



Wettspielbedingungen für Scramble-Wettspiele

Für Wettspiele, die nicht durch die Regeln bestimmt sind, muss die *Spielleitung* für Klarheit der anzuwendenden Regelungen sorgen. Für Scramble-Wettspiele bestimmt daher die *Spielleitung* folgende Wettspielbedingungen.

1 Behandlung des ausgewählten Balls

Die Stelle des als bester liegend ausgewählten Balls muss nach Regel 14.1a *markiert* werden. Vor dem *Markieren* darf auf den Ball ein Erleichterungsverfahren nach Regel 15 bis 19 angewandt werden. Anschließend muss der ausgewählte Ball entweder aufgenommen werden oder, falls der Spieler des ausgewählten Balls es wünscht und er oder sie den nächsten *Schlag* machen darf, ihn auch spielen wie er liegt.

**Strafe für nicht oder falsches *markieren* unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung:
Ein Strafschlag nach Regel 14.1a.**

2 Ball ins Spiel bringen

Ausgehend von der *markierten* Stelle, bringen die Spieler des Scramble-Teams, die einen *Schlag* ausführen dürfen und wollen, nacheinander ihren ursprünglichen oder einen anderen Ball *ins Spiel*. Der Ball muss

im Gelände und im Abschlag innerhalb einer *Schlägerlänge*¹ und nicht auf dem *Grün*,

im Bunker innerhalb einer *Schlägerlänge*¹ im *Bunker*,

in der Penalty Area innerhalb einer *Schlägerlänge*¹ in der *Penalty Area*,

auf dem Grün innerhalb einer Scorekartenlänge² ($\approx 25\text{ cm}$),

und nicht näher zum *Loch*, nach Regel 14.2 *zurückgelegt* werden.

Nach dem *Zurücklegen* des Balls darf der *Ballmarker* vor dem *Schlag* nicht entfernt werden, solange noch der Ball eines weiteren Spielers des Scramble-Teams an derselben Stelle *ins Spiel* gebracht wird. Wird der *Ballmarker* beim *Schlag* versehentlich *bewegt*, so ist das strafflos und er muss an seine ursprüngliche Stelle *zurückgelegt* werden.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung: Grundstrafe nach Regel 14.7a.

3 Entsprechend gültige Vierball-Regeln

Es gelten die Regeln 23.3 bis 23.8, wobei *Partei* das Scramble-Team und *Partner* die Spieler des Scramble-Teams sind.

¹Es wird in diesen Platzbereichen eine *Schlägerlänge* gewährt, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben eine Stelle zu finden, die nicht durch den *Schlag* eines vorher schlagenden Spielers beschädigt ist.

²Auf dem *Grün* wird nur eine Scorekartenlänge gewährt, da Beschädigungen am *Grün* ausgebessert werden dürfen und von einer Stelle gespielt werden soll, die eine (fast) identische *Spiellinie* wie die *markierte* Stelle hat.