



ALLGEMEINE REGELN

für alle Meisterschaften, die unter der Leitung der ASG durchgeführt werden

1) EINFÜHRUNG

Die unten aufgeführten Regeln sind verbindlich für alle Meisterschaften der Association Suisse de Golf:

a) ASG-Meisterschaften

- Nationale Amateurmeisterschaften Herren / Damen
- Internationale Schweizer Amateurmeisterschaften Herren / Damen
- Schweizerische Omnium-Meisterschaften Amateure /Damen /MidAmateure/ MidAm /Damen
- Schweizermeisterschaften Boys / Girls / U14
- Regionalen Meisterschaften (Ost- Zentral- und Westschweiz)
- Schweizer Foursome Meisterschaften Amateure / Damen
- Schweizerische Omnium-Meisterschaften der Senioren / Seniorinnen

b) Andere Meisterschaften

- Jede in der Schweiz durchgeführte Meisterschaft, die für den Order of Merit zählt (Damen, Herren, Boys, Girls, Senioren, Seniorinnen, Mid-Am);
- Jede in der Schweiz durchgeführte Meisterschaft, die im offiziellen ASG-Kalender aufgeführt ist
- Die Schweizerischen Interclub-Meisterschaften

Die organisierenden Clubs der Meisterschaften unter 1a) und 1b) sind für das Befolgen der Reglemente und Richtlinien der ASG verantwortlich. Diese Regeln vervollständigen die Sonderreglemente, die für jeden Wettkampf der ASG aufgestellt worden sind.

Die Profi-Turniere (European Tour, Challenge Tour, Ladies Tour) sowie die von der Swiss PGA oder der European Golf Association (EGA) organisierten Turniere unterstehen ihren eigenen Reglementen.

2) REGELN

Die ASG anerkennt prioritär die vom R&A aufgestellten Regeln. Die vorliegenden allgemeinen Regeln sowie die unten aufgeführten Sonderreglemente für die entsprechende Meisterschaft ergänzen diese Regeln.

Die Richtlinien der Swiss Olympic Association über Doping sind für die obengenannten Wettkämpfe verbindlich.

3) MEISTERSCHAFTSKOMITEE

Das Meisterschaftskomitee ist für die gesamte Organisation und die Durchführung der Wettkämpfe sowie für die Befolgung der Golfregeln und der allgemeinen und besonderen ASG-Regeln verantwortlich. Im Übrigen entscheidet das Komitee sämtliche während des Spieles auftretenden Streitfälle.

a) ASG-Meisterschaften

Die ASG-Meisterschaften werden von einem Meisterschaftskomitee geleitet, welches sich folgendermassen zusammensetzt:

- 1 oder 2 Delegierte der ASG, von der ASG ernannt
- 1 offizieller Schiedsrichter, von der ASG ernannt
- Mindestens 2 Vertreter des organisierenden Clubs, vom Club ernannt.

Bei der Entscheidungsfindung gibt der ASG-Delegierte den Ausschlag. Wenn nötig dürfen Abweichungen von den allgemeinen oder besonderen ASG-Regeln bewilligt werden; dabei dürfen die vom R&A erlassenen Regeln nicht missachtet werden.

b) Andere Meisterschaften

Diese Meisterschaften werden von einem Meisterschaftskomitee geleitet, bestehend aus

- 1 offizieller Schiedsrichter, von der ASG ernannt
- Mindestens 2 Delegierte des organisierenden Clubs, vom Club ernannt

4) ORGANISATION DER MEISTERSCHAFT

a) Anmeldung

Die Spieler melden sich entweder schriftlich (das entsprechende Formular muss dem organisierenden Club fristgerecht zugestellt werden) oder online an, wenn diese Möglichkeit geboten wird (www.asg.ch/Wettspiele). In der Anmeldung muss das Exact-Handicap des Spielers aufgeführt werden. Das Meisterschaftskomitee kann frei entscheiden, ob es eine Anmeldung annehmen oder ablehnen will.

Es darf keine Score-Karte ausgegeben werden, solange die Anmeldegebühr eines Spielers nicht bezahlt worden ist.





b) Rücktritt vor Anfang der Meisterschaft – no show

Wenn ein angemeldeter Spieler nicht am Wettkampf teilnehmen kann, muss er dies schriftlich und vor Ausgabe der Startliste melden. Ein Spieler, der nicht am Start erscheint, muss seine Anmeldegebühr trotzdem bezahlen und seine Karte wird als „no-return“ erfasst, es sei denn, seine Abwesenheit beruht auf höherer Gewalt. Falls dieses ein zweites Mal geschieht, kann das ASG Championship Committee Strafmassnahmen gegenüber dem Spieler ergreifen.

c) Handicaps

Es werden nur solche Handicaps anerkannt, die gemäss den geltenden Regeln der ASG errungen worden sind. Der organisierende Club hat jederzeit das Recht, von einem Spieler eine Bestätigung seines Exact Handicaps zu verlangen.

Generell werden die Meisterschaften ohne Berücksichtigung des Handicaps gespielt, ausser gegenteiligen Bestimmungen in den Sonderreglementen der ASG. Bei Wettspielen, die über mehrere Runden gespielt werden, wird das Handicap erst nach Ende des Turniers angepasst.

d) Vorbereitung des Platzes (s. auch Richtlinien zur Platzvorbereitung für Meisterschaften)

Das Meisterschaftskomitee ist verantwortlich für die Befolgung der ASG-Richtlinien bei der Vorbereitung des Platzes für Meisterschaften des ASG-Kalenders. Bei einem Stroke Play Meisterschaft dürfen nach Anfang einer Runde keine Änderungen mehr am Platz vorgenommen werden (ausser solche, die von den Golfregeln ausdrücklich erlaubt sind).

e) Offizielle(r) Schiedsrichter

Der offizielle Schiedsrichter ist allein verantwortlich für die Markierung des Platzes und die Ausarbeitung der Platzregeln (Local Rules). Das Meisterschaftskomitee überwacht insbesondere die Verteilung der Local Rules, die Organisation des Schiedsrichteramts und, eventuell in Zusammenarbeit mit dem Schiedsrichter die Platzierung der Pin positions. Der organisierende Club **muss** dem Schiedsrichter ein Golf-Cart und Walkie-Talkies zur Verfügung stellen.

Der Schiedsrichter unterrichtet die Helfer genau über ihre Pflichten (s. Pflichtenheft für Starter, Scorer und Forecaddies).

Der Schiedsrichter entscheidet über eventuell auftretende Streitfälle, ausser er überträgt die Entscheidung an das Meisterschaftskomitee. Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters oder die des Meisterschaftskomitees kann kein Einspruch erhoben werden.

f) „Draw“

Der Draw muss gemäss der unten stehenden Anweisungen ausgeführt und vor seiner Veröffentlichung einem Vertreter des ASG Championship Committees oder dem Sekretariat der ASG zur Kontrolle vorgelegt werden.

Die Startliste muss spätestens zwei Tage vor Beginn der Meisterschaft um 14 Uhr zur Verfügung stehen. Ohne gegenteilige Bestimmung in den ASG-Sonderreglementen nimmt das Meisterschaftskomitee den Draw wie folgt vor:

- Match Play

Finden eine oder zwei Qualifikationsrunden statt, so werden die qualifizierten Spieler entsprechend den Resultaten der Qualifikationsrunde(n) eingetragen. Die Platzierung der Spieler erfolgt anhand der folgenden Tabellen:

Tabelle 1 - 16

1	16	8	9	4	13	5	12	2	15	7	10	3	14	6	11
---	----	---	---	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----

Tabelle 1 - 32

1	32	16	17	8	25	9	24	4	29	13	20	5	28	12	21
2	31	15	18	7	26	10	23	3	30	14	19	6	27	11	22

Tabelle 1 - 64

1	64	32	33	16	49	17	48	8	57	25	40	9	56	24	41
4	61	29	36	13	52	20	45	5	60	28	37	12	53	21	44
2	63	31	34	15	50	18	47	7	58	26	39	10	55	23	42
3	62	30	35	14	51	19	46	6	59	27	38	11	54	22	43

Diese Tabellen werden linienweise (horizontal) gelesen.





- Stroke Play

Damen und Herren bilden verschiedenen Kategorien. Für die 1. Runde wird der Draw in 3 Gruppen vorgenommen:

Gruppe 1: Herren – 1. Hälfte der Spieler – niedrigeren Handicaps

Gruppe 2: Herren – 2. Hälfte der Spieler – höhere Handicaps

Gruppe 3: Damen

Meisterschaft über 72 Löcher

Die Reihenfolge der Partien bleibt für die ersten 36 Löcher die gleiche. Nur die Startzeiten werden geändert: jene Spieler, die am ersten Tag früh gestartet sind, starten am zweiten Tag spät, und umgekehrt. Für die zwei letzten Runden starten die Spieler ihren Resultaten entsprechend: die Bestplatzierten starten zuletzt.

Wenn die letzten zwei Runden am gleichen Tag gespielt werden, wird für den ganzen Tag nur ein einziger Draw gemacht, mit gleichzeitigem Abschlag von Tee 1 und 10; die Partien werden nicht geändert, ausser dass die Spieler, die am Morgen von Tee N° 1 gestartet sind, am Nachmittag von Tee N° 10 starten. Die Spieler mit den besten Resultaten starten am Morgen von Tee N° 10.

Meisterschaft über 54 Löcher

Es wird nur für die erste Runde ein Draw gemacht. Die zwei letzten Runden werden genau gleich durchgeführt wie die zwei letzten Runden eines Wettkampfes über 72 Löcher.

Meisterschaft über 36 Löcher an zwei Tagen

Für die erste Runde wird ein Draw gemacht, für die zweite Runde werden die Spieler gemäss den Regeln für die zwei letzten Runden eines Wettkampfes über 72 Löcher platziert.

Wettkampf über 36 Löcher an einem Tag

Es wird nur ein Draw gemacht.

Wenn zwei Runden derselben Meisterschaft an einem Tag gespielt werden müssen, teilt der organisierende Club die Spieler in zwei Gruppen ein, die gleichzeitig von Tee N° 1 und N° 10 starten. Die Spieler, die am Morgen von Tee N° 1 gestartet sind, starten am Nachmittag von Tee N° 10 und umgekehrt, so dass alle Spieler einmal von Tee N° 1 und einmal von Tee N° 10 abgespielt haben. Grundsätzlich starten die Spieler mit den besseren Handicaps am Morgen von Tee N° 10.





g) Schweizerische Interclub Meisterschaften

Die Einteilung des Flights erfolgt wie mit nachstehender Aufstellung angegeben:

Anzahl Teams	1. Flight	2. Flight	3. Flight	4. Flight	5. Flight
bis 21	21				
22	18	4			
23	18	5			
24	18	6			
25	18	7			
26	18	8			
27	18	9			
28	18	10			
29	18	11			
30	18	12			
31	18	13			
32	18	14			
33	18	15			
34	18	16			
35	18	17			
36	18	18			
37	18	15	4		
38	18	15	5		
39	18	15	6		
40	18	15	7		
41	18	15	8		
42	18	15	9		
43	18	15	10		
44	18	18	8		
45	18	18	9		
46	18	18	10		
47	18	18	11		
48	18	18	12		
49	18	18	13		
50	18	18	14		
51	18	18	15		
52	18	18	16		
53	18	18	17		
54	18	18	18		

Anzahl Teams	1. Flight	2. Flight	3. Flight	4. Flight	5. Flight
55	18	18	15	4	
56	18	18	15	5	
57	18	18	15	6	
58	18	18	15	7	
59	18	18	15	8	
60	18	18	15	9	
61	18	18	15	10	
62	18	18	18	8	
63	18	18	18	9	
64	18	18	18	10	
65	18	18	18	11	
66	18	18	18	12	
67	18	18	18	13	
68	18	18	18	14	
69	18	18	18	15	
70	18	18	18	16	
71	18	18	18	17	
72	18	18	18	18	
73	18	18	18	15	4
74	18	18	18	15	5
75	18	18	18	15	6
76	18	18	18	15	7
77	18	18	18	15	8
78	18	18	18	15	9
79	18	18	18	15	10
80	18	18	18	18	8
81	18	18	18	18	9
82	18	18	18	18	10
83	18	18	18	18	11
84	18	18	18	18	12
85	18	18	18	18	13
86	18	18	18	18	14
87	18	18	18	18	15
88	18	18	18	18	16

Jeder Club, der ein Team anmeldet, verpflichtet sich, im Bedarfsfall eine entsprechende Serie auf seinem Platz zu organisieren.





i. Aufstieg/Relegation:

- In jedem Flight, steigen 3 Mannschaften auf und 3 werden relegiert.
- Bei der Bildung eines neuen Flights werden die 3 letzten Mannschaften der Vorjahresklassifizierung relegiert und bilden den nächsten Flight mit den neu angemeldeten Clubs.
- In dem Jahr, in welchem sich eine 11. Mannschaft für den neuen Flight anmeldet (zusammen 44 oder 62 oder 80), wird ausnahmsweise keine Mannschaft des vorigen Flights relegiert, um diesen Flight wieder auf 18 zu bringen.
- Wenn sich eine Mannschaft für das folgende Jahr nicht anmeldet oder angemeldet ist und nicht erscheint, wird sie bei einer späteren Fortsetzung der Meisterschaft in den letzten Flight eingegliedert.

ii. Einsatz von Ersatzspielern oder -spielerinnen: Ein oder mehrere Ersatzspieler dürfen bis spätestens 15 Minuten vor der 1. Startzeit der Meisterschaft eingesetzt werden. Der Ersatzspieler nimmt auf der Startliste den Platz des Spielers ein, den er ersetzt. Nach Beginn der Meisterschaft wird kein Spieler mehr ersetzt: es kann kein Fall von höherer Gewalt geltend gemacht werden.

iii. Unwetter: Eine oder mehrere Partien können wetterbedingt ihre Runde nicht zu Ende spielen.

Foursomes: Von jeder Mannschaft werden die besten zwei Resultate über die ersten 9 Löcher gewertet; vorausgesetzt, dass alle Foursomes die ersten 9 Löcher fertiggespielt haben. Wenn dies nicht der Fall ist, werden alle Resultate des Tages annulliert.

Singles: Von jeder Mannschaft werden die 5 besten Resultate über die ersten 9 Löcher gewertet; vorausgesetzt, dass alle Singles die ersten 9 Löcher fertiggespielt haben. Wenn dies nicht der Fall ist, wird die ganze Meisterschaft annulliert oder wiederholt.

iv. Mannschaftscaptain und Caddie Mannschaftskameraden: Der Mannschaftscaptain (playing oder non-playing), muss Amateur und namentlich auf dem Anmeldeformular aufgeführt sein; er ist berechtigt, den Spielern seiner Mannschaft auf dem Platz Ratschläge zu erteilen. Ein Spieler kann bei einem Mannschaftskameraden als Caddie fungieren.

h) Resultatgleichheit

Ohne gegenteilige Bestimmungen im ASG-Reglement für die betreffende Meisterschaft kommen folgende Regeln zur Anwendung:

Stroke Play

Für den ersten Platz: die Entscheidung fällt durch ein Stroke Play Loch um Loch Play-off;

Für die folgenden Plätze: bei Zählspielwettkämpfen über 72 Löcher sind die letzten 36 Löcher massgebend. Dann bei neuerlicher Resultatgleichheit die letzten 18 Löcher, dann die letzten 9, 6, 3 Löcher oder das letzte Loch. Beim Zählspiel über 54 und 36 Löcher sind die letzten 18 Löcher in der Reihenfolge der Score-Karte massgebend, bei neuerlicher Resultatgleichheit die 18 letzten, dann die 9, 6, 3 und schliesslich das letzte Loch.

Match Play

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

i) Spieltempo – Langsames Spiel

Ausgenommen andere Bestimmungen im Meisterschaftsreglement und bei fehlen mildernder Umstände

- wird eine Gruppe verwarnt, wenn sie das vorgegebene Zeitlimit überschreitet und im Fall der zweiten oder der folgenden Gruppen den Anschluss nach vorne verloren hat (ausser Position).
- wird bei einer Gruppe eine Zeitmessung angeordnet, wenn sie nach zwei weiteren Löchern immer noch zurückliegt.

Die Zeit, die für das Spielen einer Runde oder eines Teiles davon (max. 3 Löcher) vorgegeben ist, wird vom Komitee bestimmt und am Anschlagbrett offiziell ausgehängt.

"Ausser Position" ist eine Gruppe, wenn sie mehr als das Startintervall hinter der voranspielenden Gruppe zurückliegt.

Die Zeitmessung eines Spielers beginnt dann, wenn der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass dieser Spieler an der Reihe ist zu spielen. Wenn er mehr als 50 Sekunden benötigt, um seinen Schlag auszuführen, verstösst er gegen das Reglement "Langsames Spiel".





Ein Spieler, bei dessen Gruppe einmal eine Zeitmessung angeordnet worden ist, ist für den Rest der Runde mit dieser Überschreitung belastet, auch wenn die Gruppe wieder aufgeschlossen hat oder in der vorgegebenen Zeit spielt.

Strafen bei Verstoss gegen das Reglement "Langsames Spiel"

1. Verletzung	Verwarnung
2. Verletzung	1 Strafschlag
3. Verletzung	2 Strafschläge
4. Verletzung	Disqualifikation

j) Anmeldegebühr, Preise und Wanderpreise

Die Anmeldegebühren gehen an den organisierenden Club, der damit alle Erinnerungspreise und während der Meisterschaft einen Cocktail finanziert. Die ASG stellt die Wanderpreise der Meisterschaften zur Verfügung. Die Wanderpreise der ASG können nicht definitiv gewonnen werden. Wer einen Wanderpreis innert 5 Jahre dreimal gewinnt, erhält einem Erinnerungspreis.

Die von der ASG zur Verfügung gestellten Wanderpreise werden den Siegern bei der Preisverteilung überreicht. Diese geben sie unmittelbar nachher dem organisierenden Club zurück, der verpflichtet ist, sie an die vom ASG-Sekretariat angegebene Adresse zurückzusenden.

Der organisierende Club nimmt die Preisverteilung am letzten Tag des Wettkampfes vor, spätestens eine dreiviertel Stunde nach Eintreffen des letzten Konkurrenten.

k) Verschiedenes

An den zwei einer ASG-Meisterschaft vorangehenden Tagen sind die Teilnehmer berechtigt, auf dem Wettspielplatz 1 Mal kostenlos zu spielen.

Die unten aufgeführten Dokumente müssen im Clubhaus auf einem dafür vorgesehenen Aushang vor dem ersten Start und während der ganzen Dauer der Meisterschaft angeschlagen sein:

- die Mitglieder des Meisterschaftskomitees
- die vorliegenden allgemeinen Regeln
- das Reglement der betreffenden Meisterschaft
- die Hard Card und die zusätzlichen Local Rules,
- Spieltempo
- Die zu spielenden Löcher bei Play-off

Gleichzeitig mit ihren Score-Karten sollten die Spieler die Hard Card, die zusätzlichen Local Rules, die Pin Positions und die Durchgangszeiten erhalten.

Wir bitten die organisierenden Clubs, die Liste mit den Resultaten spätestens 2 Stunden nach Ende der Meisterschaft im Internet zu publizieren. Diese Liste muss auch die Namen und die Resultate der Spieler enthalten, die den Cut nicht geschafft haben.

5) GOLF CARTS

Anlässlich offizieller ASG-Meisterschaften ist es den Spielern nicht gestattet, auf dem Platz Golf Carts zu benutzen.

6) GOLFSCHUHE

Wenn ein Club das Spiel mit Metallspikes verbietet, so muss dieses Verbot auf dem Aushang angeschlagen sein, wo sich die Informationen für die Meisterschaft befinden. Bei Verstoss gegen diese Regel empfehlen wir folgende Strafen:

- Stroke Play - 2 Strafschläge für jedes Loch, bei dem gegen die Regel verstossen worden ist. Maximum: 4 Schläge pro Runde.
- Match Play - am Ende des Lochs, an dem der Regelverstoss festgestellt wurde wird ein Loch für jedes Loch, bei dem gegen die Regel verstossen worden ist abgezogen, höchstens jedoch 2 Löcher pro Runde.

7) DISTANZMESSGERÄTE ODER ANDERE KÜNSTLICHE HILFSMITTEL (R 14-3)

Die Benutzung dieser Geräte ist verboten; Strafe bei Verstoss: Disqualifikation.

8) SPEZIFIKATION DES BALLS UND DER GOLFSCHLÄGER

Das Material eines Spielers muss den Regeln des R&A entsprechen: Strafe bei Verstoss: Disqualifikation.

**ASG Championship Committee
März 2010**

