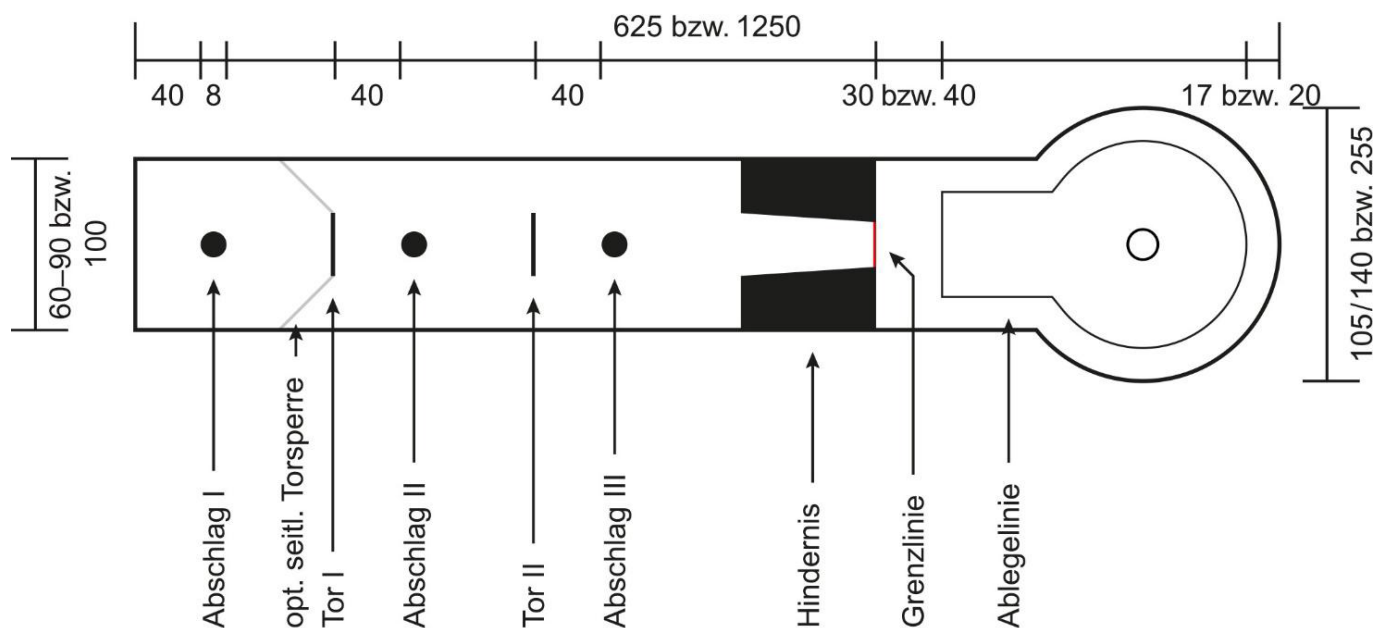


1. **Allgemeines**

(1) Cobigolf-Anlagen werden in zwei Ausführungen erstellt:

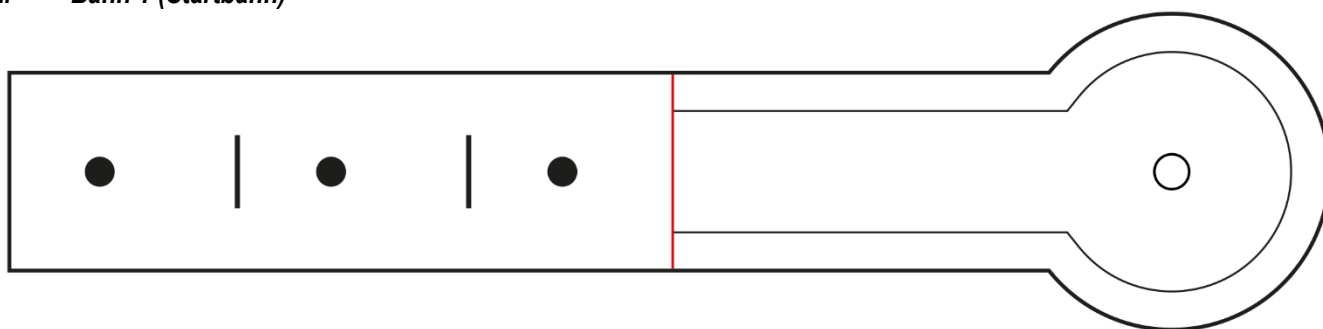
1. **Großformat:** ~~16–17 genormte Spielbahnen, Länge: je 12,50 m~~
 Breite: 1,00 m ~~1 oder 2 Freischlagbahnen, Länge je ca. 27,00 m~~
 vor den Hindernissen je 2 Tore
 3 Abschlagmarkierungen
2. **Kleinformat:** ~~16–17 genormte Spielbahnen, Länge: je 6,25 m~~
 Breite: 0,60 – 0,90 m ~~1 oder 2 Freischlagbahnen, Länge je ca. 14 m~~
 vor den Hindernissen je 1 Tor
 2 Abschlagmarkierungen

- (2) ~~Freischlagbahnen besitzen etwa die doppelte Bahnenlänge.~~
- (3) ~~Nur Anlagen, die Normmaße aufweisen können als Cobigolfanlagen zugelassen werden. Eine Cobigolfanlage kann bis zu zwei Freischlagbahnen aufweisen. In diesen Regeln ist der Text maßgebend und die Bilder beratend, falls Konflikte zwischen beidem bestehen. Wenn im Text kein Bezug auf ein bestimmtes Problem besteht, ist das Bild entscheidend.~~
- (4) ~~Die Bahnen können in beliebiger Reihenfolge von 1 bis 18 angeordnet werden.~~
- (5) ~~Spiegelbildliche Versionen der Bahnen sind zulässig.~~
- (2) Die nachfolgenden Normungsbestimmungen beziehen sich regelmäßig auf Cobigolf-Bahnenanlagen im Großformat. Für Cobigolf-Bahnenanlagen im Kleinformat mit nur einem voran gesetztem Tor sind die Spielregeln sinngemäß anzuwenden.
- (3) Grundsätzlich müssen die Tore durchspielt und die Grenzlinien überwunden werden. Das Spiel beginnt an der ersten Abschlagmarkierung, nach jedem Tor befindet sich eine weitere Abschlagmarkierung. Das Spiel wird von diesen Abschlagmarkierungen fortgesetzt, wenn das nächste Tor oder das nächste Hindernis nicht ordnungsgemäß überwunden wurde.
- (4) Hat der Ball die Tore korrekt durchlaufen, die Grenzlinie jedoch nicht überwunden, muss von der letzten Abschlagmarkierung weitergespielt werden.
- (5) An den Bahnen 13 (Mensch-ärgere-Dich-nicht) und 16 (Doppeldüse) hat Abschlag 1 jeweils eine zusätzliche kreisförmige Abschlagmarkierung mit einem Durchmesser von 12 cm (Kleinformat) bzw. 16 cm (Großformat).
- (6) Allgemeine Maße und Markierungen in cm:



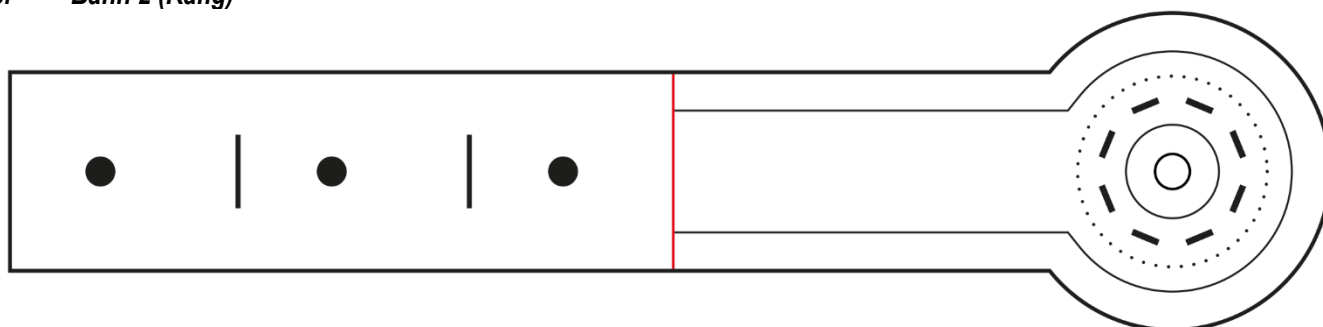
Tor II und Abschlag III entfallen bei Bahnen im Kleinformat.

2. Bahn 1 (Startbahn)



Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich 50cm nach der letzten Abschlagmarkierung.

3. Bahn 2 (Käfig)

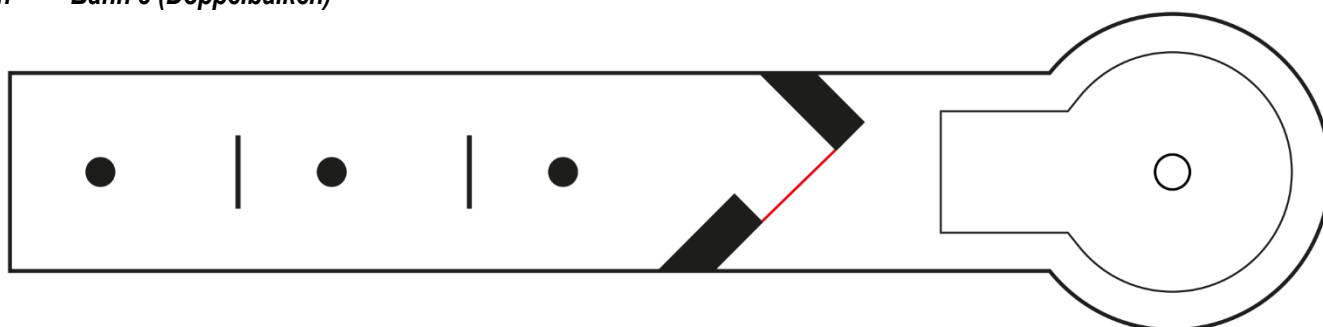


Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich 50 cm nach der letzten Abschlagmarkierung.

Ablegeregeln:

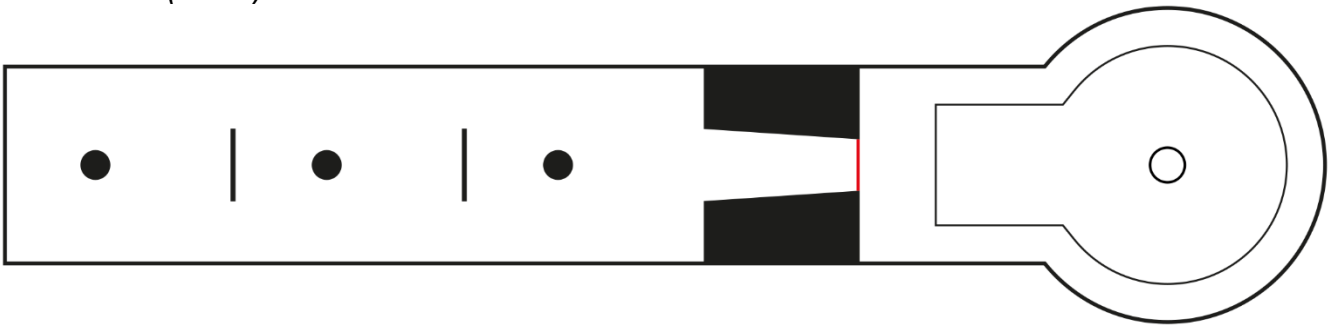
Bahnen im Großformat besitzen eine 30 cm vom Hindernis entfernte gestrichelte Ablegeline. Bleibt der Ball außerhalb des Käfigs im Bereich zwischen Hindernis und Ablegeline ~~unbespielbar~~ liegen, kann der Ball auf einer Geraden zwischen Ball- und Zielloch-Mittelpunkt bis auf die Ablegeline ~~so kann er auf die 30 cm Ablegeline auf der Achse Ball-Zielloch~~ gelegt werden. Innerhalb des Käfigs liegend kann der Ball aus der Entfernung von 7 cm vom Hindernis entfernt auf die Ablegeline in Richtung Zielloch ~~abgelegt und~~ weiterspielt werden.

4. Bahn 3 (Doppelbalken)



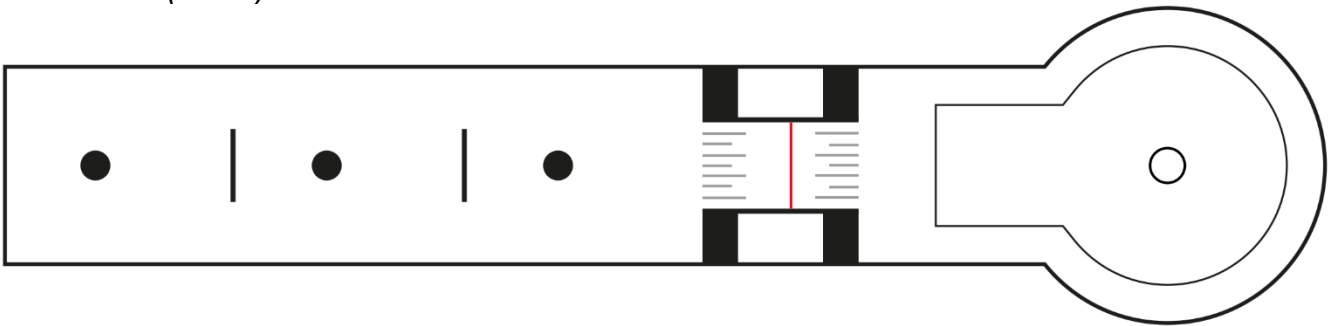
Grenzlinie: Die Grenzlinie wird durch die Verbindungslinie unmittelbar am Ende der Balken gebildet.

5. *Bahn 4 (Tunnel)*



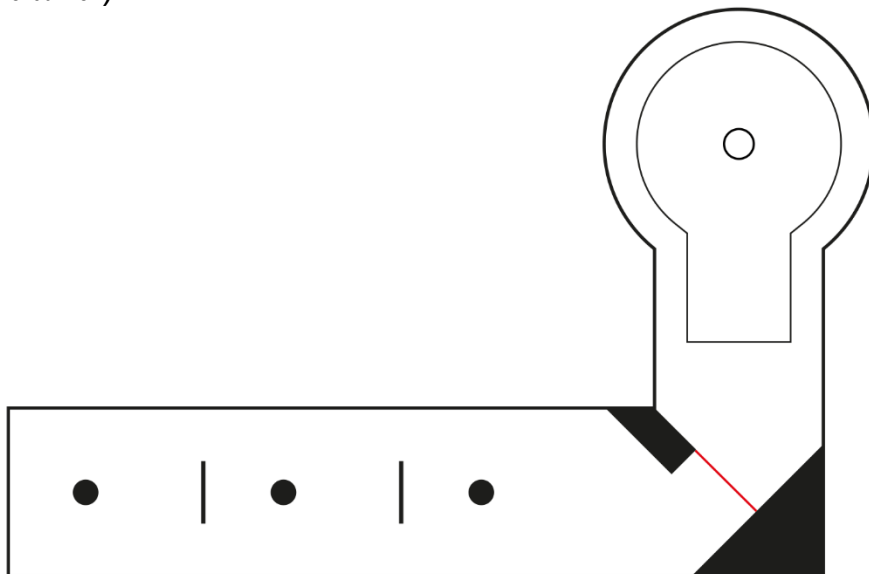
Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich unmittelbar am Ende des Tunnels.

6. *Bahn 5 (Brücke)*



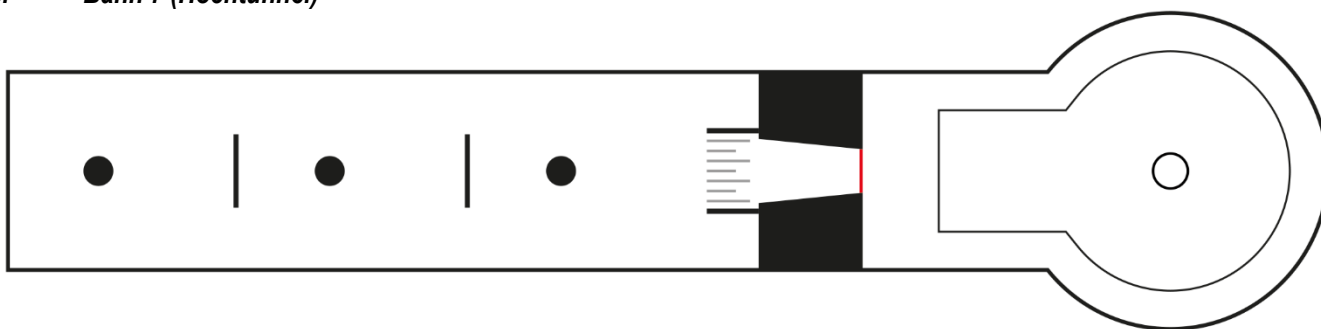
Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich unmittelbar nach dem Scheitelpunkt der Brücke.

7. *Bahn 6 (Winkelbalken)*



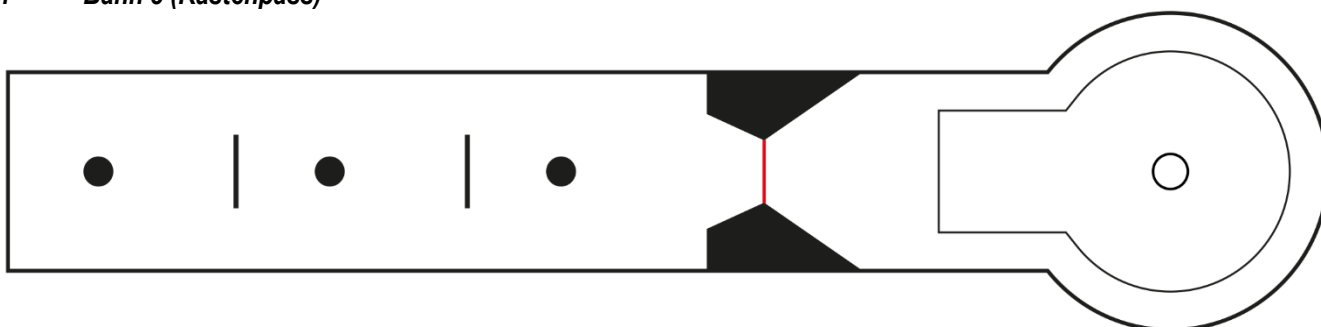
Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich unmittelbar am Ende des Balkens.

8. Bahn 7 (Hochtunnel)



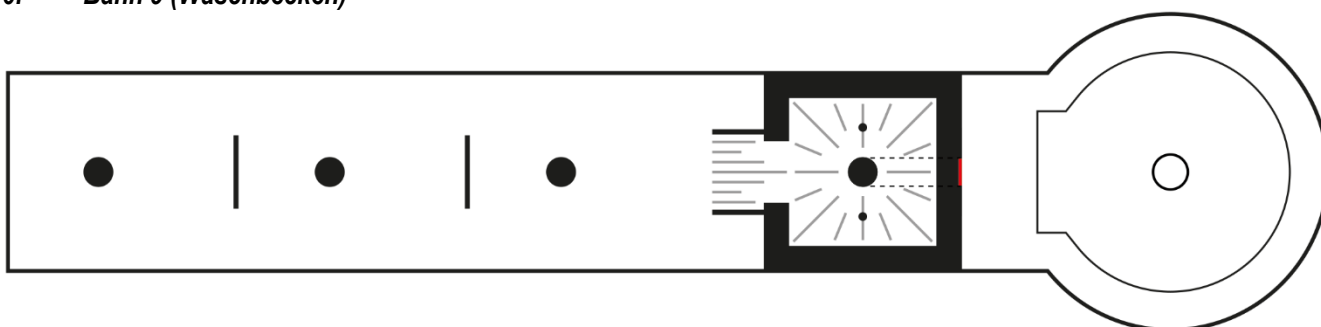
Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich unmittelbar am Ende des Hindernisses.

9. Bahn 8 (Kastenpass)



Grenzlinie: Die Grenzlinie wird durch die Verbindungslinie an der schmalsten Stelle zwischen den Kästen gebildet.

10. Bahn 9 (Waschbecken)

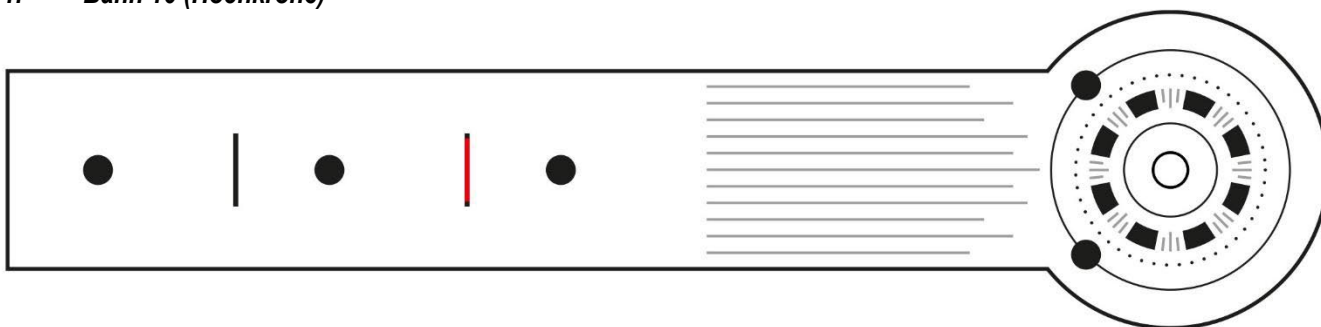


Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich unmittelbar am Ende des Hindernisses.

Besondere Bahnregel: Bleibt ein Ball im Hindernis liegen, so wird der Ball mit dem Schläger durch **die spielende Person den*die Spieler*in selbst** ohne Anrechnung eines Schlages wieder in Bewegung gesetzt. Hierzu kann der Ball auf die links oder rechts liegende Ablegemarkierung im Hindernis abgelegt werden (9.00 Uhr oder 3.00 Uhr). Maßgeblich dafür ist, auf welcher Seite des Hindernisses der Ball liegen bleibt. **Bleibt der Ball im Auslaufrohr liegen, darf eine der beiden Ablegemarkierungen gewählt werden. Der Ball darf nur einmal von dem*der Spieler*in mit dem Schläger in Bewegung gesetzt werden.** Hat der Ball das Hindernisplateau nach dem Schlag **danach** nicht überwunden, so wird das Spiel von der letzten Abschlagmarkierung **vor dem Hindernis mit dem nächsten Schlag** fortgesetzt.

Bleibt der Ball im Auslaufrohr liegen, wird dieser ohne Anrechnung eines Schlages von dem*der Spieler*in selbst ins Hindernis gelegt und mit dem Schläger in Bewegung gebracht.

11. Bahn 10 (Hochkrone)



Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich im letzten Tor vor dem Hindernis ~~unmittelbar am Ende der Steigung vor dem Zielkreis.~~

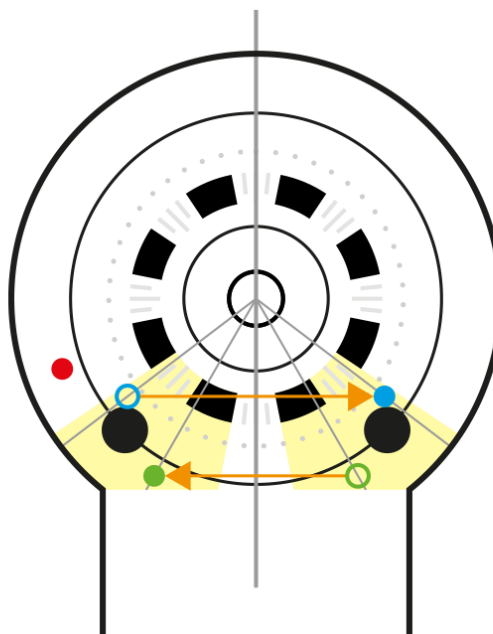
~~Besondere~~ Bahnregel: Passiert der Ball die Grenzlinie und kommt im unteren Bahnensegment zur Ruhe, muss er von der letzten unteren Abschlagmarkierung gespielt werden. Die komplette Abschlagmarkierung kann genutzt werden.

Bahnen im Großformat besitzen eine 30 cm vom Hindernis entfernte gestrichelte Ablegeline. Bleibt der Ball außerhalb der Krone im Bereich zwischen Hindernis und Ablegeline liegen, kann der Ball auf einer Geraden zwischen Ball- und Zielloch-Mittelpunkt bis auf die Ablegeline gelegt werden. Das Ablegen des Balles im Zielkreis ist immer auf einer Geraden zwischen Ball- und Zielloch-Mittelpunkt durchzuführen.

Alternativ kann er unter Anrechnung eines Zusatzpunktes von einem der beiden seitlichen Markierungspunkte weitergespielt werden.

Aus Sicherheitsgründen kann eine spielende Person einen Ball, der sich im Zielkreis im eingezeichneten Bereich der Zusatzabbildung befindet, von einem Mitglied des Schiedsgerichts von der einen auf die andere Zielkreisseite spiegeln lassen.

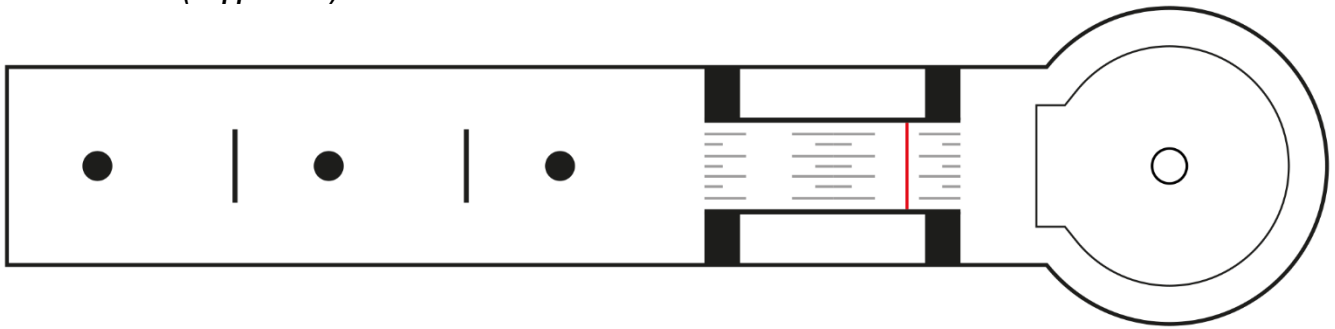
Innerhalb des Hindernisses liegend kann der Ball bis zu 7 cm vom Hindernis entfernt auf die Ablegeline in Richtung Zielloch abgelegt und weitergespielt werden.



~~Erreicht der Ball den Zielkreis, ist aber von seinem Lagepunkt nicht weiter bespielbar, so kann er unter Anrechnung eines Zusatzpunktes von einem der beiden seitlichen Markierungspunkte weitergespielt werden. Das Ablegen des Balles auf die Markierungslinie auf der Achse Ball-Zielloch gemäß den allgemeinen Ablegeregeln ohne Anrechnung eines Zusatzpunktes ist möglich.~~

~~Ein aus dem Zielkreis zurückgelaufener Ball muss von der letzten Abschlagmarkierung weitergespielt werden, auch wenn er die Grenzlinie bereits überwunden hatte.~~

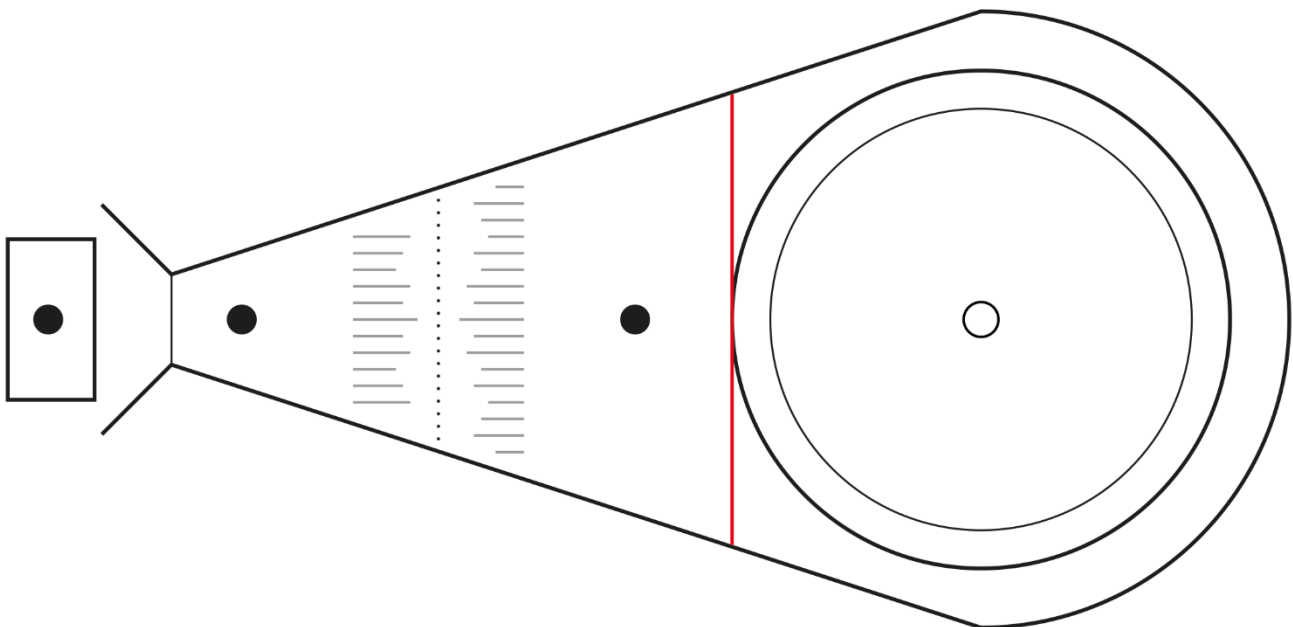
12. Bahn 11 (Doppelwelle)



Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich unmittelbar nach dem Scheitelpunkt der 2. Welle.

Vorgesehener Weg: Das Hindernis gilt nur dann als überwunden, wenn der Ball beide Scheitellinien überrollt und die Bahn zwischen den Hügeln berührt hat. Die Oberkante der seitlichen Begrenzung des Hindernisses darf nicht benutzt werden.

13. Bahn 12 (Freischlag)



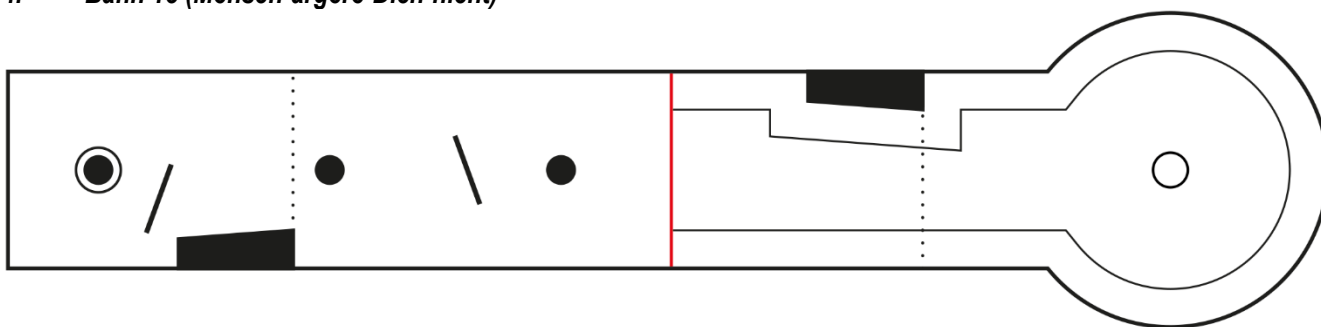
Grenzlinie: Die Grenzlinie befindet sich unmittelbar am Beginn des Zielkreises.

Abschlagmarkierungen: Die 1. Abschlagmarkierung umfasst das gesamte Abschlagpodest. Die 2. bzw. 3. Abschlagmarkierung befindet sich jeweils 1,50 Meter hinter dem Schutznetz bzw. hinter dem Ende des Hügels.

Besondere Bahnregel: Hat der Ball den Scheitelpunkt des Hügels überschritten, so wird er von der dritten Abschlagmarkierung weitergespielt.

Ablegeregel: Hat der Ball die Grenzlinie korrekt überwunden und kommt er außerhalb des Zielkreises zur Ruhe, so kann er auf die Ablegeline im Zielkreis gelegt werden. Dies gilt auch dann, wenn er nach Überwindung der Grenzlinie die Bahnbegrenzung verlässt, ~~im Bereich zwischen Schutznetz und Zielkreis liegen bleibt, oder über das Schutznetz hinter dem Zielkreis geschlagen wird.~~

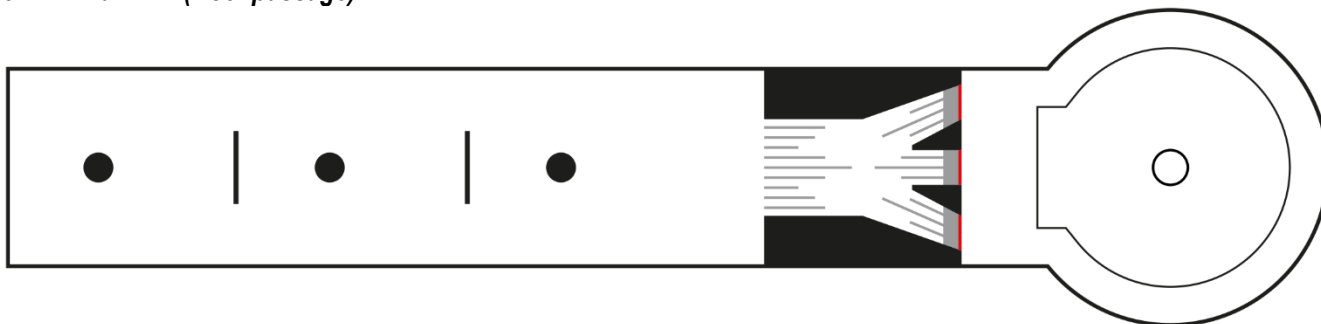
14. Bahn 13 (Mensch-ärgere-Dich-nicht)



Grenzzlinie: Die Grenzzlinie befindet sich unmittelbar an der letzten Abschlagmarkierung.

Vorgesehener Weg: Das Hindernis gilt nur dann als korrekt überwunden, wenn der Ball nach Passieren der Tore beide Balken berührt und die unmittelbar am Ende des letzten Balkens befindliche Hindernislinie überwindet. Wird diese Bedingung nicht erfüllt, erfolgt der nächste Schlag von der letzten Abschlagmarkierung, bevor der Ball den vorgesehenen Weg verlassen hat.
Läuft ein Ball, nachdem er das Hindernis korrekt überwunden hat, hinter die Hindernislinie zurück, gelten die allgemeinen Regeln für einen im Spiel befindlichen Ball.

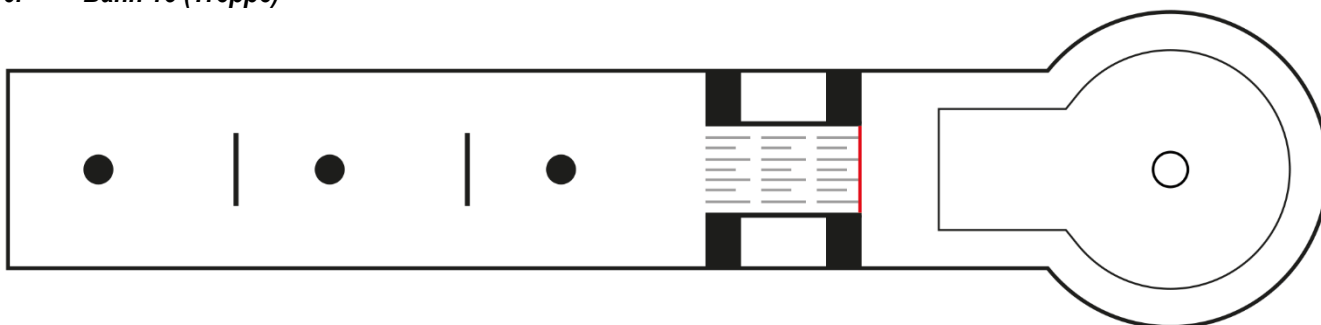
15. Bahn 14 (Hochpassage)



Grenzzlinie: Die Grenzzlinie befindet sich unmittelbar am Ende des Hindernisses.

Vorgesehener Weg: Die angebrachte Höhenbegrenzung darf nicht übersprungen werden.

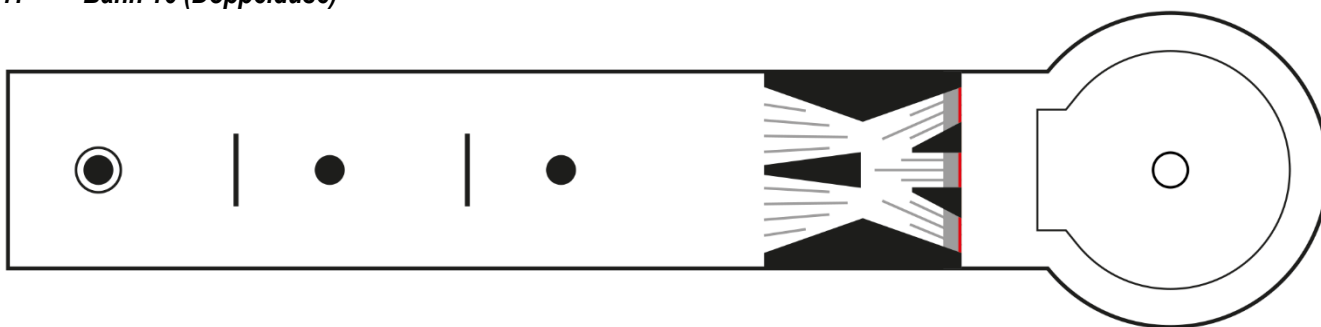
16. Bahn 15 (Treppe)



Grenzzlinie: Die Grenzzlinie befindet sich unmittelbar am Ende der Treppe.

Vorgesehener Weg: Die Oberkante der seitlichen Begrenzung des Hindernisses darf nicht benutzt werden.

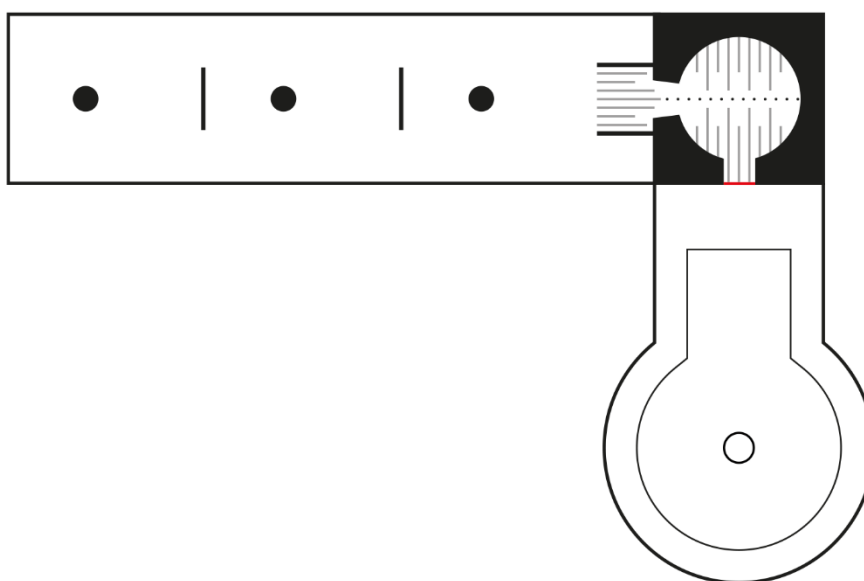
17. Bahn 16 (Doppeldüse)



Grenzzlinie: Die Grenzzlinie befindet sich unmittelbar am Ende des Hindernisses.

Vorgesehener Weg: Die angebrachte Höhenbegrenzung darf nicht übersprungen werden.

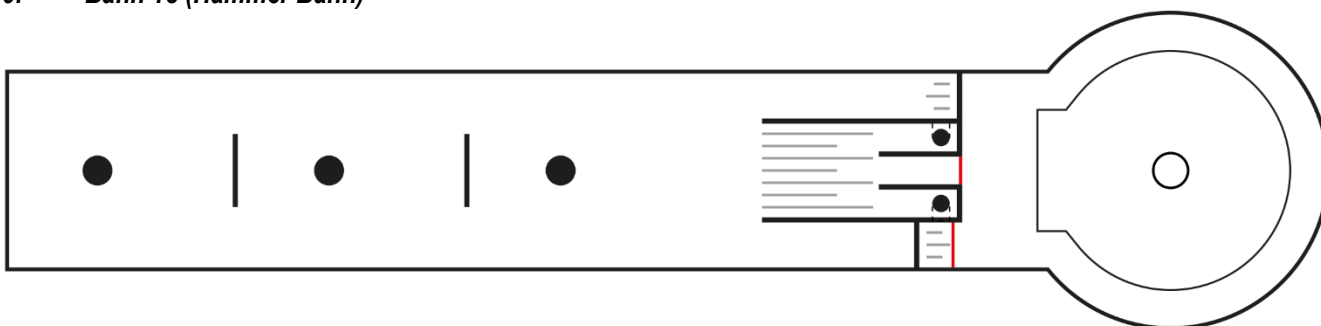
18. Bahn 17 (Germanenpott)



Grenzzlinie: Die Grenzzlinie befindet sich unmittelbar am Ende des Hindernisses.

Besondere Bahnregel: Bleibt ein Ball in dem Teil des Hindernisses liegen, der zum Zielkreis hin abfällt, so wird der Ball mit dem Schläger durch die **spielende Person den*die Spieler*in selbst** ohne Anrechnung eines Schlages wieder in Bewegung gesetzt. ~~Der Ball darf nur einmal von dem*der Spieler*in mit dem Schläger in Bewegung gesetzt werden.~~ Hat der Ball das Hindernis danach nicht überwunden, so wird das Spiel von der letzten Abschlagmarkierung **mit dem nächsten Schlag** fortgesetzt.

19. Bahn 18 (Hammer Bahn)



Grenzzlinie: Die Grenzzlinie befindet sich unmittelbar am Ende des Hindernisses.

Besondere Bahnregel: Bleibt der Ball **in einem der seitlichen Ausläufe im rechten Auslauf** des Hindernisses liegen, wird er von der letzten Abschlagmarkierung **unter Anrechnung des nächsten Schlags fortgesetzt. weitergespielt.**