



ASG MEISTERSCHAFTEN

PLATZREGELN UND WETTSPIELBEDINGUNGEN 2018

Folgende Platzregeln und Wettspielbedingungen wurden von der Regelkommission und dem Championship Committee der ASG genehmigt und gelten zuzüglich Ergänzungen oder Abänderungen, welche durch die Turnierleitung erlassen werden, für alle Meisterschaften, die unter der Leitung der ASG durchgeführt werden, sowie für alle Meisterschaften im ASG-Kalender.

Die organisierenden Clubs sind für das Befolgen dieser Regeln verantwortlich. Sie gelten zusätzlich zu den Reglementen, die für jede Meisterschaft erlassen worden sind.

PLATZREGELN

1 Aus (Regel 27-1)

Jenseits von Mauern, Hecken, Zäunen, weissen Pfählen oder Linien, welche die Platzgrenze bezeichnen.

Anmerkung:

- Wird Aus durch Pfähle oder einen Zaun oder als jenseits von Pfählen oder einem Zaun gekennzeichnet, so verläuft die Auslinie auf Bodenebene entlang den platzseitig vordersten Punkten der Pfähle bzw. Zaunpfosten ohne Berücksichtigung schräg laufender Stützpfosten. Ein Ball ist im Aus, wenn er vollständig im Aus liegt.
- Wenn sowohl Pfähle als auch Linien benutzt werden, um Aus anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle das Aus und die Linien kennzeichnen die Grenze. Wird Aus durch eine Bodenlinie gekennzeichnet, so ist die Linie selbst Aus.

2 Wasserhindernisse und seitliche Wasserhindernisse (Regel 26)

Werden sowohl Pfähle als auch Linien benutzt, um ein Wasserhindernis anzuzeigen, so bezeichnen die Pfähle das Wasserhindernis und die Linien kennzeichnen dessen Grenze.

3 Boden in Ausbesserung (Regel 25-1)

- Ist mit blauen Pfählen und/oder weissen oder blauen Linien gekennzeichnet.
- Fugen zwischen neuen Grassoden, soweit sie die Lage des Balles oder den Raum des beabsichtigten Schwungs behindern, sind im Gelände Boden in Ausbesserung. Verschiedene Fugen gelten als eine einzige im Hinblick auf Regel 20-2c (Re-Drop).
- French Drains (mit Kies bedeckte Drainagegräben).
- Ausgeschwemmte Stellen in Bunkern.

4 Eingebetteter Ball (Regel 25-2)

Ist im Gelände ein Ball in sein eigenes Einschlagloch im Boden eingebettet, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe wie möglich der

Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum Loch, fallengelassen werden. Der Ball muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des Platzes im Gelände aufreffen.

Ausnahme 1: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Ball in Sand auf einer nicht kurzgemähten Fläche eingebettet ist.

Ausnahme 2: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Schlag wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als den Umstand nach dieser Platzregel eindeutig undurchführbar ist.

5 Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

Boden, angrenzend an ein unbewegliches Hemmnis und mit weisser Linie gekennzeichnet, ist Teil des Hemmnisses.

6 Grassoden auf dem Grün

Grassoden auf dem Grün haben den gleichen Status wie alte Lochpfropfen und dürfen gemäss Regel 16-1c ausgebessert werden.

7 Freileitung

Trifft ein Ball eine Freileitung, so ist der Schlag annulliert und der Spieler muss einen Ball in Übereinstimmung mit Regel 20-5 so nahe wie möglich der Stelle spielen, von der der ursprüngliche Ball gespielt worden war.

8 Steine im Bunker (Regel 24-1)

Steine im Bunker sind bewegliche Hemmnisse.

9 Distanzmessgeräte (Regel 14-3)

Ein Spieler darf sich über Entfernungen informieren, indem er ein Gerät verwendet, das Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Gerät, um andere Umstände, die sein Spiel beeinflussen können, zu schätzen oder zu messen (z.B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.), so verstösst der Spieler gegen Regel 14-3. Bei erstmaligem Verstoß gegen die Regel 14-3 verliert der Spieler das Loch im Match Play, im Stroke Play zieht er sich zwei Strafschläge hinzu. Bei einem weiteren Verstoß gegen Regel 14-3 ist der Spieler disqualifiziert.

10 Versehentlich bewegter Ball auf dem Grün

Liegt der Ball eines Spielers auf dem Grün und der Ball oder Ball-Marker wird versehentlich durch den Spieler, seinen Partner, seinen Gegner oder durch einen deren Caddies oder durch deren Ausrüstung bewegt, ist dies straflos. Der Ball oder Ball-Marker muss zurückgelegt werden.

Strafe für Verstoß gegen Platzregel

Match play – Lochverlust / Stroke play – Zwei Strafschläge

WETTSPIELBEDINGUNGEN

1 Format und Teilnahmebedingungen

Siehe Reglemente der betreffenden Meisterschaft.

2 Spezifikation des Balls und der Golfschläger

Das Material eines Spielers muss den Regeln des R&A entsprechen.

Strafe für das Machen eines Schlages mit einem Ball oder Golfschläger, der nicht den Regeln entspricht: Disqualifikation

3 Golfschuhe

Die Spielleitung kann das Tragen von Metall-Spikes verbieten (siehe offiziell-Anschlagbrett).

Strafe bei Verstoß:

Match Play – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Stroke Play – Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Match Play oder Stroke Play – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

4 Spieltempo (Anmerkung 2 zu Regel 6-7)

Der Spieler muss ohne unangemessene Verzögerung und in Übereinstimmung mit der von der Spielleitung für das Spieltempo erlassenen Richtlinie spielen. Jeder Gruppe wird eine Richtzeit vorgegeben, in der eine Serie von Löchern oder die festgesetzte Runde gespielt werden muss.

Definition „Ausser Position“:

Die **erste Spielergruppe** ist ausser Position, wenn sie einen der definierten Zeitkontrollpunkte nach Ablauf der geforderten Richtzeit passiert hat.

Nachfolgende Spielergruppen sind ausser Position, wenn:

- sie an einem Zeitkontrollpunkt einen Abstand von mehr als 15 Minuten zur vorausgehenden Spielergruppe aufweisen **und**
- sie diesen Zeitkontrollpunkt nach Ablauf der geforderten Richtzeit passiert haben.

Ist eine Gruppe an einem Zeitkontrollpunkt ausser Position, unterstehen sämtliche Spieler der Gruppe den nachstehenden Strafanordnungen, unter Vorbehalt der endgültigen Entscheidung der Spielleitung:

- Erster Verstoß – Verwarnung
- Zweiter Verstoß – ein Strafschlag
- Dritter Verstoß – zwei Strafschläge
- Vierter Verstoß – Disqualifikation

Die Zeitkontrolle erfolgt, wenn sämtliche Spieler der Gruppe das Loch beendet haben und der Flaggenstock zurückgesteckt wird.

Anmerkung: Ist eine Gruppe am letzten Zeitkontrollpunkt ausser Position, ohne bis dahin einen Verstoß gegen diese Richtlinie begangen zu haben, erhält jeder Spieler der Spielergruppe einen Strafschlag, falls die Spielleitung der Auffassung ist, die Spieler hätten sich nicht genügend bemüht, die letzten Löcher in der erlaubten Zeit zu spielen.

5 Transportmittel

Es ist den Spielern nicht gestattet, während der Runde jede Art von Transportmittel zu benutzen, ausser es ist von der Spielleitung genehmigt worden.

Strafe bei Verstoß:



Match Play – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Stroke Play – Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Match Play oder Stroke Play – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

6 Spielunterbruch (Anmerkung zu Regel 6-8)

Ohne gegenteilige Bestimmung der Spielleitung wird ein Spielunterbruch wie folgt signalisiert:

- **Unverzügliches** Unterbrechen des Spiels (wegen Gefahr) – **ein langer** Signalton einer Sirene.
- Spielunterbruch – **drei aufeinander folgende** Signaltöne einer Sirene.
- Wiederaufnahme – wiederholt **zwei kurze** Signaltöne einer Sirene.

Versäumt ein Spieler bei Unterbrechung wegen Gefahr, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er disqualifiziert, sofern die Aufhebung dieser Strafe nach Regel 33-7 nicht gerechtfertigt ist.

7 Resultatgleichheit

Ohne gegenteilige Bestimmungen im Reglement der betreffenden Meisterschaft kommen folgende Regeln zur Anwendung:

Match Play: Bei Resultatgleichheit nach dem letzten Loch im Lochspiel beginnen die Spieler den Parcours nochmals von vorne. Sieger wird jener Spieler, der zuerst ein Loch gewinnt.

Stroke play: Bei Resultatgleichheit für den **ersten Platz** fällt die Entscheidung durch ein Loch-um-Loch Play-Off. Für die **nachfolgenden Plätze** gilt:

- 72 Löcher: Die Scores der letzten 36, 18, 9, 6, 3 & 1 Löcher entscheiden über die Rangfolge.
- 54 und/oder 36 Löcher: Die Scores der letzten 18, 9, 6, 3 & 1 Löcher entscheiden über die Rangfolge.

Als „letzte Löcher“ gelten die letzten Löcher auf der Scorekarte (Löcher 1 bis 18), auch wenn der Spieler seine Runde nicht am 1. Loch begonnen hat.

8 Scorekarten und Recording (Regel 6-6)

Die Scorekarten müssen im Recordingbereich eingereicht werden. Die Scorekarte gilt als eingereicht, sobald der Spieler sie abgegeben hat und den Recordingbereich verlassen hat.

Die Ausnahme zu Regel 6-6d wird wie folgt angepasst:

Ausnahme: Reicht ein Spieler für irgendein Loch eine niedrigere als die tatsächlich gespielte Schlagzahl ein, ist der Spieler nicht disqualifiziert, wenn er einen oder mehrere Strafschläge nicht notiert hatte, von denen er, bevor er die Zählkarte einreichte, nicht wusste, dass er sich diese zugezogen hatte. Unter diesen Umständen zieht sich der Spieler die Strafe der anwendbaren Regel, aber keine weiteren Strafschläge für den Verstoß gegen Regel

6-6d, zu. Diese Ausnahme findet keine Anwendung, wenn die Strafe der anwendbaren Regel die Disqualifikation vom Wettspiel ist.

9 Beendigung des Wettspiels (Regel 34-1)

Wenn die Endresultate am offiziellen Anschlagbrett und/oder Resultatblatt veröffentlicht wurden, gilt das Wettspiel als beendet.

10 Anti-Doping

Es gelten die Vorschriften von Swiss Olympic.

Zusatz zu den Wettspielbedingungen für alle ASG JUNIORENTURNIERE

11 Caddie

Mit Ausnahme anderslautender Bestimmungen im Meisterschaftsreglement sind Caddies nicht erlaubt.

12 Elektrische Trolleys

Die Benützung von elektrischen Trolleys ist nicht erlaubt.

Strafe bei Verstoß gegen **11** und **12:**

Match Play – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Stroke Play – Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Match Play oder Stroke Play – Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

13 Etikette

- a) Missachtung der Etikette und schlechtes Benehmen wird nicht geduldet.
- b) Während der Runde und für die Preisverteilung ist angemessene Golfbekleidung zu tragen.
- c) Ausser in Notfällen ist die Benützung von Mobiltelefonen (Pager und ähnliche Apparate inbegriffen) durch Spieler oder Caddies für Anrufe oder Nachrichten auf dem Platz untersagt.
Anmerkung: für die Benützung von Mobiltelefonen als Distanzmessgerät siehe Platzregel Nr. 9.
- d) Der Konsum von Alkohol und Tabak (aller Art) ist untersagt.

Strafen bei Verstoß gegen Spielbedingungen a), b) und c):

Erster Verstoß – Verwarnung; Zweiter Verstoß – Disqualifikation

Strafe bei Verstoß gegen Spielbedingung d): Im Ermessen der ASG Spitzensportkommission.

14 Richtlinien für Zuschauer (Coaches, Professionals, Eltern, Captains, J+S-Leiter, ...)

Die Spieler sind verantwortlich, dass diese Richtlinien eingehalten werden. Bei Verstoß gegen diese Richtlinien kann ein Spieler, nach Erhalt einer Verwarnung, nach Regel 33-7 disqualifiziert werden.

- Die Zuschauer müssen sich auf dem Platz in vernünftiger Distanz zum Spieler aufhalten (nicht näher als 50 m).
- Mobiltelefone müssen auf dem Platz jederzeit ausgeschaltet sein.

Zusatz zu den Wettspielbedingungen der SCHWEIZERISCHEN INTERCLUB MEISTERSCHAFTEN

15 Team Captain

Der Mannschaftscaptain (playing oder non-playing), muss Amateur Status besitzen und namentlich auf dem Anmeldeformular aufgeführt sein. er ist berechtigt, den Spielern seiner Mannschaft auf dem Platz Ratschläge zu erteilen. Ein selbst spielender Captain darf während seines eigenen Spiels nur seinem Partner Ratschläge erteilen

Im Falle von Widersprüchen oder Abweichungen zur englischen Version und/oder anderen Sprachversionen der ASG Hard Card ist die englische Sprachversion massgebend.

Die in der ASG Hard Card benutzte Bezeichnung des Geschlechts für irgendeine Person bezieht sich stets auf beide Geschlechter

**ASG Championship Committee
Februar 2018**