



Bestimmungen und Spielregeln für Swingolf

vom

Swingolf Dachverband Deutschland e.V.

Stand: März 2014

Inhaltsverzeichnis

A) Allgemeines	3
1. Aufbau und Konzeption eines Swingolfplatzes	3
2. allgemeine Durchführungsbestimmungen für Wettkämpfe	6
3. spezielle Bestimmungen für die Durchführung von Meisterschaften	13
4. Schiedsrichter	15
B) Etikette	16
1. Respekt vor den Anderen	16
2. Respekt des Geländes	16
3. Respekt vor sich selbst	16
C) Regeln	
• Regel 1: Beachtung der Etikette und der Regeln	17
• Regel 2: Schläger und Swinbälle	17
• Regel 3: Spielunterbrechung	17
• Regel 4: Spielordnung	18
• Regel 5: Training und Aufwärmen	18
• Regel 6: Abschläge	18
• Regel 7: Bewegung auf der Spielbahn	19
• Regel 8: Langsames Spiel	19
• Regel 9: Schutzwürdige Zonen und Pflanzen	19
• Regel 10: Der Schlag	20
• Regel 11: Versuchsschläge	20
• Regel 12: Versetzen des Swinballes	20
• Regel 13: Der nicht spielbare Swinball	21
• Regel 14: Verlorene Swinbälle und Swinbälle außerhalb der Begrenzung	23
• Regel 15: Doppelspiel	23
• Regel 16: Spiel im Zielbereich (Grün)	24
• Regel 17: Markieren von Swinbällen	24
• Regel 18: Irrtum im Swinball	24
• Regel 19: Ungeschicklichkeit	24
• Regel 20: Schlägerwerfen	25

A) Allgemeines

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). Jede Bahn hat eine Länge, die zwischen 50 und 300 m variieren kann. Das Par der Bahn ergibt sich aus deren Länge:

- Für eine Länge zwischen 50 und 100 m entspricht das einem Par 3.
- Für eine Länge zwischen 101 und 200 m entspricht das einem Par 4.
- Für eine Länge zwischen 201 und 300 m entspricht das einem Par 5.

Die Summe aus den Par der einzelnen Bahnen ergibt das Gesamt-Par des Parcours:

- 2 mal Par 3 = 6
- 5 mal Par 4 = 20
- 2 mal Par 5 = 10

ergibt ein Gesamt-Par von 36.

Um einen Parcours zu erstellen, der für regionale Wettbewerbe zugelassen ist, muss dieser mind. 9 Bahnen haben, davon zwei Bahnen Par 3, fünf Bahnen Par 4 und zwei Bahnen Par 5. Das Par ist die Anzahl der Schläge, die ein „guter Spieler“ benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

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. Dies 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 aneinander setzen 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 Green 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 von einander 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 1000 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

a) offizielle Anerkennung

Einzig und allein die vom Swingolf Dachverband anerkannten Schläger (Biedermaß) und Bälle dürfen verwendet werden. Während eines Wettkampfes darf nur ein einziger Schläger benutzt werden. Der Schläger und die Bälle werden mit Hilfe einer Markierung, die am Starttisch vergeben wird, identifiziert.

Nationale Wettkämpfe müssen auf Swingolfplätzen mit 18 Spielbahnen (4 x Par 3, 10 x Par 4 und 4 x Par 5) und einer Gesamtlänge von mehr als 2014 m ausgetragen werden.

Der Par 72- 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.

b) Einschreibung

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

c) „gewusst wie“

- Treffpunkt am Empfang mindestens 15 min vor Beginn der Startzeit
- Vorlegen der Lizenz. Eine medizinische Unbedenklichkeitsbescheinigung ist wünschenswert und zu empfehlen, jedoch nicht verpflichtend.
- Aufwärmen
- Überprüfen Sie Ihre gesamte Ausrüstung
- Nach Absolvieren des Parcours muss die ausgefüllte und unterschriebene Zählkarte bei der Turnierleitung abgegeben werden
- Und vergessen Sie nicht, dass es eine nette Geste ist, den Gegner nach dem Spiel auf in Getränk einzuladen und auch bei der Aushändigung der Siegpriämie dabei zu sein.

2.2) Reglement - Abschlagsbereich

Je nach Kategorie eines Spielers ist die Abschlagszone 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 SH 1 und SH 2 Hoffnungsträger männlich
Blau	- 15 % *	- 15 %	- 20 %	Damen SF 1 und SF 2 Herren SH 3 Hoffnungsträger weiblich Jugend männlich
Rot	- 15 % *	- 25 %	- 30 %	Damen SF3 Jugend weiblich

* nur bei Bahnen über 70 m Länge.

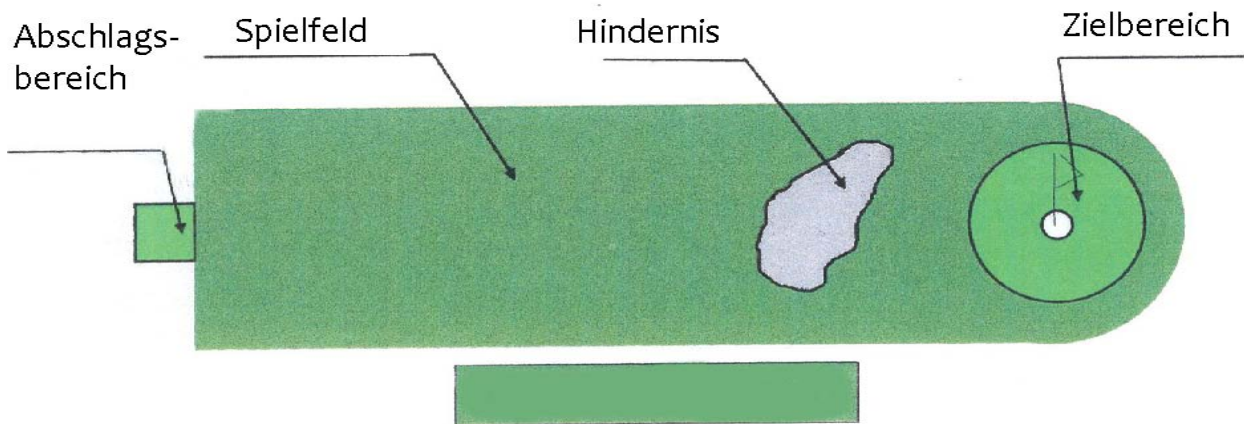
Beispiel: Par 5 mit einer Gesamtlänge von 280 m

Abschlag weiß: unverändert

Abschlag blau: $(280 - 20\%) = 280\text{m} - 56\text{m} = 224\text{m}$

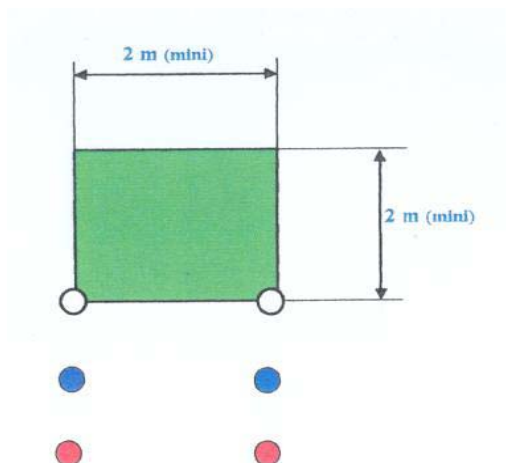
Abschlag rot: $(280 - 30\%) = 280\text{m} - 84\text{m} = 196\text{m}$

2.3.) Aufbau des Spielfeldes



Die Spielbahnen müssen den Normen der Platz-Zertifizierung entsprechen.

Die Abschlagsbereiche müssen mind. eine Breite und Länge von 2 Meter haben und sind durch vier Eckpunkte zu markieren.



Eine Spielbahn kann aus einer Strecke oder mehreren Teilstrecken bestehen. Teilstrecken müssen dabei mind. eine Länge von 30 m haben. Sofern Hindernisse über die komplette Spielbahn reichen, müssen diese auch mind. 30 m vor dem Loch angebracht sind. Im anderen Fall muss es eine Spielmöglichkeit als Spielbahn von mind. 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 mind. 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 Vorgabe entsprechend zu umspielen sind.

2.4.) Reglement – Spielunterbrechung – Beschwerden – Verzögerung

a) Spielunterbrechung:

Der Spieler kann das Spiel nicht unterbrechen, es sei denn:

- das Organisationskomitee/die Turnierleitung hat das Spiel unterbrochen
- dass der Spieler Blitzschlag als eine Gefahr einschätzt
- er erwartet eine Entscheidung vom Schiedsrichter / Schiedsrichtergespann in Bezug auf einen Protest
- es gibt andere schwerwiegende Gründe, wie plötzliche Erkrankung oder einen Unfall.
- Schlechtes Wetter ist kein schwerwiegender Grund, um die Partie zu unterbrechen.

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 Schriftführer notiert beide Ergebnisse auf der Punktekarte.

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 präsentiert werden durch:

- einen Spieler, wenn es sich um einen Zwischenfall während des Spiels oder um das Protokoll einer Unregelmäßigkeit handelt.
- ein Vorstandsmitglied des Dachverbandes, wenn es sich um eine Nichtbeachtung des Wettkampfreglaments handelt.

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 durch eine schriftliche Beschwerde einreichen. 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 und sind nicht anfechtbar.

- d) Verzögerung eines Wettbewerbs:
- 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: Er kann sich für den Wettkampf in die eingeteilte Gruppe eingliedern und erhält für jede bereits gespielte Bahn zwei Strafpunkte zusätzlich zu den Par, die jeder Bahn entsprechen.
 - Partie im Doppel:
Jede Mannschaft, die nicht vollzählig beim Abschlag erscheint, wird disqualifiziert.

2.5.) Regelement – Kategorien

Jugend:	13 Jahre und jünger
Hoffnungsträger:	älter als 13 und jünger als 18 Jahre
Senioren 1:	älter als 18 und jünger als 50 Jahre
Senioren 2:	älter als 50 und jünger als 65 Jahre
Senioren 3:	älter als 65 Jahre

jeweils am 1. Januar des laufenden Jahres.

2.6.) Definitionen

- a) andere Klassifizierung der Lizenzspieler:
Jeder Lizenzspieler kann für das gesamte Jahr eine andere Klassifizierung beim Dachverband beantragen. Neben der Anfrage, in dem die Motivation ausreichend zu begründen ist, muss auch der Nachweis eines entsprechenden Spielniveaus erbracht werden. 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, Markierungstisch:

Der Starttisch ist eine Einrichtung, die im Rahmen eines Wettkampfes zum Einsatz kommt und durch das Organisationskomitee besetzt wird. Er dient dazu, Ratschläge zu erteilen, Spielstandskarten auszugeben, das Auslosen vorzunehmen und die Startzeiten zu koordinieren.

Der Markierungstisch 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 Ergebniskarten in Empfang genommen. Diese Einrichtung ist dafür zuständig, dass das Gesamtergebnis auf der Spielstandskarte eingetragen ist. Die Einrichtung errechnet selbst oder überprüft das Ergebnis. Das Vorhandensein der beiden Unterschriften durch Schriftführer und Spieler ist ebenfalls zu überprüfen.

c) Regeln vor Ort, langsames Spiel, Schriftführer:

Die Regeln vor Ort 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.

Um den Spielrhythmus zu respektieren, ist jegliches, übertrieben langsames Verhalten zu verhindern.

Ein Spieler gilt als zu langsam, wenn er seinen Schlag später als 40 Sekunden nach Aufnahme seines Balles ausführt.

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

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

2.7.) Organisationskomitee/Turnierleitung – Schiedsrichterkommission

Organisationskomitee/

Turnierleitung:

Einheit, die mit der Logistik, der Materialorganisation und der sportlichen Organisation der Wettbewerbsdurchführung betraut ist.

Schiedsrichterkommission:

(bestehend aus:

Platzbetreiber

Vereinsvorsitzender

Veranstaltender Verein

Vertreter des Dachverbandes

-Delegierung möglich)

Einheit, die für einen Wettbewerb beauftragt wurde. Sie ist damit betraut, alle Streitigkeiten zwischen Spielern und den benannten Schiedsrichtern zu regeln. Ihre Entscheidungen sind nicht anfechtbar.

2.8.) regionales und nationales Klassement

Für das nationale Klassement wird ein Spieler nur berücksichtigt, wenn er an mind. 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 dies beim Dachverband entsprechend rechtzeitig anmelden. Die Turniere werden im 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.

2.9.) Reglement des Wettkampfs

- a) Zusage:
Um zum Wettkampf zugelassen zu werden, muss der Spieler seine Spiel-Lizenz für das laufende Kalenderjahr aktiviert haben.
- b) Spielausrüstung:
Der Schläger muss mehrseitig sein, er darf ein Gewicht von 500 gr (inkl. Toleranz 50 gr) nicht überschreiten und muss mit seinen Ausmaßen in das sog „Biedermaß“ passen. Die Spieler haben drei zugelassene Swinbälle mitzubringen und diese verpflichtend so zu beschriften, dass diese einerseits unterschiedlich aber klar zuordenbar zu erkennen sind.
- c) Spielstandskarte:
Vor Beginn werden die Spielstandskarten durch die Turnierleitung ausgehändigt. Es ist die Pflicht, alle gespielten Schläge jeder Bahn zusammen mit den Strafpunkten einzutragen. Die max. Schlaganzahl pro Loch beträgt 10 Schläge.
Der Spieler überprüft Bahn für Bahn die Wertung der aufgeschriebenen Schlagzahl auf seiner Spielstandskarte. Er ist verantwortlich für diese Wertung.
Nach Beendigung des Parcours treffen sich alle Spieler am Markierungstisch. Die Turnierleitung oder der Schriftführer berechnet den Gesamtpunktstand. Nach Zustimmung wird die Spielstandskarte von Spieler und Schriftführer unterschrieben. Ist die Karte unterschrieben, ist es nicht mehr möglich Beschwerde einzulegen.
- d) Bewegung:
Nach der Ausführung eines Schlages müssen sich die Spieler gemeinsam in die Richtung ihrer Swinbälle bewegen.
- e) Zielbereich verlassen:
Sobald die Spielgruppe eine Spielbahn beendet hat, müssen Sie den Zielbereich sofort verlassen. Eintragungen der Spielergebnisse im Zielbereich (Grün) 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 Startaufstellung 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 max. 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) Örtliche Regeln:

Für den Fall, dass örtliche Regeln in den 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.

Die Veröffentlichung von Namen in Text-/Bild- oder Tonform ist grundsätzlich zulässig, es sei denn der Betroffene widerspricht der Veröffentlichung schriftlich vor dem Turnier beim Ausrichter.

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 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 Unbedenklichkeits-Bescheinigung (ausgestellt im Turnierjahr) ist Pflicht!

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. Spieler anderer Verbände nur auf ausdrückliche Einladung durch den deutschen Dachverband.

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 Club-

wertung 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 nach jeweils nach den Regeln des deutschen Dachverbandes.

3.3. Champions-Cup

Am Ende der Saison findet in der Regel in den einzelnen Liga-Regionen ein Champions-Cup statt. Es ist möglich diesen Wettbewerb als zusätzliche Wertung innerhalb einer nationalen Meisterschaft auszurichten.

Teilnehmen können die Lizenzspieler, die in den jeweiligen Vereinsmeisterschaften die Plätze 1.–3. belegt haben.

Gespielt wird in den offiziellen Kategorien, wobei mind. 2 Spieler pro ausgespielter Kategorie teilnehmen müssen.

Gespielt wird nach den Regeln des deutschen Dachverbandes.
Das Ergebnis zählt zur Handicap-Wertung.

3.4. 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.

3.5. Kleinturniere - handicapwirksam

Jeder Verein hat die Möglichkeit solche Turniere auszurichten. Dabei sollten mindestens 4 Lizenzspieler eines anderen Vereins teilnehmen.

Das Turnier kann nur auf zertifizierten Plätzen durchgeführt werden. Der Austragungsort kann vom Veranstalter frei gewählt werden.

Sofern keine (oder weniger als 4) Spieler anderer Vereine teilnehmen, kann mit mind. 9 Lizenzspielern ein offizielles Turnier stattfinden. (pro Verein max. 2 x im Jahr)

Gespielt wird nach den Regeln des deutschen Dachverbandes

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

Für Lizenzspieler zählt das Ergebnis zur Handicap-Wertung

4.) Die Rolle und Aufgaben 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, ist 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.

Er greift ein bei Staubildung auf der Anlage.

b) Rolle und Aufgaben:

- er sichert die Unterweisung der Spieler hinsichtlich der Etikette, den Durchführungsbestimmungen und den Regeln
- er organisiert und beaufsichtigt die sportliche Swingolfveranstaltung. Seine organisatorischen Fähigkeiten müssen den guten Ablauf der Turniere (Start, Beaufsichtigen der verschiedenen Runden, Ergebnisse) sichern
- er kontrolliert die Richtigkeit des Spielgeländes (Spielbahnen, Schutzzonen, Auszonen)
- er stellt die Vorschriften des Turniers auf
- er sorgt für den flüssigen Ablauf des Spieles
- er notiert Regelwidrigkeiten
- er erteilt seine Meinung (insbesondere bei Auszonenfragen)
- er bereinigt die eventuellen Streitigkeiten, die während dem Turnier aufkommen können.
- er kann bei Etikettenverstößen (Nach vorheriger Ermahnung) gem. Regel. Nr. 1 eine/n Spieler/in während der Spielrunde sofort disqualifizieren.

Seine Strenge, seine Parteilosigkeit und die Stimmigkeit seiner Entscheidungen müssen die Entscheidungsfindung beschleunigen.

Seine Unnachsichtigkeit und die Gerechtigkeit seiner Entschlüsse sollten zur allgemeinen Zustimmung führen.

Eine Ermahnung bzw. Ansprache, die einer direkten Bestrafung bei Feststellung eines Regelverstößes grundsätzlich voraus gehen sollte, soll den Spieler / die Spielergruppe nicht stören. Der Schiedsrichter / das Schiedsrichtergespann soll in angemessener Weise handeln.

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.

B) Etikette

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

1.) Der Respekt vor den Anderen:

Sicherheit: Vor dem Spielen oder einem Versuchsschlag müssen Sie sich versichern, dass sich niemand in unmittelbarer Nähe befindet. Stellen Sie sich immer entsprechend den anderen. Bewegen Sie sich mit Ihren Partnern.

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. Achten Sie darauf, dass die Spieler, denen Sie folgen außerhalb Ihrer Reichweite sind.

Bummelei: Behalten Sie einen guten Spielrhythmus. Verlassen Sie das gespielte Loch zügig. Tragen Sie Ihre Resultate in die Spielkarte ein. (nicht auf dem Grün/Zielbereich) Ein einzelner Spieler hat keinerlei Prioritäten.

Spielrunde: Respektieren Sie Ihre Runde, kümmern Sie sich um die anderen. Der Spieler, der das Spiel gewonnen hat, beginnt als erster das folgende Spiel (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.

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 heraus gezogen 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.

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 Schriftführer um Hilfe bitten.

Die Etikette muss respektiert werden, egal auf welchem Niveau man spielt.

C) Regeln (zum Wettbewerb)

Regel Nr. 1

Beachtung der Etikette und der Regeln

- Swingolf wird mit einem ungefährlichen Swinball und einem einzigen Schläger gespielt, die vom Swingolf-Dachverband anerkannt sind.
- 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 anerkannten Schläger (entsprechend „Biedermaß“) gespielt werden
- Es muss mit einem anerkannten Swinball gespielt werden
- Es darf nicht mit mehreren Schlägern gespielt werden

Bestrafung bei Missachtung: Ausschluss

Regel Nr. 3

Spielunterbrechung

- Der Spieler kann das Spiel nicht unterbrechen, es sei denn:
 - das Organisationskomitee/die Turnierleitung hat das Spiel unterbrochen
 - dass der Spieler Blitzschlag als eine Gefahr einschätzt
 - er erwartet eine Entscheidung vom Schiedsrichter / Schiedsrichtergespann in Bezug auf einen Protest
 - 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 Abschlagsbereich des ersten Spiels beginnt derjenige (Spieler oder Mannschaft) als erster, der das Losverfahren gewonnen hat.
- In den Abschlagsbereichen der folgenden Löcher beginnt derjenige (Spieler oder Mannschaft) als erster, der das vorangegangene Spiel gewonnen hat.
- Für den Rest des Spielfeldes 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 Punkt

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 der Swinball im Abschlagbereich auf eine Unterlage gelegt werden
- 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

- Um den Spielrhythmus zu respektieren, ist jegliches, übertrieben langsames Verhalten nicht erlaubt.
- Ein Spieler gilt als zu langsam, wenn er seinen Schlag, später als 40 Sekunden nach Aufnahme seines Swinballes, bzw. dem Stellen zum (Probe-)Schlag, ausführt.
- Ebenso kann es als langsames Spiel angesehen werden, wenn nach Beendigung der Spielbahn der Zielbereich (Grün) nicht umgehend verlassen wird.
- Zunächst wird der Spieler verwarnet; bei weiterer langsamer Spielweise ist die Bestrafung vorzunehmen

Bestrafung bei Missachtung: 2 Strafpunkte

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.

Ausnahme!

- Das Verbiegen von Zweigen ist in Einzelfällen ohne in Zuhilfenahme von anderen Personen erlaubt.
- In einem geschützten Bereich (blaue Zone) muss der Swinball – ohne Bestrafung max. mit einer Entfernung von zwei Schlägerlängen - aus dem Bereich heraus versetzt werden, ohne dass man sich dem Ziel nähert

Bestrafung bei Missachtung: 2 Punkte

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 Punkt

Regel Nr. 11

Versuchsschläge

- Sie sind im laufenden Spiel auf der Spielbahn mit ausreichendem Abstand erlaubt. Dabei muss erkennbar sein, dass es sich um einen Versuchsschlag handelt.
- außerhalb der eigenen Spielbahn (Rough) und im Bereich eines Hindernisses nur erlaubt, wenn der Abstand zum Swinball eine Schlägerlänge (mind. 1 m) beträgt.
- Sie sind im Abschlagsbereich verboten.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Punkt und 2 Punkte (Abschlagsbereich)

Regel Nr. 12

Das Versetzen des Swinballes

- Der Ball kann auf der Spielbahn 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.
- Jeder aufgehobene Ball (auch zum Reinigen) auf der Spielbahn 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 Punkt

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 Strafschlag)**...

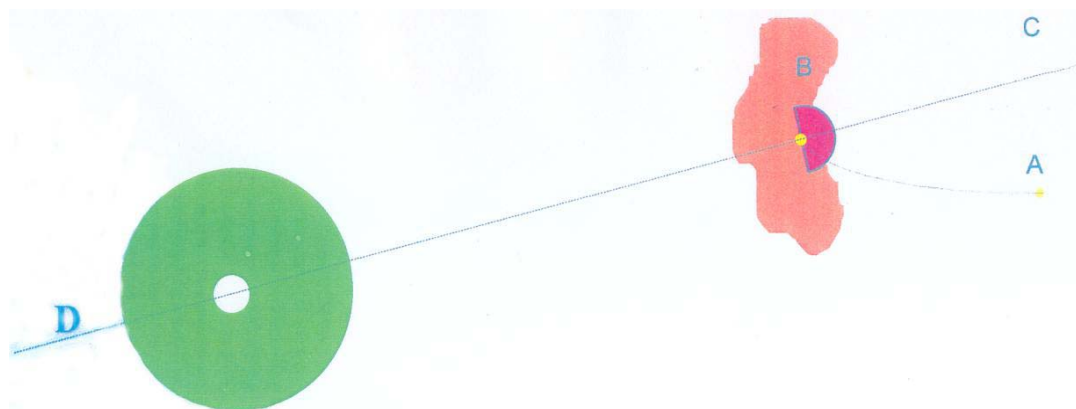
- bei der Ankunft der Spieler
 - den Swinball vom Punkt aus, an dem er sich befindet, bis max. zwei Schlägerlängen entfernt platzieren, ohne dass er ihn dem Loch nähert. Bei Wasserhindernisse den Swinball beliebig auf einer Linie Eintritt Wasserhindernis-Fahne nach hinten oder max. zwei Schlägerlängen vom Eintrittspunkt platzieren ohne sich der Fahne zu nähern.
 - den Ball soweit über die Linie, die den Punkt, auf dem der Swinball liegt, beinhaltet und die Fluchtlinie des Zielbereichs zurück bewegen, wie er will
- 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.

Das Verlegen des Swinballes im Rough ist nur bei Gefährdung des Spielers (z.B. Wespennest) zulässig. Ansonsten (auch bei Mauslöcher und Maulwurfhügel im Rough) muss der Spieler den Swinball gegebenenfalls für unspielbar erklären und mit Strafschlag verlegen.

Zur besseren Erläuterung der Regel Nr. 13, noch einige Erklärungen:

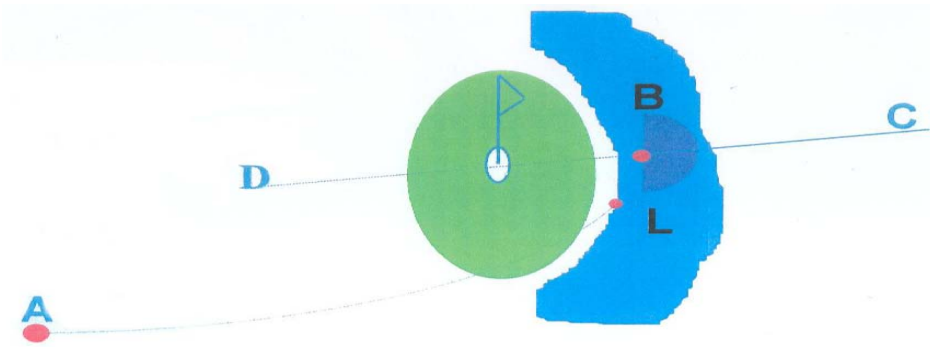


Der von Punkt A gespielte Swinball landet am Punkt B (im Hindernis).

Der Spieler kann den Swinball von Punkt B aus ohne Strafpunkt spielen.

Wenn der Spieler seinen Swinball für „nicht spielbar“ erklärt kann er mit **1 Strafpunkt**:

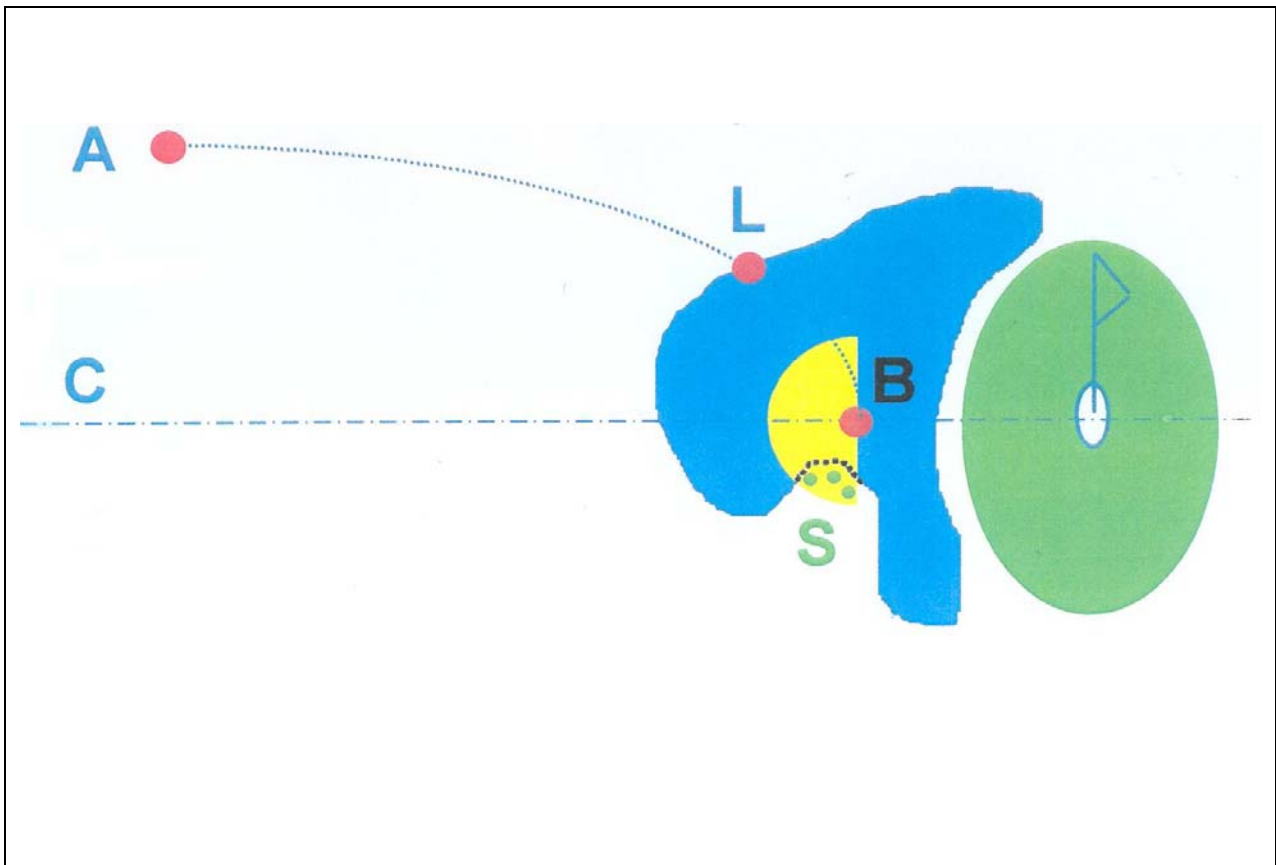
- den Swinball innerhalb des angezeichneten Halbkreises (Radius = 2 Schlägerlängen) platzieren
- seinen Swinball auf einem beliebigen Punkt auf der Linie „B-C“ platzieren
- seinen Swinball noch einmal vom Punkt A aus spielen.



Der von Punkt A gespielte Swinball tritt am Punkt L in das Hindernis ein und landet an Punkt B. Der Spieler kann den Swinball von Punkt B aus ohne Strafpunkt spielen.

Wenn der Spieler seinen Swinball für „nicht spielbar“ erklärt kann er mit **1 Strafpunkt**:

- seinen Swinball vom Punkt A aus spielen.
- seinen Swinball auf einem beliebigen Punkt auf der Linie „B-C“ platzieren



Der von Punkt A gespielte Swinball tritt am Punkt L in das Hindernis ein und landet an Punkt B. Der Spieler kann den Swinball von Punkt B aus ohne Strafpunkt spielen.

Der Spieler kann mit **1 Strafpunkt**:

- seinen Swinball vom Punkt A aus spielen.
- seinen Swinball in der Zone S spielen
- seinen Swinball auf einem beliebigen Punkt auf der Linie „B-C“ platzieren

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:

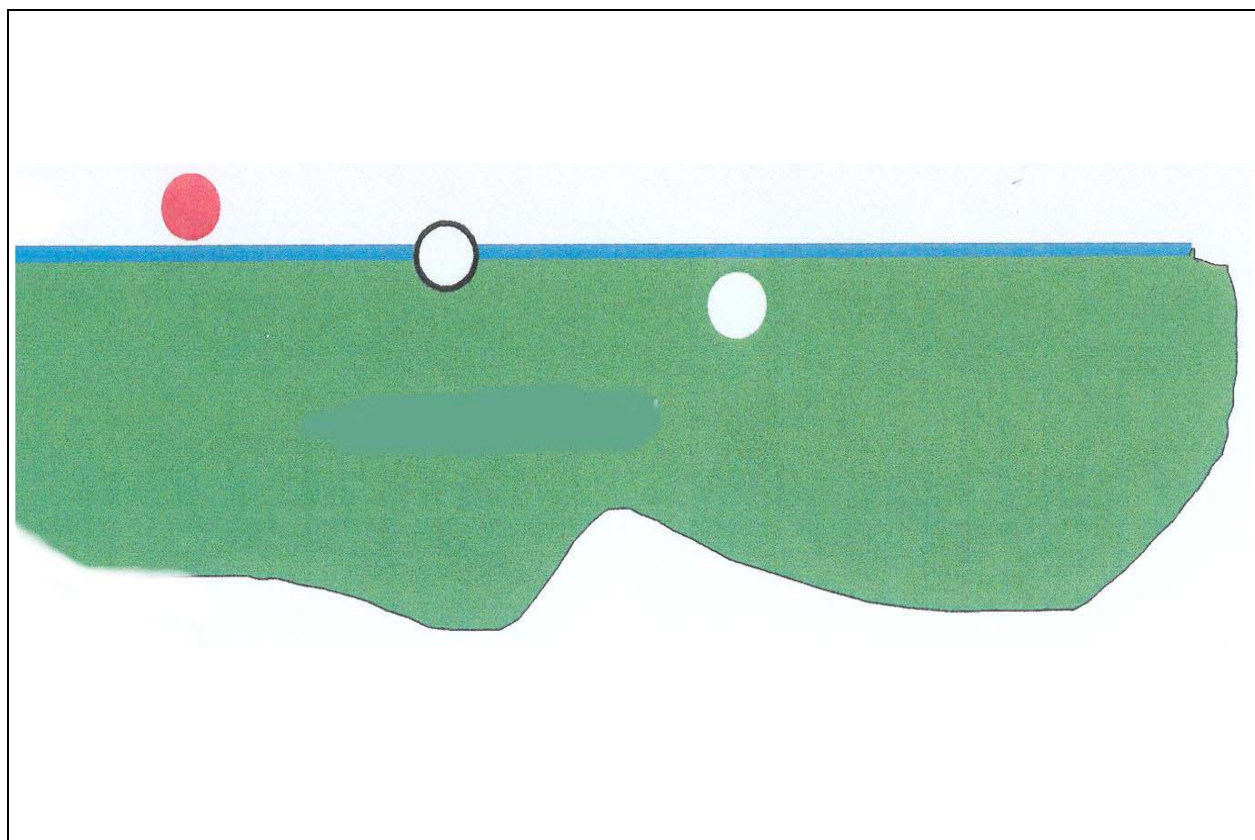
- der Swinball mit ganzem Umfang jenseits der weißen Markierung liegt (außerhalb der Begrenzung: die Linie gehört noch zum Spielfeld)
- der verlorene Swinball oder der von seinem Besitzer als verloren erklärte Swinball nicht innerhalb von 5 min wieder gefunden wird.

- 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.

Bzw. zwei Strafpunkte, wenn man dieses missachtet



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.

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

Bestrafung bei Missachtung: 2 Punkte

Regel Nr. 17

Markieren von Swinbällen

Im Zielbereich (Grün) müssen Swinbälle entfernt und markiert werden, wenn dies der Spieler will oder von einem Mitspieler gefordert wird. Dabei muss die Markierung so angebracht werden, damit auf der Puttlinie keine Behinderung oder Verschlechterung eintritt. Eine Markierung außerhalb des Zielbereiches (Grün) ist nur beim Doppelspiel zulässig

Bestrafung bei Missachtung: 1 Punkt

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 Swinball geirrt hat, muss diesen an seinen Besitzer zurückgeben.

Bestrafung bei Missachtung: 1 Punkt

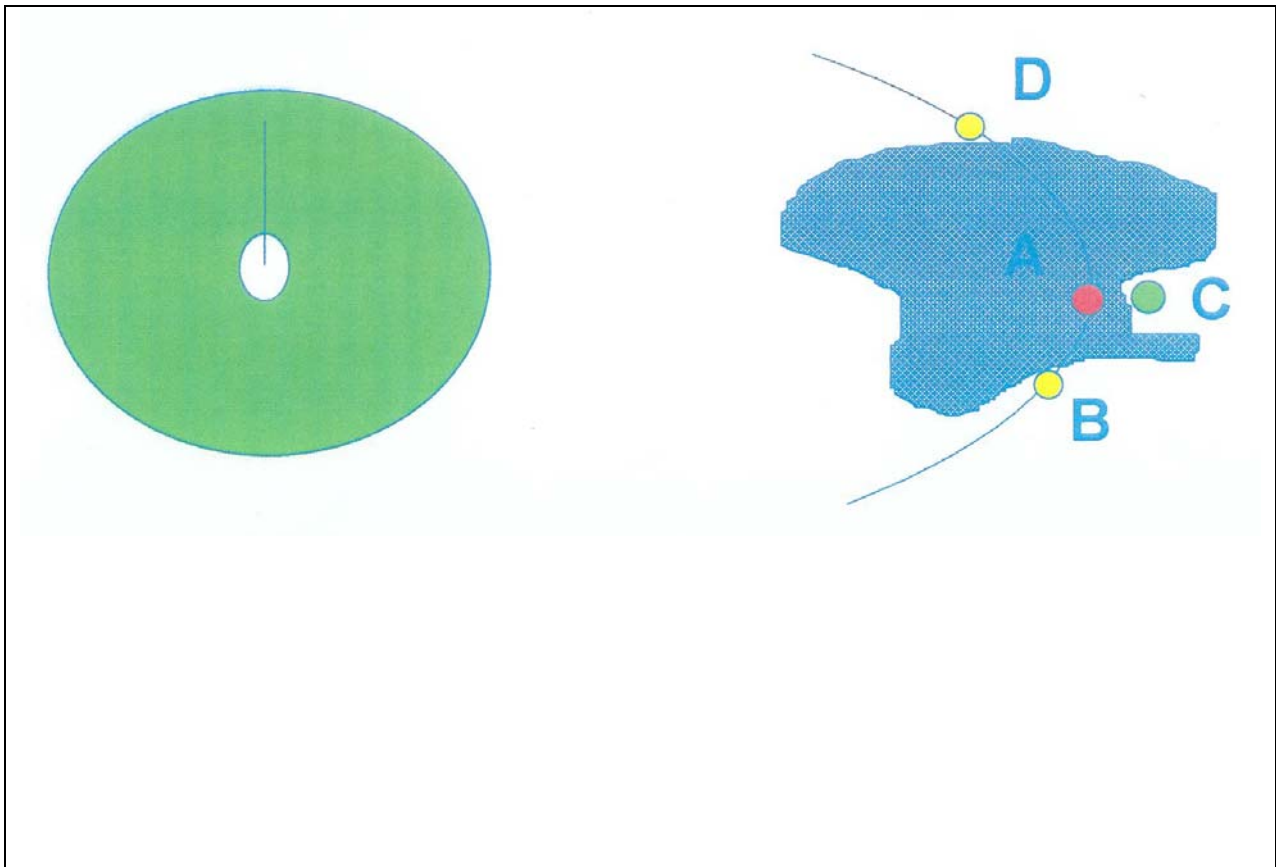
Wenn er seinen Swinball als verloren erklärt hat, schreibt der Spieler, dem der Irrtum widerfahren ist, den Strafpunkt und den gespielten Schlag ab.

Regel Nr. 19

Ungeschicklichkeit

- 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 die Bewegung durch den Spieler möglich sein. Jedes unabsichtlich auf dem Gelände platzierte Element kann versetzt werden. Bänke und sonstige Elemente, die immer auf dem Platz stehen dürfen nicht verrückt werden.

Liegt der Swinball im blau schraffierten, geschützten Bereich, so muss ihn der Spieler herausholen. Dies geschieht durch das Versetzen des Swinballes auf Punkt C.



Bestrafung bei Missachtung: 1 Punkt

Regel Nr. 20

Schlägerwerfen

Der Spieler, der einen Schläger wirft, wird bestraft.

Bestrafung bei Missachtung: 2 Strafpunkte