

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)).