

Swingolf Dachverband Deutschland e.V.

Bestimmungen & Spielregeln für Swingolf



Stand: 01.02.2020

Sitz: 92339 Beilngries

www.swingolf-dachverband.de

info@swingolf-dachverband.de

Versandanschrift: Bettingeroderstr. 1, 38667 Bad Harzburg

UST-ID Nr. 124/110/91463

Präsident Konrad Buritz

Vereinsregister: AG Ingolstadt

VR 200006

Schatzmeister Torge Steenblock

Bankverbindung: Kreissparkasse Ludwigsburg

BIC: SOLA DE S1 LBG

IBAN: DE63 6045 0050 0030 0935 51



Inhalt

1	Aufbau und Konzeption eines Swingolfplatzes	3
1.1	Konzeption	3
1.2	Leitprinzipien	3
1.3	Gelände	4
1.4	Swingolfplätze	5
2	Allgemeine Bestimmungen zur Durchführung von Wettkämpfen	5
2.1	Allgemeines	5
2.1.1	Offizielle Anerkennung	5
2.1.2	Anmeldungen	5
2.1.3	„Gewusst wie“	5
2.2	Abschlagsbereich	6
2.3	Spielunterbrechung – Beschwerden – Verzögerung	6
2.4	Kategorien	7
2.5	Definitionen	8
2.6	Organisationskomitee/Turnierleitung – Schiedsrichterkommission	9
2.7	Qualifikationsrangliste	9
2.8	Reglement des Wettkampfs	10
3	Spezielle Bestimmungen für die Durchführung von Meisterschaften	12
3.1	Europacup	12
3.2	Deutsche Meisterschaft	12
3.3	Vereinsmeisterschaften	13
3.4	Kleinturniere – handicapwirksam	13
4	Die Rolle und Aufgabe der Schiedsrichter	13
5	Etikette	14
5.1	Der Respekt vor den Anderen	14
5.2	Der Respekt des Geländes	14
5.3	Der Respekt vor sich selbst	14
6	Regeln (zum Wettbewerb)	15
	Regel Nr. 1: Beachtung der Etikette und der Regeln	15
	Regel Nr. 2: Schläger und Bälle	15
	Regel Nr. 3: Spielunterbrechung	15
	Regel Nr. 4: Die Spielordnung	15
	Regel Nr. 5: Training und Aufwärmen	15
	Regel Nr. 6: Abschläge	16
	Regel Nr. 7: Bewegung auf der Spielbahn	16



Regel Nr. 8: Langsames Spiel.....	16
Regel Nr. 9: Angewachsene Zweige und Pflanzen / geschützte Zone.....	16
Regel Nr. 10: Schlagen/Löffeln.....	17
Regel Nr. 11: Probeschläge	17
Regel Nr. 12: Das Versetzen des Swinballes	17
Regel Nr. 13: Der nicht spielbare Swinball.....	17
Regel Nr. 14: Bälle außerhalb der Begrenzung und verlorene Swinbälle.....	18
Regel Nr. 15: Doppelspiel.....	18
Regel Nr. 16: Das Spiel im Zielbereich (Grün).....	18
Regel Nr. 17: Markieren von Swinbällen.....	18
Regel Nr. 18: Irrtum im Swinball	19
Regel Nr. 19.....	19
Regel Nr. 20: Schlägerwerfen.....	19

1 Aufbau und Konzeption eines Swingolfplatzes

1.1 Konzeption

Der Konzeption folgend, kann die Fläche eines Swingolf Parcours zwischen 2 und 10 ha variieren.

Die durchschnittliche Fläche beträgt:

- 2 ha für 6 Bahnen
- 5 ha für 9 Bahnen
- 10 ha für 18 Bahnen

Die Kosten für die Einrichtung eines Swingolf Parcours (neben den Grundstückskosten für das Gelände) sind eine zumutbare Investition. Sie hängen prinzipiell davon ab, welche Qualität man dem Parcours geben und wie viele Bahnen man gestalten will. Der Preis für die Arbeiten an den Grünanlagen kann reduziert werden, wenn der Boden bereits mit Gras bedeckt ist. Ein Swingolf Parcours erstreckt sich auf 6 bis 18 Bahnen (immer ein Vielfaches von 3). Ziel ist und bleibt ein Par 72 Wettkampfplatz (18 Loch oder 2x9 Loch) Ausschlaggebend für das Par einer Bahn, ist die Möglichkeit das Grün mit 2 Schlägen unter Par zu erreichen. (Par 3 mit 1 Schlag, Par 4 mit 2 Schlägen, Par 5 mit 3 Schlägen).

Sollte dies aufgrund des Geländes (Topografie) oder der Architektur der Bahn nicht oder nur sehr schwer (oder zu leicht) möglich sein, sind folgende Alternativen möglich.

Ein Wettkampfplatz darf zwischen Par 70 – 73 variieren.

Toleranzen bei den Bahnlängen:

Par 3 max. 115m
Par 4 85m – 215m
Par 5 180m – 300m

Um einen Parcours zu erstellen, der für nationale Wettbewerbe zugelassen ist, muss dieser mindestens 9 Bahnen haben.

1.2 Leitprinzipien

Die folgenden Leitprinzipien sollen einen Eindruck vermitteln, wie Swingolf Parcours auf einem vorgegebenen Gelände und mit welchen gestalterischen Möglichkeiten angelegt werden können.

- Ein gut geschlagener Swinball fliegt leicht 100 m und mehr. Unter Berücksichtigung dieser Distanzen braucht man eine gewisse Anzahl an Bahnen, die mindestens diese Längen umfassen. Das bedeutet, dass Swingolfplätze eine bestimmte Mindestgröße erreichen sollten (spielbar ab ca. 2 ha). Ein anerkannter Parcours mit 9 Bahnen braucht eine Mindestfläche in einer Größenordnung von 5 ha, ein 18-Loch-Platz entsprechend 9-12 ha. Unabhängig davon ist es möglich, Swingolf auch auf kleineren Flächen zu erlernen, wenn diese topografisch, vom Graszustand und der Vegetation dafür geeignet sind.
- Ein Swinball ist harmlos, das heißt, er kann keine gravierenden Unfälle verursachen. Daraus folgt, dass man die Bahnen nah aneinandersetzen kann, was wiederum die benötigte Fläche

reduziert. Man muss dennoch darauf achten, dass ein normal gespielter Ball keinen anderen Spieler treffen kann. Das Überqueren fremder Bahnen sollte die Ausnahme bleiben.

- Die Swingolfspieler mögen abwechslungsreiche und schwierige Stellen im Parcours. Man muss also dafür sorgen, dass jede Bahn Unterschiede bezüglich der Länge, des Gefälles und der Hindernisse aufweist. Es wäre wünschenswert, wenn auf eine kurze Bahn eine lange folgt, dass es gebogene Bahnen gibt und dass man andere Bahnen über einen Hügel, einen Baum, einen Fluss, eine Wasserfläche... hinweg spielen muss. Wenn man das Glück hat, dass derlei Hindernisse bereits im natürlichen Zustand vorhanden sind, sollten diese in den Parcours integriert werden. Wenn nicht, so sollten Büsche und Bäume sinnvoll angepflanzt werden, um die Bahnen voneinander zu trennen oder um Hindernisse zu schaffen.
- Generell sollten Swingolfplätze in einem Zustand sein, der es den guten Spielern ermöglicht, mit der Minimalzahl an Schlägen das Grün zu erreichen. Dies impliziert, dass das Gelände ausreichend eben und regelmäßig ist, damit es keine unangebrachten Abpraller gibt, die einen schlechten Schlag auffangen oder einen guten Schlag verderben. Die Schwierigkeiten eines Parcours müssen wohl dosiert sein. Ist der Parcours zu leicht, so werden sich gute Spieler langweilen. Ist der Parcours zu schwer, werden die Anfänger zu schnell entmutigt.
- Swingolf ist auch eine Show. Man sollte daher darauf achten, dass sowohl der erste Abschlagsbereich und vor allem auch der letzte Zielbereich vom Empfang aus gut sichtbar sind. Dies erlaubt zudem eine leichte Überwachung des Spiels.
- Zu guter Letzt ist es wichtig, dass man den Verlauf des Parcours gut „lesen“ kann. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass man die Bahnen gut voneinander unterscheiden kann. Das Gesamtbild der Landschaft soll harmonisch sein.

1.3 Gelände

Bei Spielflächen sind die Grünflächen und Anpflanzungen auf jeden Fall zu respektieren. Es soll Spaß machen, Swingolf zu spielen. Einfache „Einsteiger“-Flächen können sein

- ein Park oder eine gemähte Wiese von einer Fläche zwischen 0,5 und 2 ha
- 12 Schläger
- 100 Bälle
- 3 Löcher und 3 Fahnen, Abschlagsmarkierungen

Für die Ausrüstung muss man mit einer Investition von unter 1.000 Euro rechnen. Diese Grundausrüstung erlaubt es, erste Schritte zu unternehmen, das Spielen zu erleben.

Swingolf soll jederzeit kostengünstig bleiben. Es soll also die Möglichkeit bestehen, dass auf den Spielflächen, die öffentlich zugänglich sind, geübt werden kann. Ziel ist es, diese Flächen zu einem richtigen Swingolf Parcours auszubauen.

Mit Beachtung der Sicherheitshinweise kann gespielt werden:

- Auf einer Wiese oder Weide, im Wald, am Strand, auf einem Spielfeld
- Auf einem provisorisch angelegtem Spielfeld
- Auf einem saisonalen Spielfeld
- Auf einem permanent angelegtem Spielfeld
- Auf einem anerkannten Swingolf Parcours

1.4 Swingolfplätze

Um sportlich Swingolf auf den Plätzen spielen zu können, schlägt der Swingolf Dachverband eine partnerschaftliche Regelung vor, durch die der Dachverband seine Hilfe und seine Unterstützung anbietet.

Diese Swingolfplätze können

- Mitglied im Dachverband werden
- Den Platz zertifizieren lassen

Diese Plätze sollten für eine kontinuierliche Verbesserung der Stammspieler, sowie die Förderung jugendlicher Spieler, einen Übungsleiter und/oder einen Trainer haben.

Die Platzbetreiber müssen dafür sorgen, dass die Spieler und Spielerinnen, die sich auf dem Platz bewegen, versichert sind.

2 Allgemeine Bestimmungen zur Durchführung von Wettkämpfen

2.1 Allgemeines

2.1.1 Offizielle Anerkennung

Einzig und allein die von der FESG anerkannten Schläger (Biedermaß) und Bälle dürfen verwendet werden, bereits zugelassene Schläger des deutschen und des französischen Verbandes haben Bestandsschutz. Während eines Wettkampfes darf nur ein einziger Schläger benutzt werden. Die Bälle werden mit Hilfe einer Markierung, die am Starttisch vergeben wird, identifiziert. Nationale Wettkämpfe sollten auf Swingolfplätzen mit 18 Spielbahnen und einer Gesamtlänge von mehr als 2.014 m ausgetragen werden. Der Par 70-73-Parcours muss durch natürliche Schwierigkeiten gerechtfertigt sein. Regionale und überregionale Wettkämpfe können auf Plätzen ausgetragen werden, die mindestens über 9 Bahnen verfügen. In diesem Fall erfolgen die Wettkämpfe ebenfalls über 18 Bahnen (2 x 9), der Parcours muss die unten aufgeführten Regeln befolgen.

2.1.2 Anmeldungen

- Sagen Sie innerhalb der Frist schriftlich zu
- Informieren Sie sich bei Ihrem Verein bezüglich Ihrer Startzeit

2.1.3 „Gewusst wie“

- Treffpunkt am Starttisch mindestens 15 min. vor Beginn der Startzeit.
- Überprüfen Sie Ihre gesamte Ausrüstung.
- Nach Absolvieren der Bahnen muss die ausgefüllte und unterschriebene Scorekarte bei der Turnierleitung abgegeben werden.
- Und vergessen Sie nicht, dass es eine nette Geste ist, die Mitspieler nach dem Spiel auf ein Getränk einzuladen.

2.2 Abschlagsbereich und Spielbahnen

Je nach Kategorie eines Spielers ist der Abschlag zu bestimmen. Es sind drei Abschlagsbereiche vorgesehen. Sie werden durch den Schwierigkeitsgrad einer jeden Bahn bestimmt.

	Bei Par 3	Bei Par 4	Bei Par 5	Kategorien
Weiß				Herren SH1 und SH2 Hoffnungsträger männlich
Blau	- 10 %	- 15 %	- 20 %	Damen SF1 und SF2 Herren SH3 Hoffnungsträger weiblich Jugend männlich
Rot	- 20 %	- 25 %	- 30 %	Damen SF3 Jugend weiblich

Bei allen Abschlägen gibt es eine Toleranz + - 5 %. Bei Par 3 darf der Abschlag nicht nach vorne verlegt werden.

Beispiel: Par 5 mit einer Gesamtlänge von 280 m
Abschlag weiß: unverändert
Abschlag blau: $(280 - 20\%) = 280\text{ m} - 56\text{ m} = 224\text{ m}$

Die Spielbahnen müssen den Normen der Platz-Zertifizierung entsprechen.

Die Abschlagsbereiche müssen mindestens eine Breite von 2 m und maximal eine Länge von 2 m haben und sind durch vier Eckpunkte zu markieren.

Eine Spielbahn kann aus einer Strecke oder mehreren Teilstrecken bestehen. Teilstrecken müssen dabei mindestens eine Länge von 30 m haben. Sofern Hindernisse über die komplette Spielbahn reichen, müssen diese auch mindestens 30 m vor dem Loch angebracht sein. Im anderen Fall muss es eine Spielmöglichkeit als Spielbahn von mindestens 5 m neben dem Hindernis geben, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, das Hindernis zu umspielen.

Aus-Zonen gibt es nur platzbegrenzend um das Gesamtspielfeld. Innerhalb des Geländes sind keine Aus-Zonen möglich. Die Aus-Zonen werden durch weiße Markierungen (Linie, Pfähle) gekennzeichnet. Hinter oder seitlich zu einem Grün muss vom Grünrand aus mindestens ein Abstand von 5 m zum Aus vorhanden sein.

Blaue Zonen markieren schutzwürdiges Gelände, gelbe Zonen temporäre Wasserhindernisse.

Auf den Spielbahnen können rote Pfosten angebracht sein, die je nach Platzregeln entsprechend zu umspielen sind.

2.3 Spielunterbrechung – Beschwerden – Verzögerung

a) Spielunterbrechung:

Nur die Turnierleitung bzw. der Schiedsrichter kann das Turnier unterbrechen. Der Spieler kann das Spiel nicht unterbrechen. Muss eine Spielrunde unterbrochen werden, zählen die Bahnen als gespielt, die ein Flight komplett mit allen Spielerinnen/Spielern beendet hat. Beim Neustart geht es am Abschlag der nicht vollständig gespielten Bahn weiter. Also alle Spielerinnen/Spieler wiederholen die Bahn, auch wenn sie vor Abbruch bereits eingelocht hatten.

b) Protest bezüglich der Anwendung einer Regel:

Wenn es einen Protest bezüglich der Anwendung einer Swinregel gibt, so spielt der Spieler zwei Varianten und der Zähler bzw. der Schriftführer notiert beide Ergebnisse auf der Scorekarte.

Nach der Untersuchung wird der Punktestand, der mit der Regel konform geht, durch den/das Schiedsrichter/Schiedsrichtergespann bestätigt. Die getroffenen Entscheidungen sind nicht anfechtbar.

c) Beschwerden:

Beschwerden sind in schriftlicher Form zu stellen und der Schiedsrichterkommission spätestens 30 Minuten nach Ankunft der letzten Spielergruppe über das Organisationskomitee/die Turnierleitung einzureichen. Nach dieser Frist eingereichte Beschwerden werden nicht mehr berücksichtigt.

Die Beschwerden müssen eingereicht werden durch:

- einen Spieler, wenn es sich um einen Zwischenfall während der Spielrunde handelt.
- ein Vorstandsmitglied des Dachverbandes, wenn es sich um eine Nichtbeachtung des Wettkampfglements handelt.

d) Zu spät am Start

▪ Einzelspieler:

Wenn ein Spieler sich erst mit 5-minütiger Verspätung hinsichtlich seiner Startzeit am Abschlag einfindet und es keinen triftigen Grund für diese Verspätung gibt, so wird er disqualifiziert. Bei Vorweisen eines Grundes kann er in seinen Flight eingegliedert werden und erhält für jede bereits gespielte Bahn zwei Strafschläge zusätzlich zu den Par, die jeder nicht gespielten Bahn entsprechen.

▪ Partie im Doppel:

Jede Mannschaft, die nicht vollzählig beim Abschlag erscheint, wird disqualifiziert.

Spieler, die Unregelmäßigkeiten in einer anderen Partie als der ihren feststellen, dürfen nicht direkt einschreiten, aber sie können dies dem Schiedsrichter/dem Schiedsrichtergespann oder der Schiedsrichterkommission schriftlich melden. Allein die/das Schiedsrichter/Schiedsrichtergespann haben/hat die Erlaubnis, direkt in die Partie einzugreifen. Jedes missbräuchliche Verhalten kann sanktioniert werden.

Die Entscheidungen der Schiedsrichterkommission werden bekannt gegeben.

2.4 Kategorien

Kinder:	bis 10 Jahre (m: rot, w: rot)
Jugend:	11-14 Jahre (m: blau, w: rot)
Hoffnungsträger:	15-17 Jahre (m: weiß, w: blau)
Senioren 1:	18-49 Jahre (m: weiß, w: blau)
Senioren 2:	50-64 Jahre (m: weiß, w: blau)
Senioren 3:	ab 65 Jahren (m: blau, w: rot)

jeweils am 1. Januar des laufenden Jahres.

2.5 Definitionen

a) Andere Klassifizierung der Lizenzspieler:

Jeder Lizenzspieler kann für das gesamte Jahr eine andere Klassifizierung beim Dachverband beantragen. Neben der Anfrage, die ausreichend zu begründen ist, muss auch der Nachweis eines entsprechenden Spielniveaus erbracht werden.

Hoffnungsträger können auf Antrag (Stichtag 31.12) im darauffolgenden Jahr bei den Aktiven spielen (auch DM und EM) werden bei der Berechnung der Qualifikationsrangliste aber nicht mit einbezogen.

Anträge können grundsätzlich nur gestellt werden:

Jugend (-> in Hoffnungsträger)	Handicap am Jahresende des Vorjahres unter 18
Hoffnungsträger (-> Senioren 1)	Handicap am Jahresende des Vorjahres unter 10 bei den Herren und unter 15 bei den Damen
Senioren 2 (-> Senioren 1)	keine Vorgabe
Senioren 3 (-> Senioren 2)	keine Vorgabe

Eine doppelte Klassifizierungsänderung (z. B. Jugend -> Senioren 1) ist nicht möglich.

b) Starttisch, Abgabetisch:

Der Starttisch ist eine Einrichtung, die im Rahmen eines Wettkampfes zum Einsatz kommt und durch das Organisationskomitee besetzt wird. Hier werden letzte Informationen zum Wettkampf (evtl. Sonderregelungen) bekannt gegeben und die Scorekarten ausgegeben.

Der Abgabetisch ist ebenfalls eine Einrichtung, die im Rahmen eines Wettkampfes zum Einsatz kommt und durch das Organisationskomitee besetzt wird. Hier werden am Ende des Wettkampfes die Scorekarten in Empfang genommen. Diese Einrichtung ist dafür zuständig, dass das Gesamtergebnis auf der Scorekarte eingetragen wird. Die Einrichtung errechnet selbst oder überprüft das Ergebnis. Das Vorhandensein der beiden Unterschriften durch Zähler / Schriftführer und Spieler ist ebenfalls zu überprüfen.

c) Platzregeln, langsames Spiel, Schriftführer:

Die Platzregeln dürfen nicht im Widerspruch zu den allgemeinen Swinregeln stehen. Sie müssen die offiziellen Regeln im Hinblick auf die spezifischen technischen Gegebenheiten des Parcours ergänzen.

Für nationale Wettkämpfe müssen die örtlichen Regeln durch die technische Kommission des Swingolf Dachverbandes bestätigt und anerkannt werden.

Der Spieler muss sich zügig und ohne unangemessene Verzögerungen über den Platz bewegen.

Beispiele für eine unangemessene Verzögerung sind z. B.

- Bummeln zw. Grün und nächstem Abschlag
- Bälle suchen im Aus
- Länger als fünf Minuten einen Ball suchen
- Mehr als ein Loch vor sich frei haben und die wartende Gruppe hinter sich nicht durchspielen lassen
- Wiederholt nicht spielbereit sein, wenn man an der Reihe ist.

Die Regel langsames Spiel greift erst, wenn sich auf dem Platz ein Stau oder eine Lücke zwischen den Flights von mehr als einer Bahn ergibt. Dann hat der Schiedsrichter einzugreifen und muss die betreffenden Flights bzw. Spieler zu schnellerem Spiel anhalten. Der Spieler hat dann, sobald er an der Reihe ist, für seinen Versuch 50 sec. Zeit. Überschreitet er diese, hat der Schiedsrichter die Möglichkeit den Spieler mit einem Strafpunkt zu belegen.

Einzig und allein die für den Wettkampf benannten Schiedsrichter haben die Befugnis, die Einhaltung dieser Regelung zu überwachen.

Der Schriffführer ist eine Person, die mit der Begleitung einer Spielgruppe und der Eintragung der Spielergebnisse eines oder mehrerer Spieler beauftragt wurde. Der Schriffführer ist kein Schiedsrichter. Die Schriffführer werden durch das Organisationskomitee/die Turnierleitung bestimmt.

2.6 Organisationskomitee/Turnierleitung – Schiedsrichterkommission

Organisationskomitee/Turnierleitung	Ist für die Logistik und die sportliche Organisation des Wettbewerbs verantwortlich.
Schiedsrichterkommission: Ein neutraler Spieler Vorsitzender veranstaltender Verein Vertreter des Dachverbandes Delegieren ist möglich	Ist für einen Wettbewerb beauftragt, Unstimmigkeiten zwischen Spielern und Schiedsrichtern zu regeln.

2.7 Qualifikationsrangliste

Für die nationale Qualifikationsrangliste wird ein Spieler nur berücksichtigt, wenn er an mindestens 4 offiziellen, handicap-wirksamen Turnieren (auf 4 verschiedenen Plätzen) im Kalenderjahr teilgenommen hat. Bei Teilnahme an weniger als 4 handicap-wirksamen Turnieren im Kalenderjahr wird er nur in der Handicap-Liste geführt.

Jeder Swingolfclub, der ein Handicap-wirksames Turnier ausrichten will, muss dieses beim Dachverband entsprechend rechtzeitig anmelden. Die Turniere werden im Turnierkalender auf der Internet-Seite des Dachverbandes (www.swingolf-dachverband.de) veröffentlicht. Der ausrichtende Club ist dazu verpflichtet, die Resultate fristgerecht an die zuständige Stelle zu melden. Die aktuellen Handicaps können ebenfalls auf der Internet-Seite eingesehen werden und sind mit der Veröffentlichung auch offiziell. Die Spieler haben selbst die Richtigkeit ihres Handicaps zu überprüfen.

Im Falle einer Nichtaktivierung der Lizenz für das Kalenderjahr bleibt das Handicap „eingefroren“, wird aber nicht auf der aktuellen Handicap-Liste geführt. Bei einem Vereinswechsel behält der Spieler sein bisheriges Handicap. Bei Austritt – auch vorübergehend – aus dem Dachverband verliert er sein Handicap.

2.8 Reglement des Wettkampfs

- a) Zusage:
Um zum Wettkampf zugelassen zu werden, muss der Spieler seine Spiel-Lizenz für das laufende Kalenderjahr aktiviert haben.
- b) Spielrüstung:
Der Schläger muss mehrseitig und zugelassen sein, er darf ein Gewicht von 500 g nicht überschreiten und muss mit seinen Ausmaßen in das sogenannte „Biedermaß“ (Lehre mit einem Ø 11,5 cm) passen. Die Spieler haben drei zugelassene Swinbälle mitzubringen und diese verpflichtend so zu beschriften, dass diese einerseits unterschiedlich, aber einem Spieler klar zu zuordnen sind.
- c) Scorekarte:
Vor Beginn werden die Scorekarten durch die Turnierleitung ausgehändigt. Es ist die Pflicht, alle gespielten Schläge jeder Bahn zusammen mit den Strafpunkten einzutragen. Die maximale Schlaganzahl pro Loch beträgt 10 Schläge, außer bei DM und EM, dort zählt jeder Schlag.
- Der Spieler überprüft Bahn für Bahn die Wertung der aufgeschriebenen Schlagzahl auf seiner Scorekarte. Er ist verantwortlich für diese Wertung.
- Nach Beendigung des Parcours treffen sich alle Spieler am Abgabebereich. Die Turnierleitung oder der Schriftführer berechnet den Gesamtpunktestand. Nach Zustimmung wird die Scorekarte von Spieler und Zähler / Schriftführer unterschrieben. Ist die Karte unterschrieben, ist es nicht mehr möglich, Beschwerde einzulegen.
- d) Bewegung:
Nach der Ausführung eines Schläges müssen sich die Spieler gemeinsam in die Richtung ihrer Swinbälle bewegen.
- e) Grün verlassen:
Sobald ein Flight eine Spielbahn beendet hat, müssen die Spieler das Grün sofort verlassen. Eintragungen der Spielerergebnisse im Gün können als langsames Spiel geahndet werden.
- f) Höflichkeit:
Wenn der Swinball auf einer fremden Spielbahn zum Liegen kommt, hat der Spieler stets Vorrang, der auf seiner Bahn spielt. Die Spieler müssen die Anwesenheit von Publikum akzeptieren, welches sich hinter den Absperrungen am Rande oder in speziell dafür vorgesehenen abgesteckten Bereichen des Parcours befindet. Für den Fall, dass ein Spieler behindert wird, greift er selbst höflich durch oder ersucht den Schiedsrichter zum Eingreifen.
- g) Training, Aufwärmen:
Es ist verboten, während und 15 Minuten vor Beginn eines Wettkampfes auf dem Parcours zu trainieren. Das Aufwärmen darf den Wettkampf auf keinen Fall stören und muss in dem Geländeabschnitt erfolgen, das vom Organisationskomitee dafür ausgewiesen wurde.
- h) Ablauf des Wettkampfes:
Es wird normalerweise in Vierergruppen gestartet, damit die Kontrolle der eingetragenen Spielergebnisse gewährleistet ist. Sollten nicht genügend Teilnehmer vorhanden sein, so kann dies auch im Ausnahmefall in Dreiergruppen erfolgen. Im Doppelspiel sind mind. 2 Spielpaare in einer Gruppe notwendig. Hier wird bei nicht genügend Paaren auch eine Gruppe mit 3 Spielpaaren zusammengestellt. Der Start erfolgt gemäß der Flighteilung der Turnierleitung.

i) Gleichstand:

Für den Fall, dass unter den drei Platzierten die gleiche Schlaganzahl besteht, wird ein Stechen nach dem Prinzip des „sudden death“ durchgeführt. Die Auswahl der zu spielenden Bahnen für das Stechen obliegt der Turnierleitung. Diese Bahnen sind bekannt zu geben (schriftlicher Aushang). Es sollen dabei maximal drei Spielbahnen ausgewählt werden, wobei die dritte Spielbahn eine Par3-Bahn sein muss und auf dieser dritten Bahn dann – im Falle einer fehlenden Entscheidung auf den Vorbahnen – für die Wertung ein Schlag „nearest to the pin“ als Entscheidung gilt.

Der Abschlag auf der ersten Zusatzspielbahn wird ausgelost. Der Spieler mit den mehr gezählten Schlägen scheidet aus, bis sich ein Sieger bildet. Bei mehreren Stechen darf außer dem Schiedsrichter auch ein Mitglied der Schiedsrichterkommission des Turniers oder ein anderer anwesender Schiedsrichter das Stechen leiten.

j) Schiedsrichter / Schiedsrichtergespann und Organisation:

Die für den Wettkampf benannten Schiedsrichter und das Organisationsteam werden namentlich bekannt gegeben und für jeden sichtbar angeschlagen. Nur diese nehmen ihre Aufgaben wahr. Andere anwesende – nicht benannte – Schiedsrichter haben keine Eingriffsmöglichkeit.

Bei nationalen (DM) und internationalen (Europacup) Einzel-Wettbewerben darf der benannte Schiedsrichter nicht selbst mitspielen. Bei anderen offiziellen Turnieren kann der eingeteilte Schiedsrichter mitspielen. Die Mitglieder der Schiedsrichterkommission sind von diesem Ausschluss ebenfalls nicht betroffen und können mitspielen (auch bei DM oder Europacup).

k) Platzregeln:

Für den Fall, dass örtliche Regeln in dem Wettbewerb anerkannt wurden und mit aufgenommen werden, müssen diese ebenfalls bekannt gegeben und für jeden sichtbar angeschlagen werden.

l) Haftung und Anerkennung:

Jeder Spieler/in, der sich zu einem handicap-wirksamen Turnier anmeldet und dort mitspielt, weiß und erklärt sich damit einverstanden, dass er auf eigene Gefahr mitspielt und keinerlei Ansprüche gegenüber dem veranstaltenden Verein, dem Platzbetreiber oder dem Swingolf Dachverband Deutschland e.V. geltend machen kann.

Sofern der Schiedsrichter den Parcours für spielbar erklärt hat, erkennen die Spieler/innen durch ihre Teilnahme die Platzverhältnisse und die platzspezifischen Regeln an und sind damit einverstanden, dass das festgestellte endgültige Ergebnis in die Handicap-Wertung einfließt, sofern eine Lizenz für das entsprechende Jahr aktiviert ist.

m) Verletzung:

Sollte sich ein/e Spieler/in während des Wettkampfes verletzen und aufgeben, so wird das Ergebnis nicht gewertet. Das Vortäuschen einer Verletzung (z.B. bei schlechtem Ergebniszwischenstand) bzw. eine Disqualifikation kann zur Aberkennung der Lizenz führen, bzw. die Schiedsrichterkommission des Turniers kann eine Bestrafung aussprechen (z.B. Ausschluss Qualifikationsrangliste, Wertung Handicap + 3,6).

3 Spezielle Bestimmungen für die Durchführung von Meisterschaften

Generell werden Turniere nur auf vom Dachverband zertifizierten Plätzen gespielt und es gelten die Regeln des Dachverbandes und ggf. die platzspezifischen Regeln. Diese Turniere sind beim Dachverband anzumelden und werden auf der Internetseite www.swingolf-dachverband.de veröffentlicht.

Für die Ausrichtung eines Europacups in Deutschland, einer Deutschen Meisterschaft im Einzel und Doppel ist das Programm und die Durchführungsbestimmungen dem Dachverband zur Genehmigung vorzulegen. Selbstverständlich gelten auch die allgemeinen Durchführungsbestimmungen für Wettkämpfe. Ein Schiedsrichter ist obligatorisch.

3.1 Europacup

Der Europacup ist ein internationales Turnier, dessen Bestimmungen und Durchführung mit dem französischen Verband (f2s) abgestimmt werden. Gespielt wird nach den Regeln des deutschen Dachverbandes und dem f2s (beide sind weitgehend identisch und gelten für Europa).

Teilnehmen können Lizenzspieler des deutschen Dachverbandes und des f2s, sofern sie die Kriterien des jeweiligen Verbandes erfüllen. Die Vorlage einer medizinischen Unbedenklichkeitsbescheinigung (ausgestellt im Turnierjahr) ist Pflicht, wenn f2s der Veranstalter ist. Das Ergebnis zählt zur Handicap-Wertung.

Die Hoffnungsträger werden nach Geschlechtern getrennt gewertet, sofern mehr als 6 Spieler in der Kategorie teilnehmen.

Es gibt keine Bonuspunkte mehr.

3.2 Deutsche Meisterschaft

Teilnehmen können Lizenzspieler des deutschen Dachverbandes, sofern sie die Kriterien des Verbandes erfüllen.

Bei der deutschen Einzel-Meisterschaft gibt es eine Einzel- und die Clubwertung. Für die Clubwertung werden die besten 5 Spieler ihres Clubs (Kategorie egal) gewertet. Sofern von einem Club nicht genügend Spieler für die Clubwertung anwesend sind, wird für jeden nicht angetretenen Spieler die Schlagzahl von 108 notiert. Somit können alle Clubs an der Clubwertung teilnehmen.

Das Einzelergebnis zählt für die Handicap-Wertung.

Die deutschen Doppel-Meisterschaften werden mit gemeldeten Doppeln durchgeführt. Dabei können auch Paarmeldungen aus verschiedenen Clubs erfolgen. Dabei gibt es keine Handicap-Wertung.

Gespielt wird jeweils nach den Regeln des deutschen Dachverbandes.

3.3 Vereinsmeisterschaften

Teilnehmen können alle Mitglieder des Dachverbandes. Gespielt wird nach den Regeln des deutschen Dachverbandes.

Für Lizenzspieler zählt das Ergebnis zur Handicap-Wertung. Nur Mitglieder des austragenden Vereins können dessen Vereinsmeister werden.

3.4 Kleinturniere – Handicap-wirksam

Jeder Verein hat die Möglichkeit, solche Turniere auszurichten. Das Turnier kann nur auf zertifizierten Plätzen durchgeführt werden. Der Austragungsort kann vom Veranstalter frei gewählt werden.

Pro Verein können maximal 2 x im Jahr Kleinturniere durchgeführt werden, Ausnahmen sind auf Antrag möglich. Gespielt wird nach den Regeln des deutschen Dachverbandes.

Diese Turniere müssen mindestens 2 Wochen vor dem Termin bei dem Dachverband angemeldet werden. Der Dachverband veröffentlicht es auf der Internetseite.

Für Lizenzspieler zählt das Ergebnis zur Handicap-Wertung.

4 Die Rolle und Aufgabe der Schiedsrichter

Jeder benannte Schiedsrichter kann sich durch den Schiedsrichterausweis und die gelbe Armbinde „Schiedsrichter SGDD“ ausweisen. Im Falle der Ausübung des Amtes ist die Armbinde sichtbar zu tragen. Sofern er selbst mitspielen kann, sind die Armbinde und der Ausweis mitzuführen. Beim Europacup, den deutschen Meisterschaften kann der benannte Schiedsrichter selbst nicht mitspielen (Ausnahme Doppel-DM). Bei den anderen Turnieren ist dies möglich.

a) Eingreifen:

Der Schiedsrichter greift offiziell in alle Veranstaltungen ein, für die er benannt wurde und **nur** in diese. Er kann, als Experte – aber vor allem als Berater – jeder Person, die danach fragt, eine oder mehrere Regeln des Swingolfsports erklären oder auch anlässlich von nicht offiziellen Veranstaltungen tätig werden.

b) Aufgaben:

Er sichert die Einhaltung der Etikette, der Regeln und der Durchführungsbestimmungen.

Er kontrolliert die Richtigkeit des Spielgeländes (Spielbahnen, Schutzzonen, Auszonen) und stellt evtl. Sonderregeln für das Turnier auf.

Eine Ermahnung bzw. die Ahndung eines Regelverstoßes soll, wenn möglich, diskret und in angemessener Weise erfolgen.

Der/das eingeteilte Schiedsrichter/Schiedsrichtergespann soll während des kompletten Turniers (Verpflegungs- und Toilettenpause ausgenommen) ausschließlich zur Überwachung des regelkonformen Verhaltens der Spieler auf der Anlage und auf dem Platz zugegen sein. Dabei soll er sich auf dem Platz so bewegen, dass die Spieler nicht gestört werden.

5 Etikette

Die Etikette umfasst die Verhaltensregeln des Spielers gegenüber den anderen Spielern, des Geländes und vor sich selbst.

5.1 Der Respekt vor den Anderen

- Sicherheit:** Vor dem Spielen oder einem Probeschlag müssen Sie sich versichern, dass sich niemand in unmittelbarer Nähe befindet.
- Behinderung:** Behindern Sie keinen Spieler, der sich darauf vorbereitet, einen Schlag auszuführen; schreien Sie nicht, sprechen Sie nicht und bewegen Sie sich nicht zu sehr in seiner direkten Nähe.
- Langsames Spiel:** Behalten Sie einen guten Spielrhythmus. Verlassen Sie das gespielte Grün zügig. Tragen Sie Ihre Resultate in die Scorekarte ein (nicht auf dem Grün/Zielbereich)
- Spielrunde:** Der Spieler, der das Loch gewonnen hat, schlägt als Erster an der folgenden Bahn ab (in einer Mixed-Partie können aufgrund der Sicherheitsfrage die Männer vor den Frauen spielen). Der Ball, der am weitesten vom Loch entfernt liegt, wird als erster gespielt. Die Swinballsuche darf nur 5 Minuten dauern. Lassen Sie die Ihnen folgende Gruppe passieren.
- Kleiderordnung:** Auf dem Parcours und während eines Wettbewerbs ist ein korrektes Outfit vorgeschrieben.

5.2 Der Respekt des Geländes

- Gras:** Setzen Sie durch einen Schlag ausgerissene Erd- oder Grasschollen wieder ein.
- Zielbereich (Grün):** Trampeln Sie nicht herum, vermeiden Sie es, über die Spiellinie anderer Spieler zu gehen. Für den Fall, dass die Fahne herausgezogen wird, bringen Sie sie an ihren Platz zurück, wenn das Loch gespielt wurde. Lassen Sie Ihre Ausrüstung oder Ihre Sachen nirgends auf dem Gelände liegen. Achten Sie auf das Gelände, seine Pflanzen und seine Anlagen.

5.3 Der Respekt vor sich selbst

Ihre Einstellung, Ihr Verhalten und Ihr Outfit müssen unter allen Umständen korrekt bleiben. Sie müssen die Regeln des Spiels kennen und Sie annehmen. Sie können Ihren Partner, einen anderen Mitspieler oder einen Schrittführer um Hilfe bitten. Die Etikette muss respektiert werden, egal auf welchem Niveau man spielt.

6 Regeln (zum Wettbewerb)

Regel Nr. 1: Beachtung der Etikette und der Regeln

- Es wird nach den jeweils aktuellen Regeln des Swingolf-Dachverbandes gespielt.
- Es ist den Spielern untersagt, sich untereinander darauf zu verständigen, auf die Ausführung einer Regel zu verzichten oder eine auftretende Bestrafung nicht auszuführen.
- Im Falle einer Meinungsverschiedenheit spielt der Spieler die verschiedenen, von den Mitspielern geplanten Spielzüge und notiert diese. Die Schiedsrichterkommission wird unverzüglich entscheiden.

Bestrafung bei Missachtung: Ausschluss

Regel Nr. 2: Schläger und Bälle

- Es muss mit einem durch die FESG zugelassenen Schläger gespielt werden. Er darf ein Gewicht von 500 g nicht überschreiten, ins Biedermaß passen und mehrseitig sein. Alle bereits zugelassenen Schläger des deutschen und französischen Verbandes haben Bestandsschutz.
- Es muss mit einem anerkannten Swinball gespielt werden.
- Es darf nicht mit mehreren Schlägern gespielt werden.

Bestrafung bei Missachtung: Ausschluss

Regel Nr. 3: Spielunterbrechung

- Nur die Turnierleitung bzw. der Schiedsrichter kann das Turnier unterbrechen. Der Spieler kann das Spiel nicht unterbrechen, es sei denn, es gibt andere schwerwiegende Gründe wie plötzliche Erkrankung oder einen Unfall
- Schlechtes Wetter ist kein schwerwiegender Grund, um die Partie zu unterbrechen.

Bestrafung bei Missachtung: Ausschluss

Regel Nr. 4: Die Spielordnung

- Im Abschlagbereich der ersten Bahn beginnt derjenige (Spieler oder Mannschaft) als Erster, der das Losverfahren gewonnen hat.
- In den Abschlagsbereichen der folgenden Bahnen beginnt derjenige (Spieler oder Mannschaft) als erster, der die vorangegangene Bahn gewonnen hat.
- Für den Rest der Bahn gilt, dass der Spieler als Erster spielt, dessen Swinball am weitesten vom Loch entfernt liegt.
- Jedes Element, das unbeabsichtigt und nicht befestigt auf der Spielbahn liegt (Zweige, Blätter, Maulwurfshügel) darf aufgehoben und abgetragen werden.
- Es dürfen keine Elemente bewegt werden, die von den Organisatoren/Platzbetreibern absichtlich auf dem Gelände platziert wurden, z.B. Bänke, Schilder, Baumstamm usw.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 5: Training und Aufwärmen

- Training, Aufwärmen und Einspielen auf dem Parcours ist am Turniertag nur bis 15 Minuten vor Turnierstart möglich.

Bestrafung bei Missachtung: 2 Strafpunkte

Regel Nr. 6: Abschläge

- Es darf nicht außerhalb des Abschlagbereiches abgeschlagen werden. Dabei muss der Swinball innerhalb der Markierung liegen bzw. auf das Tee gelegt werden.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 7: Bewegung auf der Spielbahn

- Nach der Ausführung eines Schlages müssen sich die Spieler gemeinsam in die Richtung ihrer Swinbälle bewegen.
- Es ist für einen Spieler verboten, dass er alleine geht oder er selbst (bzw. sein Spielpartner im Doppel) die Position (insbesondere außerhalb der Spielbahn) des gespielten Swinballes überprüft.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 8: Langsames Spiel

- Der Spieler muss sich zügig und ohne unangemessene Verzögerungen über den Platz bewegen.
- Beispiele für eine unangemessene Verzögerung sind z. B.
 - Bummeln zw. Grün und nächstem Abschlag
 - Bälle suchen im Aus
 - Länger als fünf Minuten einen Ball suchen
 - Mehr als ein Loch vor sich frei haben und die wartende Gruppe hinter sich nicht durchspielen lassen
 - Wiederholt nicht spielbereit sein, wenn man an der Reihe ist.
- Die Regel langsames Spiel greift erst, wenn sich auf dem Platz ein Stau oder eine Lücke zwischen den Flights von mehr als einer Bahn ergibt. Dann hat der Schiedsrichter einzugreifen und muss die betreffenden Flights bzw. Spieler zu schnellerem Spiel anhalten. Der Spieler hat dann, sobald er an der Reihe ist, für seinen Versuch 50 sec. Zeit. Überschreitet er diese, hat der Schiedsrichter die Möglichkeit den Spieler mit **einem Strafpunkt** zu belegen.

Regel Nr. 9: Angewachsene Zweige und Pflanzen / geschützte Zone

- Der Spieler darf sich keinen Vorteil verschaffen, um den Swinball zu spielen, z. B. keine Gräser und Pflanzen ausreißen, Zweige abbrechen usw.

Ausnahmen:

- Das Verbiegen von Zweigen ist in Einzelfällen ohne Zuhilfenahme von anderen Personen erlaubt.
- Blaue Zone:
Liegt der Ball innerhalb einer blauen Zone oder wird der Spieler in seinem Stand oder seinem Schwung durch die blaue Zone behindert, muss zum Schutz der blauen Zone der Ball maximal 2 Schlägerlängen vom Rand der Zone, aber nicht näher zum Loch gelegt werden.

Bestrafung bei Missachtung: 2 Strafpunkte

Regel Nr. 10: Schlagen/Löffeln

- Der Swinball kann an jeder beliebigen Stelle des Spielgeländes für „nicht spielbar“ erklärt werden (-> Anwendung Regel Nr. 13)
- Das „Löffeln“ (den Swinball mit dem Schläger anheben, ohne ihn zu schlagen) ist verboten.
- Auf einer „fremden“ Spielbahn darf der Swinball nicht um 15 cm versetzt werden.
- Swinbälle, die sich nicht auf dem Boden befinden, können von der Stelle gespielt werden, solange Pflanzen und anderes Eigentum nicht beschädigt werden.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 11: Probeschläge

- Auf dem Fairway sowie im Rough sind Probeschwünge erlaubt. Es muss aber für den / die Mitspieler erkennbar sein, dass es sich um eine Probeschwingung handelt. Auf Verlangen der/des Mitspieler/s muss der Probeschwingung angekündigt werden.
- Beim Abschlag sind im Abschlagsbereich 2 Probeschwünge erlaubt. Diese müssen aber ohne Bodenkontakt ausgeführt werden. Bodenkontakt bedeutet, es muss ein Divot herausgeschlagen werden, oder die Grasnarbe deutlich beschädigt werden.
- Bei Mattenabschlägen entfällt die Einschränkung Bodenkontakt.

Beim ersten Verstoß gibt es eine Verwarnung beim 2ten einen Strafpunkt

Regel Nr. 12: Das Versetzen des Swinballes

- Der Ball kann auf dem Fairway und im Zielbereich (Grün) während des laufenden Spiels pro Schlag um 15 cm versetzt werden. Sein Verschieben erfolgt, ohne ihn an das Loch anzunähern und ohne die Beschaffenheit des Untergrunds zu verändern dabei darf er die Spielbahn nicht verlassen.
- Jeder aufgehobene Ball (auch zum Reinigen) auf dem Fairway oder im Zielbereich (Grün) muss gekennzeichnet werden.
- Auf einer fremden Spielbahn darf der Swinball nicht versetzt werden. Sofern ein Swinball auf einer fremden Spielbahn nicht eindeutig identifiziert werden kann, so kann ein Mitspieler aus der Spielgruppe durch leichtes Anheben dies für den Spieler vornehmen. Der Spieler selbst darf dies nicht vornehmen.
- In einem fremden Abschlags-/Zielbereich (Grün) muss der Spieler – zum Schutz des Abschlags-/Zielbereiches (Grüns) – den Swinball straffrei entnehmen und ohne sich seinem Loch zu nähern, den Swinball außerhalb des fremden Abschlags-/Zielbereiches – max. zwei Schlägerlängen vom Grünrand – platzieren.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 13: Der nicht spielbare Swinball

Der Spieler kann seinen Swinball an jeder beliebigen Stelle des Geländes für „nicht spielbar“ erklären.

In diesem Fall muss er **mit einem Strafpunkt**

- Bei der Ankunft der Spieler
 - den Swinball vom Punkt aus, an dem er sich befindet, bis maximal zwei Schlägerlängen entfernt platzieren, ohne dass er ihn dem Loch nähert. Bei Wasserhindernissen den Swinball beliebig auf einer Linie Eintritt Wasserhindernis-Fahne nach hinten oder maximal zwei Schlägerlängen vom Eintrittspunkt platzieren, ohne sich der Fahne zu nähern.
 - Den Ball auf der gedachten Linie Ball Fahne nach hinten legen soweit der Spieler möchte.

- den Swinball noch einmal von dem Punkt aus spielen, von dem er vorausgehend gespielt wurde.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Punkt

Bei Eintritt in ein temporäres Wasserhindernis (ist entsprechend markiert), darf der Spieler den Swinball straffrei so platzieren (so nah am Wasser wie möglich), dass er spielbar ist, ohne sich der Fahne zu nähern.

Besteht für den Spieler Gefahr durch äußere Einflüsse, z.B. ein Wespennest darf der Ball straffrei aus der Gefahrenzone verlegt werden. (gilt an jeder Stelle des Platzes)

Regel Nr. 14: Bälle außerhalb der Begrenzung und verlorene Swinbälle

Der Schlag muss so nahe wie möglich an der Stelle gespielt werden, an der der vorausgegangene Schlag gespielt wurde, wenn:

- der Swinball mit ganzem Durchmesser jenseits der weißen Markierung liegt (außerhalb der Begrenzung: die Linie gehört noch zum Spielfeld)
- der verlorene Swinball oder der von seinem Besitzer als verloren erklärte Swinball nicht innerhalb von 5 Minuten wiedergefunden wird.
 - Ein provisorischer Swinball wird immer dann gespielt, wenn ein Zweifel besteht.
 - Ein provisorischer Swinball muss angekündigt werden.

Bestrafung mit einem Strafpunkt von der vorherigen Spielposition

Regel Nr. 15: Doppelspiel

Beim „Doppel“ ist die Stelle zu markieren, von der aus der Partner spielen muss.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Punkt

Regel Nr. 16: Das Spiel im Zielbereich (Grün)

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Ball am Grund des Loches liegt. Der Swinball ist auf Verlangen sofort zu entnehmen, um zu verhindern, dass ein anderer eingelochter Swinball durch den Swinball wieder herausspringt. Bei einheitlicher Meinung der Spielgruppe kann darauf verzichtet werden.

Trifft ein Spieler beim Putten einen Ball seines Mitspielers, obwohl er vorher darum gebeten hat, diesen zu markieren, so wird der Mitspieler bestraft. Der Spieler selbst darf seinen Ball noch einmal an die Ursprungsstelle zurücklegen und den Schlag straffrei wiederholen.

- Es darf nicht auf dem Boden herum getrampelt werden, um das Gelände zu nivellieren.
- Es darf nicht der Boden getestet werden, indem man den Swinball darauf rollen lässt.
- Es darf kein großer Schlag ausgeführt werden.

Bestrafung bei Missachtung: 2 Strafpunkte

Regel Nr. 17: Markieren von Swinbällen

Im Zielbereich (Grün) sowie auf dem Fairway müssen Swinbälle entfernt und markiert werden, wenn dies der Spieler will oder von einem Mitspieler gefordert wird. Dabei muss die Markierung so angebracht werden, dass auf der Puttlinie keine Behinderung oder Verschlechterung eintritt.

Hierbei ist darauf zu achten das nur ein Ballmarker oder Münze verwendet wird.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Strafpunkt

Mit Einverständnis aller Teilnehmer der entsprechenden Spielgruppe kann auch vorab – ohne Strafpunkt – fertig gespielt werden. Ansonsten ist die weiteste Entfernung zum Loch maßgeblich für die Reihenfolge des Puttens.

Regel Nr. 18: Irrtum im Swinball

Der Spieler der sich im Ball geirrt hat erhält einen Strafpunkt und muss von der richtigen Position mit seinem Ball weiterspielen. Ist dies nicht mehr möglich, (da bereits mehrere Bahnen gespielt wurden) bekommt er auf das gespielte Ergebnis an der Bahn an der der Irrtum geschah 2 Strafpunkte.

Der Spieler wessen Ball irrtümlich gespielt wurde, spielt von der ursprünglichen Position (so nahe wie möglich) ohne Strafschlag weiter. Ist dies nicht mehr möglich (da bereits mehrere Bahnen gespielt wurden) hat der Spieler in Absprache mit der Turnierleitung die Möglichkeit die Bahn zu wiederholen oder vom Ergebnis der betroffenen Bahn 2 Schläge abzuziehen.

Regel Nr. 19

- Ein Swinball, der durch einen anderen angestoßen wurde, wird dorthin zurückgelegt, wo er lag. Der Swinball, der ihn angestoßen hat, bleibt an dem Platz liegen, wo er zur Ruhe kommt.
- Wenn ein Swinball sich entweder in einem anderen Zielbereich (Grün), der nicht zur bespielten Bahn gehört oder sich in einem geschützten Bereich befindet, ist Regel Nr. 12 anzuwenden. Nach dem Platzieren des Swinballes muss der Spieler ungehindert schlagen können. Jedes unabsichtlich auf dem Gelände platzierte Element kann versetzt werden. Bänke und sonstige Elemente, die immer an derselben Stelle auf dem Platz stehen, dürfen nicht verrückt werden.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 20: Schlägerwerfen

Der Spieler, der einen Schläger wirft, wird bestraft.

Bestrafung bei Missachtung: 2 Strafpunkte