *Spilleitung* festgesetzten *Maximum Score* nicht überschreiten.

21.2d Ausnahme zu Regel 11.2 bei Maximum Score

Regel 11.2 gilt nicht in folgendem Fall:

Muss der Ball in Bewegung des Spielers *eingelocht* werden, um auf einem Loch ein um einen Schlag besseres Ergebnis als der *Maximum Score* zu erhalten, und eine Person lenkt den Ball absichtlich ab oder hält ihn auf, weil es zu dieser Zeit äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball *eingelocht* werden kann, ist dies straflos für diese Person und der Spieler erhält an dem Loch den *Maximum Score*.

21.2e Wann eine Runde bei Maximum Score beendet ist

Die *Runde* eines Spielers ist beendet, wenn er

- auf seinem letzten Loch *einlocht* (einschließlich, wenn er einen Fehler nach Regel 6.1 oder 14.7b berichtigt) oder
- sich dazu entscheidet, auf dem letzten Loch nicht *einzulochen* oder bereits den *Maximum Score* erhält.

21.3 Par/Bogey

21.3a Überblick über Par/Bogey

Par / Bogey ist eine Art des *Zählspiels* mit der Zählweise wie im *Lochspiel*:

- Ein Spieler oder eine *Partei* gewinnt oder verliert ein Loch, indem er oder sie das Loch mit weniger oder mehr Schlägen als das von der *Spielleitung* festgesetzte Zielergebnis beendet.
- Sieger des Turniers ist der Spieler oder die *Partei* mit der höchsten Summe gewonnener Löcher abzüglich verlorener Löcher (Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Löchern).

Die Regeln 1-20 für das *Zählspiel* gelten, geändert durch folgende Sonderregeln. Regel 21.3 wurde verfasst für

- Brutto-Turniere, kann aber auch an Netto-Turniere angepasst werden und
- Einzel, kann aber auch auf Turniere mit *Partnern*, wie geändert durch die Regeln 22 (*Vierer*) und 23 (*Vierball*) und auf Mannschaftsturniere, wie geändert durch Regel 24, angepasst werden.

21.3b Zählweise bei Par/Bogey

(1) **Wie Löcher gewonnen oder verloren werden.** Die Zählweise entspricht der im *Lochspiel*; Löcher werden entsprechend eines von der *Spielleitung* festgesetzten Zielergebnisses (üblicherweise Par oder Bogey) gewonnen oder verloren:

- Ist das Ergebnis des Spielers niedriger als das festgesetzte Ergebnis, gewinnt er das Loch.

- Entspricht das Ergebnis des Spielers dem festgesetzten Ergebnis, ist das Loch geteilt (auch halbiert genannt).
- Ist das Ergebnis des Spielers höher als das festgesetzte Ergebnis oder erzielt er kein Ergebnis für dieses Loch, verliert er das Loch.

Ein Spieler, der aus einem Grund nicht regelgerecht *einlocht*, verliert das Loch.

Zur Förderung der Spielgeschwindigkeit sind Spieler aufgefordert, das Spielen eines Lochs zu beenden, sobald sie das für das Loch festgesetzte Ergebnis überschreiten (da sie das Loch verloren haben).

Das Loch ist beendet, wenn der Spieler *eingelocht* hat oder sich entscheidet, nicht *einzulochen* oder wenn sein Ergebnis das festgesetzte Ergebnis überschreitet.

(2) Ergebnis für jedes Loch eintragen. Um die Anforderungen von Regel 3.3b für den Eintrag des Ergebnisses auf der *Scorekarte* für jedes Loch zu erfüllen:

- Wenn das Loch durch Einlochen beendet ist.
 - » Ergebnis führt dazu, dass das Loch gewonnen oder geteilt wird.
Die *Scorekarte* muss das tatsächliche Ergebnis ausweisen.
 - » Ergebnis führt dazu, dass das Loch verloren wird. Die *Scorekarte* muss kein Ergebnis oder ein Ergebnis ausweisen, das zum Lochverlust führt.
- Wird Loch beendet, ohne einzulochen. Locht der Spieler nicht regelgerecht ein, muss die *Scorekarte* kein Ergebnis oder ein Ergebnis ausweisen, das zum Lochverlust führt.

Die *Spilleitung* ist dafür verantwortlich, zu entscheiden, ob der Spieler ein Loch gewonnen, verloren oder geteilt hat und in einem Netto-Turnier auch verantwortlich, die Handicapschläge auf die für jedes Loch eingetragenen Ergebnisse anzuwenden, bevor das Ergebnis des Lochs ermittelt wird.

Ausnahme – Keine Strafe, wenn keine Auswirkung auf das Ergebnis des Lochs:

Es ist nach Regel 3.3.b strafflos, wenn der Spieler eine *Scorekarte* mit einem niedrigeren Ergebnis als das tatsächliche Ergebnis auf einem Loch einreicht, aber dies keinen Einfluss darauf hat, ob das Loch gewonnen, verloren oder geteilt wurde.

Siehe „Leitlinien für die Spilleitung“, Abschnitt 5A(5) (In Turnierbedingungen darf die *Spilleitung* Spieler dazu auffordern, aber nicht von ihnen verlangen, das Gesamtergebnis der Lochergebnisse auf der *Scorekarte* einzutragen).

21.3c Strafen bei Par/Bogey

Alle im *Zählspiel* gültigen Regeln gelten auch bei *Par/Bogey*, **nur** ist ein Spieler, der gegen eine der fünf folgenden Regeln verstößt, nicht disqualifiziert, **verliert aber das Loch**, an dem der Verstoß geschah:

- nicht nach Regel 3.3c *einzuweichen*,
- den Fehler nicht zu berichtigen, bei Beginn eines Lochs von außerhalb des *Abschlags* gespielt zu haben (siehe Regel 6.1b(2)),
- den Fehler nicht zu berichtigen, einen *falschen Ball* gespielt zu haben (siehe Regel 6.3c) oder
- den Fehler nicht zu berichtigen, vom *falschen Ort* unter *schwerwiegendem Verstoß* gespielt zu haben (siehe Regel 14.7b), oder), oder
- den Fehler nicht zu berichtigen, in der falschen Reihenfolge gespielt zu haben (siehe Regel 22.3).

Verstößt der Spieler gegen eine andere Regel, die als Strafe die Disqualifikation vorsieht, ist der Spieler **disqualifiziert**.

Das Ergebnis des Spielers für ein Loch kann nach der Anrechnung von Strafschlägen nicht schlechter als Lochverlust sein.

21.3d Ausnahme zu Regel 11.2 bei Par/Bogey

Regel 11.2 gilt in folgendem Fall nicht:

Muss der Ball in Bewegung des Spielers *eingelocht* werden, um ein Loch zu teilen, und eine Person lenkt den Ball absichtlich ab oder hält ihn auf, weil es zu dieser Zeit äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball *eingelocht* werden kann, ist dies straflos für diese Person und der Spieler verliert das Loch.

21.3e Wann eine Runde bei Par/Bogey beendet ist

Die *Runde* eines Spielers ist beendet, wenn er

- auf seinem letzten Loch *einlocht* (einschließlich, wenn er einen Fehler nach Regel 6.1 oder 14.7b berichtigt) oder
- sich dazu entscheidet, auf dem letzten Loch nicht *einzuweichen* oder das Loch bereits verloren hat.

21.4 Dreiball-Lochspiel

21.4a Überblick über Dreiball-Lochspiel

Dreiball-Lochspiel ist eine Form des *Lochspiels*, in dem

- jeder der drei Spieler zur gleichen Zeit ein eigenes *Lochspiel* gegen die zwei anderen Spieler spielt, und
- jeder Spieler einen Ball spielt, der in seinen beiden *Lochspielen* zählt.

Die Bestimmungen für *Lochspiele* in den Regeln 1-20 gelten für alle drei Einzel-*Lochspiele*, **außer** in zwei Fällen, bei denen die folgenden Sonderregeln gelten, da die Anwendung der Regeln in dem einen *Lochspiel* im Widerspruch zu deren Anwendung im anderen *Lochspiel* stehen könnte.

21.4b Spielen außerhalb der Reihenfolge

Spielt ein Spieler in einem der *Lochspiele* außerhalb der Reihenfolge, darf der *Gegner*, der zuerst hätte spielen dürfen, den *Schlag* umgehend nach Regel 6.4a(2) für ungültig erklären.

Spielte der Spieler in beiden *Lochspielen* außerhalb der Reihenfolge, darf jeder *Gegner* wählen, ob er den *Schlag* in seinem *Lochspiel* mit dem Spieler für ungültig erklärt.

Wird der *Schlag* des Spielers nur in einem *Lochspiel* für ungültig erklärt,

- muss der Spieler im anderen *Lochspiel* das Spiel mit dem ursprünglichen Ball fortsetzen.
- Dies bedeutet, dass der Spieler das Loch beenden muss, indem er für jedes *Lochspiel* einen eigenen Ball spielt.

21.4c Ball oder Ballmarker von einem der Gegner aufgenommen oder bewegt

Zieht sich ein *Gegner* für das Aufnehmen eines Balls oder eines *Ballmarkers*, oder weil er verursacht, dass der Ball oder *Ballmarker* eines Spielers sich *bewegt*, **einen Strafschlag** nach den Regeln 9.5b oder 9.7b zu, gilt die Strafe nur im *Lochspiel* mit diesem Spieler.

Der *Gegner* zieht sich keine Strafe im *Lochspiel* mit dem anderen Spieler zu.

21.5 Andere Spielformen

Obwohl nur bestimmte Spielformen in den Regeln 3, 21, 22 und 23 besonders angesprochen werden, kann und wird Golf oft in vielen anderen Formen gespielt, wie etwa Scramble und *Vierer* mit Auswahldrive.

Die Regeln können zur Gestaltung des Spiels für diese und andere Spielformen angepasst werden.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 9 (Empfohlene Verfahren zur Anpassung der Regeln für weitere verbreitete Spielformen).

REGEL 22

Vierer

Zweck der Regel:

Regel 22 behandelt Vierer (als Lochspiel oder Zählspiel gespielt), in denen zwei Partner gemeinsam als Partei in einem Turnier antreten und abwechselnd Schläge nach einem einzigen Ball machen. Die Regeln für diese Spielform sind im Wesentlichen dieselben wie im Einzel, außer dass von den Partnern verlangt wird, sich beim Abschlagen zu Beginn eines Lochs abzuwechseln und jedes Loch mit abwechselnden Schlägen zu Ende zu spielen.

22.1 Übersicht über Vierer

Vierer ist ein Spiel mit *Partnern* (im *Lochspiel* oder *Zählspiel*), in dem zwei *Partner* als *Partei* spielen, wobei sie an jedem Loch einen Ball in abwechselnder Reihenfolge spielen.

Die Regeln 1-20 gelten für dieses Spiel, jedoch durch diese Sonderregeln abgeändert (wobei die *Partei*, die einen Ball spielt, genauso behandelt wird wie ein einzelner Spieler).

Eine abgeänderte Form des *Lochspiels* ist der Dreier, in dem ein einzelner Spieler gegen eine *Partei* von zwei *Partnern* spielt, die nach diesen Sonderregeln einen Ball in abwechselnder Reihenfolge spielen.

22.2 Jeder Partner kann für Partei handeln

Da beide *Partner* als eine *Partei* nur einen Ball spielen,

- darf jeder *Partner* vor dem *Schlag* alle zulässigen Handlungen für die *Partei* ausführen, zum Beispiel den Ball *markieren*, aufnehmen, *zurücklegen*, *droppen* oder hinlegen, unabhängig davon, welcher *Partner* für den nächsten *Schlag* der *Partei* an der Reihe ist und
- ein *Partner* und sein *Caddie* dürfen dem anderen *Partner* auf jede Weise helfen, in der der *Caddie* des anderen *Partners* auch helfen darf (zum Beispiel *beraten* und um *Beratung* bitten, sowie alle anderen nach Regel 10 erlaubten Handlungen vornehmen), **aber** sie dürfen nicht auf eine Weise helfen, die dem *Caddie* des anderen *Partners* nach den Regeln nicht erlaubt ist.
- Jede Handlung oder jeder Regelverstoß eines *Partners* oder seines *Caddies* trifft die *Partei*.

Im *Zählspiel* muss nur einer der *Partner* die Schlagzahl der Löcher für die *Partei* auf der *Scorekarte* bestätigen (siehe Regel 3.3b).

22.3 Partei muss abwechselnd schlagen

Auf jedem Loch müssen die *Partner* jeden *Schlag* für die *Partei* in abwechselnder Reihenfolge ausführen:

- Die *Partner* müssen die Reihenfolge abwechseln, in der sie zuerst vom *Abschlag* eines jeden Lochs abschlagen.
- Nach dem ersten *Schlag* vom *Abschlag* eines Lochs müssen die *Partner* für den Rest des Lochs abwechselnd *schlagen*.
- Wird ein *Schlag* annulliert, wiederholt oder zählt er nach einer Regel nicht (außer er wird unter Verstoß gegen diese Regel in der falschen Reihenfolge gespielt), muss derselbe *Partner*, der den *Schlag* ausgeführt hatte, den nächsten *Schlag* der *Partei* ausführen.
- Entscheidet sich die *Partei* zum Spielen eines *provisorischen Balls*, muss dieser von dem *Partner* gespielt werden, der für den nächsten *Schlag* der *Partei* an der Reihe ist.

Strafschläge, die sich die *Partei* zuzieht, wirken sich nicht auf die abwechselnde Spielfolge der beiden *Partner* aus.

Strafe für das Spielen eines *Schlags* in der falschen Reihenfolge unter Verstoß gegen Regel 22.3: Grundstrafe.

Im *Zählspiel* muss die *Partei* den Fehler berichtigen:

- Der richtige *Partner* muss von der Stelle einen *Schlag* ausführen, von der die *Partei* den ersten *Schlag* in der falschen Reihenfolge ausführte (siehe Regel 14.6).
- Der erste *Schlag*, der in der falschen Reihenfolge ausgeführt wurde und alle folgenden *Schläge*, bis der Fehler berichtigt wurde, sowie alle Strafschläge, die nur beim Spielen dieses *Balls* anfielen, zählen nicht.
- Wird der Fehler nicht berichtigt, bevor die *Partei* einen *Schlag* vom nächsten *Abschlag* ausführt, oder auf dem letzten Loch der *Runde*, bevor die *Scorekarte* abgegeben wird, ist die *Partei* **disqualifiziert**.

22.4 Beginn der Runde

22.4a Welcher Partner zuerst spielt

Die *Partei* darf wählen, welcher der *Partner* zu Beginn der *Runde* vom ersten *Abschlag* spielt, es sei denn, dies wird von den Turnierbedingungen festgelegt.

Die *Runde* der *Partei* beginnt, wenn dieser *Partner* einen *Schlag* ausführt, um das erste Loch der *Partei* zu beginnen.

22.4b Startzeit und Startort

Regel 5.3a gilt unterschiedlich für jeden *Partner*, abhängig davon, wer zuerst für die *Partei* spielen wird:

- Der *Partner*, der zuerst spielen wird, muss zur Startzeit und am Startort spielbereit sein und muss zur Startzeit beginnen (und nicht vorher).
- Der *Partner*, der als Zweiter spielen wird, muss zur Startzeit entweder am Startort oder auf dem Loch nahe der Stelle sein, wo erwartet wird, dass der vom *Abschlag* gespielte Ball zur Ruhe kommen wird.

Ist einer der *Partner* nicht auf diese Weise anwesend, verstößt die *Partei* gegen Regel 5.3a.

22.5 Partner dürfen Schläger gemeinsam benutzen

Partnern ist, abweichend von Regel 4.1b(2), erlaubt, Schläger gemeinsam zu benutzen, wenn die Gesamtzahl ihrer Schläger 14 nicht übersteigt.

22.6 Verbot für Spieler, hinter dem Partner zu stehen, wenn ein Schlag ausgeführt wird

Zusätzlich zu den Einschränkungen nach Regel 10.2b(4) darf ein Spieler nicht auf oder nahe der Verlängerung der *Spiellinie* hinter dem Ball stehen, wenn der *Partner* einen *Schlag* ausführt, um Informationen für den nächsten *Schlag* der *Partei* zu gewinnen.

Strafe für Verstoß gegen Regel 22.6: Grundstrafe.

REGEL
23

Vierball

Zweck der Regel:

Regel 23 behandelt den Vierball (als Lochspiel oder Zählspiel gespielt), in dem Partner als Partei spielen, aber jeder Spieler einen eigenen Ball spielt. Das Ergebnis der Partei für ein Loch ist das niedrigere Ergebnis der Partner an diesem Loch.

23.1 Übersicht über Vierball

Vierball ist eine Spielform mit *Partnern* (im *Lochspiel* oder *Zählspiel*), bei der:

- zwei *Partner* gemeinsam als *Partei* spielen, wobei jeder Spieler seinen eigenen Ball spielt und
- das Ergebnis der *Partei* für ein Loch das niedrigere Ergebnis der beiden *Partner* auf diesem Loch ist.

Die Regeln 1-20 gelten für diese Spielform, jedoch geändert durch folgende Sonderregeln.

Eine abgewandelte Form hiervon ist ein als Bestball bekanntes *Lochspiel*, in dem ein einzelner Spieler gegen eine *Partei* aus zwei oder drei *Partnern* spielt und jeder *Partner* seinen eigenen Ball nach den Regeln spielt, wie von folgenden Sonderregeln geändert. (Für Bestball mit drei *Partnern* in einer *Partei* bedeutet jeder Verweis auf den anderen *Partner* die beiden anderen *Partner*).

23.2 Zählweise im Vierball

23.2a Ergebnis der Partei für Loch im Lochspiel oder Zählspiel

- Wenn beide Partner eingelocht haben oder das Loch anderweitig nach den Regeln beendet ist. Das niedrigere Ergebnis ist das Ergebnis der *Partei* für das Loch.
- Wenn nur ein Partner eingelocht hat oder das Loch anderweitig nach den Regeln beendet ist. Das Ergebnis dieses *Partners* ist das Ergebnis der *Partei* für das Loch. Der andere *Partner* muss nicht *einlochen*.
- Wenn kein Partner eingelocht hat oder das Loch anderweitig nach den Regeln beendet ist. Die *Partei* hat kein Ergebnis für dieses Loch, das bedeutet:
 - » Im *Lochspiel* **verliert** die *Partei* **das Loch**, es sei denn, die gegnerische *Partei* hatte das Loch bereits geschenkt oder anderweitig verloren.
 - » Im *Zählspiel* ist die *Partei* **disqualifiziert**, es sei denn, der Fehler wird rechtzeitig nach Regel 3.3c berichtigt.

23.2b Scorekarte der Partei im Zählspiel

- (1) **Verantwortlichkeit der Partei.** Die Brutto-Ergebnisse der *Partei* für jedes Loch müssen auf einer gemeinsamen *Scorekarte* notiert werden.

Für jedes Loch gilt:

- Das Bruttoergebnis von mindestens einem der *Partner* muss auf der *Scorekarte* vermerkt sein.
- Das Aufschreiben des Ergebnisses von mehr als einem *Partner* auf der *Scorekarte* ist straflos.
- Jedes Ergebnis auf der *Scorekarte* muss eindeutig dem *Partner*, der dieses Ergebnis gespielt hat, zuzuordnen sein. Geschieht dies nicht, ist die *Partei* **disqualifiziert**.
- Es reicht nicht aus, nur der *Partei* ein Ergebnis zuzuordnen.

Nur ein *Partner* muss die Lochergebnisse auf der *Scorekarte* für die *Partei* nach Regel 3.3b(2) bestätigen.

- (2) **Verantwortlichkeit der Spielleitung.** Die *Spielleitung* ist verantwortlich, zu entscheiden, welches Ergebnis für die *Partei* auf jedem Loch zählt, und muss die Handicaps in einem Netto-Turnier anwenden:

- Ist nur ein Ergebnis für ein Loch angegeben, zählt dieses Ergebnis für die *Partei*.
- Die Ergebnisse beider *Partner* sind für ein Loch angegeben:
 - » Sind die Ergebnisse unterschiedlich, zählt das niedrigste (Brutto- oder Netto-) Ergebnis an diesem Loch für die *Partei*.
 - » Sind beide Ergebnisse gleich, darf die *Spielleitung* eines der beiden Ergebnisse zählen. Stellt sich das verwendete Ergebnis aus einem Grund als falsch heraus, wird die *Spielleitung* das andere Ergebnis zählen.

Ist das für die *Partei* zu zählende Ergebnis nicht eindeutig dem *Partner*, der es gespielt hat, zuzuordnen oder ist dieser *Partner* für das Spielen dieses Lochs disqualifiziert, ist die *Partei* **disqualifiziert**.

23.2c Wann Regel 11.2 im Vierball nicht gilt

Regel 11.2 gilt nicht in folgendem Fall:

Hat der *Partner* des Spielers das Loch bereits beendet und der Ball in Bewegung des Spielers muss *eingelocht* werden, um das Ergebnis der *Partei* für dieses Loch um einen Schlag zu verbessern, und eine Person lenkt den Ball absichtlich ab oder hält ihn auf, weil es zu dieser Zeit äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball *eingelocht* werden kann, ist dies straflos für diese Person und der Ball des Spielers zählt nicht für die *Partei*.

ABBILDUNG 23.2b: ZÄHLEN IM VIERBALL BRUTTO-ZÄHLSPIEL

 Names: John Smith und Kate Smith Datum: 10/05/23

Loch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Ergebnis der Partei	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Verantwortlichkeiten
 Spielleitung

 Spieler

 Spieler und Zähler

Loch	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Ergebnis der Partei	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

 Unterschrift
Zähler: 

 Unterschrift
Spieler: 
23.3 Wann die Runde beginnt und endet; wann ein Loch beendet ist
23.3a Wann die Runde beginnt

Die *Runde* einer *Partei* beginnt, wenn einer der *Partner* einen *Schlag* ausführt, um sein erstes Loch zu beginnen.

23.3b Wann die Runde endet

Die *Runde* einer *Partei* endet

- im *Lochspiel*,
 - wenn eine der beiden *Parteien* das *Lochspiel* gewonnen hat (siehe Regeln 3.2a(3)), oder
 - das *Lochspiel* ist nach dem letzten Loch geteilt, wenn die Turnierbedingungen aussagen, dass *Lochspiele* geteilt enden können (siehe Regel 3.2a(4)).
- im *Zählspiel*, wenn eine *Partei* das letzte Loch beendet, wenn beide *Partner* *eingelocht* haben (einschließlich des Berichtens eines Fehlers, zum Beispiel nach den Regeln 6.1 oder 14.7b) oder durch *Einlochen* eines *Partners* auf dem letzten Loch und Verzicht des anderen *Partners*, auch *einzulochen*.

23.3c Wann ein Loch beendet ist

(1) Lochspiel. Eine *Partei* hat ein Loch beendet, wenn:

- » beide *Partner eingelocht* haben oder ihre nächsten *Schläge* geschenkt wurden,
- » ein *Partner eingelocht* hat oder sein nächster *Schlag* geschenkt wurde und der andere *Partner* sich entscheidet, nicht *einzulochen* oder ein Ergebnis für das Loch hat, das nicht für die *Partei* zählen kann, oder
- » das Ergebnis des Lochs entschieden ist (zum Beispiel, wenn das Ergebnis der anderen *Partei* für das Loch niedriger ist als die *Partei* bestenfalls erzielen könnte).

(2) Zählspiel. Eine *Partei* hat ein Loch beendet, wenn einer der *Partner eingelocht* hat und der andere *Partner* entweder *eingelocht* hat, sich entscheidet, dies nicht zu tun oder für das Loch disqualifiziert ist.

23.4 Einer oder beide Partner dürfen die Partei vertreten

Die *Partei* darf während der ganzen oder eines Teils der *Runde* durch einen *Partner* vertreten werden. Es müssen nicht beide *Partner* anwesend sein oder, wenn sie anwesend sind, müssen nicht beide jedes Loch spielen.

Ist ein *Partner* nicht anwesend und trifft er dann zum Spielen ein, darf dieser *Partner* nur zwischen dem Spielen von zwei Löchern das Spiel für seine *Partei* aufnehmen, was bedeutet:

- Lochspiel – Bevor irgendein Spieler im Lochspiel das Loch beginnt. Trifft der *Partner* erst ein, nachdem irgendein Spieler der beiden *Parteien* in dem *Lochspiel* das Spielen eines Lochs begonnen hat, darf der später eingetroffene *Partner* erst am nächsten Loch für seine *Partei* spielen.
- Zählspiel – Bevor der andere *Partner* das Loch beginnt. Trifft der *Partner* erst ein, nachdem der andere *Partner* das Spielen eines Lochs begonnen hat, darf der später eingetroffene *Partner* erst am nächsten Loch für seine *Partei* spielen.

Ein hinzukommender *Partner*, der ein Loch nicht spielen darf, darf den anderen *Partner* auf dem Loch *beraten* oder ihm helfen und andere Handlungen für den *Partner* auf diesem Loch vornehmen (siehe Regeln 23.5a und 23.5b).

Strafe für das Ausführen eines *Schlags*, wenn das Spielen auf dem Loch als Verstoß gegen Regel 23.4 nicht erlaubt ist: *Grundstrafe*.

23.5 Handlungen des Spielers beeinflussen Spiel des Partners

23.5a Spieler darf alle Handlungen mit dem Ball des Partners vornehmen, die dem Partner erlaubt sind

Obwohl jeder Spieler in einer *Partei* seinen eigenen Ball spielen muss:

- Darf ein Spieler in Bezug auf den Ball des *Partners* handeln, wie es der *Partner* auch vor dem *Schlag* darf, zum Beispiel die *Lage* des Balls *markieren*, ihn aufnehmen, *zurücklegen*, *droppen* oder hinlegen.
- Ein Spieler und sein *Caddie* dürfen dem *Partner* auf jede Weise helfen, wie es der *Caddie* des *Partners* darf (zum Beispiel *Beratung* erteilen oder um *Beratung* bitten und andere Handlungen vornehmen, die nach Regel 10 erlaubt sind), **aber** er darf nicht auf eine Weise helfen, die dem *Caddie* des *Partners* nach den Regeln nicht erlaubt ist.

Im *Zählspiel* dürfen *Partner* nicht vereinbaren, einen Ball auf dem *Grün* liegen zu lassen, um einem von ihnen oder einem anderen Spieler zu helfen (siehe Regel 15.3a).

23.5b Partner für die Handlungen des Spielers verantwortlich

Jede Handlung des Spielers, die den Ball oder die *Ausrüstung* des *Partners* betrifft, wird behandelt, als sei sie vom *Partner* vorgenommen.

Verstößt die Handlung des Spielers gegen eine Regel, wenn sie vom *Partner* vorgenommen würde:

- Verstößt der *Partner* gegen die Regel und zieht sich die hieraus folgende Strafe zu (siehe Regel 23.9a).
- Beispiele für einen derartigen Regelverstoß des Spielers sind:
 - » *Bedingungen* zu *verbessern*, die den nächsten *Schlag* des *Partners* *beeinflussen*,
 - » versehentlich zu verursachen, dass sich der Ball des *Partners* *bewegt* oder
 - » den Ball des *Partners* an einer Stelle nicht zu *markieren*, bevor der Spieler ihn aufnimmt.

Dies gilt auch für Handlungen des *Caddies* des Spielers, die den Ball des *Partners* betreffen und einen Regelverstoß darstellen würden, wenn sie vom *Partner* oder dessen *Caddie* vorgenommen würden.

Für den Fall, dass die Handlungen des Spielers oder seines *Caddies* das Spiel beider Bälle, des eigenen und den des *Partners*, beeinflussen, siehe Regel 23.9a(2), um herauszufinden, wann eine Strafe für beide *Partner* anfällt.

23.6 Spielfolge der Partei

Partner können in der Reihenfolge spielen, die die *Partei* für die beste hält.

Ist ein Spieler an der Reihe, nach Regel 6.4a (*Lochspiel*) oder 6.4b (*Zählspiel*) zu spielen, bedeutet dies, dass entweder der Spieler oder sein *Partner* als nächster spielen darf.

Ausnahme – Fortsetzen des Spiels an einem Loch nach einem geschenkten Schlag im Lochspiel:

- Wurde der nächste *Schlag* des Spielers geschenkt, darf der Spieler nicht mit dem Spiel eines Lochs fortfahren, wenn dies seinen *Partner* unterstützen würde.
- Verfährt der Spieler so, bleibt sein Ergebnis für das Loch bestehen, **aber** das Ergebnis des *Partners* für das Loch kann nicht für die *Partei* gezählt werden.

23.7 Partner dürfen Schläger gemeinsam benutzen

Partnern ist abweichend von Regel 4.1b(2) erlaubt, Schläger gemeinsamen zu benutzen, wenn die Gesamtzahl ihrer Schläger 14 nicht übersteigt.

23.8 Verbot für Spieler, hinter dem Partner zu stehen, wenn Schlag ausgeführt wird

Zusätzlich zu den Beschränkungen in Regel 10.2b(4) darf ein Spieler nicht auf oder nahe der Verlängerung der *Spiellinie* hinter dem Ball stehen, während der *Partner* einen *Schlag* ausführt, um Informationen für seinen nächsten *Schlag* zu gewinnen.

Strafe für Verstoß gegen Regel 23.8: Grundstrafe.

23.9 Wann eine Strafe für einen Partner oder für beide Partner anfällt

Zieht sich ein Spieler eine Strafe für einen Regelverstoß zu, kann die Strafe entweder nur für diesen Spieler oder für beide *Partner* (also für die *Partei*) gelten. Dies hängt von der Strafe und der Spielform ab:

23.9a Andere Strafen als die Disqualifikation

- (1) **Strafe gilt normalerweise nur für den Spieler, nicht für den Partner.** Zieht sich ein Spieler eine andere als die Strafe der Disqualifikation zu, gilt diese Strafe normalerweise nur für den Spieler und nicht auch für seinen *Partner*, **ausgenommen** in den unter (2) genannten Fällen.
 - Strafschläge werden nur dem Ergebnis des Spielers zugerechnet, nicht dem Ergebnis des *Partners*.

- Zieht sich ein Spieler im *Lochspiel* die **Grundstrafe** zu (**Lochverlust**), hat er kein für die *Partei* zählendes Ergebnis auf diesem Loch. **Aber** diese Strafe wirkt sich nicht auf den *Partner* aus, der weiterhin für die *Partei* auf diesem Loch spielen darf.

(2) Drei Fälle, in denen die Strafe für den Spieler auch für den Partner gilt.

- Verstoß des Spielers gegen Regel 4.1b (Höchstzahl von 14 Schlägern; Schläger gemeinsam benutzt, hinzugefügt oder ersetzt). Im *Lochspiel* zieht sich die *Partei* die Strafe zu (**Anpassung des Stands des Lochspiels**) und im *Zählspiel* zieht sich der *Partner* **dieselbe Strafe** wie der Spieler zu.
- Regelverstoß des Spielers unterstützt Spiel des Partners. Sowohl im *Lochspiel* wie auch im *Zählspiel* zieht sich der *Partner* **dieselbe Strafe** wie der Spieler zu.
- Im *Lochspiel* benachteiligt der Regelverstoß des Spielers das Spiel des Gegners. Der *Partner* des Spielers zieht sich **dieselbe Strafe** wie der Spieler zu.

Ausnahme – Der Schlag nach einem falschen Ball durch den Spieler gilt nicht als Unterstützung des Partners oder Benachteiligung des Gegners:

- Nur der Spieler (nicht der *Partner*) zieht sich die **Grundstrafe** für Verstoß gegen Regel 6.3c zu.
- Dies gilt sowohl für den Fall, dass der als *falscher Ball* gespielte Ball dem *Partner*, einem *Gegner* oder jemand anderem gehört.

23.9b Strafen der Disqualifikation

(1) Wann eine Partei wegen eines Regelverstoßes durch einen Partner disqualifiziert ist. Eine *Partei* ist **disqualifiziert**, wenn einer der *Partner* nach einer dieser Regeln disqualifiziert ist:

- Regel 1.2 Richtlinien für das Verhalten von Spielern
- Regel 1.3 Spielen nach den Regeln
- Regel 4.1a Für den Schlag zugelassene Schläger
- Regel 4.1c Verfahren, um überzähligen Schläger als „nicht mehr im Spiel“ befindlich zu erklären
- Regel 4.2a Beim Spiel der Runde zugelassene Bälle
- Regel 4.3 Gebrauch von Ausrüstung
- Regel 5.6a Unangemessene Verzögerung
- Regel 5.7b Pflichten der Spieler, wenn Spielleitung das Spiel unterbricht
- Regel 6.2b Regeln für den Abschlag

Nur im Lochspiel:

- Regel 3.2c Anwendung der Handicaps in Netto-Lochspielen

Nur im Zählspiel:

- Regel 3.3b(2) Verantwortlichkeit des Spielers: Ergebnisse der Löcher bestätigen und Einreichen der Scorekarte
- Regel 3.3b(3) Falsches Ergebnis für das Loch
- Regel 5.2b Üben auf dem Platz vor oder zwischen den Runden
- Regel 23.2b Scorekarte der Partei im Zählspiel

(2) Wann Regelverstoß durch beide Partner zur Disqualifikation führt. Eine *Partei* ist **disqualifiziert**, wenn beide *Partner* sich eine Disqualifikation nach einer dieser Regeln zuziehen:

- Regel 5.3 Beginn und Ende einer Runde
- Regel 5.4 Spielen in Gruppen
- Regel 5.7a Wann Spieler das Spiel unterbrechen dürfen oder müssen
- Regel 5.7c Pflichten der Spieler bei Wiederaufnahme des Spiels

Nur Zählspiel:

Eine *Partei* ist **disqualifiziert**, wenn sich beide *Partner* auf dem gleichem Loch die Disqualifikation unter Verknüpfung dieser Regeln zuziehen:

- Regel 3.3c Nicht eingelocht
- Regel 6.1b Ball muss von innerhalb des Abschlags gespielt werden
- Regel 6.3c Falscher Ball
- Regel 14.7 Spielen vom falschen Ort.
- Regel 20.1c(3) Spielen von zwei Bällen nicht der Spielleitung gemeldet

(3) Wenn Regelverstoß eines Spielers bedeutet, dass Spieler kein gültiges Ergebnis für das Loch hat. In allen anderen Fällen, in denen ein Spieler gegen eine Regel verstößt, die die Strafe der Disqualifikation nach sich zieht, ist der Spieler nicht disqualifiziert, **aber** sein Ergebnis für das Loch, auf dem der Verstoß vorkam, zählt nicht für die *Partei*.

Verstoßen im *Lochspiel* beide *Partner* gegen eine solche Regel auf dem gleichen Loch, **verliert** die *Partei* **das Loch**.

REGEL

24

Mannschaftsturniere

Zweck der Regel:

Regel 24 behandelt Mannschaftsturniere (als Lochspiel oder Zählspiel gespielt), bei denen mehrere Spieler oder Parteien als Mannschaft eine Gesamtwertung erzielen, indem die Ergebnisse ihrer Runden oder Lochspiele zusammengezählt werden.

24.1 Übersicht über Mannschaftsturniere

- Eine „Mannschaft“ besteht aus einer Anzahl von Spielern, die als Einzelspieler oder *Parteien* gegen andere Mannschaften spielen.
- Ihre Teilnahme an dem Mannschaftsturnier kann auch Teil eines anderen gleichzeitig stattfindenden Turniers sein (zum Beispiel Einzel-Zählspiel).

In Mannschaftsturnieren gelten die Regeln 1-23, jedoch wie durch folgende Sonderregeln geändert.

24.2 Turnierbedingungen in Mannschaftsturnieren

Die *Spilleitung* bestimmt die Art des Spiels, die Art der Ermittlung des Gesamtergebnisses einer Mannschaft, sowie andere Turnierbedingungen, zum Beispiel:

- im *Lochspiel* die Anzahl der zu vergebenden Punkte für einen Sieg oder Gleichstand,
- im *Zählspiel* die Anzahl der zu wertenden Ergebnisse für das Gesamtergebnis jeder Mannschaft,
- ob das Turnier mit einem Gleichstand enden darf oder, wenn nicht, wie ein Gleichstand entschieden wird.

24.3 Mannschaftskapitän

Jede Mannschaft darf einen Kapitän benennen, der die Mannschaft führt und Entscheidungen für sie trifft, zum Beispiel die Auswahl der Spieler für einzelne *Runden* oder *Lochspiele*, ihre Spielfolge und mit wem sie als *Partner* zusammenspielen.

Der Kapitän darf als Spieler an dem Turnier teilnehmen.

24.4 Erlaubte Beratung in Mannschaftsturnieren

24.4a Person, die die Mannschaft beraten darf (Berater)

Die *Spielleitung* darf jeder Mannschaft mit einer von ihr erlassenen Platzregel erlauben, eine Person zu benennen (einen „Berater“), die die Spieler der Mannschaft während einer *Runde* berät und auch anderweitig, wie in Regel 10.2 vorgesehen, unterstützt und von den Spielern der Mannschaft um *Beratung* gebeten werden darf:

- Der Berater darf der Mannschaftskapitän, ein Trainer der Mannschaft oder eine andere Person sein (einschließlich eines Mannschaftsmitglieds, das am Turnier teilnimmt).
- Der Berater muss der *Spielleitung* benannt werden, bevor er *Beratung* erteilen darf.
- Die *Spielleitung* darf den Wechsel des Beraters einer Mannschaft während einer *Runde* oder während des Turniers erlauben.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel H-2 (Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die es jeder Mannschaft erlaubt, zwei Berater zu benennen).

24.4b Einschränkung der Berater beim Spielen

Ist ein Berater einer Mannschaft gleichzeitig Spieler einer Mannschaft, darf er diese Aufgabe nicht ausüben, während er eine *Runde* im Turnier spielt.

Solange er eine *Runde* spielt, wird der Berater hinsichtlich der Einschränkungen von Regel 10.2 zur *Beratung* und zu anderer Hilfe wie jedes andere spielende Mannschaftsmitglied behandelt.

24.4c Keine Beratung zwischen anderen Mannschaftsmitgliedern außer Partnern

Außer beim gemeinsamen Spiel als *Partner* in einer *Partei*:

- Darf ein Spieler kein Mannschaftsmitglied, das auf dem *Platz* spielt, um *Beratung* bitten oder diesem *Beratung* erteilen.
- Dies gilt sowohl für in der eigenen Gruppe spielende Mannschaftsmitglieder als auch für Mannschaftsmitglieder einer anderen Gruppe auf dem *Platz*.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 8; Musterplatzregel H-5 (Für ein *Zählspiel*-Mannschaftsturnier, bei dem das Ergebnis des Spielers für die *Runde* nur als Teil der Mannschaftswertung zählt, darf die *Spielleitung* eine Platzregel erlassen, die es den Mannschaftsmitgliedern in derselben Gruppe ermöglicht, sich gegenseitig zu *beraten*, auch wenn sie keine *Partner* sind).

Strafe für Verstoß gegen Regel 24.4: Grundstrafe nach Regel 10.2a



X

Anpassungen für Spieler mit Behinderungen

REGEL 25

**REGEL
25**

Anpassungen für Spieler mit Behinderungen

Zweck der Regel:

Regel 25 ändert einige Golfregeln, um Spielern mit bestimmten Behinderungen ein faires Spiel mit Spielern zu ermöglichen, die keine Behinderung, dieselbe Behinderung oder eine andere Art von Behinderung haben.

25.1 Überblick

Regel 25 gilt für alle Turniere, einschließlich aller Spielformen. Umfang der Behinderung und die Teilnahmeberechtigung eines Spielers entscheiden darüber, ob er die besonders angepassten Regeln in Regel 25 anwenden darf.

Regel 25 ändert bestimmte Regeln für Spieler mit folgenden Behinderungen:

- blinde Spieler (einschließlich bestimmter Grade der Sehbehinderung),
- Spieler mit Amputationen (dies bedeutet sowohl Spieler mit Einschränkungen an Gliedmaßen und mit fehlenden Gliedmaßen),
- Spieler, die Mobilitätshilfen benutzen, und
- Spieler mit einer intellektuellen Beeinträchtigung.

Es wird anerkannt, dass es viele Spieler mit anderen Behinderungen gibt (z. B. Spieler mit neurologischen Erkrankungen, Spieler mit orthopädischen Erkrankungen, kleinwüchsige Spieler und gehörlose Spieler). Diese zusätzlichen Arten von Behinderungen werden von Regel 25 nicht erfasst, da bisher kein Bedarf für eine Änderung der Golfregeln für diese Spieler festgestellt wurde.

Die *Ausrüstungsregeln* gelten unverändert, mit Ausnahme der Bestimmungen in Abschnitt 7 der *Ausrüstungsregeln*. Für Informationen über die Verwendung von *Ausrüstungsgegenständen* (außer Schläger oder Ball) aus medizinischen Gründen siehe Regel 4.3b.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5d für Hinweise zur Teilnahmeberechtigung von Spielern und für weitere Hinweise zu Regel 25 und Turnieren mit Beteiligung von Spielern mit Behinderung.

25.2 Änderungen für blinde Spieler

Zweck der Regel:

Regel 25.2 erlaubt es blinden Spielern (einschließlich solchen mit gewissen Graden der Sehbehinderung), sich gleichzeitig von einer Hilfsperson und einem Caddie helfen zu lassen, erlaubt Hilfe bei der Ausrichtung, gewährt dem Spieler eine begrenzte Ausnahme vom Verbot, den Sand im Bunker mit dem Schläger zu berühren, und erlaubt Hilfe beim Aufnehmen, Droppen, Legen und Zurücklegen eines Balls.

25.2a Hilfe durch eine Hilfsperson

Ein blinder Spieler darf sich von einer Hilfsperson helfen lassen:

- beim Einnehmen des *Standes*,
- beim Ausrichten vor dem *Schlag* und
- indem er um *Beratung* bittet und diese erhält.

Eine Hilfsperson hat nach den Regeln denselben Status wie ein *Caddie* (siehe Regel 10.3), jedoch mit den in Regel 25.2e beschriebenen Ausnahmen.

Im Sinne von Regel 10.2a (*Beratung*) darf ein Spieler gleichzeitig von einer Hilfsperson und einem *Caddie* *Beratung* erbitten und erhalten.

25.2b Spieler darf nur eine Hilfsperson haben

Ein blinder Spieler darf jeweils nur eine Hilfsperson haben.

Hat der Spieler mehr als eine Hilfsperson zur gleichen Zeit, erhält er die **Grundstrafe** für jedes Loch, an dem der Verstoß stattgefunden hat, in der gleichen Weise wie in Regel 10.3a(1) vorgesehen (Spieler darf nur einen *Caddie* zur gleichen Zeit haben).

25.2c Änderung von Regel 10.2b(3) (Kein Hinlegen von Gegenständen als Hilfe bei der Ausrichtung, beim Einnehmen des Standes oder beim Schwung)

Regel 10.2b(3) wird dahingehend geändert, dass keine Strafe verhängt wird, wenn der Spieler, *Caddie* oder Hilfsperson einen Gegenstand hinlegt, um bei der Ausrichtung oder beim Einnehmen des *Standes* für den auszuführenden *Schlag* zu helfen (z. B. einen Schläger, der auf den Boden gelegt wird, um zu zeigen, wohin der Spieler zielen oder seine Füße stellen soll). Der Gegenstand muss **aber** entfernt werden, bevor der *Schlag* ausgeführt wird. Ansonsten erhält der Spieler die **Grundstrafe** für einen Verstoß gegen Regel 10.2b(3).

25.2d Änderung von Regel 10.2b(4) (Beschränkter Bereich für Caddie vor dem Schlag des Spielers)

Regel 10.2b(4) wird dahingehend geändert, dass keine Strafe anfällt, wenn sich die Hilfsperson oder der *Caddie* zu irgendeinem Zeitpunkt vor oder während des *Schlags* des Spielers auf oder in der Nähe einer Verlängerung der *Spiellinie* hinter dem Ball befindet, solange die Hilfsperson oder der *Caddie* dem Spieler nicht bei der Ausführung des *Schlags* hilft.

25.2e Änderung von Regel 10.3 (Caddies)

Die Hilfsperson eines blinden Spielers darf auch Aufgaben eines *Caddies* des Spielers wahrnehmen, muss dies aber nicht.

Der Spieler darf gleichzeitig eine Hilfsperson und einen *Caddie* haben, in diesem Fall:

- darf die Hilfsperson die Schläger des Spielers nicht tragen oder handhaben, es sei denn, sie führt den Spieler, hilft dem Spieler beim Einnehmen des *Standes* oder der Ausrichtung vor dem *Schlag* oder hilft dem Spieler aus Höflichkeit, wie in der Definition „*Caddie*“ vorgesehen.
- Wenn diese Hilfsperson die Schläger des Spielers unter Verstoß gegen diese Regel trägt oder handhabt, hat der Spieler zwei *Caddies* gleichzeitig und erhält die **Grundstrafe** für jedes Loch, an dem dieser Verstoß stattgefunden hat (siehe Regel 10.3a(1)).

25.2f Änderung von Regel 12.2b(1) (Wenn das Berühren von Sand zu einer Strafe führt)

Ein blinder Spieler darf, bevor er einen *Schlag* nach seinem Ball im *Bunker* macht, den Sand im *Bunker* mit einem Schläger straflos berühren:

- im Bereich direkt vor oder direkt hinter dem Ball, und
- beim Rückschwung für einen *Schlag*.

Dabei darf der Spieler **aber** die *Lage* des Balls nicht mehr *verbessern*, als wenn er den Schläger nur leicht aufsetzen würde.

Der Spieler unterliegt weiterhin den Verboten in Regel 12.2b(1), den Sand im *Bunker* absichtlich zu berühren, um die Beschaffenheit des Sandes zu prüfen, und den Sand mit dem Schläger bei einem Übungsschwung zu berühren.

25.2g Änderung von Regel 14.1b (Wer darf den Ball aufnehmen)

Wenn der Ball eines Spielers auf dem *Grün* liegt, wird Regel 14.1b dahingehend geändert, dass die Hilfsperson des Spielers, zusätzlich zu seinem *Caddie*, den Ball ohne Erlaubnis des Spielers aufnehmen darf.

25.2h Hilfe beim Droppen, Legen und Zurücklegen des Balls

Für einen blinden Spieler werden alle Regeln, die verlangen, dass der Spieler einen Ball *droppt*, legt oder *zurücklegt*, dahingehend geändert, dass der Spieler ohne Einschränkung auch einer anderen Person eine allgemeine Erlaubnis zum *Droppen*, Legen und *Zurücklegen* seines Balls erteilen darf.

25.3 Änderungen für Spieler mit Amputation

Zweck der Regel:

Regel 25.3 erlaubt einem Spieler mit Amputation (dies bedeutet sowohl Spieler mit Einschränkungen an Gliedmaßen und mit fehlenden Gliedmaßen) eine Prothese zu benutzen und einen Schlag zu machen, während er den Schläger verankert, und erlaubt Hilfe beim Droppen, Legen und Zurücklegen eines Balls.

25.3a Status von Prothesen

Die Verwendung einer Arm- oder Beinprothese stellt keinen Verstoß gegen Regel 4.3 dar, sofern der Spieler einen medizinischen Grund für ihre Verwendung hat und die *Spielleitung* entscheidet, dass die Verwendung dem Spieler keinen unfairen Vorteil gegenüber anderen Spielern verschafft (siehe Regel 4.3b). Spieler, die Zweifel wegen der Verwendung einer Prothese haben, sollten die Angelegenheit schnellstmöglich mit der *Spielleitung* besprechen.

Ein Spieler, der eine Prothese verwendet, unterliegt weiterhin dem Verbot der Regel 4.3a, die *Ausrüstung* auf anormale Weise zu benutzen.

25.3b Abänderung von Regel 10.1b (Verankerung des Schlägers)

Wenn ein Spieler mit Amputation aufgrund Einschränkungen an Gliedmaßen oder fehlenden Gliedmaßen nicht in der Lage ist, die meisten seiner Schläger ohne Verankerung zu halten und zu schwingen, darf der Spieler einen *Schlag* machen, während er den Schläger verankert, ohne Strafe nach Regel 10.1b.

25.3c Hilfe beim Droppen, Legen und Zurücklegen des Balls

Für einen Spieler mit Amputation werden alle Regeln, die von ihm verlangen, dass er einen Ball *droppt*, legt oder *zurücklegt*, dahingehend geändert, dass der Spieler ohne Einschränkung auch einer anderen Person die allgemeine Erlaubnis erteilen darf, den Ball des Spielers zu *droppen*, zu legen oder *zurückzulegen*.

25.3d Änderung der Definition des Begriffs „Zurücklegen“

Für einen Spieler mit Amputation wird die Definition des Begriffs „*Zurücklegen*“ (und Regel 14.2b(2)) dahingehend geändert, dass der Spieler den Ball entweder mit der Hand oder mit Hilfe eines anderen *Ausrüstungsgegenstandes* (z. B. durch Rollen des Balls mit einem Schläger) *zurücklegen* darf.

25.4 Änderungen für Spieler, die Mobilitätshilfen benutzen

Zweck der Regel:

Regel 25.4 erlaubt es einem Spieler, der eine Mobilitätshilfe benutzt, gleichzeitig von einer Hilfsperson und einem Caddie unterstützt zu werden, erklärt, wie ein Spieler eine Mobilitätshilfe (wie z.B. einen Rollstuhl oder eine andere Mobilitätshilfe auf Rädern oder einen Stock oder eine Krücke) benutzen darf, um den Stand einzunehmen und einen Schlag zu machen, und ändert bestimmte Erleichterungsverfahren.

Die Regeln 25.4a bis 25.4l gelten für alle Mobilitätshilfen, einschließlich Stöcken, Krücken, Rollstühlen und anderen Mobilitätshilfen auf Rädern.

Die Regeln 25.4m und 25.4n gelten nur für Rollstühle und andere Mobilitätshilfen auf Rädern.

25.4a Hilfe durch eine Hilfsperson oder eine andere Person

Ein Spieler, der eine Mobilitätshilfe benutzt, darf sich auf folgende Weise von einer Hilfsperson oder einer anderen Person, einschließlich eines anderen Spielers, helfen lassen:

- Aufnehmen des Balls auf dem Grün: Wenn der Ball des Spielers auf dem *Grün* liegt, wird Regel 14.1b dahingehend geändert, dass die Hilfsperson des Spielers, zusätzlich zu seinem *Caddie*, den Ball ohne Erlaubnis des Spielers aufheben darf.
- Dropfen, Legen und Zurücklegen des Balls: Alle Regeln, die den Spieler zum *Dropfen*, Legen oder *Zurücklegen* des Balls verpflichten, werden dahingehend geändert, dass der Spieler ohne Einschränkung auch jeder anderen Person die allgemeine Erlaubnis zum *Dropfen*, Legen und *Zurücklegen* des Balls des Spielers erteilen darf.
- Stand des Spielers oder Geräts einnehmen: Wie in Regel 10.2b(5) erlaubt, darf der Spieler vor einem *Schlag* physische Unterstützung von jeder Person in Anspruch nehmen, um seinen *Stand* einzunehmen oder um die Mobilitätshilfe in Position zu bringen oder zu entfernen.

25.4b Beratung durch eine Hilfsperson

Ein Spieler, der eine Mobilitätshilfe benutzt, darf seine Hilfsperson in der gleichen Weise um *Beratung* bitten und diese auch erhalten, wie ein Spieler einen *Caddie* gemäß Regel 10.2a (Beratung) um *Beratung* bitten und diese von ihm erhalten darf.

Eine Hilfsperson hat nach den Regeln denselben Status wie ein *Caddie* (siehe Regel 10.3), jedoch mit den in Regel 25.4j beschriebenen Ausnahmen.

Im Sinne von Regel 10.2a darf ein Spieler gleichzeitig eine Hilfsperson und einen *Caddie* um *Beratung* bitten und diese auch erhalten.

25.4c Ein Spieler darf nur eine Hilfsperson haben

Ein Spieler, der eine Mobilitätshilfe benutzt, darf nur eine Hilfsperson zur gleichen Zeit haben.

Hat der Spieler mehr als eine Hilfsperson zur gleichen Zeit, erhält er die **Grundstrafe** für jedes Loch, an dem dieser Verstoß stattgefunden hat, in der gleichen Weise wie in Regel 10.3a(1) vorgesehen (Spieler darf nur einen *Caddie* zur gleichen Zeit haben).

25.4d Änderung der Definition von „Stand“

Die Verwendung einer Mobilitätshilfe durch einen Spieler kann sich auf seinen *Stand* im Sinne verschiedener Regeln auswirken, z. B. bei der Bestimmung des Bereichs des beabsichtigten *Standes* gemäß Regel 8.1a und bei der Entscheidung, ob eine Beeinträchtigung durch *ungewöhnliche Platzverhältnisse* gemäß Regel 16.1 vorliegt.

Um dies zu berücksichtigen, wird die Definition des Begriffs „*Stand*“ dahingehend geändert, dass er „die Stellung der Füße und des Körpers eines Spielers sowie die Stellung einer Mobilitätshilfe, falls eine solche verwendet wird, bei der Vorbereitung oder Ausführung eines *Schlags*“ bedeutet.

25.4e Anpassung der Definition von „Zurücklegen“

Für Spieler, die eine Mobilitätshilfe benutzen, wird die Definition des Begriffs „*Zurücklegen*“ (und Regel 14.2b(2)) dahingehend erweitert, dass der Spieler den Ball entweder mit der Hand oder mit Hilfe eines anderen *Ausrüstungsgegenstandes* (z. B. durch Rollen des Balls mit einem Schläger) *zurücklegen* darf.

25.4f Anwendung von Regel 4.3 (Benutzung von Ausrüstung)

Regel 4.3 gilt für die Verwendung von Mobilitätshilfen:

- Der Spieler darf eine Mobilitätshilfe zur Unterstützung seines Spiels verwenden, wenn dies nach den Bestimmungen in Regel 4.3b erlaubt ist.
- Der Spieler, der eine Mobilitätshilfe benutzt, unterliegt weiterhin dem Verbot der Regel 4.3a, die *Ausrüstung* auf abnormale Weise zu benutzen.

25.4g Änderung von Regel 8.1b(5), um die Verwendung einer Mobilitätshilfe beim Einnehmen des Standes zu erlauben

Gemäß Regel 8.1b(5) fällt keine Strafe an, wenn ein Spieler die *Bedingungen für den Schlag verbessert*, indem er die Füße beim Einnehmen des *Standes* fest aufsetzt, einschließlich „wenn die Füße angemessen in Sand oder losem Boden eingegraben werden“.

Für einen Spieler, der eine Mobilitätshilfe benutzt, wird Regel 8.1b(5) dahingehend geändert, dass „wenn die Füße angemessen in Sand oder losem Boden eingegraben werden“ einschließt:

- ein angemessenes Maß des Eingrabens mit einer Mobilitätshilfe und
- angemessene Maßnahmen zu ergreifen, um eine Mobilitätshilfe bei der Einnahme eines *Standplatzes* aufzustellen und ein Ausrutschen zu vermeiden.

Diese Änderung erlaubt es dem Spieler **aber** nicht, darüber hinauszugehen, indem er einen *Stand* so baut, dass die Mobilitätshilfe während des Schwungs nicht verrutscht, z. B. indem er einen Erd- oder Sandhügel aufschüttet, gegen den er das Gerät stützt.

In diesem Fall erhält der Spieler die **Grundstrafe** für das Verändern der Bodenoberfläche, um einen *Stand* unter Verstoß gegen Regel 8.1a(3) aufzubauen.

25.4h Abänderung von Regel 10.1b (Verankerung des Schlägers)

Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, die meisten seiner Schläger ohne Verankerung zu halten und zu schwingen, weil er eine Mobilitätshilfe benutzt, darf er einen *Schlag* machen, während er den Schläger verankert, ohne dass er sich eine Strafe nach Regel 10.1b zuzieht.

25.4i Änderung von Regel 10.1c (Schlag machen im Stehen auf oder auf beiden Seiten der Spiellinie)

Um die Verwendung einer Mobilitätshilfe durch einen Spieler zu berücksichtigen, wird Regel 10.1c dahingehend geändert, dass der Spieler auch keinen *Schlag* machen darf, wenn ein Teil seiner Mobilitätshilfe absichtlich auf beiden Seiten der *Spiellinie* steht oder die *Spiellinie* oder ihre Verlängerung hinter dem Ball berührt.

25.4j Änderung von Regel 10.3 (Caddies)

Die Hilfsperson eines Spielers, der eine Mobilitätshilfe benutzt, darf auch als *Caddie* des Spielers tätig sein, muss dies aber nicht.

Der Spieler darf gleichzeitig eine Hilfsperson und einen *Caddie* haben, in diesem Fall:

- darf die Hilfsperson die Schläger des Spielers nicht tragen oder handhaben, es sei denn, er hilft dem Spieler beim Einnehmen des *Standes* oder beim Ausrichten vor dem *Schlag* oder er hilft dem Spieler aus Höflichkeit, wie in der Definition „*Caddie*“ vorgesehen. Dies ändert jedoch nicht die Regel 10.2b(3) (Kein Hinlegen von Gegenständen als Hilfe beim Ausrichten, Einnehmen des Standes oder beim Schwung).
- Wenn diese Hilfsperson die Schläger des Spielers unter Verstoß gegen diese Regel trägt oder handhabt, hat der Spieler zwei *Caddies* gleichzeitig und erhält die **Grundstrafe** für jedes Loch, an dem dieser Verstoß stattgefunden hat (siehe Regel 10.3a(1)).

25.4k Änderung von Regel 11.1b(2)

Für Spieler, die eine Mobilitätshilfe benutzen, wird Regel 11.1b(2) dahingehend geändert, dass der Ball in Bewegung eines Spielers, der von einem *Grün* aus gespielt wird und versehentlich die Mobilitätshilfe trifft, so gespielt werden muss, wie er liegt.

25.4l Anwendung von Regel 12.2b(1) bei der Verwendung einer Mobilitätshilfe zur Prüfung der Beschaffenheit des Sandes im Bunker

Nach Regel 12.2b(1) ist es dem Spieler nicht gestattet, „den Sand im *Bunker* mit der Hand, einem Schläger, einer Harke oder einem anderen Gegenstand absichtlich zu berühren, um den Zustand des Sandes zu prüfen und dadurch Hinweise für seinen nächsten *Schlag* zu erhalten“.

Dies gilt auch für die Verwendung einer Mobilitätshilfe, um die Beschaffenheit des Sandes absichtlich zu prüfen.

Der Spieler darf jedoch den Sand mit seiner Mobilitätshilfe zu jedem anderen Zweck berühren, ohne sich eine Strafe zuzuziehen.

25.4m Für Spieler mit Mobilitätshilfen auf Rädern: Änderung der seitlichen Erleichterung bei Ball in roter Penalty Area und bei unspielbarem Ball

Wenn ein Spieler mit einer Mobilitätshilfe auf Rädern seitliche Erleichterung für einen Ball in einer roten *Penalty Area* oder einen unspielbaren Ball in Anspruch nimmt, werden die Regeln 17.1d(3) und 19.2c dahingehend geändert, dass die Größe des erlaubten *Erleichterungsbereichs* von zwei *Schlägerlängen* auf vier *Schlägerlängen* erweitert wird.

25.4n Für Spieler, die eine Mobilitätshilfe auf Rädern benutzen: Änderung der Strafe gemäß Regel 19.3b (Erleichterung bei unspielbarem Ball im Bunker)

Wenn ein Spieler, der eine Mobilitätshilfe auf Rädern benutzt, für einen unspielbaren Ball in einem *Bunker* Erleichterung nimmt, wird Regel 19.3b dahingehend geändert, dass der Spieler Erleichterung auf der Linie zurück außerhalb des *Bunkers* mit **einem Strafschlag** nehmen darf.

25.5 Änderungen für Spieler mit intellektueller Beeinträchtigung

Zweck der Regel:

Regel 25.5 erlaubt es einem Spieler mit intellektueller Beeinträchtigung, von einer Hilfsperson und einem Caddie gleichzeitig unterstützt zu werden, und verdeutlicht die Rolle eines Betreuers, der keinem bestimmten Spieler zugewiesen ist und keine Beratung erteilen darf.

25.5a Hilfe durch eine Hilfsperson oder einen Betreuer

Das Ausmaß der Hilfe, die Spieler mit einer intellektuellen Beeinträchtigung benötigen, hängt von der jeweiligen Person ab.

Die *Spielleitung* darf Spielern mit intellektueller Beeinträchtigung eine Hilfsperson oder einen Betreuer zur Seite stellen oder diesen erlauben, ihm zu helfen:

- Eine Hilfsperson hilft einem einzelnen Spieler bei seinem Spiel und bei der Anwendung der Regeln:
 - » Eine Hilfsperson hat nach den Regeln den gleichen Status wie ein *Caddie* (siehe Regel 10.3), jedoch mit den in Regel 25.5c beschriebenen Einschränkungen.
 - » Im Sinne von Regel 10.2a (Beratung) darf ein Spieler gleichzeitig eine Hilfsperson und einen *Caddie* um Beratung bitten und von ihnen erhalten.
- Ein Betreuer ist eine Person, die von der *Spielleitung* bestimmt wird, um Spielern mit intellektueller Beeinträchtigung während des Turniers zu helfen:
 - » Der Betreuer ist keinem bestimmten Spieler zugewiesen, sondern hat die Aufgabe, jedem Spieler mit intellektueller Beeinträchtigung bei Bedarf zu helfen.
 - » Ein Betreuer ist im Sinne der Regeln ein *äußerer Einfluss*.
 - » Ein Spieler darf einen Betreuer nicht um *Beratung* bitten oder von ihm erhalten.

25.5b Spieler darf nur eine Hilfsperson haben

Ein Spieler mit einer intellektuellen Beeinträchtigung darf jeweils nur eine Hilfsperson zur gleichen Zeit haben.

Hat ein Spieler mehr als eine Hilfsperson zur gleichen Zeit, erhält der Spieler die **Grundstrafe** für jedes Loch, an dem dieser Verstoß stattgefunden hat, in der gleichen Weise wie in Regel 10.3a(1) vorgesehen (Spieler darf nur einen *Caddie* zur gleichen Zeit haben).

25.5c Änderung von Regel 10.3 (Caddie)

Die Hilfsperson eines Spielers mit einer intellektuellen Beeinträchtigung darf auch als *Caddie* des Spielers tätig sein, ist aber hierzu nicht verpflichtet.

Der Spieler darf gleichzeitig eine Hilfsperson und einen *Caddie* haben. Wenn dies der Fall ist:

- darf die Hilfsperson die Schläger des Spielers nicht tragen oder handhaben, es sei denn, er hilft dem Spieler beim Einnehmen des *Standes* oder beim Ausrichten vor dem *Schlag* (wenn dies von der *Spilleitung* genehmigt wurde) oder er hilft dem Spieler aus Höflichkeit, wie in der Definition „*Caddie*“ vorgesehen. Dies ändert jedoch nicht die Regel 10.2b(3) (Kein Hinlegen von Gegenständen als Hilfe beim Ausrichten, Einnehmen des *Standes* oder beim Schwung).
- Wenn diese Hilfsperson die Schläger des Spielers unter Verstoß gegen diese Regel trägt oder handhabt, hat der Spieler zwei *Caddies* gleichzeitig und erhält die **Grundstrafe** für jedes Loch, an dem dieser Verstoß stattgefunden hat (siehe Regel 10.3a(1)).

25.5d Änderung von Regel 14.1b (Wer darf den Ball aufnehmen)

Liegt der Ball eines Spielers auf dem *Grün*, wird Regel 14.1b dahingehend geändert, dass die Hilfsperson des Spielers, zusätzlich zu seinem *Caddie*, den Ball ohne die Erlaubnis des Spielers aufnehmen darf.

25.5e Spieler mit sowohl intellektuellen wie körperlichen Beeinträchtigungen

Für Spieler mit sowohl intellektuellen wie körperlichen Beeinträchtigungen wird der *Spilleitung* empfohlen, eine Kombination der Regeln in Regel 25 zu verwenden, so dass beide Arten von Beeinträchtigungen berücksichtigt werden.

25.6 Allgemeine Bestimmungen für alle Kategorien von Behinderten

25.6a Unangemessene Verzögerung

Bei der Anwendung des in Regel 5.6a enthaltenen Verbots der unangemessenen Verzögerung für Spieler mit Behinderungen:

- Jede *Spilleitung* sollte nach eigenem Ermessen und unter Berücksichtigung der Schwierigkeit des Platzes, der Wetterbedingungen (im Hinblick auf die Auswirkungen, die sie auf die Verwendung von Mobilitätshilfen haben könnten), der Art des Turniers und des Ausmaßes der Behinderung der teilnehmenden Spieler ihre eigenen angemessenen Standards festlegen.
- Unter Berücksichtigung dieser Faktoren kann es für die *Spilleitung* angemessen sein, den Begriff „unangemessene Verzögerung“ weit auszulegen.

25.6b Droppen

Da es für Spieler mit bestimmten Behinderungen aufgrund körperlicher Einschränkungen schwierig oder unmöglich sein kann, zu erkennen, ob sie den Ball aus Kniehöhe *gedroppt* haben, sollte die *Spielleitung* bei der Anwendung von Regel 14.3b (Ball muss auf die richtige Art und Weise *gedroppt* werden) die vernünftige Einschätzung des Spielers akzeptieren, dass er dies getan hat. Außerdem sollte die *Spielleitung* alle zumutbaren Bemühungen akzeptieren, den Ball aus Kniehöhe zu *droppen*, wobei die körperlichen Einschränkungen des Spielers zu berücksichtigen sind.

Siehe „Leitlinien für die Spielleitung“, Abschnitt 5d (mit zusätzlichen Hinweisen zu Regel 25 und Turnieren mit behinderten Spielern).

XI

Definitionen



Abschlag

Der Bereich, von dem der Spieler zu Beginn des Lochs spielen muss: Der *Abschlag* ist ein Rechteck mit zwei *Schlägerlängen* Tiefe, bei dem

- die Vordergrenze definiert ist durch die Linie zwischen den vordersten Punkten von zwei durch die *Spielleitung* gesetzten Abschlagmarkierungen und
- die Seitengrenzen definiert sind durch die Verlängerung der Linien von den äußersten Punkten der Abschlagmarkierungen nach hinten.

Der *Abschlag* ist einer der fünf definierten *Bereiche des Platzes*.

Alle anderen *Abschläge* auf dem *Platz* (gleich ob auf demselben Loch oder einem anderen Loch) sind Teil des Geländes.

Aus

Ist der Bereich außerhalb der durch die *Spielleitung* definierten Platzgrenzen. Alle Bereiche innerhalb dieser Grenzen sind kein *Aus*.

Die Ausgrenze des *Platzes* erstreckt sich vom Boden sowohl nach oben als auch nach unten:

- Das bedeutet, dass jeglicher Boden und alles andere (zum Beispiel jeglicher natürliche oder künstliche Gegenstand) innerhalb der Ausgrenzen nicht „*Aus*“ ist, gleich ob er sich auf, über oder unter der Erdoberfläche befindet.
- Ist ein Gegenstand sowohl innerhalb als auch außerhalb der Ausgrenze (wie Stufen, die an einem Auszaun angebracht sind, oder ein außerhalb verwurzelter Baum mit Ästen, die auf den Platz ragen oder umgekehrt), ist nur der Teil des Gegenstands außerhalb der Grenze im „*Aus*“.

Die Ausgrenze sollte durch Gegenstände oder Linien definiert sein:

- Ausmarkierungen: Wird *Aus* durch Pfähle oder einen Zaun bestimmt, ist die Ausgrenze durch die auf Bodenebene verlaufende Linie entlang der platzseitigen Punkte der Pfähle oder Zaunpfähle definiert (ohne im Winkel angebrachte Stützen) und diese Pfähle oder Zaunpfähle befinden sich im *Aus*.

Wird *Aus* durch andere Gegenstände bestimmt, zum Beispiel eine Mauer, oder möchte die *Spielleitung* einen Auszaun anders behandeln, sollte die *Spielleitung* die Ausgrenze festlegen.

- Linien: Wird *Aus* durch eine farbige Linie auf dem Boden gekennzeichnet, ist die Platzseite der Linie die Ausgrenze und die Linie selbst liegt im *Aus*.

Wird eine Linie auf dem Boden zur Kennzeichnung der Ausgrenze verwendet, können Pfähle benutzt werden, um die Grenze anzuzeigen.

Werden Pfähle benutzt, um die Ausgrenze zu definieren oder anzuzeigen, sind sie *Ausmarkierungen*.

Auspfähle oder Auslinien sollten weiß sein.

Ausmarkierung

Künstliche Gegenstände, die *Aus* definieren oder anzeigen, wie Mauern, Zäune, Pfähle und Geländer, von denen keine straflose Erleichterung gewährt wird.

Dies schließt alle Fundamente und Pfosten von Auszäunen mit ein, **aber** nicht

- im Winkel angebrachte Stützen oder Befestigungsdrähte, die an einer Mauer oder einem Zaun angebracht sind oder
- jegliche Tore, Stufen, Brücken oder ähnliche Konstruktionen, um über oder durch die Mauer oder den Zaun zu gelangen.

Ausmarkierungen gelten als unbeweglich, auch wenn sie oder ein Teil von ihnen beweglich sind (siehe Regel 8.1a).

Ausmarkierungen sind keine *Hemmnisse* oder *Bestandteile des Platzes*.

Ausrüstung

Alles, was vom Spieler oder dem *Caddie* des Spielers benutzt, getragen, gehalten oder mitgeführt wird.

Gegenstände, die der Platzpflege dienen, zum Beispiel Bunkerharken, sind nur *Ausrüstung*, während sie vom Spieler oder *Caddie* gehalten oder getragen werden.

Gegenstände, außer Schlägern, die von jemandem für den Spieler getragen werden, sind keine *Ausrüstung*, selbst wenn sie dem Spieler gehören.

Ausrüstungsregeln

Bestimmungen und andere Regularien bezüglich Schlägern, Bällen und anderen Ausrüstungsgegenständen, die Spieler während der *Runde* verwenden dürfen. *Ausrüstungsregeln* sind unter RandA.org/EquipmentStandards zu finden.

Äußere Einflüsse

Alle Personen oder Dinge, die beeinflussen können, was mit einem Ball, der *Ausrüstung* eines Spielers oder mit dem *Platz* geschieht:

- Jede Person (einschließlich eines anderen Spielers), **ausgenommen** der Spieler, sein *Caddie* oder des Spielers *Partner* oder *Gegner* oder einer ihrer *Caddies*,
- jedes *Tier*,
- jeder natürliche oder künstliche Gegenstand oder Sonstiges (einschließlich eines anderen Balls in Bewegung), **ausgenommen** *Naturkräfte*, und

- künstlich bewegte Luft oder künstlich bewegtes Wasser, wie zum Beispiel durch einen Ventilator oder ein Beregnungssystem.

Ballmarker

Ein künstlicher Gegenstand, wenn er verwendet wird, um die Stelle eines aufzunehmenden Balls zu *markieren*, zum Beispiel ein *Tee*, eine Münze, ein als *Ballmarker* hergestellter Gegenstand oder ein anderer kleiner Ausrüstungsgegenstand.

Wenn sich eine Regel auf das Bewegen eines *Ballmarkers* bezieht, so ist damit ein *Ballmarker* gemeint, der auf dem *Platz* liegt, um die Stelle eines Balls zu *markieren*, der aufgenommen, aber noch nicht *zurückgelegt* worden ist.

Bedingungen, die den Schlag beeinflussen

Die *Lage* des ruhenden Balls des Spielers, der Raum des beabsichtigten *Stands*, der Raum des beabsichtigten Schwungs, die *Spiellinie* und der *Erleichterungsbereich*, in den der Spieler den Ball *droppt* oder hinlegt.

- Der „Raum des beabsichtigten *Stands*“ umfasst die Bereiche, wo der Spieler seine Füße hinstellen wird, und den gesamten Bereich, der nachvollziehbar beeinflussen könnte, wie und wo sich der Körper des Spielers in der Vorbereitung und bei dem beabsichtigten *Schlag* befindet.
- Der „Bereich des beabsichtigten Schwungs“ umfasst die gesamte Fläche, die einen Teil von Rückschwung, Abschwung, Durchschwung oder Vollendung des beabsichtigten *Schlags* nachvollziehbar beeinflussen könnte.
- „*Lage*“, „*Spiellinie*“ und „*Erleichterungsbereich*“ sind definierte Begriffe.

Bekannt oder so gut wie sicher

Der Maßstab für die Entscheidung, was mit dem Ball eines Spielers passierte - zum Beispiel ob der Ball in einer *Penalty Area* zur Ruhe kam, sich *bewegte* oder wodurch eine *Bewegung* verursacht wurde.

Bekannt oder so gut wie sicher bedeutet, dass es mehr als nur möglich oder wahrscheinlich ist. Es bedeutet entweder:

- Es gibt einen schlüssigen Beweis, dass der fragliche Vorgang mit dem Ball des Spielers geschah, zum Beispiel wenn der Spieler oder andere Zeugen dies gesehen haben, oder
- trotz eines sehr geringen Zweifels deuten alle angemessen verfügbaren Informationen darauf hin, dass der fragliche Vorgang mit mindestens 95 Prozent Wahrscheinlichkeit stattgefunden hat.

„Alle angemessen verfügbaren Informationen“ schließt alle Informationen ein, die der Spieler kennt, und alle anderen Informationen, die er mit angemessenem Aufwand und ohne unangemessene Verzögerung bekommen kann.

Zur Feststellung, ob etwas *bekannt oder so gut wie sicher* ist, werden bei der Suche nach einem Ball nur die während der dreiminütigen Suchzeit bekannt gewordenen Tatsachen berücksichtigt.

Beratung

Jeder mündliche Hinweis und jede Handlung (zum Beispiel das Zeigen, welcher Schläger gerade für einen *Schlag* verwendet wurde) mit der Absicht, einen Spieler zu beeinflussen bei

- der Wahl eines Schlägers,
- der Ausführung eines *Schlags* oder
- der Entscheidung, wie während eines Lochs oder der *Runde* zu spielen ist.

Aber: Öffentlich verfügbare Informationen gelten nicht als Beratung, zum Beispiel:

- die Lage von Bereichen oder Sachen auf dem *Platz*, zum Beispiel *Loch*, *Grün*, *Fairway*, *Penalty Areas*, *Bunker* oder Ball eines anderen Spielers,
- die Entfernung von einer Stelle zu einer anderen,
- die Windrichtung oder
- die Regeln.

Bereiche des Platzes

Diese fünf definierten Bereiche bilden den *Platz*:

- das *Gelände*,
- der *Abschlag*, von dem der Spieler zu Beginn des jeweiligen Lochs spielen muss,
- alle *Penalty Areas*,
- alle *Bunker*, und
- das *Grün* des jeweiligen Lochs, das der Spieler spielt.

Bestandteil des Platzes

Ein künstlicher Gegenstand, der von der *Spielleitung* als Teil der Herausforderung beim Spielen des *Platzes* angesehen wird und von dem es keine straflose Erleichterung gibt.

Bestandteile des Platzes werden als unbeweglich behandelt (siehe Regel 8.1a).

Aber erfüllt ein Teil davon (zum Beispiel ein Tor, eine Tür oder ein Teil eines befestigten Kabels) die Anforderungen für ein *bewegliches Hemmnis*, wird dieser Teil als *bewegliches Hemmnis* angesehen.

Von der *Spielleitung* zu *Bestandteilen des Platzes* erklärte künstliche Gegenstände sind keine *Hemmnisse* oder *Ausmarkierungen*.

Bewegliches Hemmnis

Ein *Hemmnis*, das ohne übermäßigen Aufwand und ohne das *Hemmnis* oder den *Platz* zu beschädigen, bewegt werden kann.

Erfüllt ein Teil eines *unbeweglichen Hemmnisses* oder eines *Bestandteils des Platzes* (wie ein Tor, eine Tür oder ein Teil eines befestigten Kabels) diese beiden Bedingungen, wird dieser Teil als *bewegliches Hemmnis* behandelt.

Aber dies trifft nicht zu, wenn der bewegliche Teil eines *unbeweglichen Hemmnisses* oder *Bestandteils des Platzes* nicht bewegt werden soll (zum Beispiel ein loser Stein in einer Steinmauer).

Selbst wenn ein *Hemmnis* beweglich ist, darf die *Spielleitung* dieses zu einem *unbeweglichen Hemmnis* erklären.

Bewegt

Ein Ball gilt als *bewegt*, wenn ein ruhender Ball seine ursprüngliche *Lage* verlässt und an einer anderen Stelle zur Ruhe kommt und dies mit bloßem Auge sichtbar ist (unabhängig davon, ob dies jemand sieht).

Dies trifft zu, gleich ob der Ball sich nach oben, unten oder seitlich aus seiner ursprünglichen *Lage bewegt*.

Schwingt ein ruhender Ball hin und her (auch als „oszillieren“ bezeichnet) und bleibt er in seiner ursprünglichen *Lage* liegen oder kehrt dorthin zurück, hat er sich nicht *bewegt*.

Boden in Ausbesserung

Jeder Teil des *Platzes*, den die *Spielleitung* als *Boden in Ausbesserung* definiert (ob durch Markierung oder anderweitig). Jeglicher definierter *Boden in Ausbesserung* schließt mit ein:

- Jeden Boden innerhalb der Grenzen des definierten Bereichs und
- jederlei Gras, Busch, Baum oder sonstigen wachsenden oder befestigten natürlichen Gegenstand, der in dem definierten Bereich wurzelt, einschließlich jedes Teils dieses Gegenstands, das sich über den Boden außerhalb der Grenzen des definierten Bereichs erstreckt (**jedoch** nicht, wenn ein solcher Gegenstand außerhalb der Grenzen des definierten Bereichs befestigt ist oder sich unterhalb der Bodenoberfläche befindet, zum Beispiel eine Baumwurzel, die Teil eines innerhalb der Grenzen wurzelnden Baums ist).

Boden in Ausbesserung schließt folgende Dinge mit ein, auch wenn die *Spielleitung* sie nicht als solche definiert:

- Jedes von der *Spielleitung* oder Greenkeepern verursachte Loch, das gemacht wurde
 - » bei der Vorbereitung des *Platzes* (zum Beispiel ein Loch, aus dem ein Pfahl entfernt wurde oder das *Loch* auf einem Doppel-*Grün*, das für das Spiel eines

anderen Lochs verwendet wird) oder

- » bei der Platzpflege (zum Beispiel Löcher beim Sodenschneiden, dem Entfernen eines Baumstumpfs oder beim Verlegen von Leitungen, **aber** keine Bodenbelüftungslöcher).
- Angehäuftes Schnittgut, Laub und anderes Material, das zum späteren Abtransport bestimmt ist. **Aber:**
 - » Auf dem *Platz* zum Abtransport angehäuften natürlichen Material ist auch *loser hinderlicher Naturstoff* und
 - » Auf dem *Platz* belassenes Material, das nicht zum Abtransport bestimmt ist, ist kein *Boden in Ausbesserung*, es sei denn, die *Spielleitung* hat es als solchen bestimmt.
- Jede *Tierbehausung* (zum Beispiel ein Vogelnest), die sich so nahe am Ball eines Spielers befindet, dass der *Schlag* oder *Stand* des Spielers sie beschädigen könnte, **außer** wenn die Behausung von *Tieren* geschaffen wurde, die als *lose hinderliche Naturstoffe* definiert sind (zum Beispiel Würmer oder Insekten).

Die Grenze von *Boden in Ausbesserung* sollte durch Pfähle, Linien oder physische Merkmale gekennzeichnet werden:

- Pfähle: Bei der Kennzeichnung durch Pfähle wird die Grenze des *Bodens in Ausbesserung* durch die äußeren Punkte der Pfähle auf Bodenhöhe definiert und die Pfähle befinden sich im *Boden in Ausbesserung*.
- Linien: Bei Kennzeichnung durch eine Linie auf dem Boden ist die Grenze des *Bodens in Ausbesserung* die äußere Kante der Linie und die Linie selbst befindet sich im *Boden in Ausbesserung*.
- Physische Merkmale: Bei Kennzeichnung durch physische Merkmale (wie ein Blumenbeet oder einen Sodengarten) sollte die *Spielleitung* bekannt geben, wodurch die Grenze des *Bodens in Ausbesserung* gekennzeichnet ist.

Ist die Grenze des *Bodens in Ausbesserung* durch Linien oder physische Merkmale gekennzeichnet, können Pfähle verwendet werden, um zu zeigen, wo der *Boden in Ausbesserung* ist.

Werden Pfähle benutzt, um die Grenzen von *Boden in Ausbesserung* zu kennzeichnen oder anzuzeigen, sind sie *Hemmnisse*.

Bunker

Eine besonders vorbereitete Fläche mit Sand, oft eine Vertiefung, von der Grassoden oder Erde entfernt wurde.

Nicht zum Bunker gehören:

- eine Bunkerkante, eine Mauer oder Bunkerwand, die aus Erde, Gras, geschichteten Soden oder künstlichem Material besteht, am Rande einer angelegten Fläche,

- Erde oder jeder wachsende oder befestigte natürliche Gegenstand (zum Beispiel Gras, Büsche oder Bäume) innerhalb der Grenzen der vorbereiteten Fläche,
- Sand, der aus dem *Bunker* herausgespült wurde oder außerhalb der Bunkergrenze liegt und
- alle anderen Sandflächen auf dem *Platz*, die nicht innerhalb der Grenze der vorbereiteten Fläche liegen (zum Beispiel Wüsten oder andere natürliche Sandflächen sowie die manchmal als „Waste Areas“ bezeichneten Flächen).

Bunker sind einer der fünf definierten *Bereiche des Platzes*.

Eine *Spielleitung* darf eine vorbereitete Sandfläche zum Bestandteil des *Geländes* erklären (dies bedeutet, es ist kein *Bunker*) oder eine nicht besonders vorbereitete Sandfläche zum *Bunker* erklären.

Wird ein *Bunker* repariert und die *Spielleitung* erklärt den ganzen *Bunker* zu *Boden in Ausbesserung*, wird dieser als *Gelände* behandelt (dies bedeutet, es ist kein *Bunker*).

Das in dieser Definition und in Regel 12 benutzte Wort „Sand“ schließt jedes sandähnliche Material ein, das zur Bunkerfüllung verwendet wird (zum Beispiel zerstoßene Muscheln), wie auch jedes mit dem Sand vermischte Erdreich.

Caddie

Jemand, der einen Spieler während der *Runde* wie folgt unterstützt:

- Tragen, Befördern oder Handhaben von Schlägern. Eine Person, die während des Spiels die Schläger eines Spielers trägt, befördert (zum Beispiel mit einem Cart oder Trolley) oder handhabt, ist der *Caddie* des Spielers, auch wenn er nicht vom Spieler als *Caddie* benannt wird, **außer** er tut dies nur, um Schläger, Tasche oder Trolley des Spielers aus dem Weg zu räumen oder um aus Höflichkeit zu helfen (zum Beispiel einen vom Spieler liegen gelassenen Schläger zu holen).
- Beratung erteilen. Der *Caddie* eines Spielers ist die einzige Person (mit Ausnahme des *Partners* oder dessen *Caddie*), den ein Spieler um Rat fragen darf.

Ein *Caddie* darf den Spieler auch anderweitig in Übereinstimmung mit den Regeln unterstützen (siehe Regel 10.3b).

Dreiball

Eine Form des *Lochspiels*, bei der

- jeder von drei Spielern gleichzeitig ein Einzel-*Lochspiel* gegen die beiden anderen Spieler spielt und
- jeder Spieler einen Ball spielt, der für beide *Lochspiele* zählt.

Droppen

Einen Ball halten und loslassen, dass er durch die Luft fällt, mit der Absicht, dass er zum Ball *im Spiel* wird.

Lässt der Spieler einen Ball los, ohne ihn *ins Spiel* bringen zu wollen, wurde der Ball nicht *gedroppt* und ist nicht *im Spiel* (siehe Regel 14.4).

Jede Regel zur Erleichterung weist einen bestimmten *Erleichterungsbereich* aus, in dem der Ball *gedroppt* werden und zur Ruhe kommen muss.

Nimmt er Erleichterung in Anspruch, muss der Spieler den Ball aus Kniehöhe loslassen, sodass der Ball

- senkrecht nach unten fällt, ohne dass der Spieler ihn wirft, dreht, rollt oder eine andere Bewegung verwendet, die beeinflussen könnte, wo der Ball zur Ruhe kommen wird und
- weder den Spieler noch seine *Ausrüstung* berührt, bevor er den Boden trifft (siehe Regel 14.3b).

Ehre

Bezeichnet das Recht eines Spielers, als erster vom *Abschlag* zu spielen (siehe Regel 6.4).

Eingebettet

Der Ball des Spielers ist *eingebettet*, wenn er in Folge des vorigen *Schlags* des Spielers in seinem eigenen Einschlagloch liegt und sich zum Teil unter der Bodenoberfläche befindet.

Ein Ball muss nicht unbedingt den Boden berühren, um *eingebettet* zu sein (zum Beispiel können Gras und *lose hinderliche Naturstoffe* zwischen dem Ball und dem Boden liegen).

Eingelocht

Ein Ball ist *eingelocht*, wenn er nach einem *Schlag* im *Loch* zur Ruhe gekommen ist und sich vollständig unterhalb der *Grün*oberfläche befindet.

Beziehen sich die Regeln auf „*eingelocht*“ oder „*einlochen*“, bedeutet dies, dass der Ball des Spielers *eingelocht* ist.

Für den speziellen Fall, dass ein Ball am *Flaggenstock* ruht, der im *Loch* steht, siehe Regel 13.2c (Ball gilt als *eingelocht*, wenn er sich teilweise unterhalb der *Grün*oberfläche befindet).

Erleichterungsbereich

Der Bereich, in dem ein Spieler einen Ball *droppen* muss, wenn er nach einer Regel Erleichterung in Anspruch nimmt. Mit Ausnahme der Erleichterung „auf der Linie zu-

rück“ (siehe Regeln 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b und 19.3) verlangt jede Erleichterungsregel vom Spieler die Nutzung eines bestimmten *Erleichterungsbereichs*, dessen Größe und Lage von diesen drei Faktoren abhängt:

- Bezugspunkt: Der Punkt, von dem ausgehend die Größe des *Erleichterungsbereichs* gemessen wird.
- Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: Der *Erleichterungsbereich* ist eine oder zwei *Schlägerlängen* vom Bezugspunkt, **aber** mit gewissen Einschränkungen:
- Einschränkungen bei der Lage des Erleichterungsbereichs: Die Lage des *Erleichterungsbereichs* kann auf verschiedene Weise begrenzt sein, sodass zum Beispiel:
 - » er nur in bestimmten definierten *Bereichen des Platzes* liegt, zum Beispiel nur im *Gelände* oder nicht in einem *Bunker* oder einer *Penalty Area*,
 - » er nicht näher zum Loch liegt als der Bezugspunkt oder er außerhalb einer *Penalty Area* oder einem *Bunker* liegen muss, wenn davon Erleichterung in Anspruch genommen wird, oder
 - » dort keine Beeinträchtigung durch den Umstand besteht (wie in der zutreffenden Regel definiert), wenn davon Erleichterung in Anspruch genommen wird.

Bei Erleichterung „auf der Linie zurück“ muss der Spieler auf der Linie an einer Stelle *droppen*, die von der angewendeten Regel erlaubt ist und die Stelle, an der der Ball nach dem *Droppen* zum ersten Mal den Boden berührt, schafft einen *Erleichterungsbereich* von einer *Schlägerlänge* in jeder Richtung von diesem Punkt aus.

Muss ein Spieler erneut oder zum zweiten Mal *droppen*, wenn er „auf der Linie zurück“ Erleichterung in Anspruch nimmt, kann der Spieler:

- Die Stelle wechseln, an der der Ball *gedroppt* wird (zum Beispiel näher zum *Loch* oder weiter vom *Loch droppen*), der *Erleichterungsbereich* wechselt in Abhängigkeit von diesem Punkt, oder
- In einem anderen *Bereich des Platzes droppen*.

Wird so verfahren, ändert das nichts an der Anwendung von Regel 14.3c.

Werden *Schlägerlängen* zum Bestimmen der Größe eines *Erleichterungsbereichs* verwendet, darf der Spieler unmittelbar über einen Graben, ein Loch oder etwas Ähnliches und direkt über oder durch einen Gegenstand (zum Beispiel Baum, Zaun, Mauer, Tunnel, Drainage oder Sprinklerkopf) messen, **aber** er darf nicht durch Bodenwellen hindurch messen.

Siehe Leitlinien für die Spielleitung, Abschnitt 21 (Die *Spielleitung* darf bei bestimmten Erleichterungsverfahren die Benutzung einer Dropzone als *Erleichterungsbereich* durch den Spieler erlauben oder vorschreiben).

Falscher Ball

Jeder andere Ball, außer des Spielers

- Ball *im Spiel* (sei es der ursprüngliche Ball oder ein *neu eingesetzter Ball*),
- *provisorischer Ball* (bevor er nach Regel 18.3c aufgegeben wird) oder
- zweiter Ball im *Zählspiel*, gespielt nach den Regeln 14.7b oder 20.1c.

Beispiele für einen *falschen Ball* sind:

- Eines anderen Spielers Ball *im Spiel*,
- ein verirrter Ball, und
- der eigene Ball des Spielers, der *Aus* ist, *verloren* oder aufgenommen und noch nicht zurück *ins Spiel* gebracht wurde.

Falscher Ort

Jede andere Stelle auf dem *Platz* als diejenige, an der der Spieler seinen Ball nach den Regeln spielen muss oder darf.

Beispiele für das Spielen von einem *falschen Ort* sind:

- Spielen eines aufgenommenen oder *bewegten* Balls, ohne ihn *zurückzulegen*, oder nachdem er an einer falschen Stelle *zurückgelegt* wurde, wenn eine Regel es verlangt, den aufgenommenen oder *bewegten* Ball an dessen ursprüngliche Stelle *zurückzulegen*.
- Spielen eines *gedropten* Balls von außerhalb des vorgeschriebenen *Erleichterungsbereichs*.
- Erleichterung nach einer falschen Regel in Anspruch nehmen, sodass der Ball an einem Ort *gedroppt* und gespielt wird, der nach den Regeln nicht zulässig ist.
- Spielen eines Balls aus einer *Spielverbotszone* oder wenn eine *Spielverbotszone* den beabsichtigten Schwung oder *Stand* des Spielers beeinträchtigt.

In den folgenden Situationen hat der Spieler nicht vom *falschen Ort* gespielt:

- Wenn ein Ball von außerhalb des *Abschlags* gespielt wird zu Beginn eines Lochs oder beim Versuch, diesen Fehler zu beheben (siehe Regel 6.1b), oder
- wenn ein Ball von dort gespielt wird, wo er zur Ruhe kam, nachdem der Spieler es versäumte, einen *Schlag* zu wiederholen, zu dem er verpflichtet war.

Falsches Grün

Jedes andere *Grün* auf dem *Platz* als das *Grün* des Lochs, das vom Spieler gerade gespielt wird. *Falsches Grün* schließt ein:

- Die *Grüns* aller anderen Löcher (die der Spieler zu dieser Zeit nicht spielt),
- das übliche *Grün* eines Lochs, an dem auf ein zeitweiliges *Grün* gespielt wird und
- alle Übungsgrüns zum Putten, Chippen oder Pitchen, wenn nicht von der *Spielleitung* durch Platzregel ausgeschlossen.

Falsche Grüns sind Teil des *Geländes*.

Flaggenstock

Eine von der *Spielleitung* bereitgestellte bewegliche Stange, die in das *Loch* gesetzt wird, um den Spielern dessen Lage anzuzeigen. *Flaggenstock* schließt das Fahnen-tuch und jegliche anderen an der Stange befestigten Materialien oder Gegenstände mit ein.

Wird ein künstlicher oder natürlicher Gegenstand verwendet, um die Lage des *Lochs* zu zeigen, zum Beispiel ein Schläger oder ein Stab, wird dieser Gegenstand bei der Anwendung der Regeln genauso behandelt wie der *Flaggenstock*.

Die Anforderungen an einen *Flaggenstock* sind in den *Ausrüstungsregeln* enthalten.

Gegner

Die Person, gegen die ein Spieler in einem *Lochspiel* spielt. Der Begriff „*Gegner*“ gilt nur im *Lochspiel*.

Gelände

Der gesamte *Platz* **mit Ausnahme** der anderen vier definierten Bereiche: (1) der *Abschlag*, von dem der Spieler zu Beginn des gerade zu spielenden Lochs spielen muss, (2) alle *Penalty Areas*, (3) alle *Bunker* und (4) das *Grün* des Lochs, das der Spieler gerade spielt.

Das *Gelände* schließt mit ein:

- alle Abschlagflächen auf dem *Platz* außer dem *Abschlag* und
- alle *falschen Grüns*.

Grün

Die Fläche des Lochs, auf dem der Spieler gerade spielt,

- die speziell zum Putten vorbereitet ist oder
- die die *Spielleitung* als das *Grün* definiert hat (zum Beispiel bei der Nutzung eines zeitweiligen *Grüns*).

Auf dem *Grün* eines Lochs befindet sich das *Loch*, in das der Spieler einen Ball zu spielen versucht.

Das *Grün* ist einer der fünf definierten *Bereiche des Platzes*. Alle *Grüns* der anderen Löcher, die der Spieler gerade nicht spielt, bezeichnet man als *falsche Grüns* und sind Teil des *Geländes*.

Die Grenze eines *Grüns* ist dadurch definiert, dass dort die besonders vorbereitete Fläche beginnt (zum Beispiel dort, wo das Gras besonders geschnitten ist, um die Grenze zu zeigen), es sei denn die *Spielleitung* legt die Grenze anders fest (zum Beispiel durch eine Linie oder Punkte).

Wenn ein *Doppelgrün* für das Spiel zweier verschiedener Löcher genutzt wird,

- wird die gesamte vorbereitete Fläche mit den zwei *Löchern* als *Grün* des jeweils gespielten Lochs angesehen.
- **Aber:** Die *Spielleitung* darf eine Grenze definieren, die das *Doppelgrün* in verschiedene *Grüns* teilt, sodass beim Spielen eines dieser Löcher durch einen Spieler der Teil des *Doppelgrüns*, der beim Spielen des anderen Lochs benutzt wird, als *falsches Grün* gilt.

Grundstrafe

Im *Lochspiel* Lochverlust, im *Zählspiel* zwei Strafschläge.

Hemmnis

Jeder künstliche Gegenstand, **ausgenommen Bestandteile des Platzes** und *Ausmarkierungen*. Beispiele für *Hemmnisse*:

- Straßen und Wege mit künstlicher Oberfläche, einschließlich ihrer künstlichen Begrenzungen,
- Gebäude und Schutzhütten,
- Beregnungsdeckel, Abflüsse sowie Beregnungs- oder Schaltkästen,
- Pfähle, Mauern, Geländer, Zäune (**aber** nicht, wenn sie *Ausmarkierungen* sind, die die Ausgrenze des *Platzes* kennzeichnen oder anzeigen),
- Golfcarts, Mäher, Autos und andere Fahrzeuge,
- Mülleimer, Wegweiser und Bänke,
- *Ausrüstung* der Spieler, *Flaggenstöcke* und Harken.

Ein *Hemmnis* ist entweder ein *bewegliches Hemmnis* oder ein *unbewegliches Hemmnis*. Erfüllt ein Teil eines *unbeweglichen Hemmnisses* (z. B. ein Tor, eine Tür oder ein Teil eines befestigten Kabels) die Anforderungen an ein *bewegliches Hemmnis*, gilt dieser Teil als *bewegliches Hemmnis*.

Farbpunkte und Linien, wie sie zur Festlegung von Grenzen und *Penalty Areas* verwendet werden, sind keine *Hemmnisse*.

Siehe Leitlinien für die Spielleitung, Abschnitt 8; Musterplatzregel F-23 (Die *Spielleitung* darf eine Platzregel erlassen, die bestimmte *Hemmnisse* als zeitweilige unbewegliche Hemmnisse definiert, bei denen besondere Erleichterungsverfahren gelten).

Im Spiel

Status eines Balls, wenn dieser auf dem *Platz* liegt und zum Spielen eines Lochs verwendet wird.

- Ein Ball ist zum ersten Mal an einem Loch *im Spiel*, sobald
 - » der Spieler von innerhalb des *Abschlags* einen *Schlag* danach macht oder
 - » im *Lochspiel*, sobald ein Spieler einen *Schlag* von außerhalb des *Abschlags* gemacht hat und der *Gegner* diesen *Schlag* nicht nach Regel 6.1b für ungültig erklärt.
- Dieser Ball bleibt *im Spiel*, bis er *eingelocht* ist, **ausgenommen** er ist nicht mehr *im Spiel*:
 - » wenn er vom *Platz* aufgenommen wird,
 - » wenn er *verloren* ist (auch wenn er auf dem *Platz* zur Ruhe kommt) oder im *Aus* zur Ruhe kommt oder
 - » wenn ein anderer Ball für ihn *eingesetzt* wurde, auch wenn dies nicht durch eine Regel erlaubt war.

Ein Ball, der nicht *im Spiel* ist, ist ein *falscher Ball*.

Der Spieler kann nicht mehr als einen Ball zur gleichen Zeit *im Spiel* haben. (Siehe Regel 6.3d für eingeschränkte Fälle, in denen ein Spieler auf einem Loch mehr als einen Ball zur gleichen Zeit *im Spiel* haben kann.)

Beziehen sich die Regeln auf einen Ball in Ruhe oder Ball in Bewegung, ist damit ein Ball *im Spiel* gemeint.

Wurde ein *Ballmarker* hingelegt, um die Stelle eines Balls *im Spiel* zu *markieren*,

- ist der nicht aufgenommene Ball noch *im Spiel*, und
- ist ein Ball, der *markiert*, aufgenommen und *zurückgelegt* wurde, *im Spiel*, auch wenn der *Ballmarker* nicht entfernt wurde.

Lage

Die Stelle, an der ein Ball liegt, und jeder wachsende oder befestigte natürliche Gegenstand, jedes *unbewegliche Hemmnis*, jeder *Bestandteil des Platzes* oder jede *Ausmarkierung*, die den Ball berührt oder sich unmittelbar daneben befindet.

Lose hinderliche Naturstoffe und *bewegliche Hemmnisse* sind nicht Teil der *Lage* eines Balls.

Loch

Das *Loch* auf dem *Grün* ist der Endpunkt des zu spielenden Lochs:

- Das *Loch* muss einen Durchmesser von 108 mm (4,25 Inch) haben und mindestens 101,6 mm (4 Inch) tief sein.
- Wird ein Einsatz verwendet, darf dessen äußerer Durchmesser 108 mm (4,25 Inches) nicht überschreiten. Der Einsatz muss mindestens 25,4 mm (1 Inch) unter der *Grün*oberfläche eingelassen sein, es sei denn die Bodenbeschaffenheit macht einen kleineren Abstand zur Oberfläche erforderlich.

Das Wort „Loch“ (wenn es nicht kursiv als Definition verwendet wird) wird in den Regeln zur Bezeichnung des Teils des *Platzes* verwendet, der in Zusammenhang mit einem bestimmten *Abschlag*, *Grün* und *Loch* steht. Das Spielen eines Lochs beginnt auf dem *Abschlag* und endet, wenn der Ball auf dem *Grün eingelocht* wurde (oder wenn die Regeln anderweitig ein Loch als beendet ansehen).

Lochspiel

Eine Spielform, in der ein Spieler oder eine *Partei* eine oder mehrere *Runden* im direkten Vergleich gegen einen *Gegner* oder eine *Gegenpartei* spielt:

- Ein Spieler oder eine *Partei* gewinnt ein *Loch* im Lochspiel, indem er/sie das Loch in weniger Schlägen (gespielte *Schläge* einschließlich Strafschläge) beendet und
- das Spiel ist gewonnen, wenn ein Spieler oder eine *Partei* mehr Löcher Vorsprung vor dem *Gegner* oder der *Gegenpartei* hat, als noch zu spielen sind.

Lochspiel kann als Einzel-*Lochspiel* (in dem ein Spieler direkt gegen einen *Gegner* spielt), als *Dreiball* oder als *Vierer* oder *Vierball Lochspiel* zwischen *Parteien* aus zwei *Partnern* gespielt werden.

Lose hinderliche Naturstoffe

Unbefestigte natürliche Gegenstände, zum Beispiel:

- Steine, loses Gras, Blätter, Zweige und Stöcke,
- tote *Tiere* und *tierische* Abfälle;
- Würmer, Insekten und ähnliche *Tiere*, die leicht entfernt werden können und die Hügel oder Netze, die sie bauen (zum Beispiel Aufgeworfenes von Würmern und Ameisenhögel), sowie

- Klumpen aus fester Erde (einschließlich Pfropfen aus Bodenbelüftungslöchern).

Solche natürlichen Gegenstände sind nicht lose, wenn sie:

- befestigt sind oder wachsen,
- fest im Boden eingebettet sind (das heißt, sie sind nicht leicht aufzunehmen) oder
- dem Ball anhaften.

Sonderfälle:

- **Sand und loses Erdreich** sind keine *losen hinderlichen Naturstoffe* (es sei denn, es handelt sich um einen Hügel, der von einem Wurm, Insekt oder ähnlichen *Tier* gemacht wurde).
- **Tau, Reif und Wasser** sind keine *losen hinderlichen Naturstoffe*.
- **Schnee und natürliches Eis** sind (anders als Reif) entweder *lose hinderliche Naturstoffe* oder, wenn sie sich auf dem Boden befinden, *zeitweiliges Wasser* je nach Wahl des Spielers.
- **Spinnweben** sind *lose hinderliche Naturstoffe*, obwohl sie an anderen Gegenständen befestigt sind.
- **Lebende Insekten auf einem Ball** sind *lose hinderliche Naturstoffe*.

Markieren

Das Anzeigen der Stelle eines ruhenden Balls entweder durch

- Hinlegen eines *Ballmarkers* unmittelbar hinter oder unmittelbar neben den Ball oder
- Hinhalten eines Schlägers auf den Boden, unmittelbar hinter oder unmittelbar neben den Ball.

Dies geschieht, um die Stelle anzuzeigen, an die der Ball nach dem Aufnehmen *zurückgelegt* werden muss.

Maximum Score

Eine Form des *Zählspiels*, in dem das Ergebnis eines Spielers oder einer *Partei* durch die *Spielleitung* auf eine Höchstzahl von Schlägen (gespielte *Schläge* einschließlich Strafschläge) je Loch eingeschränkt wird, wie Doppel-Par, eine festgesetzte Zahl oder Netto-Doppel-Bogey.

Nächstgelegener Punkt der vollständigen Erleichterung

Der Bezugspunkt bei Inanspruchnahme von strafloser Erleichterung wegen *ungewöhnlicher Platzverhältnisse* (Regel 16.1), Gefährdung durch *Tiere* (Regel 16.2), einem *falschen Grün* (Regel 13.1f), oder einer *Spielverbotszone* (Regel 16.1f, 17.1e) oder nach bestimmten Platzregeln.

Es ist der geschätzte Punkt, an dem der Ball liegen würde,

- der der ursprünglichen Stelle des Balls am nächsten ist, **aber** nicht näher zum *Loch* als diese,
- im vorgeschriebenen *Bereich des Platzes* liegt und
- an dem es keine Beeinträchtigung (entsprechend der in Anspruch genommenen Regel) durch den Umstand gibt, von dem Erleichterung in Anspruch genommen wird für den *Schlag*, den der Spieler von der ursprünglichen Stelle aus gemacht hätte, wenn dort der Umstand nicht vorhanden wäre.

Zum Schätzen dieses Bezugspunktes muss der Spieler den Schläger, *Stand*, Schwung und die *Spiellinie* bestimmen, die er für diesen *Schlag* gewählt hätte.

Der Spieler muss diesen *Schlag* nicht durch Einnahme des tatsächlichen *Standes* und Schwingen des gewählten Schlägers simulieren (**aber** es wird empfohlen, dass der Spieler grundsätzlich auf diese Weise verfährt, um zu einer genauen Schätzung zu kommen).

Der *nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung* bezieht sich nur auf den speziellen Umstand, von dem Erleichterung in Anspruch genommen wird, und kann an einer Stelle liegen, an der Beeinträchtigung durch etwas anderes besteht:

- Nimmt der Spieler Erleichterung in Anspruch und wird er danach durch einen anderen Umstand beeinträchtigt, für den Erleichterung gewährt wird, darf der Spieler erneut Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er einen neuen *nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung* von diesem neuen Umstand bestimmt.
- Erleichterung muss jeweils einzeln von jedem Umstand in Anspruch genommen werden, **und nur** in dem Fall kann der Spieler von beiden Umständen gleichzeitig Erleichterung in Anspruch nehmen (nach der Feststellung des *nächstgelegenen Punkts vollständiger Erleichterung* von beiden Umständen), wenn es, nachdem zuvor von jedem Umstand einzeln Erleichterung in Anspruch genommen worden war, angemessen erscheint anzunehmen, dass immer wieder von einem der Umstände Beeinträchtigung auftreten wird, wenn weiter so verfahren wird.

Naturkräfte

Die Auswirkung der Natur, zum Beispiel Wind, Wasser oder wenn etwas ohne ersichtlichen Grund durch die Schwerkraft geschieht.

Neu eingesetzter Ball

Ersetzt eines Spielers Ball *im Spiel*, den er gerade benutzt, um ein Loch zu spielen, durch einen anderen Ball, der zum Ball *im Spiel* wird.

Ein anderer Ball ist *eingesetzt*, wenn dieser Ball auf irgendeine Weise anstelle des ursprünglichen Balls *ins Spiel* gebracht wurde (siehe Regel 14.4), gleich ob der ursprüngliche Ball

- *im Spiel* war oder
- nicht mehr *im Spiel* war, da er vom *Platz* aufgenommen wurde oder *verloren* oder *im Aus* war.

Ein *neu eingesetzter Ball* ist des Spielers Ball *im Spiel*, auch wenn

- er auf falsche Weise oder an einem *falschen Ort* zurückgelegt, *gedroppt* oder hingelegt wurde oder
- der Spieler den ursprünglichen Ball nach den Regeln wieder ins Spiel hätte bringen müssen, anstatt einen anderen Ball *neu einzusetzen*.

Par/Bogey

Eine Form des *Zählspiels*, die die Zählweise des *Lochspiels* verwendet, wobei

- ein Spieler oder eine *Partei* ein Loch gewinnt oder verliert, wenn dieses mit weniger oder mehr Schlägen (gespielte *Schläge* einschließlich Strafschläge) als dem von der *Spilleitung* festgelegten Soll-Ergebnis beendet wird und
- das Turnier von dem Spieler oder der *Partei* gewonnen wird, der/die die höhere Anzahl gewonnener Löcher im Vergleich zu den verlorenen Löchern aufweist (das heißt die Summe der gewonnenen Löcher abzüglich der Anzahl der verlorenen Löcher).

Partei

Zwei oder mehr *Partner*, die gemeinsam in einer *Runde* im *Lochspiel* oder *Zählspiel* antreten.

Jede Gruppe von *Partnern* ist eine *Partei*, gleich ob jeder *Partner* seinen eigenen Ball spielt (*Vierball*) oder ob die *Partner* gemeinsam einen Ball spielen (*Vierer*).

Eine *Partei* ist nicht das gleiche wie eine Mannschaft. In einem Mannschaftsturnier besteht jede Mannschaft aus Spielern, die als Einzelpersonen oder als *Parteien* konkurrieren.

Partner

Ein Spieler, der zusammen mit einem anderen Spieler als *Partei* in einem *Lochspiel* oder *Zählspiel* spielt.

Penalty Area

Ein Bereich, von dem Erleichterung mit einem Strafschlag in Anspruch genommen werden darf, wenn der Ball des Spielers dort zur Ruhe kommt.

Eine *Penalty Area* ist:

- jegliches Gewässer auf dem *Platz* (ob von der *Spielleitung* gekennzeichnet oder nicht), einschließlich einem Meer, See, Teich, Fluss, Graben, Drainagegraben oder einem anderen offenen Wasserlauf (auch wenn er kein Wasser enthält) und
- jeder andere Teil des *Platzes*, den die *Spielleitung* als *Penalty Area* kennzeichnet.

Eine *Penalty Area* ist einer der fünf definierten *Bereiche des Platzes*.

Es gibt zwei verschiedene Arten von *Penalty Areas*, die sich durch die zur Kennzeichnung verwendete Farbe unterscheiden:

- Gelbe *Penalty Areas* (mit gelben Linien oder gelben Pfählen gekennzeichnet) geben dem Spieler zwei Möglichkeiten der Erleichterung (Regeln 17.1d(1) oder (2)).
- Rote *Penalty Areas* (mit roten Linien oder roten Pfählen gekennzeichnet) geben dem Spieler zusätzlich zu den beiden Erleichterungsverfahren bei gelben *Penalty Areas* eine zusätzliche Möglichkeit der seitlichen Erleichterung (Regel 17.1d(3)).

Ist die Farbe einer *Penalty Area* von der *Spielleitung* nicht gekennzeichnet oder angegeben, wird sie als rote *Penalty Area* behandelt.

Die Grenze einer *Penalty Area* erstreckt sich vom Boden sowohl nach oben als auch nach unten:

- Dies bedeutet, dass jeglicher Boden und alles andere (wie jeglicher natürliche oder künstliche Gegenstand) innerhalb der Grenze Teil der *Penalty Area* ist, gleich ob er sich auf, oberhalb oder unter der Erdoberfläche befindet.
- Ist ein Gegenstand sowohl innerhalb als auch außerhalb der *Penalty Area* (zum Beispiel eine Brücke über die *Penalty Area* oder ein innerhalb verwurzelter Baum mit Ästen, die über die Grenze hinausragen oder umgekehrt), ist nur der Teil des Gegenstands innerhalb der Grenze Teil der *Penalty Area*.

Die Grenze einer *Penalty Area* sollte durch Pfähle, Linien oder physische Merkmale gekennzeichnet werden:

- Pfähle: Wenn sie durch Pfähle gekennzeichnet ist, wird die Grenze der *Penalty Area* durch die Linie zwischen den äußersten Punkten der Pfähle auf Bodenhöhe definiert und die Pfähle befinden sich innerhalb der *Penalty Area*.
- Linien: Wenn sie durch eine farbige Linie auf dem Boden gekennzeichnet ist, ist die Grenze der *Penalty Area* die äußere Kante der Linie und die Linie selbst befindet sich in der *Penalty Area*.
- Physische Merkmale: Wenn sie durch physische Merkmale (wie einen Strand oder Wüstenbereich oder eine Stützmauer) definiert ist, sollte die *Spielleitung* bekannt geben, wie die Grenze der *Penalty Area* bestimmt ist.

Ist die Grenze einer *Penalty Area* durch Linien oder durch physische Merkmale definiert, können Pfähle verwendet werden, um zu zeigen, wo die *Penalty Area* ist.

Werden Pfähle benutzt, um die Grenze einer *Penalty Area* zu definieren oder anzuzeigen, sind diese *Hemmnisse*.

Hat eine *Spielleitung* irrtümlicherweise einen Teil eines eindeutig zur *Penalty Area* gehörenden Gewässers bei der Festlegung der Grenze einer *Penalty Area* ausgeschlossen (zum Beispiel durch die Platzierung von Pfählen an Stellen, die dazu führen, dass ein Teil des Gewässers im *Gelände* zu liegen scheint), ist dieser Bereich Teil der *Penalty Area*.

Ist die Grenze eines Gewässers nicht durch die *Spielleitung* definiert worden, wird diese *Penalty Area* durch ihre natürliche Grenze bestimmt (das heißt dort, wo der Boden abzufallen beginnt, um die Vertiefung zu bilden, die Wasser enthalten kann).

Enthält ein offenes Gewässer üblicherweise kein Wasser (zum Beispiel ein Drainagegraben oder ein Regensammelbecken, das außer nach größeren Niederschlägen trocken ist), darf die *Spielleitung* dieses als Teil des *Geländes* definieren (was bedeutet, dass es keine *Penalty Area* ist).

Platz

Der gesamte Bereich des Spiels innerhalb aller durch die *Spielleitung* bestimmten Platzgrenzen:

- Alle Bereiche innerhalb der Platzgrenzen sind Teil des *Platzes*.
- Alle Bereiche außerhalb der Platzgrenzen sind *Aus* und nicht Teil des *Platzes*.
- Die Platzgrenze erstreckt sich vom Boden aus sowohl nach oben wie nach unten.

Der *Platz* setzt sich aus den fünf definierten *Bereichen des Platzes* zusammen.

Provisorischer Ball

Ein anderer Ball, der gespielt wird, wenn der soeben vom Spieler gespielte Ball

- im *Aus* sein kann oder
- außerhalb einer *Penalty Area* verloren sein kann.

Ein *provisorischer Ball* ist nicht des Spielers Ball *im Spiel*, es sei denn, er wird nach Regel 18.3c zum Ball *im Spiel*.

Punkt der größtmöglichen verfügbaren Erleichterung

Der Bezugspunkt für straflose Erleichterung aus *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* in einem *Bunker* (Regel 16.1c) oder auf dem *Grün* (Regel 16.1d), wenn es keinen *nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung* gibt.

Es ist der geschätzte Punkt, an dem der Ball liegen würde und der

- am nächsten zur ursprünglichen Stelle des Balls, **aber** nicht näher zum *Loch* als diese,

- im geforderten *Bereich des Platzes* liegt und
- an dem die *ungewöhnlichen Platzverhältnisse* den *Schlag* am wenigsten beeinträchtigen, den der Spieler von der ursprünglichen Stelle gemacht hätte, wenn der Umstand nicht vorhanden wäre.

Zum Schätzen dieses Bezugspunktes muss der Spieler den Schläger, *Stand*, Schwung und die *Spiellinie* bestimmen, die er für den *Schlag* gewählt hätte.

Der Spieler muss diesen *Schlag* nicht durch Einnahme des tatsächlichen *Stand*s und Schwingen des gewählten Schlägers simulieren (**aber** es wird empfohlen, dass der Spieler grundsätzlich auf diese Weise verfährt, um zu einer genauen Schätzung zu kommen).

Der *Punkt der größtmöglichen verfügbaren Erleichterung* wird ermittelt durch den Vergleich der jeweiligen Beeinträchtigung der *Lage* des Balls, des Spielers Raum des beabsichtigten *Stand*s und Schwungs und, nur auf dem *Grün*, der Beeinträchtigung der *Spiellinie*. Zum Beispiel bei Erleichterung von *zeitweiligem Wasser*:

- kann der *Punkt der größtmöglich verfügbaren Erleichterung* dort sein, wo der Ball in flacherem Wasser liegen würde als dort, wo der Spieler stehen würde (der *Stand* mehr betroffen ist als *Lage* und Schwung) oder der Ball in tieferem Wasser wäre als der *Stand* des Spielers (*Lage* und Schwung mehr betroffen wären als der *Stand*)
- auf dem *Grün* kann der *Punkt der größtmöglichen verfügbaren Erleichterung* abhängen von der *Spiellinie*, bei der der Ball durch die seichteste Stelle oder die kürzeste Strecke von *zeitweiligem Wasser* rollen muss.

Referee

Ein Offizieller, der von der *Spielleitung* bestimmt wurde, Tatsachenentscheidungen zu treffen und die Regeln anzuwenden.

Im *Lochspiel* hängen die Pflichten und Befugnisse eines *Referees* von den ihm zugewiesenen Aufgaben ab:

- Wird ein *Referee* einer Gruppe für die ganze *Runde* zugewiesen, ist er dafür verantwortlich, bei jedem Regelverstoß einzuschreiten, den er beobachtet oder der ihm berichtet wird (siehe Regel 20.1b(1)).
- Wird ein *Referee* mehreren Gruppen oder bestimmten Löchern oder Abschnitten des *Platzes* zugewiesen, ist er nicht befugt, in einem *Lochspiel* einzuschreiten, es sei denn:
 - » Ein Spieler in einem *Lochspiel* hat eine Frage zu den Regeln oder bittet um eine Entscheidung (siehe Regel 20.1b(2)).
 - » Ein oder mehrere Spieler in einem *Lochspiel* verstoßen eventuell gegen Regel 1.2b (Verhaltensrichtlinien), Regel 1.3b(1) (Zwei oder mehr Spieler vereinbaren, eine Regel oder eine ihnen bekannte Strafe außer Acht zu lassen oder nicht anzuwenden), Regel 5.6a (Unangemessene Verzögerung) oder Regel 5.6b (Zügiges Spiel).

- » Ein Spieler erscheint zu spät an seinem ersten *Abschlag* (siehe Regel 5.3), oder
- » die Suchzeit nach dem Ball eines Spielers erreicht drei Minuten (siehe Regel 5.6a und Definition „Verloren“).

Im *Zählspiel* ist ein *Referee* dafür verantwortlich, bei jedem Regelverstoß tätig zu werden, den er sieht oder der ihm berichtet wird. Dies gilt unabhängig davon, ob der *Referee* einer Gruppe für die ganze *Runde* zugewiesen ist oder ob er mehrere Gruppen, bestimmte Löcher oder Abschnitte des *Platzes* zu beobachten hat.

Die Aufgaben eines *Referees* können im *Lochspiel* und im *Zählspiel* durch die *Spielleitung* eingeschränkt werden.

Runde

Eine *Runde* besteht aus 18 oder weniger Löchern, die in der von der *Spielleitung* festgelegten Reihenfolge gespielt werden.

Schlag

Die Vorwärtsbewegung des Schlägers, um den Ball zu schlagen.

Aber ein *Schlag* wurde nicht ausgeführt, wenn der Spieler:

- während des Abschwungs entscheidet, den Ball nicht zu schlagen und dies durch absichtliches Anhalten des Schlägerkopfes vermeidet, bevor dieser den Ball erreicht oder, wenn er nicht in der Lage ist anzuhalten, durch absichtliches Verfehlen des Balls.
- versehentlich während eines Übungsschwungs oder in der Vorbereitung zum *Schlag* den Ball trifft.

Der Ausdruck „einen Ball spielen“ in den Regeln bedeutet dasselbe wie „einen *Schlag* ausführen“.

Das Ergebnis des Spielers für ein Loch oder eine *Runde* wird als eine Anzahl von „Schlägen“ oder „ausgeführten Schlägen“ beschrieben, das bedeutet sowohl alle *Schläge* als auch irgendwelche Strafschläge (siehe Regel 3.1c).

Schlag und Distanzverlust

Das Verfahren und die Strafe, wenn ein Spieler nach den Regeln 17, 18 oder 19 Erleichterung in Anspruch nimmt, indem er einen Ball von der Stelle des vorigen *Schlags* spielt (siehe Regel 14.6).

Der Begriff *Schlag und Distanzverlust* bedeutet, dass der Spieler sowohl

- einen Strafschlag erhält und
- jeden Distanzvorteil zum *Loch* gegenüber der Stelle des vorigen *Schlags* verliert.

Schlägerlänge

Die Länge des längsten der 14 (oder weniger) Schläger, mit Ausnahme des Putters, die der Spieler während der *Runde* hat.

Eine *Schlägerlänge* ist eine Maßeinheit, die verwendet wird bei der Bestimmung des *Abschlags* des Spielers auf jedem Loch und bei der Bestimmung des *Erleichterungsbereichs* für den Spieler, wenn er nach einer Regel Erleichterung in Anspruch nimmt.

Um diese Bereiche zu messen, wird die Länge des ganzen Schlägers, beginnend an der Spitze des Schlägers bis zum oberen Ende des Griffs, verwendet. **Aber** etwas am Griff-Ende Befestigtes ist nicht Teil der *Schlägerlänge*.

Schwerwiegender Verstoß

Ein schwerwiegender Verstoß liegt im *Zählspiel* vor, wenn das Spielen vom *falschen Ort* möglicherweise zu einem bedeutenden Vorteil für den Spieler führen könnte im Vergleich zu dem *Schlag*, der vom richtigen Ort zu spielen war.

Um bei diesem Vergleich zu entscheiden, ob es sich um einen *schwerwiegenden Verstoß* handelt, müssen unter anderem folgende Umstände berücksichtigt werden:

- die Schwierigkeit des *Schlags*,
- die Entfernung des Balls zum *Loch*,
- die Auswirkungen von Hindernissen auf der *Spiellinie* und
- die *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*.

Im *Lochspiel* gibt es keinen *schwerwiegenden Verstoß*, da ein Spieler das Loch verliert, wenn er vom *falschen Ort* spielt.

Scorekarte

Das Dokument, auf dem das Ergebnis eines Spielers für jedes Loch im *Zählspiel* eingetragen wird.

Die *Scorekarte* darf in jeder von der *Spielleitung* gebilligten Papier- oder elektronischen Form vorliegen, die es ermöglicht,

- die Ergebnisse des Spielers lochweise einzutragen,
- dass der *Zähler* und der Spieler die Ergebnisse bestätigen, entweder durch physische Unterschrift oder durch ein von der *Spielleitung* gebilligtes Verfahren der elektronischen Bestätigung.

Im *Lochspiel* ist keine *Scorekarte* erforderlich, kann aber von den Spielern benutzt werden, um den Stand des *Lochspiels* festzuhalten.

Spielleitung

Die für ein Turnier oder den *Platz* verantwortliche Person oder Gruppe.

Spiellinie

Die Linie, auf der sich der Ball nach Absicht des Spielers nach dem *Schlag* bewegen soll, einschließlich eines angemessenen Bereichs auf dieser Linie oberhalb des Bodens und zu beiden Seiten der Linie.

Die *Spiellinie* ist nicht unbedingt eine gerade Linie zwischen zwei Punkten (zum Beispiel kann sie eine Kurve sein, je nachdem wohin der Spieler seinen Ball spielen will).

Spielverbotszone

Ein Teil des *Platzes*, auf dem die *Spielleitung* das Spiel verboten hat. Eine *Spielverbotszone* muss entweder als Teil *ungewöhnlicher Platzverhältnisse* oder als Teil einer *Penalty Area* definiert sein.

Die *Spielleitung* darf *Spielverbotszonen* aus beliebigem Grund einrichten, zum Beispiel:

- zum Schutz der *Tierwelt*, von *Tierbehausungen* und Biotopen,
- zur Vermeidung von Schäden an jungen Bäumen, Blumenbeeten, Sodengärten, frisch verlegten Soden oder anderen Anpflanzungen,
- zum Schutz der Spieler vor Gefahren und
- zur Erhaltung von Orten mit historischer oder kultureller Bedeutung.

Die *Spielleitung* sollte die Grenze einer *Spielverbotszone* mit einer Linie oder Pfählen kennzeichnen und die Linie oder die Pfähle (oder die Köpfe dieser Pfähle) sollten die *Spielverbotszone* verdeutlichen als verschieden von den üblichen *ungewöhnlichen Platzverhältnissen* oder *Penalty Areas* ohne *Spielverbotszone*.

Stableford

Eine Form des *Zählspiels*, in der:

- das Ergebnis eines Spielers oder einer *Partei* für ein Loch auf Punkten beruht, die durch den Vergleich der Anzahl der Schläge des Spielers oder der *Partei* auf dem Loch (gespielte *Schläge* einschließlich Strafschläge) mit einem von der *Spielleitung* festgelegten Zielergebnis für das Loch vergeben werden und
- das Turnier von dem Spieler oder der *Partei* mit den meisten Punkten aller *Runden* gewonnen wird.

Stand

Die Position der Füße und des Körpers eines Spielers bei der Vorbereitung auf einen *Schlag* und bei dessen Ausführung.

Siehe Regel 25.4d (Für Spieler, die eine Mobilitätshilfe verwenden, wird die Definition angepasst um die Position der Mobilitätshilfe bei der Vorbereitung und Ausführung des Schlags zu umfassen).

Tee

Ein Gegenstand, der verwendet wird, um einen Ball für den *Abschlag* über den Boden zu heben. Es darf nicht länger als 101,6 Millimeter (4 Inches) sein und muss den *Ausrüstungsregeln* entsprechen.

Tier

Jedes lebende Wesen des Tierreichs (außer Menschen), einschließlich Säugetieren, Vögeln, Reptilien, Amphibien und Wirbellosen (zum Beispiel Würmern, Insekten, Spinnen und Krustentieren).

Tierloch

Jedes Loch, das von einem *Tier* gegraben wurde, **außer** das Loch wurde von *Tieren* gegraben, die auch als *lose hinderliche Naturstoffe* gelten (zum Beispiel Würmer oder Insekten).

Der Begriff *Tierloch* schließt mit ein:

- das von dem *Tier* aus dem Loch gegrabene lose Material,
- jegliche niedergetretene Spur oder Laufwege, die in das Loch führen und
- jeglichen Bereich des Bodens, der durch das unterirdisch grabende *Tier* hochgedrückt oder verändert wurde.

Einzelne *Tierspuren*, die nicht Teil einer niedergetretenen Spur oder von Laufwegen sind, die in ein *Tierloch* führen, sind kein *Tierloch*.

Unbewegliches Hemmnis

Jedes *Hemmnis*, das:

- nicht ohne unangemessenen Aufwand oder ohne das *Hemmnis* oder den *Platz* zu beschädigen, bewegt werden kann und
- anderweitig nicht die Definition eines *beweglichen Hemmnisses* erfüllt.

Die *Spielleitung* darf jegliches *Hemmnis* als *unbewegliches Hemmnis* definieren, auch wenn es der Definition eines *beweglichen Hemmnisses* entspricht.

Ungewöhnliche Platzverhältnisse

Jeder der vier definierten Umstände:

- *Tierloch,*
- *Boden in Ausbesserung,*
- *unbewegliches Hemmnis,* oder
- *zeitweiliges Wasser.*

Verbessern

Das Verändern einer oder mehrerer *Bedingungen, die den Schlag beeinflussen*, oder anderer physischen Gegebenheiten, die das Spiel beeinflussen, damit ein Spieler möglicherweise einen Vorteil für einen *Schlag* erlangt.

Verloren

Ein Ball gilt als *verloren*, wenn er nicht innerhalb von drei Minuten gefunden wird, nachdem der Spieler oder sein *Caddie* (oder der *Partner* des Spielers oder dessen *Caddie*) die Suche nach ihm begonnen haben. Ein Ball wird nicht *verloren* durch die Erklärung des Spielers, der Ball sei verloren.

Verzögert ein Spieler absichtlich den Beginn der Suche, um anderen Personen die Suche in seinem Auftrag zu ermöglichen, beginnt die Suchzeit, sobald der Spieler in der Lage gewesen wäre zu suchen, wenn er das Erreichen des Suchbereichs nicht absichtlich verzögert hätte.

Beginnt die Suche und wird dann vorübergehend berechtigterweise unterbrochen (zum Beispiel, weil der Spieler wegen einer Spielunterbrechung die Suche einstellt oder weil er zur Seite geht, während ein anderer Spieler spielt) oder hat der Spieler versehentlich einen *falschen Ball* identifiziert,

- zählt die zwischen der Unterbrechung und der Wiederaufnahme der Suche verstrichene Zeit nicht, und
- zählt die Zeit vor der Unterbrechung und nach der Wiederaufnahme der Suche zur insgesamt erlaubten Suchzeit von drei Minuten.

Vierball

Eine Form des Spiels, bei der *Parteien* von zwei *Partnern* gegeneinander spielen, wobei jeder Spieler seinen eigenen Ball spielt. Die Schlagzahl einer *Partei* für ein Loch ist die niedrigere Schlagzahl der beiden *Partner* auf diesem Loch.

Ein *Vierball* kann als *Lochspiel*-Turnier zwischen einer *Partei* von zwei *Partnern* und einer anderen *Partei* von zwei *Partnern* gespielt werden oder als *Zählspiel*-Turnier zwischen mehreren *Parteien* von zwei *Partnern*.

Vierer

Eine Form des Spiels, bei dem zwei *Partner* als *Partei* spielen, indem sie an jedem Loch abwechselnd einen Ball spielen.

Ein *Vierer* kann als *Lochspiel*-Turnier zwischen einer *Partei* von zwei *Partnern* und einer anderen *Partei* von zwei *Partnern* gespielt werden oder als *Zählspiel*-Turnier zwischen mehreren *Parteien* von zwei *Partnern*.

Zähler

Im *Zählspiel* die Person, die dafür verantwortlich ist, die Ergebnisse eines Spielers auf der *Scorekarte* des Spielers einzutragen und anschließend zu bestätigen. Der *Zähler* kann ein anderer Spieler sein, **aber** kein *Partner*.

Die *Spieleitung* kann den *Zähler* des Spielers bestimmen oder den Spielern sagen, wie sie einen *Zähler* auswählen können.

Zählspiel

Eine Spielform, bei der ein Spieler oder eine *Partei* gegen alle anderen Spieler oder *Parteien* in einem Turnier spielt.

In der Standardform des *Zählspiels* (siehe Regel 3.3)

- ist das Ergebnis eines Spielers oder einer *Partei* für eine *Runde* die Gesamtzahl der Schläge (gespielte *Schläge* einschließlich Strafschläge) um auf jedem Loch *einzu-lochen* und
- der Gewinner ist der Spieler oder die *Partei*, der/die alle *Runden* mit den wenigsten Gesamtschlägen beendet.

Andere Formen des *Zählspiels* mit unterschiedlichen Zählweisen sind *Stableford*, *Maximum Score* und *Par / Bogey* (siehe Regel 21).

Alle Formen des *Zählspiels* können entweder als Einzel-Turnier (jeder Spieler spielt für sich) oder in Turnieren mit *Parteien* aus *Partnern* (*Vierer* oder *Vierball*) gespielt werden.

Zeitweiliges Wasser

Jede vorübergehende Ansammlung von Wasser auf der Bodenoberfläche (zum Beispiel Pfützen, entstanden durch Regen oder Beregnung, oder wenn ein Gewässer über seine Ufer tritt), die

- nicht in einer *Penalty Area* ist und
- zu sehen ist, bevor oder nachdem der Spieler seinen *Stand* einnimmt (ohne seine Füße übermäßig niederzudrücken).

Es reicht nicht aus, wenn der Boden nass, matschig oder weich ist oder dass das Wasser kurzzeitig sichtbar ist, wenn der Spieler auf den Boden tritt. Eine Ansammlung von Wasser muss bestehen bleiben, bevor oder nachdem der *Stand* eingenommen wird.

Sonderfälle:

- **Tau und Reif** sind kein *zeitweiliges Wasser*.
- **Schnee und natürliches Eis** sind (anders als Reif) je nach Wahl des Spielers entweder *lose hinderliche Naturstoffe* oder, wenn sie sich auf dem Boden befinden, *zeitweiliges Wasser*.
- **Künstlich hergestelltes Eis** ist ein *Hemmnis*.

Zurücklegen

Einen Ball mit der Hand hinlegen und loslassen mit der Absicht, dass er dann *im Spiel* ist.

Legt der Spieler einen Ball ohne die Absicht hin, dass dieser *ins Spiel* kommt, wurde dieser Ball nicht *zurückgelegt* und ist nicht *im Spiel* (siehe Regel 14.4).

Wenn es aufgrund einer Regel erforderlich ist, einen Ball *zurückzulegen*, bestimmt die zutreffende Regel immer, an welche bestimmte Stelle der Ball *zurückgelegt* werden muss.

Siehe Regeln 25.3d und 25.4e (Für Spieler mit Amputation und Spieler, die eine Mobilitätshilfe einsetzen, wird die Definition angepasst, um das *Zurücklegen* des Balls mit Hilfe von *Ausrüstung* zu erlauben).

Index



Index

Dieser Index enthält keine Verweise auf die Definitionen. Die Definitionen sind im Text kursiv gesetzt und werden alphabetisch im Abschnitt „Definitionen“ aufgeführt - Siehe Seiten 240-266.

	Regel	Seite
Abschlag	6.2	66
- Abschlagmarkierungen bewegen	6.2b(4)	68
- Ball darf aufgeteet werden	6.2b(2)	67
- Erlaubte Verbesserungen	6.2b(3)	68
- Wann Ball auf dem Abschlag ist	6.2b(1)	66
- Wann Regeln für Abschlag gelten	6.2a	66
Angemessene Beurteilung	1.3b(2)	26
Anpassungen für Spieler mit Behinderungen	25	228
- Allgemeine Bestimmungen für alle Kategorien von Behinderungen	25.6	237
- Ball aufnehmen und zurücklegen	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d	230, 231, 231, 231, 231, 232, 233, 237
- Ball dropen	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	231, 231, 232, 238
- Einschränkung, hinter dem Spieler zu stehen - Blinde Spieler	25.2d	230
- Für blinde Spieler	25.2	229
- Für Spieler mit Amputation	25.3	231
- Für Spieler, die Mobilitätshilfen benutzen	25.4	232
- Für Spieler mit intellektueller Beeinträchtigung	25.5	236
- Hilfe durch eine Hilfsperson, eine andere Person oder einen Betreuer	25.2a, 25.4a, 25.5a	229, 232, 236
- Hinlegen von Gegenständen als Hilfe bei der Ausrichtung für blinde Spieler	25.2c	229
- Seitliche Erleichterung für Spieler mit Mobilitätshilfen auf Rädern	25.4m	235
- Spieler darf nur eine Hilfsperson haben	25.2b, 25.4c, 25.5b	229, 233, 236
- Spieler mit sowohl intellektuellen wie körperlichen Beeinträchtigungen	25.5e	237
- Status von Prothesen	25.3a	231
- Verankerung des Schlägers	25.3b, 25.4h	231, 234
- Wenn das Berühren von Sand nicht zu einer Strafe führt	25.2f, 25.4l	230, 235

	Regel	Seite
Aus	2.1	29
- Ball im Aus, was tun	18.2b	182
- Wann Ball Aus ist	18.2a(2)	181
Ausrüstung		
- Audio und Video	4.3a(4)	52
- Auskunft zu Wind und Wetter	4.3a(2)	51
- Dehnungsgeräte und Trainingshilfen	4.3a(6)	53
- Entfernung- und Richtungsangaben	4.3a(1)	51
- Handschuhe und Hilfsmittel zum Greifen	4.3a(5)	53
- Medizinische Ausnahmen	4.3b(1)	54
- Status von Prothesen	25.3a	231
- Tape oder ähnliche Bandagen	4.3b(2)	54
- Verwendung von Mobilitätshilfen	25.4f	233
- Vor oder während der Runde erhaltene Information	4.3a(3)	52
Ball		
- Behindert Spiel - Irgendwo	15.3b	153
- Bricht in Stücke	4.2b, 4.2c	49, 49
- Eingekerbt oder gesprungen	4.2c	49
- Neu eingesetzter Ball	4.2c(2), 14.2	50, 130
- Unterstützt Spiel - auf dem Grün	15.3a	152
- Zulässiger Ball	4.2a	49
Ball aufnehmen	14.1b	129
Ball aufnehmen und zurücklegen	siehe auch Ball zurücklegen	
- Ball reinigen	14.1c	129
- Stelle muss markiert werden	14.1a	128
- Ursprünglicher Ball muss verwendet werden	14.2a	130
- Wer Ball aufnehmen darf	14.1b	129
- Wer Ball aufnehmen darf - Spieler mit Behinderungen	25.2g, 25.4a, 25.5d	230, 232, 237
- Wer Ball zurücklegen darf	14.2b	130
- Wer Ball zurücklegen darf - Spieler mit Behinderungen	25.2h, 25.3c, 25.4a	231, 231, 232
- Wie der Ball zurückgelegt wird	14.2b(2)	130
- Wie der Ball zurückgelegt wird - Spieler mit Behinderungen	25.3d, 25.4e	231, 233
Ball bewegt		
- Durch andere Person	9.6	93
- Durch anderen Spieler im Zählspiel	9.6	93

	Regel	Seite
- Durch äußeren Einfluss	9.6	93
- Durch Caddie	9.4	91
- Durch Caddie des Gegners im Lochspiel	9.5	92
- Durch Gegner im Lochspiel	9.5	92
- Durch Gegner im Lochspiel, wann Strafe anfällt	9.5b	93
- Durch Partner	22.2, 23.5b	213, 220
- Durch Spieler	9.4	91
- Durch Spieler, wann Strafe anfällt	9.4b	91
- Durch Tier	9.6	93
- Durch Wind, Wasser oder Naturkräfte	9.3	90
- Entscheiden, ob sich der Ball bewegt hat	9.2a	89
- Entscheiden, was die Bewegung des Balls verursachte	9.2b	89
- Unterstützt Spiel - auf dem Grün	15.3a	152
- Während des Rückschwungs oder Schlags	9.1b	88
Ball dropen		
- Absichtlich abgelenkt	14.3d	137
- Ball kommt außerhalb des Erleichterungsbereichs zur Ruhe	14.3c(2)	136
- Ball muss im Erleichterungsbereich gedroppt werden und dort zur Ruhe kommen	14.3c(1)	135
- Ursprünglicher Ball oder anderer Ball darf benutzt werden	14.3a	133
- Versehentlich abgelenkt, nachdem Ball Boden trifft	14.3c	135
- Wie Ball zu dropen ist	14.3b	133
- Wie Ball zu dropen ist - Spieler mit Behinderungen	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	231, 231, 232, 238
Ball identifizieren		
- Ball beim Identifizieren versehentlich bewegt	7.4	80
- Ball zum Identifizieren aufnehmen	7.3	79
- Wie der Ball identifiziert wird	7.2	79
Ball im Spiel		
	14.4	139
Ball in Bewegung		
- Absichtlich Bedingungen verändern, um Ball in Bewegung zu beeinflussen	11.3	108
- Absichtlich von Person abgelenkt oder aufgehalten	11.2	106
- Ball auf dem Grün aufnehmen	11.3	108
- Flaggenstock bewegen	11.3	108
- Trifft äußeren Einfluss	11.1	104
- Trifft Person	11.1	104
- Trifft Mobilitätshilfe	25.4k	235

	Regel	Seite
Ball neu einsetzen	6.3b	63
Ball reinigen	14.1c	129
Ball spielen, wie er liegt	9.1a	88
Ball suchen		
- Ball versehentlich beim Suchen bewegt	7.4	80
- Redlich nach dem Ball suchen	7.1a	78
- Sand bei der Suche bewegt	7.1b	79
Ball zurücklegen		
- Stelle, an die der Ball zurückzulegen ist	14.2c	131
- Ursprüngliche Lage verändert - außer im Sand	14.2d(2)	131
- Ursprüngliche Lage verändert im Sand	14.2d(1)	131
- Wer einen Ball zurücklegen darf	14.2b(1)	130
- Wer einen Ball zurücklegen darf - Spieler mit Behinderungen	25.2h, 25.3c, 25.4a	231, 231, 232
- Wie Ball zurückzulegen ist	14.2b(2)	130
- Zurückgelegter Ball bleibt nicht an ursprünglicher Stelle liegen	14.2e	132
Ballmarker		
- Aufgenommen oder bewegt	9.7	94
- Strafe für Gegner, wenn aufgenommen oder bewegt	9.7b	94
- Unterstützt oder behindert Spiel	15.3c	154
Bedingungen absichtlich verändert		
- Andere äußere Bedingungen beeinflussend	8.2	86
- Anderen Spielers Ball beeinflussend	8.3	87
- Lage des Balls beeinflussend	8.2, 22.2, 23.5b	86, 213, 220,
- Verbotene Handlungen	8.3b	87
Bedingungen verbessern		
- Bedingungen, die den Schlag beeinflussen	8.1	81
- Erlaubte Handlungen	8.1b	82
- Nicht erlaubte Handlungen	8.1a	82
- Wiederherstellen verbesserter Bedingungen	8.1c	84
Bedingungen verschlechtert	8.1d	85
Beratung und andere Hilfe		
- Beratung	10.2a	97
- Gegenstände, die bei der Ausrichtung helfen	10.2b(3)	99
- Gegenstände, die bei der Ausrichtung helfen - Spieler mit Behinderungen	25.2c	229

	Regel	Seite
- Hilfe durch Hilfsperson, andere Person oder Betreuer - Spieler mit Behinderungen	25.2a, 25.4a, 25.5a	229, 232, 236
- Physische Hilfe und Schutz vor den Elementen	10.2b(5)	100
- Spiellinie	10.2b	98
Bewegliche Hemmnisse		
- Ball nicht gefunden	15.2b	152
- Entfernen beweglicher Hemmnisse	15.2a(1)	149
- Erleichterung auf dem Grün	15.2a(3)	151
- Erleichterung, ausgenommen auf dem Grün	15.2a(2)	150
Boden in Ausbesserung	Siehe ungewöhnliche Platzverhältnisse	
Bruttoergebnis	3.1c(1)	33
Bunker		
- Bewegliche Hemmnisse	12.2a, 15.2	113, 149
- Gefährdung durch Tiere	16.2	162
- Lose hinderliche Naturstoffe	12.2a, 15.1	113, 148
- Ungewöhnliche Platzverhältnisse	16.1c	158
- Unspielbarer Ball	19.3	190
- Unspielbarer Ball - Für Spieler, die eine Mobilitätshilfe auf Rädern benutzen	25.4n	235
- Wann ein Ball im Bunker ist	12.1	113
- Wann Sand berühren strafflos bleibt	12.2b(2)	114
- Wann Sand berühren strafflos bleibt - Spieler mit Behinderung	25.4l	235
- Wann Sand berühren zu Strafe führt	12.2b(1)	113
Caddie		
- Anpassung für Spieler mit Behinderungen	25.2e, 25.4j, 25.5d	230, 234, 237
- Caddie gemeinsam einsetzen	10.3a(2)	101
- Einschränkung, hinter dem Spieler zu stehen	10.2b(4)	99
- Einschränkung, hinter dem Spieler zu stehen - Blinde Spieler	25.2d	230
- Immer zulässige Handlungen	10.3b(1)	102
- Mit Zustimmung des Spielers zulässige Handlungen	10.3b(2)	103
- Nur ein Caddie zu gleicher Zeit erlaubt	10.3a(1)	101
- Regelverstoß	10.3c	103
- Unzulässige Handlungen	10.3b(3)	103

	Regel	Seite
Dreiball Lochspiel		
- Ball oder Ballmarker vom Gegner aufgenommen oder bewegt	21.4c	212
- Spielen außerhalb der Reihenfolge	21.4b	212
Eingebetteter Ball		
- Wann Erleichterung zulässig ist	16.3a	164
- Wie Erleichterung zu nehmen ist	16.3b	165
Falscher Ball		
- Ball des Spielers von anderem Spieler gespielt	6.3c(2)	71
- Schlag nach falschem Ball ausführen	6.3c(1)	71
Falscher Ort		
- Berichtigung oder nicht	14.7b(1)	144
- Kein schwerwiegender Verstoß	14.7b	144
- Schwerwiegender Verstoß	14.7b	144
- Stelle, von der Ball gespielt werden muss	14.7a	143
Fehler berichtigen		
- Wann berichtigt werden kann	14.5a	140
- Wann Strafe anfällt	14.5c	141
- Wann Wechsel des Verfahrens erlaubt	14.5b	140
Flaggenstock		
- Ball ruht am Flaggenstock, der im Loch steckt	13.2c	124
- Ball trifft Flaggenstock oder Flaggenstock bedienende	13.2b(2)	123
Person		
- Flaggenstock aus dem Loch entfernen	13.2b(1)	122
- Flaggenstock im Loch belassen	13.2a	121
Gefährliches Tier		
- Wann Erleichterung erlaubt ist	16.2a	162
- Wie Erleichterung zu nehmen ist	16.2b	163
Gelände	2.2a	29
Golfspiel	1.1	24
Grün	13	116
- Absichtliches Prüfen	13.1e	118
- Ball oder Ballmarker durch Naturkräfte bewegt	13.1d(2)	118
- Ball oder Ballmarker versehentlich bewegt	13.1d(1)	118
- Ball ragt über den Lochrand	13.3	125
- falsches Grün	13.1f	119
- Markieren, Aufnehmen, Reinigen	13.1b	116
- Sand und loses Erdreich entfernen	13.1c(1)	117
- Schäden ausbessern	13.1c(2)	117

	Regel	Seite
- Wann Ball auf dem Grün ist	13.1a	116
Gruppen		
- Lochspiel	5.4a	58
- Zählspiel	5.4b	58
Hilfspersonen		
- Hilfe durch Hilfsperson, andere Person oder Betreuer - Spieler mit Behinderungen	25.2a, 25.4a, 25.4b, 25.5a	229, 232, 232, 236
- Spieler darf nur eine Hilfsperson haben Spieler mit Behinderungen	25.2b, 25.4c, 25.5b	229, 233, 236
Künstliche Wege	Siehe Ungewöhnliche Platzverhältnisse	
Loch beenden	6.5	76
Loch beginnen		
- Von innerhalb des Abschlags spielen - Lochspiel	6.1b(1)	65
- Von innerhalb des Abschlags spielen - Zählspiel	6.1b(2)	66
- Wann Loch beginnt	6.1a	65
Lochspiel		
- Eigene Rechte und Interessen wahren	3.2d(4)	38
- Gegner Anzahl ausgeführter Schläge mitteilen	3.2d(1)	36
- Gegner über Strafe informieren	3.2d(2)	37
- Geteiltes Lochspiel fortsetzen	3.2a(4)	34
- Handicaps anwenden	3.2c	36
- Loch gewinnen	3.2a(1)	33
- Loch teilen	3.2a(2)	34
- Lochspiel gewinnen	3.2a(3)	34
- Schenken	3.2b	35
- Stand des Lochspiels kennen	3.2d(3)	38
- Wann Ergebnis endgültig ist	3.2a(5)	34
Lose hinderliche Naturstoffe		
- Ball bei deren Entfernen bewegt	15.1b	149
- Entfernen loser hinderlicher Naturstoffe	15.1a	148
Mannschaftsturniere		
- Begriffe	24.2	224
- Beratung	24.4	225
- Mannschaftskapitän	24.3	225

	Regel	Seite
Maximum Score		
- Aufschreiben des Ergebnisses	21.2b	207
- Ball absichtlich abgelenkt	21.2d	209
- Strafen	21.2c	208
- Wann Runde endet	21.2e	209
Nettoergebnis	3.1c(2)	33
Par/Bogey		
- Aufschreiben des Ergebnisses	21.3b	209
- Ball absichtlich abgelenkt	21.3d	211
- Strafen	21.3c	210
- Wann Runde endet	21.3e	211
Penalty Area		
- Ball innerhalb Penalty Area gespielt ist verloren, Aus oder unspielbar	17.2b	179
- Ball innerhalb Penalty Area gespielt kommt in Penalty Area zur Ruhe	17.2a	175
- Ball nicht gefunden	17.1c	171
- Ball spielen, wie er liegt	17.1b	170
- Erleichterungsmöglichkeiten für gelbe Penalty Area	17.1d	171
- Erleichterungsmöglichkeiten für rote Penalty Area	17.1d	171
- Erleichterungsmöglichkeiten für rote Penalty Area für Spieler mit Mobilitätshilfen auf Rädern	25.4m	235
- Keine Erleichterung nach anderen Regeln	17.3	179
- Spielverbotszone	17.1e	174
- Wann Ball in Penalty Area ist	17.1a	170
- Wie Erleichterung genommen wird	17.1d	171
Platz		
- Ball berührt zwei Bereiche	2.2c	31
- Besondere Bereiche	2.2b	30
Provisorischer Ball		
- Ankündigung eines provisorischen Balls	18.3b	183
- Mehrfaches Spielen eines provisorischen Balls	18.3c(1)	184
- wann provisorischer Ball aufzugeben ist	18.3c(3)	186
- wann provisorischer Ball zum Ball im Spiel wird	18.3c(2)	184
- wann zulässig	18.3a	183
Regelfälle		
- falsche Regelentscheidung berichtigen	20.2d	199
- Lochspiel	20.1b	194
- Nicht von den Regeln erfasste Fälle	20.3	201

	Regel	Seite
- Regelentscheidungen durch die Spielleitung	20.2b	198
- Regelentscheidungen durch Referee	20.2a	198
- Spieler disqualifizieren, nachdem das Ergebnis des Lochspiels endgültig ist	20.2e	200
- Spieler disqualifizieren, nachdem ein Zählspiel beendet ist	20.2e	200
- Standard des „bloßen Auges“ bei Videobeweisen anwenden	20.2c	199
- Unangemessene Verzögerung vermeiden	20.1a	194
- Zählspiel	20.1c	196
Regeln		
- Anwenden der Regeln	1.3b(1)	26
- Bedeutung der Regeln	1.3a	25
Runde beenden	5.3b	58
Runde beginnen	5.3a	57
Schlag annulliert	14.6	141
Schlag ausführen		
- Ball bewegt sich im Wasser	10.1d	97
- Ball bewegt sich nach Beginn des Rückschwungs	10.1d	97
- Ball fällt vom Tee	10.1d	97
- Redlich nach dem Ball schlagen	10.1a	95
- Schläger verankern	10.1b	95
- Schläger verankern - Spieler mit Behinderungen	25.3b, 25.4h	231, 234
- Über der Spiellinie stehen	10.1c	96
- Über der Spiellinie stehen - für Spieler, die Mobilitätshilfen benutzen	25.4i	234
Schlag und Distanzverlust		
- Erneut aus Gelände, Penalty Area oder Bunker spielen	14.6b	143
- Erneut vom Abschlag spielen	14.6a	142
- Erneut vom Grün spielen	14.6c	143
Schlag und Distanzverlust Erleichterung	18.1	180
Schläger		
- Benutzen oder Instandsetzen von auf der Runde beschädigtem Schläger	4.1a(2)	44
- Hinzufügen oder Ersetzen von Schlägern	4.1b(3),(4)	46
- Höchstzahl von 14 Schlägern	4.1b(1)	45
- Schläger aus dem Spiel nehmen	4.1c	48
- Schläger gemeinsam benutzen	4.1b(2), 22.5, 23.7	46, 215, 221
- Spieleigenschaften verändern	4.1a(3)	44
- Zulässige Schläger	4.1a(1)	43

	Regel	Seite
Spiel unterbrechen		
- Ball aufnehmen	5.7d(1)	64
- Ball oder Ballmarker während Spielunterbrechung bewegt	5.7d(2)	64
- Blitzgefahr	5.7a	61
- Durch Übereinkunft im Lochspiel	5.7a	61
- Normale Unterbrechung durch die Spielleitung	5.7b(2)	62
- Sofortige Unterbrechung durch die Spielleitung	5.7b(1)	62
- Spiel wieder aufnehmen	5.7c	63
- Unterbrechung durch die Spielleitung	5.7a	61
- Wann Spieler das Spiel unterbrechen dürfen oder müssen	5.7a	61
Spielformen: Andere	21.5	212
Spielformen: Lochspiel oder Zählspiel	3.1a	32
Spielgeschwindigkeit		
- Außerhalb der Reihenfolge spielen	5.6b(2)	61
- Empfehlungen	5.6b(1)	60
- Ready Golf	5.6b, 6.4	60, 72
- Richtlinien zur Spielgeschwindigkeit	5.6b(3)	61
- Unangemessene Spielverzögerung	5.6a	60
- Unangemessene Spielverzögerung - Spieler mit Behinderungen	25.6a	237
Spielreihenfolge		
- Erneut vom Abschlag spielen	6.4c	74
- Lochspiel	6.4a(1)	72
- Lochspiel - Spielen außerhalb der Reihenfolge	6.4a(2)	73
- Provisorischen Ball spielen ausgenommen auf dem Abschlag	6.4d(2)	75
- Provisorischen Ball vom Abschlag spielen	6.4c	74
- Ready Golf	6.4b(2)	74
- Vierball	23.6	221
- Vierer	22.3, 22.4	214, 214
- Wenn Erleichterung genommen wird	6.4d(1)	75
- Zählspiel	6.4b(1)	73
Spielverbotszone	16.1f, 17.1e	161, 174
Stableford		
- Aufschreiben des Ergebnisses	21.1b	204
- Ball absichtlich abgelenkt	21.1d	207
- Strafen	21.1c	206
- Wann Runde endet	21.1e	207

	Regel	Seite
Strafen	1.3c	27
Tierlöcher	Siehe Ungewöhnliche Platzverhältnisse	
Üben		
- Üben während des Spielens eines Lochs	5.5a	59
- Üben während Spielunterbrechung	5.5c	59
- Üben zwischen zwei Löchern	5.5b	59
- Vor oder zwischen den Runden - Lochspiel	5.2a	57
- Vor oder zwischen den Runden - Zählspiel	5.2b	57
Unbewegliches Hemmnis	Siehe Ungewöhnliche Platzverhältnisse	
Ungewöhnliche Platzverhältnisse		
- Aufnehmen, um zu bestimmen, ob Erleichterung erlaubt ist	16.4	167
- Ball nicht gefunden	16.1e	160
- Boden in Ausbesserung	16.1	155
- Bunker	16.1c	158
- Gelände	16.1b	157
- Grün	16.1d	160
- Penalty Area	16.1a(2)	157
- Schlag eindeutig unvernünftig	16.1a(3)	157
- Spielverbotszone	16.1f	161
- Wann Erleichterung erlaubt ist	16.1a(1)	155
Unspielbarer Ball		
- Bunker - Erleichterung außerhalb	19.3b	191
- Bunker - Erleichterung außerhalb für Spieler, die eine Mobilitätshilfe auf Rädern benutzen	25.4n	235
- Bunker - Erleichterung innerhalb	19.3a	190
- Erleichterung auf der Linie zurück	19.2b	188
- Gelände	19.2	187
- Grün	19.2	187
- Penalty Area	19.1	187
- Schlag und Distanzverlust Erleichterung	19.2a	187
- Seitliche Erleichterung	19.2c	188
- Seitliche Erleichterung für Spieler mit Mobilitätshilfen auf Rädern	25.4m	235
- Wann Erleichterung genommen werden darf	19.1	187

	Regel	Seite
Verhalten		
- Erwartetes Verhalten von Spielern	1.2a	24
- Verhaltensvorschriften	1.2b	25
Verlorener Ball		
- Wann ein Ball verloren ist	18.2a(1)	181
- Was bei Ballverlust zu tun ist	18.2b	182
Vierball		
- Abwesender Partner, wann er zur Gruppe hinzu kommen darf	23.4	219
- Ball absichtlich abgelenkt	23.2c	217
- Einer oder beide Partner dürfen Partei vertreten	23.4	219
- Ergebnis der Partei - Lochspiel und Zählspiel	23.2a	216
- Handlungen des Spielers beeinflussen Spiel des Partners	23.5a	220
- Ob geschenkter Schlag gespielt werden darf	23.6	221
- Partner benutzen Schläger gemeinsam	23.7	221
- Runde beginnt wann	23.3a	218
- Runde endet wann	23.3b	218
- Scorekarte im Zählspiel	23.2b	217
- Spieler für Handlungen des Partners verantwortlich	23.5b	220
- Spielreihenfolge	23.6	221
- Strafen	23.8	221
Vierer	22.1	213
- Falscher Partner spielt	22.3	214
- Jeder Spieler darf die Partei vertreten	22.2	213
- Partei muss sich bei den Schlägen abwechseln	22.3	214
- Partner benutzen Schläger gemeinsam	22.5	215
- Partner spielt zuerst	22.4a	214
- Runde beginnen	22.4b	215
Zählspiel		
- Einlochen	3.3c	42
- Scorekarte - Falsches Ergebnis für das Loch	3.3b(3)	41
- Scorekarte - Handikap auf Scorekarte	3.3b(4)	42
- Scorekarte - Verantwortung des Spielers	3.3b(2)	40
- Scorekarte - Verantwortung des Zählers	3.3b(1)	39
- Sieger bestimmen	3.3a	39
Zeitweiliges Wasser	Siehe ungewöhnliche Platzverhältnisse	

Amateurstatut

Die Regeln des Amateurstatuts unterscheiden zwischen den Golfspielern, die das Spiel nur wegen seiner Herausforderungen und aus Freude betreiben, und denjenigen, die das Spiel auch als Beruf oder für finanziellen Gewinn ausüben.

Das Amateurstatut ist gedacht, Golfamateuren mittels angemessener Grenzen und Einschränkungen, zum Beispiel der Wertgrenze zu gewinnender Preise zu ermutigen, in erster Linie den Geist des Wettkampfes zu genießen, als ihren Blick auf einen finanziellen Gewinn zu richten. Ein Golfamateur, der gegen diese Regeln verstößt, kann seinen Amateurstatus und damit die Möglichkeit verlieren, als Amateur an Turnieren teilzunehmen. Daher ist es wichtig, dass die Spieler und Turnierleiter das Amateurstatut verstehen, zu finden unter RandA.org.

Ausrüstungsregeln

Die Ausrüstungsregeln enthalten umfassende Regeln, technische Einzelheiten und Richtlinien, um Ausrüstungshersteller und Entwickler, Turnierleitungen und Spieler zu unterstützen, die Regeln bei der Entwicklung und Herstellung von Golfschlägern, Bällen und anderer Ausrüstung zu verstehen und anzuwenden. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sicherzustellen, dass die von ihm verwendete Ausrüstung den Regeln entspricht. Unter RandA.org ist eine interaktive Darstellung der Ausrüstungsregeln mit Links RandA.org/EquipmentStandards zu offiziellen Test-Protokollen und/oder Videovorführungen abrufbar, die bestimmte Regeln, technischen Einzelheiten oder Messtechniken abdeckt.

Offizielles Handbuch zu den Golfregeln

R&A und USGA haben das Offizielle Handbuch zu den Golfregeln als Nachschlagewerk für die Personen herausgegeben, die mit der Organisation des Spiels auf allen Ebenen befasst sind. Das Offizielle Handbuch ist eine vollständige Bezugsquelle der Regeln und enthält neben den Regeln auch die Klarstellungen zu den Golfregeln, die Leitlinien für die Spielleitung und die Musterplatzregeln. Ebenso enthält das Handbuch viele Abbildungen mit Erklärungen zu den Regeln in der Praxis. Der Inhalt des Offiziellen Handbuchs ist unter RandA.org zu finden.



Golf wird weltweit gespielt.
Der R&A und die USGA haben diese
gemeinsame Ausgabe der Regeln herausgegeben,
damit sie weltweit für alle Golfspieler gültig sind.



Der Deutsche Golf Verband e. V. ist der
Dachverband für den Golfsport in Deutschland.
Er übersetzt die Golfregeln aufgrund Lizenz des R&A.



PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF