

Swingolf Dachverband Deutschland e.V.

Regelwerk 2026



Regeln 2026

Regel Nr. 1: Respekt der Etikette und der Regeln*

- Das Spiel wird nach den aktuellen Regeln des **Europäischen SwinGolf-Verbandes** durchgeführt.
- Die Spieler müssen die Spielregeln kennen und anwenden.
- Es ist den Spielern untersagt, sich untereinander abzusprechen, um auf die Anwendung einer Regel zu verzichten oder eine vorgesehene Strafe zu ignorieren.

Strafe: Ausschluss

- Bei Meinungsverschiedenheiten spielt der Spieler die von den anderen Spielern vorgeschlagenen Lösungen und notiert diese. Im Falle einer Anrufung entscheidet die Schiedsrichterkommission zu einem späteren Zeitpunkt.
- **Jedes Verhalten, das der Etikette widerspricht** (wiederholte Wutausbrüche, Werfen des Schlägers, eindeutiges Betrügen usw.) **führt zum Ausschluss aus dem laufenden Wettbewerb.**

* *Etikette*: Gesamtheit der Verhaltensregeln, die den Respekt gegenüber anderen Spielern und dem Platz fördern. Sie stellt den Verhaltenskodex dar.

Regel Nr. 2: Das Material

- Es ist verpflichtend, mit einem von der **FESG** zugelassenen Schläger zu spielen. Der Schläger darf ein Gewicht von **500 g** nicht überschreiten, muss den vorgeschriebenen Maßen entsprechen und **mehrflächig** sein. Alle bereits von den deutschen und französischen Verbänden zugelassenen Schläger behalten ihre Zulassung.
- Es ist verboten, mit mehreren Schlägern zu spielen.

Strafe bei Nichtbeachtung: Ausschluss

- Es ist verpflichtend, mit **SwinGolf-Bällen** zu spielen. Die Bälle müssen individuell markiert sein, sodass sie unabhängig von ihrer Lage und Ausrichtung eindeutig identifizierbar sind. Dies verhindert das Aufnehmen der Bälle an Stellen, an denen sie nicht bewegt werden dürfen.

Strafe bei Nichtbeachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 3: Aufwärmen

- Aufwärmen, Training und Probeschläge auf dem Platz sind **nur bis 15 Minuten vor Beginn des Wettbewerbs** erlaubt.

Strafe bei Nichtbeachtung: 2 Strafpunkte

Regel Nr. 4: Abschläge

- Beim Abschlag ist es verboten, den Ball außerhalb der Abschlagfläche zu schlagen.
- Der Ball muss sich innerhalb der Markierungen befinden und darf auf ein Tee gelegt werden.

Strafe bei Nichtbeachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 5: Spielreihenfolge

- Am ersten Abschlag beginnt der Spieler (oder das Team), der die Auslosung gewonnen hat.
- An den folgenden Abschlägen beginnt der Spieler (oder das Team), der das vorherige Loch gewonnen hat.
- Auf dem restlichen Platz spielt der Spieler, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist, zuerst.
- Aus praktischen Gründen darf die Reihenfolge mit Zustimmung aller Spieler der Gruppe geändert werden (z. B. bei vorgezogenem Abschlag oder sehr kurzer Distanz zum Loch).

Regel Nr. 6: Probeschläge

Ein Probeschlag ist eine vollständige Bewegung, die einen Schlag simuliert.

Wird der Ball dabei berührt, gilt der Schlag als gespielt.

- Probeschläge sind auf dem **Fairway** und auf dem **Green** erlaubt.
- Auf dem restlichen Platz sind sie nur in einem Mindestabstand von **einer Schlägerlänge** erlaubt (außer in geschützten Zonen).
- Wird der Abschlagbereich durch einen Probeschlag beschädigt, wird der Spieler bestraft.

Strafe bei Nichtbeachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 7: Ball anheben / Ball schlagen

- Es ist verboten, den Ball mit dem Schläger anzuheben, ohne ihn zu schlagen („Löffel-Aufnahme“).

Strafe bei Nichtbeachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 8: Bewegen des SwinGolf-Balls

- Vor dem Aufnehmen muss der Ball **immer markiert** werden (Marker oder Tee).

- Auf dem Green sind **nur flache Marker** erlaubt, die auf der Linie **Fahne-Ball** direkt hinter den Ball gelegt werden müssen.

Strafe bei Nichtbeachtung: 1 Strafpunkt

- Der Ball darf **maximal 15 cm** bewegt werden, ohne sich dem Loch zu nähern

Strafe bei Nichtbeachtung: 1 Strafpunkt

- Ein Ball am Rand des Greens darf auf das Fairway (oder umgekehrt) bewegt werden, sofern die 15 cm nicht überschritten werden und keine Annäherung an das Loch erfolgt.

Strafe bei Nichtbeachtung: 1 Strafpunkt

- Die Ballmarkierung darf andere Spieler nicht behindern.
- Auf dem Green darf die Puttlinie nicht beschädigt werden.
- Liegt der Ball in einem Tierloch oder einer Tiervertiefung (grabende Säugetiere z.B. Mäuse, Ratten, Kaninchen), darf er ohne Strafe möglichst nah versetzt werden, ohne sich dem Loch zu nähern. Die Spielbedingungen dürfen nicht verändert werden.

Regel Nr. 9: Langsames Spiel

- Der Spieler muss sich zügig und ohne ungerechtfertigte Verzögerungen bewegen.

Beispiele für ungerechtfertigte Verzögerungen:

- Trödeln zwischen Green und nächstem Abschlag
- Ballsuche länger als **3 Minuten**
- Wiederholtes Nicht-spielbereit-sein
- Notieren der Ergebnisse auf dem Green

Der Schiedsrichter fordert zunächst zur Beschleunigung auf.

Der Spieler hat **40 Sekunden**, um seinen Schlag auszuführen, sobald er an der Reihe ist. Bei Überschreitung erfolgt zunächst eine Verwarnung, bei Wiederholung **1 Strafpunkt**.

Regel Nr. 10: Unspielbarer Ball

Ein Spieler darf seinen Ball überall auf dem Platz als **unspielbar** erklären*.

Mit **1 Strafpunkt** kann er:

- den Ball bis zu **zwei Schlägerlängen** versetzen (ohne Annäherung an das Loch), oder
- den Ball auf der Linie **Ball-Fahne** beliebig weit zurücklegen, oder

- den Ball annähernd an der Stelle des vorherigen Schlages erneut spielen.

Sonderfall Wasserhindernis

Wasserhindernisse werden vom Organisationskomitee definiert und rot markiert.

Der Spieler kann:

- den Ball im Hindernis spielen, oder
- mit 1 Strafpunkt den Ball bis zu zwei Schlägerlängen vom **Eintrittspunkt** ablegen, oder
- mit 1 Strafpunkt entlang der Linie Eintrittspunkt–Fahne zurücklegen, oder
- mit 1 Strafpunkt den vorherigen Schlag wiederholen.

Bleibt der Ball nach einem Schlag im Wasser:

- Weiterspielen ohne Strafe, oder
- erneutes Ablegen im Wasser mit **1 Strafpunkt**, oder
- Verlassen des Hindernisses mit **2 Strafpunkten**.

Offensichtlichkeitsregel:

Wurde eindeutig gesehen, dass der Ball ins Wasser ging, aber nicht gefunden, gilt er als im Wasser befindlich.

Bei zufälligem Wasser darf der Ball ohne Strafe so versetzt werden, dass er spielbar ist.

Bei unmittelbarer Gefahr (z. B. Wespennest) darf der Ball in Absprache mit dem Zähler straflos verlegt werden.

Der Organisator ist unverzüglich zu informieren.

Regel Nr. 11: Aus-Bälle und verlorene Bälle

Der Schlag muss von der vorherigen Stelle wiederholt werden, wenn:

- der Ball vollständig außerhalb der weißen Markierung liegt
- der Ball nach **3 Minuten** nicht gefunden wird

Strafe: 1 Strafpunkt

Im Zweifel ist ein **provisorischer Ball** zu spielen (vorher ankündigen).

Wird der ursprüngliche Ball gefunden und ist **nicht im Aus**, wird der provisorische Ball annulliert.

Regel Nr. 12: Geschützte Zonen / Reparaturzonen

- Diese Bereiche sind blau markiert und dürfen nicht beschädigt werden.

Strafe: 2 Strafpunkte

Der Ball wird ohne Annäherung an das Loch so versetzt, dass ein gefahrloser Schlag möglich ist (max. 2 Schlägerlängen).

- Lose, nicht befestigte Gegenstände (Äste, Blätter) dürfen entfernt werden. Der Ball darf sich dabei nicht bewegen.

Strafe bei Nichtbeachtung: 1 Strafpunkt

Regel Nr. 13: Missgeschicke

- Jeder Schlag mit Schlagabsicht gilt als gespielt.
- Wird ein Ball durch einen anderen bewegt, wird er zurückgelegt.
- Absichtlich platzierte Hindernisse (Bänke, Pfosten, Schilder usw.) dürfen nicht bewegt werden.

Strafe: 1 Strafpunkt

- Der Spieler darf sich vor dem Schlag keinen Vorteil verschaffen (z. B. Pflanzen entfernen, Äste abbrechen).

Strafe: 2 Strafpunkte

Regel Nr. 14: Falscher Ball

- Spieler A legt den Ball von Spieler B zurück und erhält **1 Strafpunkt**.
- Spieler B spielt ohne Strafe von der neuen Lage weiter.
- Beendet Spieler A das Loch mit falschem Ball: **2 Strafpunkte**.
- Erfolgt die Rückgabe erst nach der Runde: **-2 Schläge** für den Geschädigten.

Regel Nr. 15: Spiel auf dem Green

- Das Spiel endet, wenn der Ball im Loch ruht.
- Der Ball ist sofort zu entfernen.

Verboten:

- Die Puttlinie niederzutreten
- Den Boden mit dem Ball zu testen
- Große Schläge auszuführen

Strafe: 2 Strafpunkte

Regel Nr. 16: Spielformen

SwinGolf kann **einzel**n oder **im Doppel**, **Brutto** oder **Netto**, gespielt werden.

1. **Einzel (Simple)**

Jeder Spieler spielt alle Bahnen.

Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Schlägen inkl. Strafpunkten.

2. **Doppel – Foursome (1 Ball)**

3. **Doppel – Greensome (2 Bälle)**

4. **Doppel – Scramble**

5. **Doppel – Bestball**

6. **Doppel – Chapman**

7. **Doppel – Chamble**

Regel Nr. 17: Spielunterbrechung

- Nur Organisationskomitee oder Schiedsrichter dürfen das Spiel unterbrechen (z. B. bei Gewitter). Das Spiel wird an der nicht beendeten Bahn für alle Spieler (des Flights) am Abschlag wieder aufgenommen. Beendet ist eine Bahn wenn alle Spieler des Flights eingelocht aben.
- Spieler dürfen nur bei schwerwiegenden Gründen abbrechen (Krankheit, Unfall → **STOP-NOTFALL-Protokoll**).

Unbegründeter Abbruch: +3,6 Punkte auf das HCP

Der Schiedsrichter meldet den Vorfall innerhalb von 48 Stunden an die föderale Schiedsrichterkommission.

STOP-NOTFALL:

Bei einem Notfall ruft die betroffene Gruppe z. B.

„**STOP NOTFALL 8**“, worauf umliegende Gruppen dies weitergeben.

Nach Behebung der Situation wird das Spiel am nicht beendeten Loch fortgesetzt.