

Für den Bereich des DMV erstellte deutsche Fassung der „worldwide international sport rules“ (Abschnitt 2.3. des WMF-Regelwerkes).

1. Allgemeines

- (1) Minigolf wird mit Ball und Schläger auf einer Minigolfanlage gespielt. Zweck des Spiels ist es, den Ball mit möglichst wenigen Schlägen vom Abschlagfeld in das festgelegte Ziel zu bringen.
- (2) Diese Regeln sind für alle weltweit organisierten Turniere (international und national) verbindlich.
- (3) Alle Anhänge sind Bestandteil dieser Regeln.

2. Sportanlage / Bahnen

- (1) Die Minigolfanlage besteht aus 18 eindeutig abgegrenzten Bahnen, die nummeriert sind und den Normungsbestimmungen ihres Systems entsprechen müssen.
- (2) Eine für Turniere zugelassene Bahn umfasst:
 - das eigentliche Spielfeld,
 - die Bahnbegrenzung (in der Regel Banden),
 - das markierte Abschlagfeld,
 - ein oder mehrere Hindernisse (optional),
 - die Grenzlinie (optional) in roter Farbe,
 - Hilfslinien (optional) gepunktet in schwarzer Farbe,
 - Ablegemarkierungen (optional für MOS) in schwarzer Farbe,
 - das Ziel (das Loch oder ein anderes bahnen-spezifisch definiertes Ziel),
 - weitere system-spezifische Teile und/oder Markierungen.
- (3) Die Maßangaben für das Spielfeld sind in den system-spezifischen Normungsbestimmungen festgelegt.
- (4) Ist die Bahnbegrenzung nicht durch Banden festgelegt, ist sie in anderer Weise zu markieren. Bahnbegrenzungen müssen klar erkennbar sein, um ein regelkonformes Spiel zu ermöglichen.
- (5) Jede Bahn muss ein markiertes Abschlagfeld aufweisen. Die Markierungen müssen innerhalb einer Anlage oder für ein System genormt sein.
- (6) Hindernisse müssen in Aufbau und Gestaltung funktional sein. Sie sind ihrem sportlichen Zweck entsprechend ortsfest aufzustellen. Bewegliche Teile, über oder durch die der vorgeschriebene Weg des Balles führt, sind nicht zulässig. Die Lage von nicht fest montierten Hindernissen ist zu markieren. Jeglicher Zierrat darf den funktionellen Wert nicht beeinträchtigen. Jedes Hindernis muss sich von den anderen der gleichen Anlage unterscheiden, und zwar nicht nur äußerlich, sondern auch aus spieltechnischer Sicht. Ein zu berechnendes Spiel muss möglich sein.
- (7) Die Grenzlinie markiert, wie weit der Ball vom Abschlagfeld mindestens gebracht werden muss, um im Spiel zu bleiben. Erstreckt sich das erste Hindernis über die gesamte Breite des Spielfeldes, entspricht die Grenzlinie dem hinteren Rand der Hindernislinie. Die Grenzlinie muss mit dem Ende des Hindernisses identisch sein. Die Grenzlinie ist korrekt passiert, wenn der Ball mit seinem Auflagepunkt die Grenzlinie passiert hat. Bahnen, die nur vom Abschlagfeld gespielt werden können, haben keine Grenzlinie.
- (8) Die Hilfslinie markiert das Ende eines Hindernisses nach der Grenzlinie. Sie legt die Richtung fest, in die der Ball abgelegt werden darf. Die Hilfslinie ist korrekt passiert, wenn der Ball mit seinem Auflagepunkt die Hilfslinie passiert hat.
- (9) Die Abstandsmaße für Markierungen schließen die Markierung selbst mit ein.
- (10) Wo ein Ablegen eines im Spiel befindlichen Balles zulässig ist, müssen Markierungen vorhanden sein (optional für MOS). Die Markierung gibt an, wieweit der Ball unter Beachtung der allgemeinen Ablegeregeln abgelegt werden darf.
- (11) Der Durchmesser eines Ziels (sofern es ein Loch ist) darf nicht größer als 120 mm sein. Die Größe anderer Ziele als Löcher ist in den system-spezifischen Normungsbestimmungen festgelegt.
- (12) Markierungen müssen den Normungsbestimmungen entsprechend angebracht sein.
- (13) Für die genormten Systeme Beton, Miniaturgolf und Filzgolf muss für jede Bahn eine exakte Zeichnung mit erklärenden Beschreibungen vorliegen. Die Normungsbestimmungen müssen sich eindeutig aus diesen Zeichnungen ergeben. Für jeden Teil einer Bahn müssen Normungsbestimmungen und sofern erforderlich Konstruktionsangaben vorhanden sein. Die Normungsbestimmungen, einschließlich der Zeichnungen, für die verschiedenen von der WMF zugelassenen Systeme, sind jeweils in einem Anhang zusammengefasst, die Bestandteile dieser Regeln sind.
- (14) Eine Anlage kann für internationale und nationale Turniere genutzt werden, wenn sie von der WMF hierfür zugelassen ist. Die Zertifizierungsbestimmungen für Turnieranlagen sind in einem Anhang zusammengefasst, der Bestandteil dieser Regeln ist.
- (15) Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Veränderungen an den Bahnen vorzunehmen (z.B. Löcher bohren). Ebenso ist es Spielern*Spielerinnen oder Betreuern*Betreuerinnen nicht erlaubt, vor oder während eines Turniers irgendwelche Markierungen mit Schreibgeräten, Schlägern oder anderen Objekten auf oder neben den Bahnen anzubringen. Die Anbringung kleiner Papier- oder Plastikringe ist jederzeit innerhalb des Abschlagfeldes erlaubt. Es ist ebenfalls erlaubt, solche Ringe zu entfernen, sofern sich der*die Spieler*in von diesen in seinem Spiel gestört fühlt. In den Ablegebereichen sind solche Ringe nur vorübergehend erlaubt, um einen Ball am Wegrollen zu hindern.

- (16) Der Oberschiedsrichter entscheidet, ob eine Bahn spielbar ist oder nicht (z.B. aufgrund von Beschädigungen oder Wettereinflüssen). Sind mehr als 6 der 18 Bahnen nicht spielbar, gilt die gesamte Anlage als nicht spielbar. In besonderen Fällen können auch weniger als 12 verschiedene Bahnen gespielt werden, um eine Runde über 12 Bahnen zu erreichen (einige Bahnen werden doppelt gespielt), sofern der Zeitplan und das Turnierformat dies ermöglichen (z.B. Lochspiel).

3. **Schläger**

- (1) Minigolf- und Golfschläger („Putter“) können verwendet werden. Andere Golfschläger sind nur erlaubt, soweit es in den system-spezifischen Regeln festgelegt ist.
- (2) Der Schläger darf keine Zieleinrichtungen haben. Kerben und Linien auf dem Schlägerkopf sind erlaubt.
- (3) Die Größe der Schlagfläche darf 40 cm² nicht übersteigen.
- (4) Liegt ein Verstoß gegen diese Regeln vor, zählen die mit dem unzulässigen Schläger ausgeführten Schläge an der Bahn, an der dieser Verstoß festgestellt wurde und die Bahn muss nochmals gespielt werden.

4. **Ball**

- (1) Alle Minigolf- und Golfbälle aus jedwedem Material sind zulässig.
- (2) Der Durchmesser des Balles muss zwischen 37,0 mm und 43,0 mm betragen. Die Bälle dürfen nicht höher als 85 cm springen, wenn sie bei 25° C aus einer Höhe von 1 m auf Beton fallengelassen werden. Die Bälle müssen weniger als 120 g wiegen.
- (3) Bei Turnieren dürfen nur Bälle verwendet werden, die gemäß den Homologationsbestimmungen für Bälle zugelassen sind.
- (4) Die Einzelheiten der Homologation für Bälle sind in einer Ordnung zusammengefasst.
- (5) Liegt ein Verstoß gegen diese Regeln vor, zählen die mit dem unzulässigen Ball ausgeführten Schläge an der Bahn, an der dieser Verstoß festgestellt wurde und die Bahn muss nochmals gespielt werden.

5. **Sportkleidung**

- (1) Mannschaftseinheitliche Sportkleidung oberhalb der Gürtellinie und Sportschuhe sind vorgeschrieben. Die Zugehörigkeit zu einem Minigolfverein oder –verband muss auf der Kleidung erkennbar sein. (Ausnahme: Schlechtwetterkleidung)
- (2) Während der offiziellen Eröffnung und während der Siegerehrung (auf der Anlage) muss ein einheitliches Erscheinungsbild innerhalb einer Mannschaft gewährleistet sein. (Ausnahme: Schlechtwetterkleidung)
- (3) Den WMF-Aktivmitgliedern ist es freigestellt, innerhalb ihres Zuständigkeitsbereichs eigene Bestimmungen zu erlassen.

6. **Werbung**

- (1) Während des offiziellen Trainings und des Wettkampfes ist Werbung auf der Sportkleidung (Trikots, Hemden, Trainingsanzüge, Pullover oder ähnliches) und auf Balltaschen/-koffern unter folgenden Voraussetzungen zulässig:
- Auf der Seite der Sportkleidung (Brust, Rücken, Arm), auf dem die Zugehörigkeit zu einem Minigolfverein oder –verband erkennbar ist, ist keine Werbung erlaubt.
 - Tabak-, Alkohol- und jede anstößige Werbung ist unter allen Umständen verboten.
- (2) Werbung ist nur erlaubt, sofern sie mannschaftseinheitlich getragen wird. Individuelle Werbung ist jedoch mit einer maximalen Werbefläche von 60 cm² an einem einzigen Ort auf der Kleidung erlaubt. Die WMF kann nicht für mögliche Konflikte mit Team-Sponsoren verantwortlich gemacht werden.
- (3) Startnummernwerbung fällt nicht unter diese Bestimmungen. Die Spieler*innen sind verpflichtet, Startnummern mit Werbung zu tragen, wenn der Veranstalter diesem zugestimmt hat.

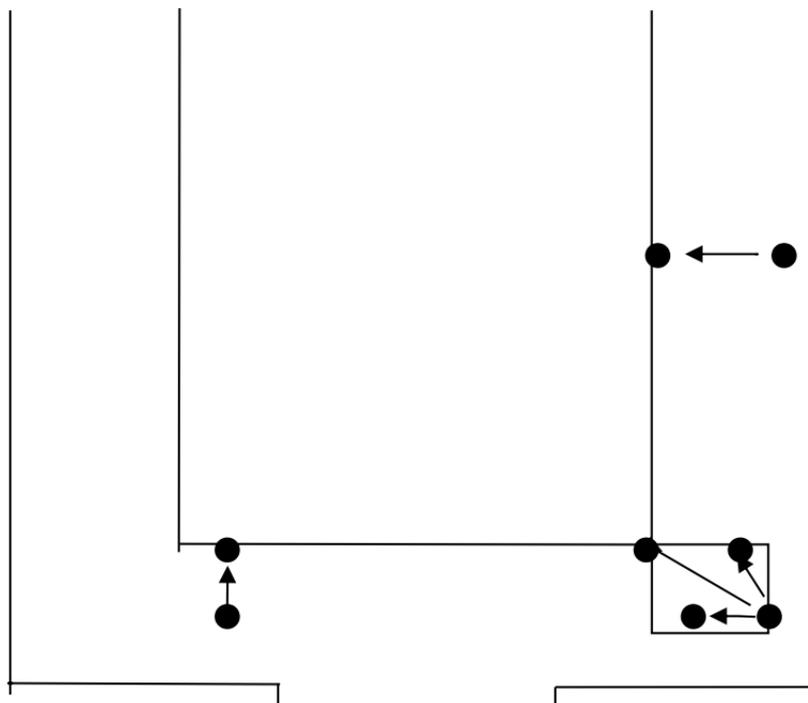
7. **Ballwahl**

- (1) Ein*e Spieler*in muss jede Bahn mit dem Ball beenden, mit dem er*sie die Bahn begonnen hat.
- (2) Ein Ball, der beim Spielen so stark beschädigt wird, dass er nach Ansicht eines*einer Schiedsrichters*Schiedsrichterin nicht weitergespielt werden kann, oder der an einer Bahn verloren geht (und nicht innerhalb von 5 Minuten wieder gefunden wird), kann durch einen anderen Ball ersetzt werden. Der nächste Schlag ist vom letzten Ruhepunkt des verlorenen oder beschädigten Balles auszuführen.

8. **Schlag / Ball im Spiel**

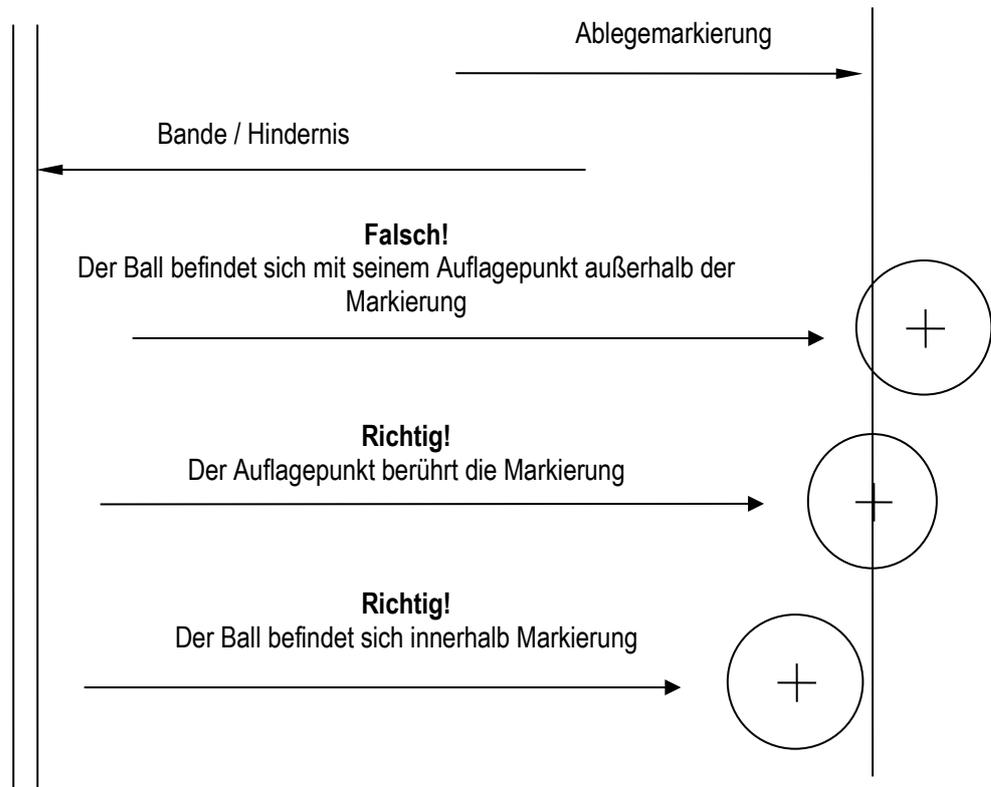
- (1) Ein im Spiel befindlicher Ball darf nur durch einen Schlag mit dem Schläger fortbewegt werden. Er darf nur von einem Ruhepunkt gespielt werden und darf vom Schläger nur in dem Moment des Schlages berührt werden. (Ausnahme: Zurechtlegen des Balles im Abschlagfeld)
- (2) Zur Vorbereitung eines Schlages ist der Ball von dem*der Spieler*in oder Betreuer*in mit der Hand oder dem Schläger auf die Spielfläche zu legen. Das Ablegen des Balles innerhalb des Spielfeldes ist nur mit der Hand erlaubt. Der Ball muss jederzeit sichtbar sein.
- (3) Vor jedem Schlag ist mit dem in beiden Händen gehaltenen Schläger Schlagstellung einzunehmen.

- (4) Ein Schlag ist ausgeführt, wenn ein*e in Schlagbereitschaft befindliche*r Spieler*in den Ball mit dem Schläger berührt und ihn damit in Bewegung versetzt. Ein unabsichtliches Berühren des Balles ohne klar erkennbare Schlagbereitschaft zählt nicht als Schlag. Schlagbereitschaft des*der Spielers*Spielerin ist zu unterstellen, wenn er*sie nach Ausrichten des Schlägers diesen vom Ball wegführt. Jedes nachfolgende Hin- und Herbewegen des Schlägers gilt als Schlagbereitschaft. In Bewegung versetzen bedeutet, dass der Ball seinen Ruhepunkt verlässt. Ausnahmen dieser Regel sind in den system-spezifischen Normungsbestimmungen für bestimmte Bahnen festgelegt.
- (5) Wenn ein*e Spieler*in Schlagstellung einnimmt, müssen sich alle anderen Personen so weit von der Bahn und dem*der Spieler*in entfernen, dass diese*r nicht gestört werden kann. Sofern möglich, haben sie einen Abstand von mindestens 1 m einzuhalten.
- (6) Während des Bespielens einer Bahn darf diese einschließlich der Banden nur von dem*der jeweiligen Spieler*in im Rahmen des Erlaubten betreten oder berührt werden. Das Spielfeld darf nicht betreten werden, solange sich der im Spiel befindliche Ball bewegt. Im Übrigen darf das Spielfeld betreten werden, soweit es zugelassen ist, jedoch nur zur Durchführung eines Schlags.
- (7) Die Verwendung von Balltaschen oder anderen Gegenständen als Zielhilfe ist strikt verboten, ebenso jede Art von Zielhilfe durch Betreuer*innen oder andere Personen, sobald der*die Spieler*in Schlagstellung einnimmt. Soweit möglich, müssen alle Gegenstände und Personen einen Abstand von mindestens 1 m zur Bahn haben.
- (8) Am Beginn jeder Bahn ist der Ball vom Abschlagfeld zu spielen. Dies gilt ebenso, wenn der Ball die Grenzlinie nicht ordnungsgemäß passiert hat. Die Grenzlinie ist ordnungsgemäß passiert, wenn der Ball mit seinem Auflagepunkt die Grenzlinie passiert hat. Ist eine Bahn nur vom Abschlagfeld spielbar, muss jeder Schlag von dort ausgeführt werden. In allen anderen Fällen muss der Ball von dort weitergespielt werden, wo er zur Ruhe gekommen ist, mit folgenden Ausnahmen:
- Verlässt der Ball das Spielfeld, nachdem er die Grenzlinie ordnungsgemäß passiert hat, ist er unter Beachtung der Ablegeregeln dort einzusetzen, wo er das Spielfeld verlassen hat.
 - Passiert der Ball ein zweites oder weiteres Hindernis nicht auf dem vorgeschriebenen Weg (z.B. durch Überspringen), ist er hinter dem letzten Hindernis, das er ordnungsgemäß passiert hat, einzusetzen.
 - Kommt ein Ball an einem Hindernis zur Ruhe, nachdem er es passiert hat, kann er nur mit der Hand abgelegt werden, und zwar rechtwinklig zum Hindernis bis zu 30 cm (Beton, Miniaturgolf) oder 50 cm (Filzgolf) vom Hindernis entfernt in Richtung des Ziels.
 - Kommt ein Ball an einem Hindernis zur Ruhe, ohne es passiert zu haben, kann er nur mit der Hand abgelegt werden, und zwar rechtwinklig zum Hindernis bis zu 20 cm (Miniaturgolf) oder 50 cm (Filzgolf) vom Hindernis entfernt in Richtung des Abschlagfeldes.
 - Kommt ein Ball auf MOS an einem Hindernis zur Ruhe (in jeder Richtung; dahinter, davor oder daneben), kann er nur mit der Hand rechtwinklig zum Hindernis bis zu 30 cm abgelegt werden.
 - Kommt ein Ball nahe einer Bahnbegrenzung (innerhalb der entsprechenden Ablegelinie) zur Ruhe, kann er nur mit der Hand abgelegt werden, und zwar rechtwinklig zur Bahnbegrenzung bis zu 20 cm von ihr entfernt.
 - Kommt ein Ball an einer Bande und gleichzeitig an einem Hindernis zur Ruhe, gilt als Ablegebereich ein Rechteck (siehe Zeichnung).



- Läuft ein Ball in Richtung Abschlagfeld über die Grenzlinie zurück, ist er unverzüglich anzuhalten. Das Spiel wird unter Beachtung der Ablegeregeln von dem Punkt fortgesetzt, wo er beim Zurücklaufen die Grenzlinie passiert hat.

(9) Wird der Ball bis zur Ablegemarkierung abgelegt, muss er diese mit seinem Auflagepunkt berühren.



- (10) Die Position eines abgelegten Balls darf vor dem Schlag nicht noch einmal verändert werden.
- (11) Der Schlag ist zu wiederholen, wenn er nicht ordnungsgemäß aus dem Abschlagfeld erfolgt ist, der Ball unvorschriftsmäßig abgelegt oder zweimal abgelegt wurde. Der unvorschriftsmäßig ausgeführte Schlag zählt.
- (12) Hindernisse müssen auf dem vorgeschriebenen Weg überwunden werden.
- (13) Ein Ball gilt als eingelocht, wenn er so im Ziel zur Ruhe gekommen ist, dass er es aus eigener Kraft nicht mehr verlassen kann. Der Ball darf mit der Hand oder dem Saugnapf am Schläger aus dem Ziel genommen werden.
- (14) Wird der Ball aufgenommen, um ihn zu reinigen, ist seine Position zuvor zu markieren. Sobald der im Spiel befindliche Ball die Grenzlinie ordnungsgemäß passiert hat, sind ein Wärmen oder Kühlen oder jede andere Maßnahme zur Änderung der Balleigenschaften nicht mehr erlaubt.
- (15) Jede*r Spieler*in ist für die Sauberkeit der Spielfläche zuständig. Es ist erlaubt, Schmutz von der Spielfläche zu entfernen, auch während sich der im Spiel befindliche Ball noch bewegt.
- (16) Der Lauf eines im Spiel befindlichen Balles darf nach dem Schlag weder von dem*der Spieler*in noch einer anderen Person absichtlich beeinflusst werden. Die Position einer Windabschirmung darf während des Laufes des im Spiel befindlichen Balles nicht verändert werden.
- (17) Wird der Lauf eines im Spiel befindlichen Balles durch äußere Einwirkung beeinflusst (kein Witterungseinfluss), kann ein*e Schiedsrichter*in (auf Antrag) eine Schlagwiederholung festlegen, wobei der*die Spieler*in hierdurch weder einen Vor- noch einen Nachteil erlangen darf.
- (18) Wird ein Ball durch äußere Einflüsse (z.B. Wind) wieder in Bewegung gesetzt, nachdem er zuvor zur Ruhe gekommen war, muss er dorthin zurückgelegt werden, wo er zunächst zur Ruhe gekommen ist.
- (19) Während eines Turniers sind Probeschläge (mit Ausnahme erlaubter Probeschläge zu Beginn einer Runde) und Probrollen von Bällen auf der Bahn streng verboten.
- (20) Ein*e Spieler*in ist darauf aufmerksam zu machen, wenn er*sie in einer Weise spielen möchte, die einen Verstoß gegen die Regeln bedeuten würde (z.B. falsche Position des Balles oder Schlägers usw.).

9. Ergebnisermittlung

- (1) Jeder Schlag zählt als Punkt. Erreicht der Ball mit 6 Schlägen nicht das Ziel, ist ein weiterer Punkt anzurechnen. Das höchstmögliche Ergebnis an einer Bahn ist 7. Ebenso ist das Ergebnis 7, wenn ein*e Spieler*in das Spiel an einer Bahn beendet, bevor er*sie eingelocht hat.

- (2) Sieger*in ist der*die Spieler*in mit dem niedrigsten Gesamtergebnis, sofern das Turnier im Schlagzahl-Modus gespielt wird. Sieger*in im Lochspiel-Modus ist der*die Spieler*in mit den meisten gewonnenen Bahnen (in diesem Fall gilt eine einzelne Bahn als gewonnen, wenn innerhalb einer Spielergruppe das niedrigste Ergebnis an dieser Bahn erzielt wurde).
- (3) Im Falle einer Punktgleichheit des 1., 2. oder 3. Platzes ist ein Stechen zwischen den punktgleichen Spielern*Spielerinnen oder Mannschaften durchzuführen. Es beginnt an Bahn 1 und wird ggf. an den nachfolgenden Bahnen fortgesetzt, bis eine Punktedifferenz vorliegt. Der*Die Startspieler*in wechselt im Stechen nach der ersten Bahn. Die Spielreihenfolge an der ersten Bahn bei einem normalen Stechen wird durch Münzwurf oder ein anderes geeignetes Losverfahren entschieden. Bei besonderen Turnierformen besteht die Möglichkeit, das Stechen an anderen Bahnen als Bahn 1 zu beginnen. Bei Turnieren, die auf mehreren Anlagen durchgeführt werden, ist Bahn 1 der zuletzt bespielten Anlage die erste Bahn im Stechen. Im Falle einer Einteilung in Turniergruppen oder von besonderen Turnierformen (z.B. Lochspiel), müssen ggf. abweichende Bestimmungen in der Ausschreibung festgelegt werden. Nichtantritt zum Stechen führt zur schlechteren Platzierung. Treten mehrere Punktgleiche nicht zum Stechen an, gelten für sie die Bestimmungen für Platz 4 und folgende. Nach Ausscheiden im Stechen ist zunächst das Ergebnis des Stechens vorrangig für die Platzierung. Bei Gleichheit finden die Bestimmungen für Platz 4 und folgende Anwendung.
- (4) Liegt kein Ergebnis nach Stechen vor, oder besteht Punktgleichheit für Platz 4 und folgende, gelten folgende Kriterien für die Ermittlung der Platzierung: die kleinste Differenz zwischen der besten und der schlechtesten Runde, dann die zwischen der zweitbesten und der zweitschlechtesten Runde usw.. Besteht dann weiterhin Gleichstand, werden die Spieler*innen auf den gleichen Rang gesetzt. Für diese Ränge vorgesehene Preise sind unter den Gleichplatzierten auszulosen. Wird ein Turnier auf mehreren Anlagen durchgeführt, ist das Entscheidungskriterium die Summe der Differenzen auf allen Anlagen (Differenz zwischen der besten und der schlechtesten Runde auf Anlage 1 plus Differenz zwischen der besten und der schlechtesten Runde auf Anlage 2).
- (5) Die erzielten Ergebnisse der Mannschaftsspieler*innen gelten sowohl für die Einzel- als auch für die Mannschaftswertung, soweit nichts anderes bestimmt ist.
- (6) Wird ein*e Ersatzspieler*in während des Turniers eingewechselt, so werden die Ergebnisse des*der ausgewechselten Spielers*Spielerin bis zu seiner Auswechslung für die Mannschaft berücksichtigt. Nach erfolgter Auswechslung werden die von dem*der Ersatzspieler*in erzielten Ergebnisse für das Mannschaftsergebnis herangezogen. Wird die Auswechslung vorgenommen, bevor die Bahn beendet wurde, sind für die Mannschaft höchstens 7 Punkte für diese Bahn zu berechnen.
- (7) Fehlt ein*e Spieler*in bei seinem*ihrem Spielauftritt ohne ordnungsgemäße Abmeldung, werden für jede Bahn, die er*sie aufgrund seiner*ihrer Abwesenheit nicht gespielt hat, 7 Punkte angerechnet.

10. **Spielprotokollführung**

- (1) Jede*r Spieler*in hat wasserfestes Schreibgerät (z.B. Kugelschreiber, wasserfeste Filzstifte; keine Bleistifte) mitzuführen.
- (2) Als Spielprotokolle sind Vordrucke zu verwenden. Spielprotokolle müssen enthalten:
 - den Namen des*der Spielers*Spielerin und seine*ihre Zugehörigkeit zu einem Minigolfverein, einer Organisation oder einem Verband,
 - die Kategorie des*der Spielers*Spielerin,
 - die nationale oder internationale Lizenz- oder Passnummer des*der Spielers*Spielerin,
 - Titel, Datum und Austragungsort des Turniers,
 - Felder für das Bahnergebnis,
 - Felder für das Rundenergebnis und das Turnier-Gesamtergebnis,
 - Felder für Strafpunkte,
 - Felder zur Abzeichnung des Rundenergebnisses durch den*die Spieler*in und den*die Protokollführer*in,
 - Felder für die abschließende Unterschrift aller Spieler*innen einer Spielergruppe,
 - Felder für Eintragungen des Schiedsgerichts.
- (3) Kein*e Spieler*in darf sein*ihre eigenes Protokoll führen. Das Protokoll eines*einer Spielers*Spielerin wird durch seinen*ihren Partner in der Spielgruppe, den Bahnenrichtern*Bahnenrichterinnen, oder einen*einer von dem*der Oberschiedsrichter*in oder der Turnierleitung bestimmten Protokollführer*in geführt. Bei Spielgruppen mit mehr als 2 Spielern*Spielerinnen führt der*die letzte Spieler*in das Protokoll für den*die erste*n, der*die erste für den*die zweite*n usw..
- (4) Der*Die Protokollführer*in ist verpflichtet, den*die Spieler*in während dessen Spiels sehr sorgfältig zu beobachten. Bevor das Ergebnis in das Protokoll eingetragen wird, ist es anzusagen.
- (5) Grundsätzlich ist jede*r Spieler*in für die richtige Führung seines*ihres Spielprotokolls selbst verantwortlich. Jede*r Spieler*in hat sich bei Übergabe des Protokolls davon zu überzeugen, dass die Eintragung in sein*ihre Protokoll richtig erfolgt ist, auch bei Protokollführung durch eine*n gesonderte*n Protokollführer*in.
- (6) Falsche Eintragungen im Spielprotokoll sind unverzüglich nach der Feststellung des Fehlers zu korrigieren. Falsche Eintragungen sind so durchzustreichen, dass sie lesbar bleiben, und das richtige Ergebnis ist daneben zu schreiben und abzuzeichnen. Bei 2er-Spielgruppen sind Korrekturen von einem*einer Schiedsrichter*in vorzunehmen und abzuzeichnen. Bei größeren Gruppen ist dies nur dann erforderlich, wenn keine Einstimmigkeit innerhalb der Spielgruppe besteht. Bei Einstimmigkeit erfolgt die Korrektur durch den*die Protokollführer*in und ist von allen Mitgliedern der Spielgruppe

abzuzeichnen. Bei Änderungen durch eine*n Schiedsrichter*in ist die gesamte Spielgruppe und ggf. der*die Protokollführer*in zu befragen, ob die Änderung gerechtfertigt ist.

- (7) Eine Korrektur einer falschen Eintragung eines Bahnergebnisses im Spielprotokoll kann nicht mehr durchgeführt werden, wenn das Ergebnis für die Runde von dem*der Spieler*in und dem*der Protokollführer*in abgezeichnet wurde.
- (8) Nach Beendigung einer Runde ist jede*r Spieler*in verpflichtet, sein*ihre eigenes Rundenergebnis und die seiner Spielpartner*innen zu überprüfen. Das Rundenergebnis ist von dem*der Spieler*in und von dem*der Protokollführer*in abzuzeichnen. Dazu ist die letzte Bahn zu verlassen und für die nächste Spielgruppe freizumachen. Die Turnierleitung soll für diesen Zweck einen besonderen Bereich („green house area“) bereithalten. Wenn die Summe des Rundenergebnisses (Gesamtpunktzahl für die Runde) falsch berechnet wurde, kann die Korrektur ohne Strafe durchgeführt werden (es sei denn, die Fehlkalkulation wurde absichtlich gemacht).
- (9) Die Spielprotokolle sind immer komplett als Set von einem*einer Spieler*in zum*zur anderen weiterzugeben, und zwar so, dass für den*die übernehmende*n Spieler*in das für ihn*sie eingetragene Ergebnis sichtbar ist.
- (10) Nach jeder Runde sind die Spielprotokolle so schnell wie möglich bei der Turnierleitung abzugeben (beim „green house“, soweit vorhanden). Soweit nichts anderes bestimmt ist, haben die Spieler*innen die Spielbahnen unverzüglich nach Beendigung ihrer Runde zu verlassen.
- (11) Wird nach Abgabe der Spielprotokolle bei der Turnierleitung entdeckt, dass das Ergebnis für eine einzelne Bahn nicht eingetragen wurde, erhält der*die betreffende Spieler*in 7 Punkte für die fehlende Bahn, die in das leere Feld im Spielprotokoll einzutragen sind.
- (12) Für die Protokollführung können elektronische Spielprotokolle verwendet werden. Die geltenden Regeln zur Spielprotokollführung finden auf elektronische Spielprotokolle ebenso Anwendung. Ist die Anwendung einer solchen Regel nicht möglich, hat der*die zuständige Turnierleiter*in eine angepasste Vorgehensweise zu bestimmen.

11. Spielreihenfolge und Bespielen einer Bahn

- (1) Die Bahnen sind immer in der Reihenfolge von 1 bis 18 zu bespielen. Bei Massenstart starten nicht alle Spieler*innen an Bahn 1, jedoch ist die Reihenfolge der Bahnen einzuhalten. Ein*e Spieler*in, der*die z.B. an Bahn 9 beginnt, spielt zunächst die Bahnen 9 bis 18 und anschließend die Bahnen 1 bis 8. Bei einem Massenstart auf zwei Anlagen bedeutet dies z.B.: Bahnen 9 bis 18 auf Anlage A, Bahnen 1 bis 18 auf Anlage B, Bahnen 1 bis 8 auf Anlage A.
- (2) Eine Bahn darf erst bespielt werden, wenn der*die Vorspieler*in sein*ihre Spiel beendet und die Bahn verlassen hat. Bei Nichtbeachtung dieser Regel ist das Spiel nochmals zu beginnen, wenn die Bahn frei ist, wobei die zu früh ausgeführten Schläge zählen. Jede*r Spieler*in muss sich für eine Bahn bereit machen, sobald der von dem*der Vorspieler*in gespielte Ball die Grenzlinie ordnungsgemäß überwunden hat.
- (3) An jeder Bahn stehen dem*der ersten Spieler*in jeder Spielgruppe für den ersten Schlag 70 Sekunden zur Verfügung. Dieses Zeitlimit beginnt, sobald die Spielgruppe die Bahn besetzt hat. Jeder nachfolgende Schlag muss innerhalb von 60 Sekunden ausgeführt werden. Dieses Zeitlimit beginnt für den zweiten oder weiteren Schlag, wenn der Ball zur Ruhe gekommen ist, für den ersten Schlag des*der nächsten Spielers*in, wenn der*die Vorspieler*in die Bahn verlassen hat. Bei 2er-Spielgruppen beginnt das Zeitlimit für den ersten Schlag, wenn der*die Protokollführer*in das Ergebnis eingetragen und die Spielprotokolle übergeben hat.
- (4) Eine neue Bahn darf erst bespielt werden, wenn der*die letzte Spieler*in der betreffenden Spielgruppe sein*ihre Spiel an der vorhergehenden Bahn beendet hat. Bei Nichtbeachtung dieser Regel ist die Bahn nochmals zu spielen, wobei die zu früh ausgeführten Schläge zählen.
- (5) Eine Spielgruppe ist verpflichtet, so schnell wie möglich die nächste Bahn zu bespielen. Sie muss jedoch an der gerade bespielten Bahn warten, bis die nächste Bahn frei wird. An einer Bahn darf sich jeweils nur eine Spielgruppe aufhalten.
- (6) Wenn eine Paarung während einer Runde aus irgendeinem Grund mehrere Bahnen Abstand zu der vorhergehenden Paarung hat, kann ein*e Schiedsrichter*in anordnen, dass der*die erste und zweite Spieler*in dieser Paarung an der nächsten Bahn startet, auch wenn der*die letzte Spieler*in der Paarung die aktuelle Bahn nicht zu Ende gespielt hat. Dies kann durch eine*n Schiedsrichter*in wiederholt nach seinem*ihrem Ermessen angeordnet werden, bis die betreffende Paarung die Lücke schließt oder die Runde beendet.
- (7) Es ist dem*der Spieler*in grundsätzlich nicht erlaubt, sich von seiner*ihre Spielgruppe zu entfernen. Ist ein Entfernen von der Spielgruppe aus besonderen Gründen erforderlich, ist dies nur mit Erlaubnis eines*einer Schiedsrichters*in zulässig. Nachdem das Zeitlimit für den ersten Schlag (vgl. Ziffer 11 Absatz 3) bereits für den*die Spieler*in an einer Bahn begonnen hat, darf diese*r Spieler*in die Bahn nicht mehr verlassen, um die Toilette zu benutzen. Der*Die Spieler*in muss zunächst diese Bahn beenden.
- (8) In begründeten Ausnahmefällen steht einzelnen Spielgruppen eine kurze Spielunterbrechung zu. Es liegt im Ermessen des*der Schiedsrichters*in, nachfolgende Spielgruppen passieren zu lassen.
- (9) Jede Bahn muss während einer Runde innerhalb der Spielgruppe stets in der gleichen Reihenfolge bespielt werden (Ausnahme: Play-offs wo die Spielreihenfolge an jeder Bahn rotiert). Wird eine Bahn in der falschen Reihenfolge gespielt, ist die Bahn in der richtigen Reihenfolge nochmals zu spielen, wobei die zu früh ausgeführten Schläge zählen. Die Reihenfolge der Spielgruppen und darüber hinaus innerhalb einer Spielgruppe ist gemäß Einteilung oder Aufruf durch die Turnierleitung einzuhalten, sofern ein*e Schiedsrichter*in nicht etwas anderes bestimmt hat (z.B. Bahn 7 System Beton).

Nach jeder Runde ist die Reihenfolge innerhalb einer Spielgruppe zu ändern. Der*die erste Spieler*in spielt zuletzt, der*die zweite zuerst usw..

- (10) Für Endrunden ergibt sich die Spielreihenfolge aus den bis dahin erreichten Ergebnissen der Spieler*innen. Der*Die Spieler*in mit dem höchsten Gesamtergebnis startet zuerst. Bei besonderen Turnierformen müssen die entsprechenden Regeln in der Ausschreibung festgelegt sein.

12. **Turnierunterbrechung und -abbruch**

- (1) Eine allgemeine Unterbrechung des Turniers wird durch den*die Oberschiedsrichter*in angeordnet und ist zu befolgen. Das Spiel ist erst nach Aufforderung durch den*die Oberschiedsrichter*in fortzusetzen.
- (2) Bei Regen soll das Spiel so lange fortgesetzt werden, wie die Bahnen spielbar gehalten werden können. Wird ein Turnier auf mehreren Anlagen ausgetragen, ist auf allen Anlagen nach den gleichen Richtlinien zu verfahren.
- (3) Bei nahen Gewittern ist das Turnier ohne Rücksicht auf evtl. Regen sofort zu unterbrechen.
- (4) Jede Anordnung einer Unterbrechung bedeutet immer eine sofortige Unterbrechung. Erfolgt eine Unterbrechung, während sich ein Ball im Spiel befindet, ist dessen Position zu markieren und der Ball aufzunehmen. Das Ergebnis zum Zeitpunkt der Unterbrechung ist auf dem Spielprotokoll gesondert festzuhalten.
- (5) Die Spieler*innen haben sich jederzeit zur Fortsetzung des Turniers bereit zu halten, sofern kein bestimmter Zeitpunkt für das Weiterspielen festgesetzt wurde.
- (6) Das Spiel wird wieder aufgenommen und das Turnier fortgesetzt, wenn der*die Oberschiedsrichter*in dies anordnet. Die Spieler*innen haben sich dort einzufinden, wo sie das Turnier unterbrochen haben. Sie dürfen erst dann weiterspielen, wenn der*die Oberschiedsrichter*in ein entsprechendes Zeichen gegeben hat. Das Spiel ist fortzusetzen, wo es unterbrochen wurde.
- (7) Nach extrem langen Unterbrechungen kann der*die Oberschiedsrichter*in eine kurze Einspielzeit gewähren.
- (8) Ein Turnier kann durch die Jury abgebrochen werden, wenn äußere Umstände dies erfordern. Ist keine Jury eingesetzt, entscheidet dies das/die Schiedsgericht(e).
- (9) Ein Turnier gilt immer als abgebrochen, wenn eine Unterbrechung länger dauert als die vorgesehenen Spieltage.
- (10) Wird ein Turnier abgebrochen, werden nur die Runden gewertet, die auf den bespielten Anlagen von allen Spielern*Spielerinnen der betreffenden Kategorie beendet wurden.
- (11) Bei von der WMF oder den Kontinentalverbänden organisierten Turnieren entscheidet die Jury (oder das Schiedsgericht, sofern keine Jury eingesetzt ist) darüber, ob eine Wertung erfolgen soll. Bei allen anderen Turnieren erfolgt eine Wertung nur dann, wenn alle Teilnehmer*innen einer Kategorie mindestens 50% der angesetzten Runden beendet haben.
- (12) Grundsätzlich besteht kein Rechtsanspruch auf Rückerstattung von Startgeldern.

13. **Hilfsmittel**

- (1) Die Benutzung oder das Mitführen von Hilfsmitteln (z.B. Zieleinrichtungen, Wasserwaagen und ähnliche Geräte) ist für alle auf der Turnieranlage befindlichen Personen während des Turniers verboten. Mitgeführte Mobiltelefone und ähnliche Geräte müssen so eingestellt sein, dass von ihnen keine akustischen Signale ausgehen. Die Benutzung darf andere Turnierteilnehmer*innen oder den Turnierablauf nicht stören. Während einer Runde ist es strikt verboten, Telefongespräche zu führen oder zu empfangen.
- (2) Die Benutzung von Kühl- oder Wärmeausrüstung sowie Ausrüstung zum Messen und Überprüfen der Charakteristik von Minigolfbällen (z.B. Thermometer, sog. Jump Frames) ist erlaubt.
- (3) Pistenpläne oder andere schriftliche Unterlagen (auch in elektronischer Form) können bei allen nationalen und internationalen Wettbewerben verwendet werden.
- (4) Windschutz ist nur durch Gegenstände, nicht jedoch durch Personen erlaubt. Anzahl und Standorte des Windschutzes dürfen nur durch ein Mitglied des Schiedsgerichts festgelegt werden. Bei veränderten Bedingungen kann die festgelegte Position des Windschutzes nur an der jeweils ausgewählten Bahn durch Spieler*innen oder Betreuer*innen verändert werden. Während eines Schlages muss die Position des Windschutzes unverändert bleiben.

14. **Kategorien**

- (1) Einzelwettbewerbe können für folgende Kategorien ausgeschrieben werden:

Schüler weiblich (Schw)	Schüler männlich (Schm)	Schüler*innen gesamt (Schg)
Jugend weiblich (Jw)	Jugend männlich (Jm)	Jugend gesamt (Jg)
Allgemeine Klasse Damen (D)	Allgemeine Klasse Herren (H)	Allgemeine Klasse gesamt (AK)
Senioren 1 weiblich (Sw1)	Senioren 1 männlich (Sm1)	Senior*innen 1 gesamt (Sg I)
Senioren 2 weiblich (Sw2)	Senioren 2 männlich (Sm2)	Senior*innen 2 gesamt (Sg II)

- (2) Für die einzelnen Kategorien gelten folgende Altersgrenzen:

Schüler weiblich, Schüler männlich, Schüler*innen gesamt:

In dieser Kategorie sind alle Spieler*innen bis einschließlich zu dem Jahr, in dem sie ihr 15. Lebensjahr vollenden, zugelassen.

Jugend weiblich, Jugend männlich, Jugend gesamt

In dieser Kategorie sind alle Spieler*innen, die in den Vorjahren ihr 15. Lebensjahr vollendet haben, bis einschließlich zu dem Jahr, in dem sie ihr 19. Lebensjahr vollenden, zugelassen.

Allgemeine Klasse Damen, Allgemeine Klasse Herren, Allgemeine Klasse gesamt

In dieser Kategorie sind alle Spieler*innen, die in den Vorjahren ihr 19. Lebensjahr vollendet haben, bis einschließlich zu dem Jahr, in dem sie ihr 45. Lebensjahr vollenden, zugelassen.

Senioren 1 weiblich, Senioren 1 männlich, Senior*innen gesamt

In dieser Kategorie sind alle Spieler*innen, die in den Vorjahren ihr 45. Lebensjahr vollendet haben, bis einschließlich zu dem Jahr, in dem sie ihr 58. Lebensjahr vollenden, zugelassen.

Senioren 2 weiblich, Senioren 2 männlich, Senior*innen gesamt

In dieser Kategorie sind alle Spieler*innen zugelassen, die in den Vorjahren ihr 58. Lebensjahr vollendet haben.

- (3) Alle Spieler*innen wechseln die Kategorie automatisch am Ende des Jahres, in dem sie die jeweilige Altersgrenze (gemäß vorstehender Aufstellung) erreicht haben. Vom 1.1. des folgenden Jahres an sind die Spieler*innen in der neuen Kategorie spielberechtigt.
- (4) Spieler*innen aller Kategorien sind außerdem in der Allgemeinen Klasse (Damen oder Herren oder gesamt) zugelassen. Spieler*innen der Kategorie Schüler sind außerdem in der Kategorie Jugend, Spieler der Kategorie Senioren 2 außerdem in der Kategorie Senioren 1 zugelassen. Innerhalb eines Turniers darf ein*e Spieler*in jeweils nur in einer Einzelkategorie starten.
- (5) Die WMF-Aktivmitglieder müssen in ihrem Bereich nicht alle Kategorien führen.
- (6) Im Falle einer weniger differenzierten Einteilung sind folgende Zuordnungen wirksam:

Schw	→	Jw	→	D	←	Sw 1	←	Sw 2
↓		↓		↓		↓		↓
Schg		Jg		AK		Sg 1		Sg 2
↑		↑		↑		↑		↑
Schm	→	Jm	→	H	←	Sm 1	←	Sm 2

Eine Gesamtkategorie sollte immer bevorzugt gebildet werden, bevor eine Zusammenlegung von Kategorien gleichen Geschlechts erfolgt. Ist eine Gesamtkategorie nicht berechtigt zu spielen, werden die Spieler*innen der nächsten Kategorie gleichen Geschlechts zugeordnet. Ausnahmen sind möglich und sind in der Turnierausschreibung zu veröffentlichen.

- (7) Mannschaftswettbewerbe können für folgende Kategorien ausgeschrieben werden:
 Schüler-Mannschaften
 Jugend-Mannschaften
 Damen-Mannschaften
 Herren-Mannschaften
 Senioren-Mannschaften
 Vereins-Mannschaften
 Weitere Mannschaftskategorien und alle Mannschaftszusammensetzungen müssen in den internationalen oder nationalen Ordnungen festgelegt und in den Ausschreibungen veröffentlicht sein.
- (8) Innerhalb eines Turniers kann ein*e Spieler*in nur in einer Mannschaft spielen und ein*e Ersatzspieler*in nur für eine Mannschaft nominiert wird-en.
- (9) Bei internationalen Turnieren für Vereins-Mannschaften dürfen sich die Mannschaften nur aus Spielern*Spielerinnen desselben Vereins zusammensetzen.

15. Ersatzspieler*innen

- (1) Pro Mannschaft ist ein*e Ersatzspieler*in zugelassen, soweit in den Ordnungen oder Ausschreibungen nicht etwas anderes bestimmt ist. Dieser muss vor Beginn des Turniers bis zum in der Ausschreibung festgelegten Zeitpunkt bekannt gegeben werden. Ist kein besonderer Zeitpunkt in der Ausschreibung festgelegt, muss die Bekanntgabe spätestens 30 Minuten vor dem im Zeitplan vorgesehenen Turnierbeginn erfolgen. Alle Änderungen der Mannschaftsaufstellung nach diesem Zeitpunkt gelten als Auswechslung. Vereine oder Verbände, die eine*n Ersatzspieler*in benennen, müssen gleichzeitig eine Person benennen, die zur Vornahme der Auswechslung berechtigt ist.
- (2) Die letzte Entscheidung über eine Auswechslung kann nur durch den*die Auswechslberechtigte*n getroffen werden. Wird die Auswechslung von einem*einer Mannschaftsspieler*in selbst gewünscht, hat der*die Spieler*in dies einem*einer Schiedsrichter*in anzuzeigen. In diesem Fall hat der*die Schiedsrichter*in die Auswechslung mit dem*der Auswechslberechtigten abzustimmen.
- (3) Der*Die Ersatzspieler*in kann jederzeit eingewechselt werden, d.h. bis zum Ende des Turniers einschließlich eines evtl. Stechens. Eine Auswechslung ist jedoch nur nach einer fertiggespielten Bahn möglich. Wenn der*die auszuwechselnde Spieler*in den ersten Schlag an einer Bahn gemacht hat, aber nicht damit fertig ist und / oder nicht in der Lage ist, sie zu beenden, werden 7 Punkte für den*die Spieler*in für diese Bahn notiert. Die Strafe für das Beenden einer Bahn, bevor der Ball im Loch ist, wird in diesem Fall nicht angewendet. Grundsätzlich ist eine Auswechslung nur einmal innerhalb eines Turniers möglich (Ausnahmen siehe Ziffern 15.4 und 15.5).

- (4) Fällt ein*e Mannschaftsspieler*in aus gesundheitlichen Gründen (z.B. Krankheit, Verletzung usw.) aus und wird für ihn*sie ein*e bereits ausgewechselte*r Spieler*in wieder eingewechselt, erhält die Mannschaft von der Runde an, in der die Wiedereinwechslung erfolgt ist, einen Strafpunkt pro Mannschaftsspieler*in und Runde. Spielt der*die wiedereingewechselte Spieler*in vor dem*der ausgewechselten Spieler*in und hat er*sie daher bereits Bahnen gespielt, die der*die ausgewechselte Spieler*in nicht mehr spielen konnte, wird dem Mannschaftsergebnis für jede Bahn ab der ersten von dem*der ausgewechselten Spieler*in nicht mehr beendeten Bahn bis zur letzten Bahn, die von dem*der wiedereingewechselten Spieler*in bereits beendet wurde, ein Strafpunkt hinzugerechnet.
- (5) Wird ein*e Mannschaftsspieler*in disqualifiziert, kann der*die Ersatzspieler*in für den*die disqualifizierte*n Spieler*in eingewechselt werden. Die Mannschaft erhält für jede Runde des Turniers Strafpunkte in Höhe ihrer zahlenmäßigen Zusammensetzung, unabhängig davon, in welcher Runde der*die Mannschaftsspieler*in disqualifiziert wurde. Dies bedeutet eine Verschlechterung des Mannschaftsschnitts von 1,0 Schlägen je Runde. War zum Zeitpunkt der Disqualifikation der*die Ersatzspieler*in bereits eingewechselt, kann der*die zuvor ausgewechselte Spieler*in wiedereingewechselt werden. In diesem Fall gelten die Bestimmungen in Ziffer 15 (4) nicht. Ist kein*e Ersatzspieler*in nominiert oder kann der*die ursprüngliche Mannschaftsspieler*in nicht wiedereingewechselt werden, sind für jede nicht gespielte einschl. jeder nicht zu Ende gespielten Bahn 7 Punkte anzurechnen. Die Strafpunktebestimmung wird hiervon nicht berührt.
- (6) Ersatzspieler*innen müssen nach den Mannschaftsspielern*Mannschaftsspielerinnen starten.
- (7) Eine Auswechslung ist einem*einer Schiedsrichter*in und von diesem*dieser der Turnierleitung anzuzeigen. Die Turnierleitung muss die Auswechslung bekannt geben.
- (8) Die Auswechslung ist zu vermerken
 - in den Turnierunterlagen,
 - auf dem Spielprotokoll des*der ausgewechselten Spielers*Spielerin,
 - auf dem Spielprotokoll des*der Ersatzspielers*Ersatzspielerin.
- (9) Ein*e ausgewechselte*r Mannschaftsspieler*in kann das Turnier beenden oder das Spiel fortsetzen. Ein*e Ersatzspieler*in kann am Turnier von dessen Beginn an teilnehmen oder das Spiel mit der Einwechslung beginnen, wobei dies der Turnierleitung spätestens 30 Minuten vor Turnierbeginn mitzuteilen ist. Diese Entscheidungen kann nur der*die Auswechselfähige treffen.
- (10) Ersatzspieler*innen sind über ihre Einwechslung zu informieren.
- (11) Nach einer Auswechslung sind folgende Fälle denkbar, die wie folgt praktisch abgewickelt werden:
 - Spielt der*die Mannschaftsspieler*in weiter und hat der*die Ersatzspieler*in zuvor nicht am Turnier teilgenommen, wird der*die Ersatzspieler*in der Spielgruppe des*der ausgewechselten Spielers*Spielerin zugeordnet, die gleichzeitig in zwei Spielgruppen aufgeteilt wird.
 - Spielt der*die Mannschaftsspieler*in weiter und hat der*die Ersatzspieler*in zuvor bereits am Turnier teilgenommen, bleibt die Zusammensetzung der Spielgruppen der beiden Spieler*innen unverändert bis zum Abschluss des Turnierabschnittes, nach dem gemäß Festlegung des*der Oberschiedsrichters*Oberschiedsrichterin eine Neuordnung der Spielgruppen durch die Turnierleitung technisch möglich ist.
 - Scheidet der*die Mannschaftsspieler*in nach seiner*ihrer Auswechslung aus und hat der*die Ersatzspieler*in zuvor nicht am Turnier teilgenommen, spielt der*die Ersatzspieler*in in der Spielgruppe des*der Mannschaftsspielers*Mannschaftsspielerin weiter.
 - Scheidet der*die Mannschaftsspieler*in nach seiner*ihrer Auswechslung aus und hat der*die Ersatzspieler*in bereits am Turnier teilgenommen, spielt die Spielgruppe des*der ausgewechselten Spielers*Spielerin zunächst ohne ihn*sie weiter und der*die Ersatzspieler*in verbleibt in seiner*ihrer Spielgruppe bis zum Ende des Turnierabschnittes, nach dem gemäß Festlegung des*der Oberschiedsrichters*Oberschiedsrichterin eine Neuordnung der Spielgruppen durch die Turnierleitung technisch möglich ist.

16. Schiedsgericht

- (1) Das Schiedsgericht besteht mindestens aus einem*einer Oberschiedsrichter*in und zwei Schiedsrichtern*Schiedsrichterin, möglichst aus drei verschiedenen Nationen bei internationalen Turnieren oder drei verschiedenen Minigolfvereinen bei nationalen Turnieren. Bei mehreren Turniergruppen sind weitere Schiedsgerichte zu bilden.
- (2) Mitglieder des Schiedsgerichts müssen sich bei der Ausübung ihrer Funktion auf der Wettkampfanlage absolut neutral verhalten.
- (3) Soweit möglich, sollen Mitglieder des Schiedsgerichts nicht aktiv als Spieler*innen oder Betreuer*innen am Wettkampf teilnehmen. Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften, Nationen Cups oder dem Europa Cup dürfen Oberschiedsrichter*innen und Schiedsrichter*innen nicht aktiv als Spieler*innen oder Betreuer*innen am Turnier teilnehmen.
- (4) Das Schiedsgericht muss deutlich erkennbar sein. Außerdem muss eine Schiedsrichter*innenliste an der offiziellen Anzeigentafel veröffentlicht werden.
- (5) Mitglieder des Schiedsgerichts können alle Entscheidungen in Regel- und Ordnungsfragen treffen, soweit diese nicht anderen Gremien vorbehalten sind. Sie sind berechtigt, Strafen wie in diesen Regeln festgelegt zu verhängen. Sie haben ihre Entscheidungen schnell und bestimmt zu treffen. In Zweifelsfällen oder bei Befangenheit ist der*die Oberschiedsrichter*in hinzuzuziehen.

- (6) Im Falle einer Unstimmigkeit über einen Vorfall sind vor einer Entscheidung alle Spieler*innen der betreffenden Spielgruppe zu befragen. Weitere Zeugen*Zeuginnen können ebenfalls befragt werden, die Entscheidung ist jedoch allein durch die Schiedsrichter*innen zu treffen.
- (7) Während des Turniers sollen sich jederzeit mindestens zwei Mitglieder des Schiedsgerichts auf der Anlage aufhalten und das Turnier überwachen (während Welt- und Kontinentalmeisterschaften, Nationen Cups und dem Europa Cup müssen sich zwei Mitglieder auf der Anlage aufhalten). Bemerkt ein Mitglied des Schiedsgerichts einen Verstoß, hat es unverzüglich einzugreifen.
- (8) Der*Die Oberschiedsrichter*in muss spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein. Die übrigen Schiedsrichter*innen haben den Anweisungen des*der Oberschiedsrichters*Oberschiedsrichterin zu folgen. Das Schiedsgericht hat seine Aufgaben 30 Minuten nach Spielende oder nach abschließender Entscheidung über Proteste beendet.
- (9) Der*Die Oberschiedsrichter*in überwacht den gesamten Wettbewerb. Er*Sie kann eingreifen, wenn er*sie es für erforderlich hält. Er*Sie führt den Vorsitz bei allen Beratungen des Schiedsgerichts. Er*Sie ist allein zuständig für folgende Aufgaben und Entscheidungen:
- Vor Spielbeginn sind verschmutzte Bahnen säubern zu lassen. Es sind sehr strenge Maßstäbe anzulegen. Bahnen und Hindernisse sollen soweit wie möglich trocken sein. In den Ziellöchern stehendes Wasser muss entfernt werden.
 - Bewegliche Hindernisse müssen sich an ihrem richtigen Platz innerhalb der Markierungen befinden. Beinhaltet eine Bahn ein Netz, muss überprüft werden, ob es ordnungsgemäß angebracht ist und ob es keine unsachgemäßen Löcher aufweist.
 - Abschlagfelder, Ablege- und Grenzlinien müssen vollständig und klar erkennbar sein.
 - Mängel müssen sofort beseitigt werden, wobei die Turnierleitung bei Bedarf zur Unterstützung heranzuziehen ist. Unzulässige Markierungen auf oder unmittelbar neben den Bahnen sind zu entfernen oder unkenntlich zu machen.
 - Es ist zu überprüfen, ob alle notwendigen und vorgeschriebenen Aushänge vorhanden sind.
 - Bei ungünstigen Witterungsverhältnissen ist zu entscheiden, ob und wann das Turnier beginnen soll.
 - Entscheidungen über allgemeine Turnierunterbrechungen und Veränderungen im Zeitplan.
 - Er*Sie kann verfügen, dass Bahnenrichter*innen eingesetzt werden, denen er*sie ihre Aufgaben zuweist, die jedoch nicht das Amt eines*einer Schiedsrichters*Schiedsrichterin einnehmen.
- Der*Die Oberschiedsrichter*in kann Aufgaben an andere Mitglieder des Schiedsgerichts delegieren. Bei vorübergehender Abwesenheit muss er*sie einen*eine Vertreter*in benennen. Dies entbindet ihn*sie nicht von seiner*ihrer Verantwortung.
- (10) Festgestellte Mängel sind dem*der Oberschiedsrichter*in unverzüglich mitzuteilen. Werden sie nicht beseitigt, kann ein*e Spieler*in vor Turnierbeginn bei dem*der Oberschiedsrichter*in Protest einlegen. Geschieht dies nicht, gilt die Anlage als turniergerecht anerkannt.
- (11) Es ist besonders darauf zu achten, dass auch die letzten Spieler*innen einer Turniergruppe das Turnier ungestört beenden können.
- (12) Die Mitglieder des Schiedsgerichts müssen Sportkleidung tragen.

17. **Doping und Weiteres**

- (1) Während des Wettkampfes und des offiziellen Trainings ist jede Art von Doping streng verboten, ebenso das Mitführen, Konsumieren und Spielen unter Einfluss von Drogen oder alkoholischen Getränken/Speisen. Außerdem ist das Rauchen auf der Anlage während des Wettkampfes und des offiziellen Trainings verboten.
- (2) Weitere Einzelheiten sind in der WMF-Anti-Doping-Ordnung und den Vorschriften der "World Anti Doping Agency" (WADA-Code) festgelegt, die für alle nationalen und internationalen Turniere Gültigkeit haben.

18. **Strafen für Spieler*innen**

- (1) Verstöße gegen die Spielregeln oder die allgemeinen sportlichen Gesetze sowie unsportliches Verhalten werden durch Ermahnungen, Verwarnungen und Disqualifikationen geahndet. Die folgenden Abschnitte gelten für Spieler*innen, auch wenn sie vorübergehend als Betreuer*innen handeln.
- (2) Die Mitglieder des Schiedsgerichts können wie folgt Strafen gegen Spieler*innen verhängen:
- a) Ermahnung (E)
 - b) Ermahnung und 1 Strafpunkt (E+1)
 - c) Verwarnung und 2 Strafpunkte (V+2)
 - d) Disqualifikation und 5 Strafpunkte (D+5)
- Gegen Ersatzspieler*innen verhängte Strafpunkte werden dem Gesamtergebnis seines*ihrer Teams hinzugerechnet. Jede dieser Strafen kann jedem*jeder Spieler*in nur einmal innerhalb eines Turniers verhängt werden. Die Strafe ist auf der Vorderseite des Spielprotokolls mit den Angaben "E", "E+1", "V+2" oder "D+5" deutlich zu vermerken. Die Gründe sind auf der Vorder- oder Rückseite des Spielprotokolls anzugeben. Für elektronische Spielprotokolle kann ein angepasstes System angewendet werden. Darüber hinaus sollen die Strafen dem*der Spieler*in durch farbige Karten mit den folgenden Farben angezeigt werden:
- a) grün für Ermahnung (E)
 - b) blau für Ermahnung und 1 Strafpunkt (E+1)
 - c) gelb für Verwarnung und 2 Strafpunkte (V+2)

d) rot für Disqualifikation und 5 Strafpunkte (D+5).

Alle Strafen müssen unverzüglich durch Aushang an der offiziellen Anzeigetafel bekannt gegeben werden.

Die Schiedsgerichte können festlegen, zusätzlich zu diesen 4 Strafen vor Anwendung der Strafe a) eine bestimmte Anzahl mündlicher Ermahnungen (abhängig von der Dauer des Turniers) zuzulassen.

Bei internationalen Meisterschaften ohne eine gleichzeitige Einzelwertung können Teamstrafen verhängt werden. Bei internationalen Meisterschaften im Lochspiel-Modus können besondere Strafregeln festgelegt werden. In beiden Fällen muss das Strafsystem genau beschrieben sein und mit der offiziellen Ausschreibung für die Meisterschaft veröffentlicht werden.

- (3) Eine Ermahnung (E) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffern 18 (4), 18 (5) oder 18 (6) aufgeführt ist. Grundsätzlich ist sie zu verhängen, wenn der Verstoß fahrlässig begangen wurde. Wurde gegen eine*n Spieler*in bereits eine andere Strafe verhängt, erhält der*die Spieler*in für den nächsten Verstoß mindestens die nächste Stufe des Strafenkatalogs.
- (4) Eine Ermahnung mit Strafpunkt (E+1) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffern 18 (5) oder 18 (6) aufgeführt ist. Sie kann auch dann verhängt werden, sofern der*die Spieler*in zuvor noch keine Ermahnung (E) erhalten hat.
Sie ist zu verhängen, sofern
- der*die Spieler*in bereits eine Ermahnung (E) erhalten hat,
 - der Verstoß vorsätzlich oder grob fahrlässig begangen wurde, auch wenn dem*der Spieler*in hieraus kein Vorteil oder einem*einer anderen Turnierteilnehmer*in kein Nachteil entstanden ist,
 - ein fehlender Eintrag im Spielprotokoll nach Abzeichnung des Rundenergebnisses entdeckt wurde. Die Strafe ist sowohl gegen den*die Spieler*in als auch den*der Protokollführer*in zu verhängen.
 - der*die Spieler*in das Spiel beendet, bevor das Ziel erreicht wurde (Ausnahme: sofern bereits 6 Schläge ausgeführt wurden).
- (5) Eine Verwarnung mit zwei Strafpunkten (V+2) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffer 18 (6) aufgeführt ist. Sie kann auch dann verhängt werden, sofern der*die Spieler*in zuvor noch keine Ermahnung (E) oder Ermahnung mit Strafpunkt (E+1) erhalten hat.
Sie ist zu verhängen, sofern
- der*die Spieler*in bereits eine Ermahnung mit Strafpunkt (E+1) erhalten hat,
 - der Verstoß vorsätzlich begangen wurde und dem*der Spieler*in hieraus ein Vorteil oder einem*einer anderen Turnierteilnehmer*in ein Nachteil entstanden ist,
 - der*die Spieler*in vorsätzlich oder grob fahrlässig einen falschen Eintrag in sein Spielprotokoll zugelassen hat und dieser Tatbestand zweifelsfrei nachgewiesen werden kann,
 - der Ball beim Bespielen einer Bahn unerlaubt gewechselt wurde, oder ein Ball gespielt wurde, der nicht den Regeln für Bälle (Ziffer 4 der Spielregeln) entspricht,
 - ein Schläger verwendet wurde, der nicht den Regeln für Schläger (Ziffer 3 der Spielregeln) entspricht,
 - der Lauf des eigenen Balls oder des Balls eines*einer anderen Spielers*Spielerin vorsätzlich verändert wurde,
 - der*die Spieler*in Veränderungen oder unveränderliche Markierungen an einer Bahn oder unmittelbar neben einer Bahn vorgenommen hat.
- (6) Eine Disqualifikation mit 5 Strafpunkten (D+5) kann für jede Art eines schweren Verstoßes verhängt werden, auch wenn der*die Spieler*in zuvor keine andere Strafe erhalten hat.
Sie ist zu verhängen, sofern
- der*die Spieler*in während des Turniers bereits eine Verwarnung mit zwei Strafpunkten (V+2) erhalten hat,
 - der*die Spieler*in trotz bestehender Sperre am Turnier teilgenommen hat,
 - der*die Spieler*in als Protokollführer*in vorsätzlich falsche Eintragungen im Spielprotokoll vorgenommen kann und dieser Tatbestand zweifelsfrei nachgewiesen werden kann,
 - der*die Spieler*in Änderungen in seinem*ihrem Spielprotokoll ohne erforderliche Abzeichnung vorgenommen hat und dieser Tatbestand zweifelsfrei nachgewiesen werden kann,
 - der*die Spieler*in Mitglieder des Schiedsgerichts, der Jury oder der Turnierleitung, oder Verbandsfunktionäre*Verbandsfunktionärinnen beleidigt hat,
 - der*die Spieler*in Tätlichkeiten jeder Art begeht,
 - der*die Spieler*in ein Turnier ohne Begründung und/oder ohne Genehmigung des*der Oberschiedsrichters*Oberschiedsrichterin abbricht,
 - der*die Spieler*in während des Turniers auf der Anlage raucht, oder alkoholische Getränke/Speisen oder Drogen konsumiert, mitführt oder unter deren Einfluss spielt.
- (7) Ein*e disqualifizierte*r Spieler*in muss die Turnieranlage unverzüglich verlassen.
- (8) Jede Disqualifikation zieht in jedem Fall eine Sperre für den*die betreffende*n Spieler*in nach sich. Die Sperre beträgt in der Regel vier Wochen. Die Sperre beginnt einen Tag nach dem letzten Turniertag. Für bestimmte Fälle sind längere Sperrungen vorgesehen:
- 8 Wochen für Spielen trotz bestehender Sperre

- b) 8 Wochen für beleidigende Äußerungen gegenüber Schiedsrichtern*Schiedsrichterinnen, Mitgliedern der Jury, Turnier- oder Verbandsfunktionäre*Verbandsfunktionärinnen.
 - c) 3 Monate für vorsätzlich falsche Eintragungen als Protokollführer*in (zweifelsfrei nachgewiesen)
 - d) 6 Monate für den Konsum oder das Spielen unter dem Einfluss von Drogen oder alkoholischen Getränken/Speisen oder für Rauchen auf der Anlage während des Turniers
 - e) 1 Jahr für Tötlichkeiten aller Art
 - f) Sperren für jede Art von Doping sind in Übereinstimmung mit dem geltenden WADA-Code und der WMF-Anti-Doping-Ordnung festzulegen.
- (9) Eine Strafe, die mit einer Sperre verbunden ist, ist dem zuständigen WMF-Aktivmitglied und dem Verein des*der Spielers*Spielerin mitzuteilen und zu veröffentlichen. Die Turnierleitung einer internationalen Meisterschaft und das für den Turnierort zuständige WMF-Aktivmitglied haben den*die WMF-Sportdirektor*in zu informieren. Jede Sperre für eine*n Spieler*in, die von einem WMF-Aktivmitglied oder einem internationalen Verband verhängt wurde, gilt während ihrer gesamten Dauer weltweit.

19. Strafen für Betreuer*innen und Funktionäre*Funktionärinnen

- (1) Verstöße gegen die Spielregeln oder die allgemeinen sportlichen Gesetze sowie unsportliches Verhalten werden durch Ermahnungen und Verweisen von der Anlage geahndet. Die folgenden Abschnitte gelten für teilnehmende Betreuer*innen oder Funktionäre*Funktionärinnen, während diese auf der Anlage agieren.
- (2) Die Mitglieder des Schiedsgerichts können wie folgt Strafen gegen Betreuer*innen/Funktionäre*Funktionärinnen verhängen:
- a) Ermahnung (Stufe 1)
 - b) Verweisen des*der Betreuers*Betreuerin/Funktionärs*Funktionärin von der Anlage für den Rest des Tages (Stufe 2)
 - c) Verweisen des*der Betreuers*Betreuerin/Funktionärs*Funktionärin von der Anlage für den Rest des Turniers (Stufe 3)
- Jede dieser Strafen kann jedem*jeder Betreuer*in oder Funktionär*in nur einmal innerhalb eines Turniers verhängt werden.
- Darüber hinaus sollen die Strafen dem*der Betreuer*in/Funktionär*in durch farbige Karten mit den folgenden Farben angezeigt werden:
- a) Grün für Strafe Stufe 1
 - b) Gelb für Strafe Stufe 2
 - c) Rot für Strafe Stufe 3
- Alle Strafen müssen unverzüglich durch Aushang an der offiziellen Anzeigetafel bekannt gegeben werden. Die Schiedsgerichte können festlegen, zusätzlich zu diesen 3 Strafen vor Anwendung der Strafen eine bestimmte Anzahl mündlicher Ermahnungen (abhängig von der Dauer des Turniers) zuzulassen.
- (3) Eine Ermahnung (Stufe 1) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffer 19.4 oder 19.5 aufgeführt ist.
- (4) Ein Verweis des*der Betreuers*Betreuerin/Funktionärs*Funktionärin von der Anlage für den Rest des Tages (Stufe 2) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffer 19.5 aufgeführt ist. Er kann auch dann ausgesprochen werden, wenn der*die Betreuer*in/Funktionär*in zuvor keine Ermahnung (Stufe 1) erhalten hat. Er ist zu verhängen, sofern:
- a) der*die Betreuer*in/Funktionär*in bereits eine Ermahnung (Stufe 1) erhalten hat,
 - b) der Verstoß vorsätzlich begangen wurde und einem*einer Spieler*in oder Betreuer*in/Funktionär*in ein Nachteil entstanden ist
 - c) der Lauf des Balls eines*einer Spielers*Spielerin durch den*die Betreuer*in/Funktionär*in vorsätzlich verändert wurde,
 - d) der*die Betreuer*in/Funktionär*in Veränderungen oder unveränderliche Markierungen an einer Bahn oder unmittelbar neben einer Bahn vorgenommen hat.
- (5) Ein Verweis des*der Betreuers*Betreuerin/Funktionärs*Funktionärin von der Anlage für den Rest des Turniers (Stufe 3) kann für jede Art von schwerem Verstoß verhängt werden, auch wenn der*die Betreuer*in/Funktionär*in zuvor keine andere Stufe erhalten hat. Er ist zu verhängen, sofern
- a) der*die Betreuer*in/Funktionär*in bereits Stufe 2 erhalten hat,
 - b) der*die Betreuer*in/Funktionär*in Mitglieder des Schiedsgerichts, der Jury oder der Turnierleitung, oder Verbandsfunktionäre*Verbandsfunktionärinnen beleidigt hat,
 - c) der*die Betreuer*in/Funktionär*in Tötlichkeiten jeder Art begeht,
 - d) der*die Betreuer*in/Funktionär*in während des Turniers auf der Anlage raucht, oder alkoholische Getränke/Speisen oder Drogen konsumiert, mitführt oder unter deren Einfluss betreut.
- (6) Der*Die Betreuer*in/Funktionär*in, der*die gemäß Ziffer 19.4 oder 19.5 bestraft wurde, kann nicht durch eine andere Person ersetzt werden. Das Betreuungsrecht ruht bis der Verweis abgelaufen ist.
- (7) Dem*Der Betreuer*in/Funktionär*in, der*die gemäß Ziffer 19.4 oder 19.5 bestraft wurde, ist es während der Dauer seines*ihres Verweises nicht gestattet, das Spiel in irgendeiner Weise, auch nicht aus dem abgegrenzten Bereich der Zuschauer*innen, zu beeinflussen.

- (8) Jede Strafe nach Stufe 3 (Disqualifikation) zieht in jedem Fall eine Sperre für den*die betreffende*n Betreuer*in/Funktionär*in nach sich. Die Sperre beträgt in der Regel vier Wochen. Die Sperre beginnt einen Tag nach dem letzten Turniertag.

Für bestimmte Fälle sind längere Sperren vorgesehen:

- a) 8 Wochen für Betreuen trotz bestehender Sperre
 - b) 8 Wochen für beleidigende Äußerungen gegenüber Schiedsrichtern, Mitgliedern der Jury, Turnier- oder Verbandsfunktionäre*Verbandsfunktionärinnen
 - c) 6 Monate für den Konsum oder das Betreuen unter dem Einfluss von Drogen oder alkoholischen Getränken/Speisen oder für Rauchen auf der Anlage während des Turniers
 - d) 1 Jahr für Tötlichkeiten aller Art
- (9) Eine Strafe, die mit einer Sperre verbunden ist, ist dem zuständigen WMF-Aktivmitglied und dem Verein des*der Betreuer*in/Funktionärs*Funktionärin mitzuteilen und zu veröffentlichen. Die Turnierleitung einer internationalen Meisterschaft und das für den Turnierort zuständige WMF-Aktivmitglied haben den*die WMF-Sportdirektor*in zu informieren. Jede Sperre für eine*n Betreuer*in/Funktionär*in, die von einem WMF-Aktivmitglied oder einem internationalen Verband verhängt wurde, gilt während ihrer gesamten Dauer weltweit und beinhaltet das Handeln als registrierte*r Teilnehmer*in eines jeden Wettbewerbs.

20. Proteste und Entscheidungen über Proteste

- (1) Proteste gegen Schiedsrichter*innenentscheidungen müssen von einem*einer offiziellen Vertreter*in des teilnehmenden WMF-Aktivmitglieds, des betroffenen Vereins oder des*der direkt betroffenen Spielers*Spielerin in schriftlicher Form innerhalb von 15 Minuten bei dem*der Vorsitzenden der Jury eingelegt werden. Diese Frist kann von Veranstaltern durch klare Regelungen in den betreffenden Ausschreibungen verlängert werden. Die Jury entscheidet über diesen Protest so schnell wie möglich. Ist keine Jury eingesetzt, erfolgt die Entscheidung durch das Schiedsgericht.
- (2) Proteste im Rahmen eines Spiels im Lochspiel-Modus oder anderer Arten von K.O.-Spielen müssen an der jeweiligen Bahn eingelegt und durch die Schiedsrichter*innen/die Jury entschieden werden, soweit erforderlich ist das Spiel bis zur Entscheidung durch die Schiedsrichter*innen/die Jury zu unterbrechen.
- (3) Die Entscheidung der Jury ist endgültig.
- (4) Für einen Protest gegen eine Ergebnisliste gilt eine Frist von 7 Tagen nach der Veröffentlichung. Der Protest muss durch einen Mitgliedsverband oder einen Verein in schriftlicher Form an den Ausrichter und den*die zuständige*n Turnierleiter*in geschickt werden. Die darauffolgende Entscheidung des*der Turnierleiters*Turnierleiterin ist endgültig.

Anhänge:

Normungsbestimmungen für das System Beton
Normungsbestimmungen für das System Miniaturgolf
Normungsbestimmungen für das System Filzgolf
Normungsbestimmungen für das System Minigolf Open Standard (MOS)
Homologierungsbestimmungen für Minigolfanlagen
Zulassungsbestimmungen für Minigolf-Turnieranlagen
Anti-Doping Bestimmungen
Homologierungsbestimmungen für Bälle