

Alle Personenbezeichnungen (Spieler, Betreuer usw.) in diesen Regeln sind geschlechtsneutral gemeint und beinhalten sowohl die weibliche als auch die männliche Form, soweit nicht ausdrücklich eine geschlechtsspezifische Unterscheidung aufgeführt ist.

1. Allgemeines

- 1.1 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.
- 1.2 Diese Regeln sind für alle weltweit organisierten Turniere (international und national) verbindlich.
- 1.3 Alle Anhänge sind Bestandteil dieser Regeln.

2. Sportanlage / Bahnen

- 2.1 Die Minigolfanlage besteht aus 18 eindeutig abgegrenzten Bahnen, die nummeriert sind und den Normungsbestimmungen ihres Systems entsprechen müssen.
- 2.2 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
- 2.3 Die Maßangaben für das Spielfeld sind in den system-spezifischen Normungsbestimmungen festgelegt.
- 2.4 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.
- 2.5 Jede Bahn muss ein markiertes Abschlagfeld aufweisen. Die Markierungen müssen innerhalb einer Anlage oder für ein System genormt sein.
- 2.6 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. Jegliche Dekoration 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.
- 2.7 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.
- 2.8 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.
- 2.9 Die Abstandsmaße für Markierungen schließen die Markierung selbst mit ein.
- 2.10 Wo ein Ablegen eines im Spiel befindlichen Balles zulässig ist, müssen Markierungen vorhanden sein (optional für MOS). Die Markierung gibt an, wie weit der Ball unter Beachtung der allgemeinen Ablegeregel abgelegt werden darf.
- 2.11 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.
- 2.12 Markierungen müssen den Normungsbestimmungen entsprechend angebracht sein.
- 2.13 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.

- 2.14 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.
- 2.15 Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Veränderungen an den Bahnen vorzunehmen (z.B. Löcher bohren). Ebenso ist es Spielern oder Betreuern 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 Spieler von diesen in seinem Spiel gestört fühlt. In den Ablegebereichen sind solche Ringe nur vorübergehend erlaubt, um einen Ball am Wegrollen zu hindern.
- 2.16 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**

- 3.1 Minigolf- und Golfschläger („Putter“) können verwendet werden. Andere Golfschläger sind nur erlaubt, soweit es in den system-spezifischen Regeln festgelegt ist.
- 3.2 Der Schläger darf keine Zieleinrichtungen haben. Kerben und Linien auf dem Schlägerkopf sind erlaubt.
- 3.3 Die Größe der Schlagfläche darf 40 cm² nicht übersteigen.
- 3.4 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**

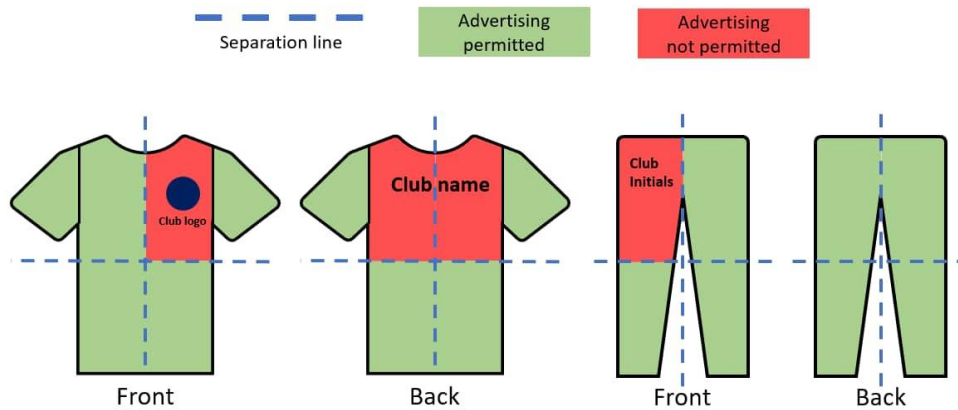
- 4.1 Alle Minigolf- und Golfbälle aus allen Materialien sind zulässig.
- 4.2 Der Durchmesser des Balles muss zwischen 37,0 mm und 43,0 mm betragen. Die Bälle dürfen nicht höher als 85 cm springen, wenn sie bei 25° C aus einer Höhe von 1 m auf Beton fallengelassen werden. Die Bälle müssen weniger als 120 g wiegen.
- 4.3 Bei Turnieren dürfen nur Bälle verwendet werden, die gemäß den Homologationsbestimmungen für Bälle zugelassen sind.
- 4.4 Die Einzelheiten der Homologierung für Bälle sind in einer Ordnung zusammengefasst.
- 4.5 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.
- 4.6 **In besonderen Turnierformaten kann die Anzahl der Bälle limitiert werden, die während des Turniers verwendet werden dürfen. Derartige Limitierungen müssen in der Ausschreibung detailliert beschrieben sein. Sie bedürfen bei nationalen Turnieren der Zustimmung des zuständigen WMF-Aktivmitgliedes, sowie der Technischen Kommission der WMF bei internationalen Meisterschaften und internationalen Pokalwettbewerben.**

5. **Sportkleidung**

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

6. **Werbung**

- 6.1 Während des offiziellen Trainings und des Wettkampfes ist Werbung auf der Sportkleidung (Trikots, Hemden, Trainingsanzüge, Pullover oder ähnliches) und auf Balltaschen/ -koffer unter folgenden Voraussetzungen zulässig:
- Die Sportkleidung wird auf jeder Seite (Front- und Rückseite) durch horizontale und vertikale Linien in Quadrate aufgeteilt.
 - Werbung ist nur in den Quadraten oder an den Armen erlaubt, wo sich kein Hinweis auf die Zugehörigkeit zu einer Nation oder einem Minigolfverein oder-verband befindet.



- Tabak-, Alkohol- und jede anstößige Werbung ist unter allen Umständen verboten.

- 6.2 Werbung ist nur erlaubt, wenn ein Team die Werbung einheitlich trägt. Einzelwerbung ist jedoch mit einer maximalen Werbefläche von 60 cm² an einer Stelle auf der Kleidung erlaubt. Die WMF kann nicht für mögliche Konflikte mit Teamsponsoren verantwortlich gemacht werden.
- 6.3 Startnummernwerbung fällt nicht unter diese Bestimmungen. Die Spieler sind verpflichtet, Startnummern mit Werbung zu tragen, wenn der Veranstalter diesem zugestimmt hat.

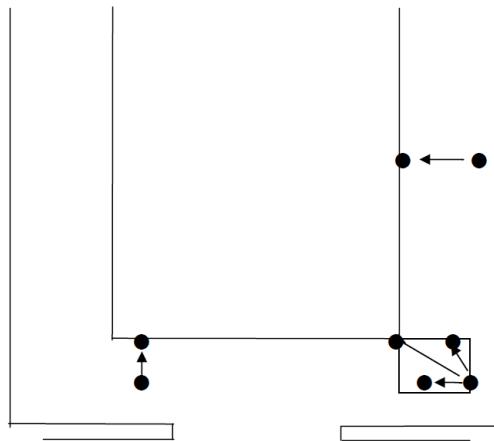
7. Ballwahl

- 7.1 Ein Spieler muss jede Bahn mit dem Ball beenden, mit dem er die Bahn begonnen hat.
- 7.2 Ein Ball, der beim Spielen so stark beschädigt wird, dass er nach Ansicht eines Schiedsrichters 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

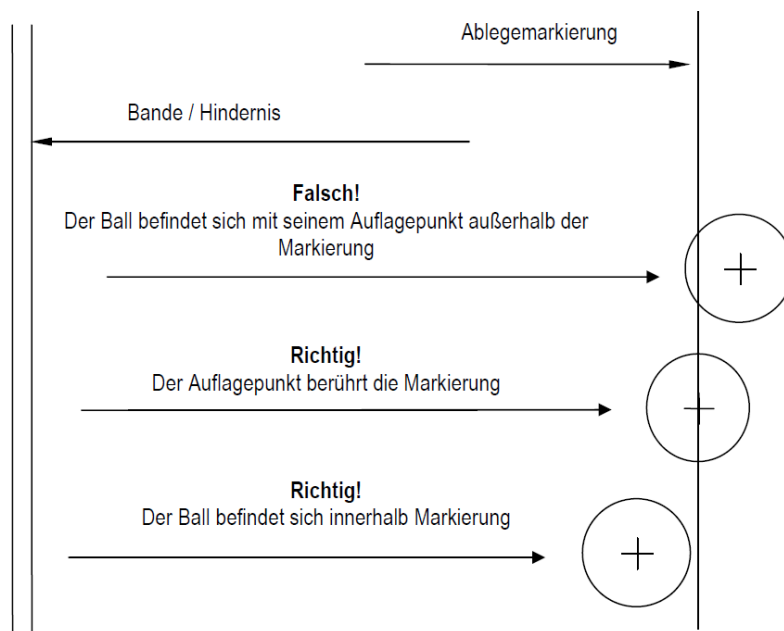
- 8.1 Ein im Spiel befindlicher Ball darf nur durch einen Schlag mit dem Schläger fortbewegt werden. Er darf nur von einem Ruhepunkt gespielt werden und darf vom Schläger nur in dem Moment des Schlages berührt werden. (Ausnahme: Zurechtlegen des Balles im Abschlagfeld)
- 8.2 Zur Vorbereitung eines Schlages ist der Ball vom Spieler oder Betreuer mit der Hand oder dem Schläger auf die Spielfläche zu legen. Der Ball muss während des Spiels jederzeit sichtbar sein.
- 8.3 Vor jedem Schlag ist mit dem in beiden Händen gehaltenen Schläger Schlagstellung einzunehmen.
- 8.4 Ein Schlag ist ausgeführt, wenn ein in Schlagbereitschaft befindlicher Spieler 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 Spielers ist zu unterstellen, wenn er nach Ausrichten des Schlägers diesen vom Ball wegführt. Jedes nachfolgende Hin- und Her Bewegen 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.
- 8.5 Wenn ein Spieler Schlagstellung einnimmt, müssen sich alle anderen Personen so weit von der Bahn und dem Spieler entfernen, dass dieser nicht gestört werden kann. Sofern möglich, haben sie einen Abstand von mindestens 1 m einzuhalten.
- 8.6 Während des Bespielens einer Bahn darf diese einschließlich der Banden nur vom jeweiligen Spieler im Rahmen des Erlaubten betreten oder berührt werden. Das Spielfeld darf nicht betreten werden, so lange sich der im Spiel befindliche Ball bewegt. Im Übrigen darf das Spielfeld betreten werden, soweit es zugelassen ist, jedoch nur zur Durchführung eines Schlages.
- 8.7 Die Verwendung von Balltaschen oder anderen Gegenständen als Zielhilfe ist strikt verboten, ebenso jede Art von Zielhilfe durch Betreuer oder andere Personen, sobald sich der Spieler in Schlagbereitschaft befindet. Soweit möglich, müssen alle Gegenstände und Personen einen Abstand von mindestens 1 m zur Bahn haben. Dies gilt nicht für Windschutz gemäß Ziffer 13.4.
- 8.8 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 mit der Hand oder dem Schläger 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 mit der Hand oder dem Schläger 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 nahebei), kann er mit der Hand oder dem Schläger abgelegt werden, und zwar rechtwinklig zum Hindernis bis zu 30 cm vom Hindernis entfernt.
- Kommt ein Ball nahe einer Bahnbegrenzung (innerhalb der entsprechenden Ablegelinie) zur Ruhe, kann er mit der Hand oder dem Schläger abgelegt werden, und zwar rechtwinklig zur Bahnbegrenzung bis zu 20 cm von ihr entfernt (alle Systeme).
- 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.

8.9 Wird der Ball bis zur Ablegemarkierung abgelegt, muss er diese mit seinem Auflagepunkt berühren (siehe Zeichnung)



- 8.10 Die Position eines abgelegten Balls darf vor dem Schlag nicht noch einmal verändert werden.
- 8.11 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.
- 8.12 Hindernisse müssen auf dem vorgeschriebenen Weg überwunden werden.
- 8.13 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.
- 8.14 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.
- 8.15 Jeder Spieler 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.
- 8.16 Der Lauf eines im Spiel befindlichen Balles darf nach dem Schlag weder vom Spieler noch einer anderen Person absichtlich beeinflusst werden. Die Position eines Windschutzes darf während des Laufes des im Spiel befindlichen Balles nicht verändert werden.
- 8.17 Wird der Lauf eines im Spiel befindlichen Balles durch äußere Einwirkung beeinflusst (kein Witterungseinfluss), kann ein Schiedsrichter (auf Antrag) eine Schlagwiederholung festlegen, wobei der Spieler hierdurch weder einen Vor- noch einen Nachteil erlangen darf.
- 8.18 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.
- 8.19 Während eines Turniers sind Probeschläge (mit Ausnahme erlaubter Probeschläge zu Beginn einer Runde) und Proberollen von Bällen auf der Bahn streng verboten.
- 8.20 Ein Spieler ist darauf aufmerksam zu machen, wenn er in einer Weise spielen möchte, die einen Verstoß gegen die Regeln bedeuten würde (z.B. falsche Position des Balles oder Schlägers usw.).

9. **Ergebnisermittlung**

- 9.1 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 Spieler das Spiel an einer Bahn beendet, bevor er eingelocht hat.
Ist eine Bahn unspielbar, müssen alle im Wettbewerb befindlichen Spieler dasselbe Ergebnis an der unspielbaren Bahn erhalten, und zwar ab dem Moment, an dem die Bahn unspielbar geworden ist. Das Schiedsgericht (oder die Jury, sofern eingesetzt) legt das für diese Bahn einzutragende Ergebnis fest.
Wird eine Bahn während einer laufenden Runde unspielbar, wird das festgelegte Ergebnis auch für die Spieler eingetragen, die diese Bahn in der laufenden Runde bereits gespielt haben. Dies gilt nur für die Kategorien, in denen einige Spieler diese Bahn noch nicht gespielt haben (z.B. im Fall einer zusätzlichen Gesamtwertung über alle Kategorien gilt dies für alle Spieler im Wettbewerb).
- 9.2 Sieger ist der Spieler mit dem niedrigsten Gesamtergebnis, sofern das Turnier im Schlagzahl-Modus gespielt wird. Sieger im Lochspiel-Modus ist der Spieler 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).
- 9.3 Im Falle einer Punktgleichheit des 1., 2. oder 3. Platzes ist ein Stechen zwischen den punktgleichen Spielern oder Mannschaften durchzuführen. Es beginnt an Bahn 1 und wird ggf. an den nachfolgenden Bahnen fortgesetzt, bis eine Punktedifferenz vorliegt. Der Startspieler 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.
- 9.4 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 zweit schlechtesten Runde usw. Besteht dann weiterhin Gleichstand, werden die Spieler 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).

- 9.5 Die erzielten Ergebnisse der Mannschaftsspieler gelten sowohl für die Einzel- als auch für die Mannschaftswertung, soweit nichts anderes bestimmt ist.
- 9.6 Wird ein Ersatzspieler während des Turniers eingewechselt, so werden die Ergebnisse des ausgewechselten Spielers bis zu seiner Auswechslung für die Mannschaft berücksichtigt. Nach erfolgter Auswechslung werden die vom Ersatzspieler 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.
- 9.7 Einem Spieler, der bei seinem Spielauftritt ohne ordnungsgemäße Abmeldung fehlt, werden für jede Bahn, die er aufgrund seiner Abwesenheit nicht gespielt hat, 7 Punkte angerechnet.

10. Spielprotokoll

- 10.1 Jeder Spieler hat wasserfestes Schreibgerät (z.B. Kugelschreiber, wasserfeste Filzstifte; keine Bleistifte) mitzuführen.
- 10.2 Als Spielprotokolle sind Vordrucke zu verwenden. Spielprotokolle müssen enthalten:
- den Namen des Spielers und seine Zugehörigkeit zu einem Minigolfverein, einer Organisation oder einem Verband
 - die Kategorie des Spielers
 - die nationale oder internationale Lizenznummer des Spielers
 - 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 Spieler und den Protokollführer
 - Felder für die abschließende Unterschrift aller Spieler einer Spielergruppe
 - Felder für Schiedsrichtereintragungen
- 10.3 Kein Spieler darf sein eigenes Protokoll führen. Das Protokoll eines Spielers wird durch seinen Partner in der Spielergruppe, den Bahnenrichter, oder einen vom Oberschiedsrichter oder der Turnierleitung bestimmten Protokollführer geführt. Bei Spielergruppen mit mehr als 2 Spielern führt der letzte Spieler das Protokoll für den ersten, der erste für den zweiten usw.
- 10.4 Der Protokollführer ist verpflichtet, den Spieler während dessen Spiels sehr sorgfältig zu beobachten. Bevor das Ergebnis in das Protokoll eingetragen wird, ist es anzulegen.
- 10.5 Grundsätzlich ist jeder Spieler für die richtige Führung seines Spielprotokolls selbst verantwortlich. Jeder Spieler hat sich bei Übergabe des Protokolls davon zu überzeugen, dass die Eintragung in sein Protokoll richtig erfolgt ist, auch bei Protokollführung durch einen gesonderten Protokollführer.
- 10.6 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-Spielergruppen sind Korrekturen von einem Schiedsrichter vorzunehmen und abzuzeichnen. Bei größeren Gruppen ist dies nur dann erforderlich, wenn keine Einstimmigkeit innerhalb der Spielergruppe besteht. Bei Einstimmigkeit erfolgt die Korrektur durch den Protokollführer und ist von allen Mitgliedern der Spielergruppe abzuzeichnen. Bei Änderungen durch Schiedsrichter ist die gesamte Spielergruppe und ggf. der Protokollführer zu befragen, ob die Änderung gerechtfertigt ist.
- 10.7 Eine Korrektur einer falschen Eintragung eines Bahnergebnisses im Spielprotokoll kann nicht mehr durchgeführt werden, wenn das Ergebnis für die Runde vom Spieler und dem Protokollführer abgezeichnet wurde.
- 10.8 Nach Beendigung einer Runde ist jeder Spieler verpflichtet, sein eigenes Rundenergebnis und die seiner Spielpartner zu überprüfen. Das Rundenergebnis ist vom Spieler und vom Protokollführer abzuzeichnen. Dazu ist die letzte Bahn zu verlassen und für die nächste Spielergruppe 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).
- 10.9 Die Spielprotokolle sind immer komplett als Set von einem Spieler zum anderen weiterzugeben, und zwar so, dass für den übernehmenden Spieler das für ihn eingetragene Ergebnis sichtbar ist.

- 10.10 Nach jeder Runde sind die Spielprotokolle so schnell wie möglich bei der Turnierleitung abzugeben ("greenhouse", soweit vorhanden). Soweit nichts anderes bestimmt ist, haben die Spieler die Anlage unverzüglich nach Beendigung ihrer Runde zu verlassen.
- 10.11 Wird nach Abgabe der Spielprotokolle bei der Turnierleitung entdeckt, dass das Ergebnis für eine einzelne Bahn nicht eingetragen wurde, erhält der betreffende Spieler 7 Punkte für die fehlende Bahn, die in das leere Feld im Spielprotokoll einzutragen sind.
- 10.12 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 zuständige Turnierleiter eine angepasste Vorgehensweise zu bestimmen.

11. Spielreihenfolge / Bespielen einer Bahn

- 11.1 Die Bahnen sind immer in der Reihenfolge von 1 bis 18 zu bespielen. Bei Massenstart starten nicht alle Spieler an Bahn 1, jedoch ist die Reihenfolge der Bahnen einzuhalten. Ein Spieler, der 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.
- 11.2 Eine Bahn darf erst bespielt werden, wenn der Vorspieler sein 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. Jeder Spieler muss sich für eine Bahn bereit machen, sobald der vom Vorspieler gespielte Ball die Grenzlinie ordnungsgemäß überwunden hat.
- 11.3 An jeder Bahn stehen dem ersten Spieler jeder Spielergruppe für den ersten Schlag 70 Sekunden zur Verfügung. Dieses Zeitlimit beginnt, sobald die Spielergruppe 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 nächsten Spielers, wenn der Vorspieler die Bahn verlassen hat. Bei 2er- Spielergruppen beginnt das Zeitlimit für den ersten Schlag, wenn der Protokollführer das Ergebnis eingetragen und die Spielprotokolle übergeben hat.
- 11.4 Eine neue Bahn darf erst bespielt werden, wenn der letzte Spieler der betreffenden Spielergruppe sein Spiel an der vorhergehenden Bahn beendet hat. Bei Nichtbeachtung dieser Regel ist die Bahn nochmals zu spielen, wobei die zu früh ausgeführten Schläge zählen.
- 11.5 Eine Spielergruppe 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 Spielergruppe aufhalten.
- 11.6 Wenn eine Paarung während einer Runde aus irgendeinem Grund mehrere Bahnen Abstand zu der vorhergehenden Paarung hat, kann ein Schiedsrichter anordnen, dass der erste und zweite Spieler dieser Paarung an der nächsten Bahn starten, auch wenn der letzte Spieler der Paarung die aktuelle Bahn nicht zu Ende gespielt hat. Dies kann durch einen Schiedsrichter nach seinem Ermessen wiederholt angeordnet werden, bis die betreffende Paarung die Lücke schließt oder die Runde beendet.
- 11.7 Es ist dem Spieler nicht erlaubt, sich von seiner Spielergruppe zu entfernen. Ist ein Entfernen von der Spielergruppe aus besonderen Gründen erforderlich, ist dies nur mit Erlaubnis eines Schiedsrichters zulässig. Nachdem das Zeitlimit für den ersten Schlag (siehe 11.3) bereits für den Spieler an einer Bahn begonnen hat, darf dieser Spieler die Bahn nicht mehr verlassen, um die Toilette zu benutzen. Der Spieler muss zunächst diese Bahn beenden.
- 11.8 In begründeten Ausnahmefällen steht einzelnen Spielergruppen eine kurze Spielunterbrechung zu. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, nachfolgende Spielergruppen passieren zu lassen.
- 11.9 Jede Bahn muss während einer Runde innerhalb der Spielergruppe stets in der gleichen Reihenfolge bespielt werden (Ausnahme: Stechen, 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 Spielergruppen und darüber hinaus innerhalb einer Spielergruppe ist gemäß Einteilung oder Aufruf durch die Turnierleitung einzuhalten, sofern ein Schiedsrichter nicht etwas anderes bestimmt hat (z.B. Bahn 7 System Beton). Nach jeder Runde ist die Reihenfolge innerhalb einer Spielergruppe zu ändern. Der erste Spieler spielt zuletzt, der zweite zuerst usw..
- 11.10 Für Endrunden ergibt sich die Spielreihenfolge aus den bis dahin erreichten Ergebnissen der Spieler. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis startet zuerst. Bei besonderen Turnierformen müssen die entsprechenden Regeln in der Ausschreibung festgelegt sein.

12. Turnierunterbrechung / Turnierabbruch

- 12.1 Eine allgemeine Unterbrechung des Turniers wird durch den Oberschiedsrichter angeordnet und ist zu befolgen. Das Spiel ist erst nach Aufforderung durch den Oberschiedsrichter fortzusetzen.
- 12.2 Im Falle ungünstiger Wetterbedingungen oder Wind und 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.
- 12.3 Bei nahen Gewittern ist das Turnier ohne Rücksicht auf evtl. Regen sofort zu unterbrechen.
- 12.4 Jede Anordnung einer Unterbrechung bedeutet immer eine sofortige Unterbrechung, es sei denn, der Ball ist im Spiel und hat die Grenzlinie bereits überquert. In diesem Fall kann der Spieler wählen, ob er die Bahn beenden oder sofort unterbrechen möchte. Der Oberschiedsrichter kann eine absolut sofortige Unterbrechung anordnen, wenn die Umstände gefährlich sind. In diesem Fall ist die Position des im Spiel befindlichen Balles zu markieren und der Ball aufzunehmen.
- 12.5 Die Spieler haben sich jederzeit zur Fortsetzung des Turniers bereit zu halten, sofern kein bestimmter Zeitpunkt für das Weiterspielen festgesetzt wurde.
- 12.6 Das Spiel wird wieder aufgenommen und das Turnier fortgesetzt, wenn der Oberschiedsrichter dies anordnet. Die Spieler haben sich dort einzufinden, wo sie das Turnier unterbrochen haben. Sie dürfen erst dann weiterspielen, wenn der Oberschiedsrichter ein entsprechendes Zeichen gegeben hat. Das Spiel ist fortzusetzen, wo es unterbrochen wurde.
- 12.7 Nach extrem langen Unterbrechungen kann der Oberschiedsrichter eine kurze Einspielzeit gewähren.
- 12.8 Ein Turnier kann durch die Jury abgebrochen werden, wenn äußere Umstände dies erfordern. Ist keine Jury eingesetzt, entscheidet dies das Schiedsgericht.
- 12.9 Ein Turnier gilt immer als abgebrochen, wenn eine Unterbrechung länger dauert als die vorgesehenen Spieldtage.
- 12.10 Wird ein Turnier abgebrochen, werden nur die Runden gewertet, die auf den bespielten Anlagen von allen Spielern der betreffenden Kategorie beendet wurden.
- 12.11 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 einer Kategorie mindestens 50% der angesetzten Runden beendet haben.
- 12.12 Grundsätzlich besteht kein Rechtsanspruch auf Rückerstattung von Startgeldern.

13. Hilfsmittel

- 13.1 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 oder den Turnierablauf nicht stören. Während einer Runde ist es strikt verboten, Telefongespräche zu führen oder zu empfangen.
- 13.2 Die Benutzung von Kühl- oder Wärmeausrüstung sowie Ausrüstung zum Messen und Überprüfen der Charakteristik von Minigolfbällen (z.B. Thermometer, sog. Jump Frames) ist erlaubt.
- 13.3 Pistenpläne oder andere schriftliche Unterlagen (auch in elektronischer Form) können bei allen nationalen und internationalen Wettbewerben verwendet werden.
- 13.4 Windschutz ist nur durch Gegenstände, nicht jedoch durch Personen erlaubt. Ausnahmen hiervon können durch den Oberschiedsrichter genehmigt werden. 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 oder Betreuer verändert werden. Während eines Schlages muss die Position des Windschutzes unverändert bleiben.

14. Kategorien

- 14.1 Einzelwettbewerbe können für folgende Kategorien ausgeschrieben werden:

Weibliche Kinder	WK	Männliche Kinder	MK	Kinder gesamt	KG
Weibliche Jugend	WJ	Männliche Jugend	MJ	Jugend gesamt	JG
Allgemeine Klasse weiblich	DA	Allgemeine Klasse männlich	HE	Allgemeine Klasse	AK
Weibliche Senioren 1	W1	Männliche Senioren 1	M1	Senioren 1	S1
Weibliche Senioren 2	W2	Männliche Senioren 2	M2	Senioren 2	S2

14.2 Für die einzelnen Kategorien gelten folgende Altersgrenzen:

*Weibliche Kinder **WK** / Männliche Kinder **MK** / Kinder gesamt **KG***

In dieser Kategorie sind alle Spieler bis einschließlich dem Jahr zugelassen, in dem sie ihren 15. Geburtstag haben.

*Weibliche Jugend **WJ** / Männliche Jugend **MJ** / Jugend gesamt **JG***

In dieser Kategorie sind alle Spieler, die in den Vorjahren ihren 15. Geburtstag hatten, bis einschließlich dem Jahr zugelassen, in dem sie ihren 19. Geburtstag haben.

*Allgemeine Klasse weiblich **DA** / Allgemeine Klasse männlich **HE** / Allgemeine Klasse **AK***

In dieser Kategorie sind alle Spieler, die in den Vorjahren ihren 19. Geburtstag hatten, bis einschließlich dem Jahr zugelassen, in dem sie ihren 49. Geburtstag haben.

*Weibliche Senioren 1 **W1** / Männliche Senioren 1 **M1** / Senioren 1 **S1***

In dieser Kategorie sind alle Spieler zugelassen, die in den Vorjahren ihren 49. Geburtstag hatten.

Als Übergangsregel gilt gemäß dem Beschluss der WMF-Delegiertenversammlung 2025: Alle Spieler, die im Jahr 1980 geboren wurden, werden zum 01.01.2030 Senioren. Alle Spieler, die 1979 oder früher geboren und bis zum 01.01.2026 nach den alten Regeln Senioren wurden, bleiben dies weiterhin bis zum 01.01.2030.

*Weibliche Senioren 2 **W2** / Männliche Senioren 2 **M2** / Senioren 2 **S2***

Die Altersgrenze für die Kategorie Senioren 2 sollen durch jedes WMF-Aktivmitglied national festgelegt werden.

14.3 Alle Spieler 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 in der neuen Kategorie spielberechtigt.

14.4 Spieler aller Kategorien sind außerdem in der allgemeinen Klasse (Damen, Herren oder gesamt) zugelassen. Spieler der Kategorie Kinder sind außerdem in der Kategorie Jugend, Spieler der Kategorie Senioren 2 außerdem in der Kategorie Senioren 1 zugelassen. Innerhalb eines Turniers darf ein Spieler jeweils nur in einer Einzelkategorie starten.

14.5 Die WMF-Aktivmitglieder müssen in ihrem Bereich nicht alle Kategorien führen.

14.6 Im Falle einer weniger differenzierten Einteilung sind folgende Zuordnungen wirksam:

WK	→	WJ	→	DA	←	W1	←	W2
↓		↓		↓		↓		↓
KG		JG		AK		S1		S2
↑		↑		↑		↑		↑
MK	→	MJ	→	HE	←	M1	←	M2

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 der nächsten Kategorie gleichen Geschlechts zugeordnet. Ausnahmen sind möglich und sind in der Turnierausschreibung zu veröffentlichen.

14.7 Mannschaftswettbewerbe können für folgende Kategorien ausgeschrieben werden:

- Kinder-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.

14.8 Innerhalb eines Turniers kann ein Spieler nur in einer Mannschaft spielen und ein Ersatzspieler nur für eine Mannschaft nominiert werden.

14.9 Bei internationalen Turnieren für Vereins-Mannschaften dürfen sich die Mannschaften nur aus Spielern desselben Vereins zusammensetzen.

15. Ersatzspieler

15.1 Pro Mannschaft ist ein Ersatzspieler 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 einen Ersatzspieler benennen, müssen gleichzeitig eine Person benennen, die zur Vornahme der Auswechslung berechtigt ist. In jedem Fall kann eine Mannschaft niemals mehr als eine auswechselberechtigte Person haben.

- 15.2 Die letzte Entscheidung über eine Auswechslung kann nur durch den Auswechselberechtigten getroffen werden. Wird die Auswechslung von einem Mannschaftsspieler selbst gewünscht, hat dies der Spieler einem Mitglied des Schiedsgerichts anzuzeigen. In diesem Fall hat das Mitglied des Schiedsgerichts die Auswechslung mit dem Auswechselberechtigten abzustimmen.
- 15.3 Der Ersatzspieler 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 auszuwechselnde Spieler 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 Spieler für diese Bahn notiert. Die Strafe für das Beenden einer Bahn, bevor der Ball im Ziel 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).
- 15.4 Fällt ein Mannschaftsspieler aus gesundheitlichen Gründen (z.B. Krankheit, Verletzung usw.) aus und wird für ihn ein bereits ausgewechselter Spieler wieder eingewechselt, erhält die Mannschaft von der Runde an, in der die Wiedereinwechslung erfolgt ist, einen Strafpunkt pro Mannschaftsspieler und Runde. Spielt der wiedereingewechselte Spieler vor dem ausgewechselten Spieler und hat er daher bereits Bahnen gespielt, die der ausgewechselte Spieler nicht mehrspielen konnte, wird dem Mannschaftsergebnis für jede Bahn ab der ersten vom ausgewechselten Spieler nicht mehr beendeten Bahn bis zur letzten Bahn, die vom wiedereingewechselten Spieler bereits beendet wurde, ein Strafpunkt hinzugerechnet.
- 15.5 Wird ein Mannschaftsspieler disqualifiziert, kann der Ersatzspieler für den disqualifizierten Spieler eingewechselt werden. Die Mannschaft erhält für jede Runde des Turniers Strafpunkte in Höhe ihrer zahlenmäßigen Zusammensetzung, unabhängig davon, in welcher Runde der Mannschaftsspieler disqualifiziert wurde. Dies bedeutet eine Verschlechterung des Mannschaftsschnitts von 1,0 Schlägen je Runde. War zum Zeitpunkt der Disqualifikation der Ersatzspieler bereits eingewechselt, kann der zuvor ausgewechselte Spieler wiedereingewechselt werden. In diesem Fall gelten die Bestimmungen in Ziffer 15.4 nicht. Ist kein Ersatzspieler nominiert oder kann der ursprüngliche Mannschaftsspieler nicht wiedereingewechselt werden, sind für jede nicht gespielte einschließlich jeder nicht zu Ende gespielten Bahn 7 Punkte anzurechnen. Die Strafpunktebestimmung wird hiervon nicht berührt.
- 15.6 Ersatzspieler müssen nach den Mannschaftsspielern starten.
- 15.7 Eine Auswechslung ist einem Mitglied des Schiedsgerichts und von diesem der Turnierleitung anzuzeigen. Die Turnierleitung muss die Auswechslung bekannt geben.
- 15.8 Die Auswechslung ist zu vermerken,
- in den Turnierunterlagen,
 - auf dem Spielprotokoll des ausgewechselten Spielers,
 - auf dem Spielprotokoll des Ersatzspielers.
- 15.9 Ein ausgewechselter Mannschaftsspieler kann das Turnier beenden oder das Spiel fortsetzen. Ein Ersatzspieler 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 Auswechselberechtigte treffen.
- 15.10 Ersatzspieler sind über ihre Einwechslung zu informieren.
- 15.11 Nach einer Auswechslung sind folgende Fälle denkbar, die wie folgt praktisch abgewickelt werden:
- Spielt der Mannschaftsspieler weiter und hat der Ersatzspieler zuvor nicht am Turnier teilgenommen, wird der Ersatzspieler der Spielergruppe des ausgewechselten Spielers zugeordnet, die gleichzeitig in zwei Spielergruppen aufgeteilt wird.
 - Spielt der Mannschaftsspieler weiter und hat der Ersatzspieler zuvor bereits am Turnier teilgenommen, bleibt die Zusammensetzung der Spielergruppen der beiden Spieler unverändert bis zum Abschluss des Turnierabschnittes, nach dem gemäß Festlegung des Oberschiedsrichters eine Neuordnung der Spielergruppen durch die Turnierleitung technisch möglich ist.
 - Scheidet der Mannschaftsspieler nach seiner Auswechslung aus und hat der Ersatzspieler zuvor nicht am Turnier teilgenommen, spielt der Ersatzspieler in der Spielergruppe des Mannschaftsspielers weiter.

- Scheidet der Mannschaftsspieler nach seiner Auswechslung aus und hat der Ersatzspieler bereits am Turnier teilgenommen, spielt die Spielergruppe des ausgewechselten Spielers zunächst ohne ihn weiter und der Ersatzspieler verbleibt in seiner Spielergruppe bis zum Ende des Turnierabschnitts, nach dem gemäß Festlegung des Oberschiedsrichters eine Neuordnung der Spielergruppen durch die Turnierleitung technisch möglich ist.

16. Schiedsgericht

- 16.1 Das Schiedsgericht besteht mindestens aus einem Oberschiedsrichter und zwei Schiedsrichtern, möglichst aus drei verschiedenen Nationen bei internationalen Turnieren oder drei verschiedenen Minigolfvereinen bei nationalen Turnieren. Bei mehreren Turniergruppen sind weitere Schiedsgerichte zu bilden.
- 16.2 Mitglieder des Schiedsgerichts müssen sich bei der Ausübung ihrer Funktion auf der Wettkampfanlage absolut neutral verhalten.
- 16.3 Soweit möglich, sollen Mitglieder des Schiedsgerichts nicht aktiv als Spieler oder Betreuer am Wettkampf teilnehmen. Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften, Nationen Cups oder dem Europa Cup dürfen Oberschiedsrichter und Schiedsrichter nicht aktiv als Spieler oder Betreuer am Turnier teilnehmen.
- 16.4 Das Schiedsgericht muss deutlich erkennbar sein. Außerdem muss eine Schiedsrichterliste an der offiziellen Anzeigetafel veröffentlicht werden.
- 16.5 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 Oberschiedsrichter hinzuzuziehen.
- 16.6 Im Falle einer Unstimmigkeit über einen Vorfall sind vor einer Entscheidung alle Spieler der betreffenden Spielergruppe zu befragen. Weitere Zeugen können ebenfalls befragt werden, die Entscheidung ist jedoch allein durch die Schiedsrichter zu treffen.
- 16.7 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.
- 16.8 Der Oberschiedsrichter muss spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein. Die übrigen Schiedsrichter haben den Anweisungen des Oberschiedsrichters zu folgen. Das Schiedsgericht hat seine Aufgaben nach Spielende beendet, sofern es keine Entscheidungen über Proteste zu treffen hat. In diesem Fall enden die Aufgaben nach abschließender Entscheidung über Proteste oder nach Ablauf der Frist zur Einlegung von Protesten.
- 16.9 Der Oberschiedsrichter überwacht den gesamten Wettbewerb. Er kann eingreifen, wenn er es für erforderlich hält. Er führt den Vorsitz bei allen Beratungen des Schiedsgerichts. Er 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 kann verfügen, dass Bahnrichter eingesetzt werden, denen er ihre Aufgaben zuweist, die jedoch nicht das Amt eines Schiedsrichters einnehmen.
- Der Oberschiedsrichter kann Aufgaben an andere Mitglieder des Schiedsgerichts delegieren. Bei vorübergehender Abwesenheit muss er einen Vertreter benennen. Dies entbindet ihn nicht von seiner Verantwortung.
- 16.10 Festgestellte Mängel sind dem Oberschiedsrichter unverzüglich mitzuteilen. Werden sie nicht beseitigt, kann ein Spieler vor Turnierbeginn beim Oberschiedsrichter Protest einlegen. Geschieht dies nicht, gilt die Anlage als turniergerecht anerkannt.

- 16.11 Es ist besonders darauf zu achten, dass auch die letzten Spieler einer Turniergruppe das Turnier ungestört beenden können.
- 16.12 Die Mitglieder des Schiedsgerichts müssen Sportkleidung tragen.

17. Doping und Weiteres

- 17.1 Jede Art von Doping ist streng verboten. 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.
- 17.2 Das Spielen unter Einfluss von alkoholischen Getränken/Speisen ist verboten.
- 17.3 **Das Mitführen und der Konsum von alkoholischen Getränken/Speisen ist ebenso wie das Rauchen während des offiziellen Trainings und in der Zeit des Wettkampfes für alle Turnierteilnehmer auf der Anlage verboten. Die Nutzung von Verdampfungsgeräten (sog. E-Zigaretten) gilt ebenso als Rauchen.**
- 17.4 Begriffsdefinitionen zu Ziffer 17:
„In der Zeit des Wettkampfes“ bedeutet:
Die Zeitspanne vom Start des ersten Spielers bis zur Beendigung der letzten Bahn des letzten Spielers pro Tag. Ein mögliches Stechen ist ebenso definiert als „während des Wettkampfes“. Siegerehrungen nach dem Wettkampf fallen nicht unter den Begriff „während des Wettkampfes“.
Von dieser Regel sind nur Spieler betroffen, die sich noch im Wettkampf befinden und diesen nicht bereits verlassen oder eine Qualifikation nicht erreicht haben.
„Auf der Anlage“ bedeutet:
Der Bereich, auf dem die 18 Bahnen angeordnet sind. Ist ein eigener Zuschauerbereich eindeutig abgegrenzt, gilt dieser Bereich nicht als „auf der Anlage“.

18. Strafen für Spieler

- 18.1 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, auch wenn sie vorübergehend als Betreuer handeln.
- 18.2 Die Mitglieder des Schiedsgerichts können wie folgt Strafen gegen Spieler verhängen:
- Ermahnung (A bzw. E)
 - Ermahnung und 1 Strafpunkt (A+1 bzw. E+1)
 - Verwarnung und 2 Strafpunkte (B+2 bzw. V+2)
 - Disqualifikation und 5 Strafpunkte (D+5)
- Gegen Ersatzspieler verhängte Strafpunkte werden dem Gesamtergebnis ihrer Mannschaft hinzugerechnet. Jede dieser Strafen kann jedem Spieler nur einmal innerhalb eines Turniers verhängt werden. Die Strafe ist auf der Vorderseite des Spielprotokolls mit den Angaben "A" bzw. „E“, "A+1" bzw. „E+1“, "B+2" bzw. „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 Spieler durch farbige Karten mit den folgenden Farben angezeigt werden:
- grün für Ermahnung (A bzw. E)
 - blau für Ermahnung und 1 Strafpunkt (A+1 bzw. E+1)
 - gelb für Verwarnung und 2 Strafpunkte (B+2 bzw. V+2)
 - 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 bzw. E“ 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.
- 18.3 Eine Ermahnung (A bzw. E) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffer 18.4, 18.5 oder 18.6 aufgeführt ist. Grundsätzlich ist sie zu verhängen, wenn der Verstoß fahrlässig begangen wurde. Wurde gegen einen Spieler bereits eine andere Strafe verhängt, erhält der Spieler für den nächsten Verstoß mindestens die nächste Stufe des Strafenkatalogs.

- 18.4 Eine Ermahnung mit Strafpunkt (A+1 bzw. E+1) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffer 18.5 oder 18.6 aufgeführt ist. Sie kann auch dann verhängt werden, sofern der Spieler zuvor noch keine Ermahnung (A bzw. E) erhalten hat.
Sie ist zu verhängen, sofern
- der Spieler bereits eine Ermahnung (A bzw. E) erhalten hat,
 - der Verstoß vorsätzlich oder grob fahrlässig begangen wurde, auch wenn dem Spieler hieraus kein Vorteil oder einem anderen Turnierteilnehmer kein Nachteil entstanden ist,
 - ein fehlender Eintrag im Spielprotokoll nach Abzeichnung des Rundenergebnisses entdeckt wurde. Die Strafe ist sowohl gegen den Spieler als auch den Protokollführer zu verhängen.
 - der Spieler das Spiel beendet, bevor das Ziel erreicht wurde (Ausnahme: sofern bereits 6 Schläge ausgeführt wurden),
- 18.5 Eine Verwarnung mit zwei Strafpunkten (B+2 bzw. 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 Spieler zuvor noch keine Ermahnung (A bzw. E) oder Ermahnung mit Strafpunkt (A+1 bzw. E+1) erhalten hat.
Sie ist zu verhängen, sofern
- der Spieler bereits eine Ermahnung mit Strafpunkt (A+1 bzw. E+1) erhalten hat,
 - der Verstoß vorsätzlich begangen wurde und dem Spieler hieraus ein Vorteil oder einem anderen Turnierteilnehmer ein Nachteil entstanden ist,
 - der Spieler 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 dieser Spielregeln) entspricht,
 - ein Schläger verwendet wurde, der nicht den Regeln für Schläger (Ziffer 3 dieser Spielregeln) entspricht,
 - der Lauf des eigenen Balls oder des Balls eines anderen Spielers vorsätzlich verändert wurde,
 - der Spieler Veränderungen oder unveränderliche Markierungen an einer Bahn oder unmittelbar neben einer Bahn vorgenommen hat.
- 18.6 Eine Disqualifikation mit 5 Strafpunkten (D+5) kann für jede Art eines schweren Verstoßes verhängt werden, auch wenn der Spieler zuvor keine andere Strafe erhalten hat.
Sie ist zu verhängen, sofern
- der Spieler während des Turniers bereits eine Verwarnung mit zwei Strafpunkten (B+2 bzw. V+2) erhalten hat,
 - der Spieler trotz bestehender Sperre am Turnier teilgenommen hat,
 - der Spieler als Protokollführer vorsätzlich falsche Eintragungen im Spielprotokoll vorgenommen hat und dieser Tatbestand zweifelsfrei nachgewiesen werden kann,
 - der Spieler Änderungen in seinem Spielprotokoll ohne erforderliche Abzeichnung vorgenommen hat und dieser Tatbestand zweifelsfrei nachgewiesen werden kann,
 - der Spieler Mitglieder des Schiedsgerichts, der Jury oder der Turnierleitung, oder Verbandsfunktionäre beleidigt hat,
 - der Spieler Tätlichkeiten jeder Art begeht,
 - der Spieler ein Turnier ohne Begründung und/oder ohne Genehmigung des Oberschiedsrichters abbricht,
 - der Spieler während des Turniers auf der Anlage raucht, oder alkoholische Getränke/Speisen konsumiert, mitführt oder unter deren Einfluss spielt.
- 18.7 Ein disqualifizierter Spieler muss die Turnieranlage unverzüglich verlassen.
- 18.8 Jede Disqualifikation zieht in jedem Fall eine Sperre für den betreffenden Spieler nach sich. Die Sperre beträgt in der Regel vier Wochen. Die Sperre beginnt einen Tag nach dem letzten Turniertag. Für bestimmte Fälle sind längere Sperrern vorgesehen:
- 8 Wochen für Spielen trotz bestehender Sperre
 - 8 Wochen für beleidigende Äußerungen gegenüber Schiedsrichtern, Mitgliedern der Jury, Turnier- oder Verbandsfunktionäre
 - 3 Monate für vorsätzlich falsche Eintragungen als Protokollführer (zweifelsfrei nachgewiesen)
 - 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
 - 1 Jahr für Tätlichkeiten aller Art
 - Sperrern für jede Art von Doping sind in Übereinstimmung mit dem geltenden WADA-Code und der WMF-Anti-Doping-Ordnung festzulegen.

- 18.9 Eine Strafe, die mit einer Sperre verbunden ist, ist dem zuständigen WMF-Aktivmitglied und dem Verein des Spielers mitzuteilen und zu veröffentlichen. Die Turnierleitung einer internationalen Meisterschaft und das für den Turnierort zuständige WMF-Aktivmitglied haben den WMF-Sportdirektor zu informieren. Jede Sperre für einen Spieler, die von einem WMF-Aktivmitglied oder einem internationalen Verband verhängt wurde, gilt während ihrer gesamten Dauer weltweit und gilt auch für jede Art von offizieller Teilnahme an einem Wettbewerb.

19. Strafen für Betreuer und Funktionäre

- 19.1 Verstöße gegen die Spielregeln oder die allgemeinen sportlichen Gesetze sowie unsportliches Verhalten werden durch Ermahnungen, Verwarnungen und Platzverweise geahndet. Die folgenden Abschnitte gelten für Betreuer oder Funktionäre, während diese auf der Anlage agieren.
- 19.2 Die Mitglieder des Schiedsgerichts können wie folgt Strafen gegen Betreuer/Funktionäre verhängen:
- Ermahnung (Stufe 1)
 - Platzverweis für den Rest des Tages (Stufe 2)
 - Platzverweis für den Rest des Wettbewerbs (Stufe 3)
- Jede dieser Strafen kann gegen jeden Betreuer/Funktionär nur einmal innerhalb eines Wettbewerbs verhängt werden. Darüber hinaus sollen die Strafen dem Betreuer/Funktionär durch farbige Karten mit den folgenden Farben angezeigt werden:
- Grün für Strafe Stufe 1
 - Gelb für Strafe Stufe 2
 - 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 Wettbewerbs) zuzulassen.
- 19.3 Eine Ermahnung (Stufe 1) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffer 19.4 oder 19.5 aufgeführt ist.
- 19.4 Ein Platzverweis des Betreuers/Funktionärs für den Rest des Tages (Stufe 2) kann für jede Art von Verstoß verhängt werden, soweit dieser nicht in Ziffer 19.5 aufgeführt ist. Sie kann auch dann ausgesprochen werden, wenn der Betreuer/Funktionär zuvor keine Ermahnung (Stufe 1) erhalten hat. Sie ist zu verhängen, sofern:
- der Betreuer/Funktionär bereits eine Ermahnung (Stufe 1) erhalten hat,
 - der Verstoß vorsätzlich begangen wurde und einem Spieler oder Betreuer/Funktionär ein Nachteil entstanden ist
 - der Lauf des Balls eines Spielers durch den Betreuer/Funktionär vorsätzlich verändert wurde,
 - der Betreuer/Funktionär Veränderungen oder unveränderliche Markierungen an einer Bahn oder unmittelbar neben einer Bahn vorgenommen hat.
- 19.5 Ein Platzverweis des Betreuers/Funktionärs für den Rest des Turniers (Stufe 3) kann für jede Art von schwerem Verstoß verhängt werden, auch wenn der Betreuer/Funktionär zuvor keine andere Strafe erhalten hat. Sie ist zu verhängen, sofern
- der Betreuer/Funktionär bereits Stufe 2 erhalten hat,
 - der Betreuer/Funktionär Mitglieder des Schiedsgerichts, der Jury oder der Turnierleitung, oder Verbandsfunktionäre beleidigt hat,
 - der Betreuer/Funktionär Tötlichkeiten jeder Art begeht,
 - der Betreuer/Funktionär während des Turniers auf der Anlage raucht, oder alkoholische Getränke/Speisen konsumiert, mitführt oder unter deren Einfluss betreut.
- 19.6 Der Betreuer/Funktionär, der gemäß Ziffer 19.4 oder 19.5 bestraft wurde, kann nicht durch eine andere Person ersetzt werden und seine Armbinde (oder jede andere Kennzeichnung) wird durch den Oberschiedsrichter aufbewahrt, bis der Platzverweis abgelaufen ist.
- 19.7 Dem Betreuer/Funktionär, der gemäß Ziffer 19.4 oder 19.5 bestraft wurde, ist es während der Dauer seines Platzverweises nicht gestattet, das Spiel in irgendeiner Weise, auch nicht aus einem abgegrenzten Zuschauerbereich, zu beeinflussen.
- 19.8 Jede Strafe nach Stufe 3 (Disqualifikation) zieht in jedem Fall eine Sperre für den betreffenden Betreuer/Funktionär 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:
- 8 Wochen für Spielen/Betreuen trotz bestehender Sperre

- b) 8 Wochen für beleidigende Äußerungen gegenüber Schiedsrichtern, Mitgliedern der Jury, Turnier- oder Verbandsfunktionäre
 - 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 Wettbewerbs
 - d) 1 Jahr für Tätlichkeiten aller Art
- 19.9 Eine Strafe, die mit einer Sperre verbunden ist, ist dem zuständigen WMF-Aktivmitglied und dem Verein des Betreuers/Funktionärs mitzuteilen und zu veröffentlichen. Die Turnierleitung einer internationalen Meisterschaft und das für den Turnierort zuständige WMF-Aktivmitglied haben den WMF-Sportdirektor zu informieren. Jede Sperre für einen Betreuer/Funktionär, die von einem WMF-Aktivmitglied oder einem internationalen Verband verhängt wurde, gilt während ihrer gesamten Dauer weltweit für jede Art von offizieller Teilnahme an einem Wettbewerb.

20. *Proteste und Entscheidungen über Proteste*

- 20.1 Proteste gegen Schiedsrichterentscheidungen müssen von einem Vertreter des WMF-Aktivmitglieds oder des Vereins in schriftlicher Form innerhalb von 15 Minuten beim Vorsitzenden der Jury eingelegt werden. Diese Frist kann von dem Veranstalter 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.
- 20.2 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/die Jury entschieden werden, soweit erforderlich ist das Spiel bis zur Entscheidung durch die Schiedsrichter/die Jury zu unterbrechen.
- 20.3 Die Entscheidung der Jury ist endgültig.
- 20.4 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 zuständigen Turnierleiter geschickt werden. Die darauffolgende Entscheidung des Turnierleiters ist endgültig.

Die nachfolgenden Teile des Regelwerks sind Bestandteil der internationalen Spielregeln:

Normungsbestimmungen für das System Beton	(ÖMGV 2.1.1)	(WMF-2.4)
Normungsbestimmungen für das System Miniaturgolf	(ÖMGV 2.1.2)	(WMF-2.5)
Normungsbestimmungen für das System Filzgolf	(ÖMGV 2.1.3)	(WMF-2.6)
Normungsbestimmungen für das System Adventuregolf	(ÖMGV 2.1.4)	(WMF-2.7)
Normungsbestimmungen für das System Minigolf Open Standard (MOS)	(ÖMGV 2.1.5)	(WMF-2.12)
Homologierungsbestimmungen für Minigolfanlagen	(ÖMGV 2.1.7)	(WMF-2.8)
Zulassungsbestimmungen für Minigolf-Turnieranlagen	(ÖMGV 2.1.8)	(WMF-2.9)
Anti-Doping Bestimmungen	(ÖMGV 2.3)	(WMF-3.2)
Homologationsbestimmungen für Bälle	(ÖMGV 2.1.9)	(WMF-3.4)
Internationale Sportregularien		(WMF-3.3)