

Internationale Sportordnung SpR

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) 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. 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.
- (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, wie weit 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 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 (um den Ball vor dem Schlag am Wegrollen zu hindern) ist innerhalb des Abschlagfeldes und in den Ablegebereichen erlaubt.

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. 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.
- (3) Bei Turnieren dürfen nur Bälle verwendet werden, die gemäß den Lizenzierungsbestimmungen für Bälle zugelassen sind.
- (4) Die Lizenzierungsbestimmungen für Bälle sind in einer Ordnung zusammengefasst.

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.
- (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 Spieler muss jede Bahn mit dem Ball beenden, mit dem er die Bahn begonnen hat. Das Ausleihen von Bällen ist erlaubt, sofern das Turnier hierdurch nicht gestört wird.
- (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

- (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 vom Spieler oder Betreuer 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 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 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 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.
- (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.
- (7) Die Verwendung von Balltaschen oder anderen Gegenständen als Zielhilfe ist strikt verboten, ebenso jede Art von Zielhilfe durch Betreuer oder andere Personen, sobald der Spieler 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.

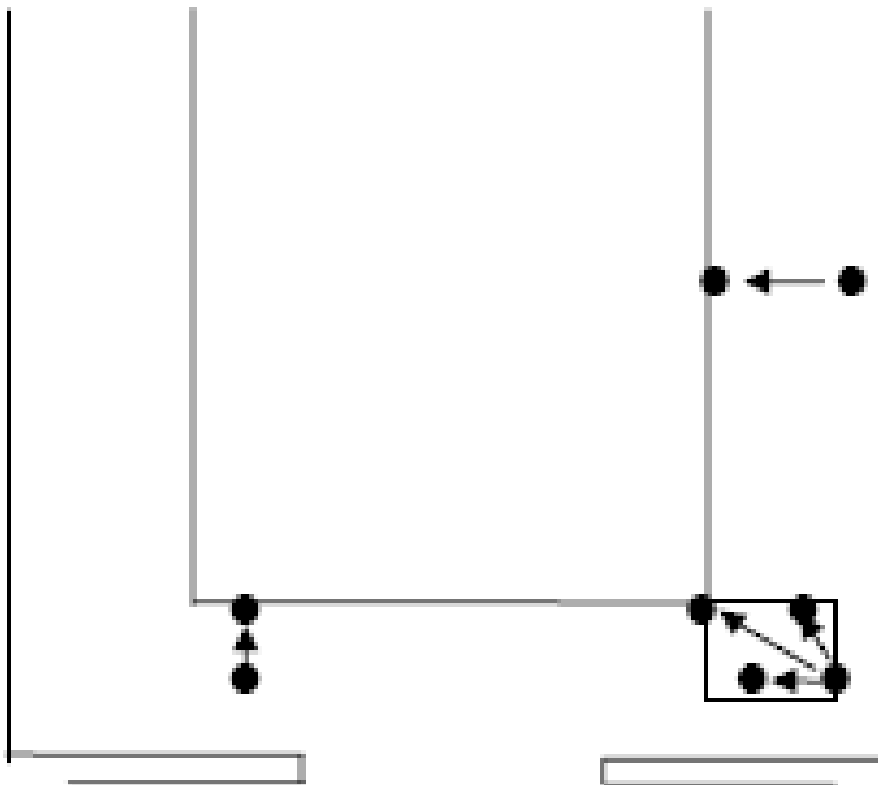
Passiert der Ball ein zweites oder weiteres Hindernis nicht auf dem vorgeschriebenen Weg (z.B. durch Überspringen), ist er hinter dem letzten Hindernis, das er ordnungsgemäß passiert hat, einzusetzen.

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 und MOS) 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 30 cm (MOS) oder 50 cm (Filzgolf) vom Hindernis entfernt in Richtung des Abschlagfeldes.

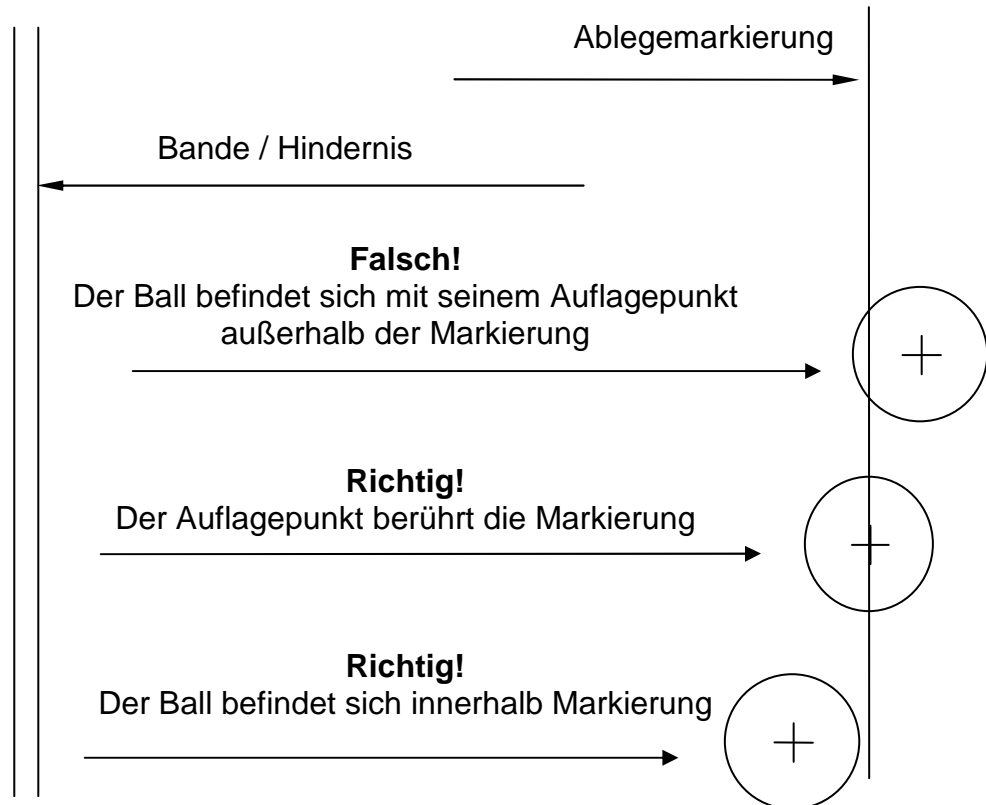
Kommt ein Ball nahe einer Bahnbegrenzung (innerhalb der entsprechenden Ablegelinie) zur Ruhe, kann er nur mit der Hand abgelegt werden, und zwar rechtwinklig zur Bahnbegrenzung bis zu 20 cm von ihr entfernt.

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) 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.
- (16) Der Lauf eines im Spiel befindlichen Balles darf nach dem Schlag weder vom Spieler 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 Schiedsrichter (auf Antrag) eine Schlagwiederholung festlegen, wobei der Spieler 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 Proberollen von Bällen auf der Bahn streng verboten.
- (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**

- (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.
- (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).
- (3) Im Falle einer Punktgleichheit auf den ersten 3 Plätzen 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 jeder Bahn. 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 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 gelten sowohl für die Einzel- als auch für die Mannschaftswertung, soweit nichts anderes bestimmt ist.
- (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.
- (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.

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 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.
- (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.
- (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.
- (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.

- (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.
- (6) Es ist dem Spieler grundsätzlich 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.
- (7) In begründeten Ausnahmefällen steht einzelnen Spielergruppen eine kurze Spielunterbrechung zu. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, nachfolgende Spielergruppen passieren zu lassen.
- (8) Jede Bahn muss während einer Runde innerhalb der Spielergruppe stets in der gleichen Reihenfolge gespielt werden (Ausnahme: Play-offs). 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..
- (9) 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.

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.