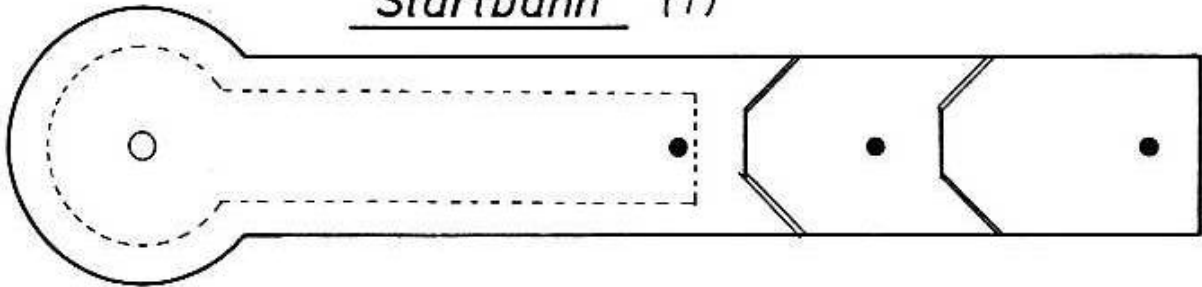


*Zu Ziffer 3 Sportanlage und Sportgerät (Nr. S 12 DBV-Regelwerk)***1. Normungsbestimmungen**

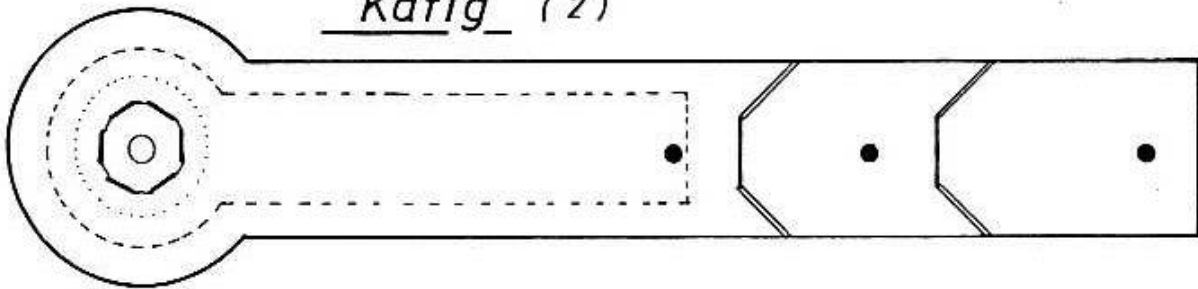
1. Cobigolf-Anlagen werden in zwei Ausführungen erstellt:
  1. Großformat: 16 - 17 genormte Spielbahnen je 12,50 m  
1 oder 2 Freischlagbahnen ca. 27,00 m  
vor den Hindernissen je 2 Tore  
3 Abschlagmarkierungen
  2. Kleinformat: 16 - 17 genormte Spielbahnen je 6,25 m  
1 oder 2 Freischlagbahnen ca. 14 m  
vor den Hindernissen je 1 Tor  
2 Abschlagmarkierungen
2. Bahnen und Hindernisse unterliegen der Normungsvorschrift entsprechend dem Bauzeichnungssatz für Cobigolfanlagen.
3. Die vorgesehenen Abschlagmarkierungen, Grenzlinien und Bandenabgelinien müssen auf den Bahnen angebracht sein, wenn die Anlage als turnierfähig entsprechend den Richtlinien des DBV Anerkennung findet.
4. Die Abgelinien beim Großformat betragen 20 cm, beim Kleinformat 17 cm, zur Bande gemessen. Der Scheitelpunkt des Hügels ist zu kennzeichnen.
5. Die Freischlagpiste erhält an beiden Seiten geeignete Begrenzungslinien zwischen den Schutznetzen am Anfang und Endkreis, den Hügel in voller Länge einschließend.
6. Bei den Bahnen 13 und 16 erhält Abschlag 1 jeweils eine zusätzliche kreisförmige Markierung mit einem Durchmesser von 12 cm für Kleinbahnen bzw. 16 cm für Großbahnen.
7. Bei Bahnen mit seitlichen Torsperrungen gehören diese Sperren sowie evtl. an den Banden im Endkreis angebrachte Nummernschilder nicht zur Bahn.
8. Abstandsmaße für Strichmarkierungen schließen die Strichstärke ein.

Cobigolf-Großbahnen

Startbahn (1)



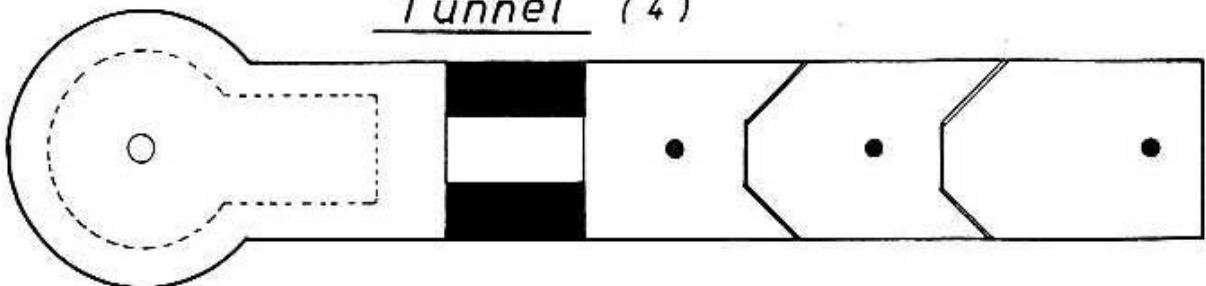
Käfig (2)



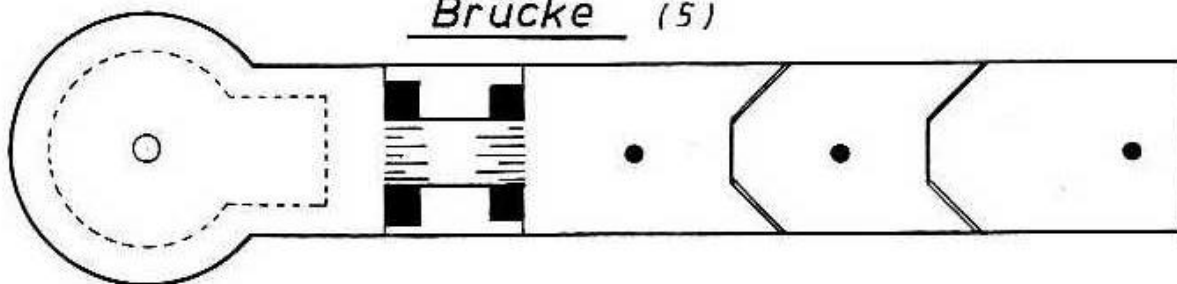
Doppelbalken (3)



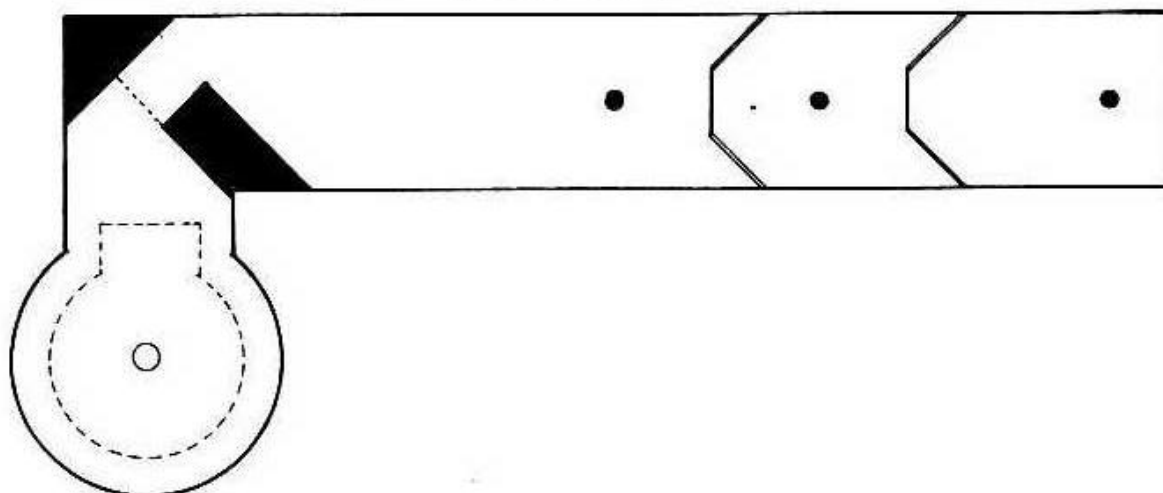
Tunnel (4)



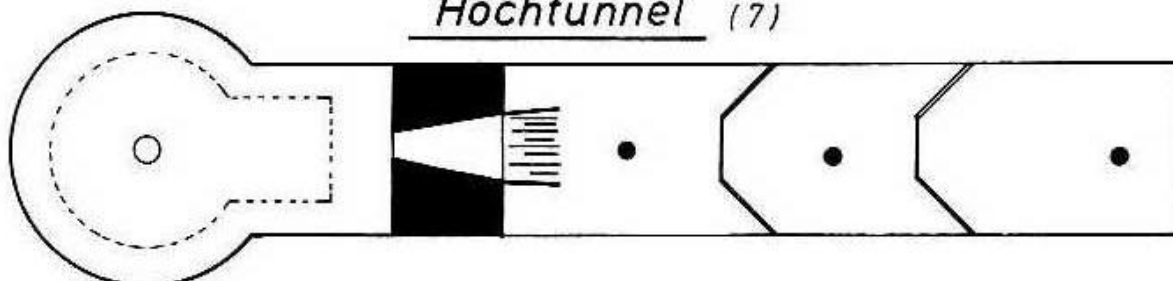
Brücke (5)



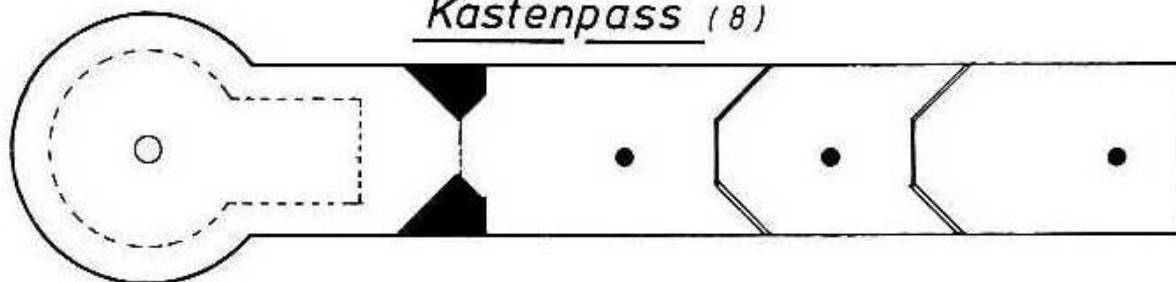
Winkelbahn (6)



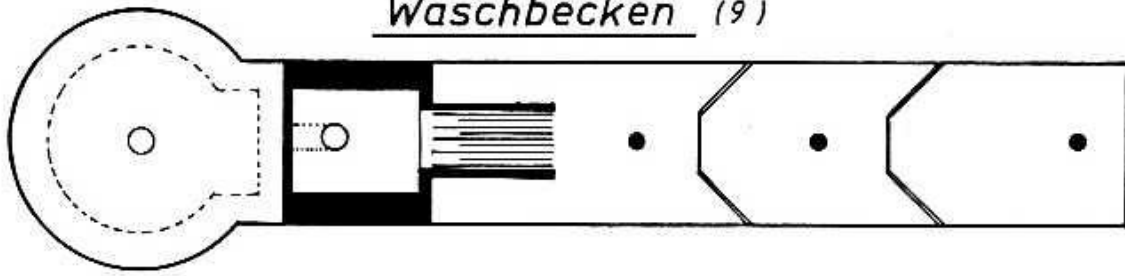
Hochtunnel (7)



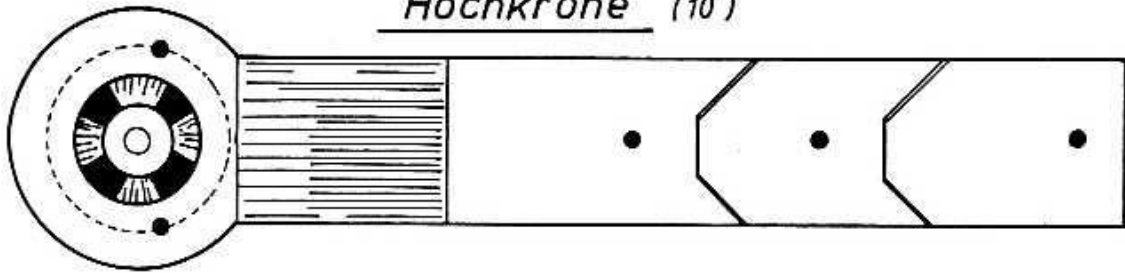
Kastenpass (8)



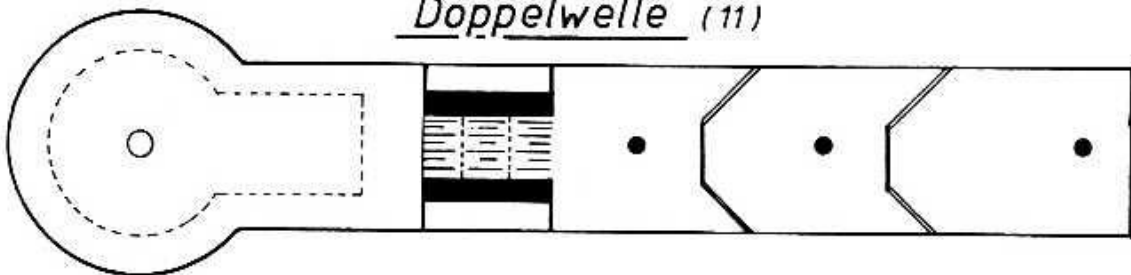
Waschbecken (9)



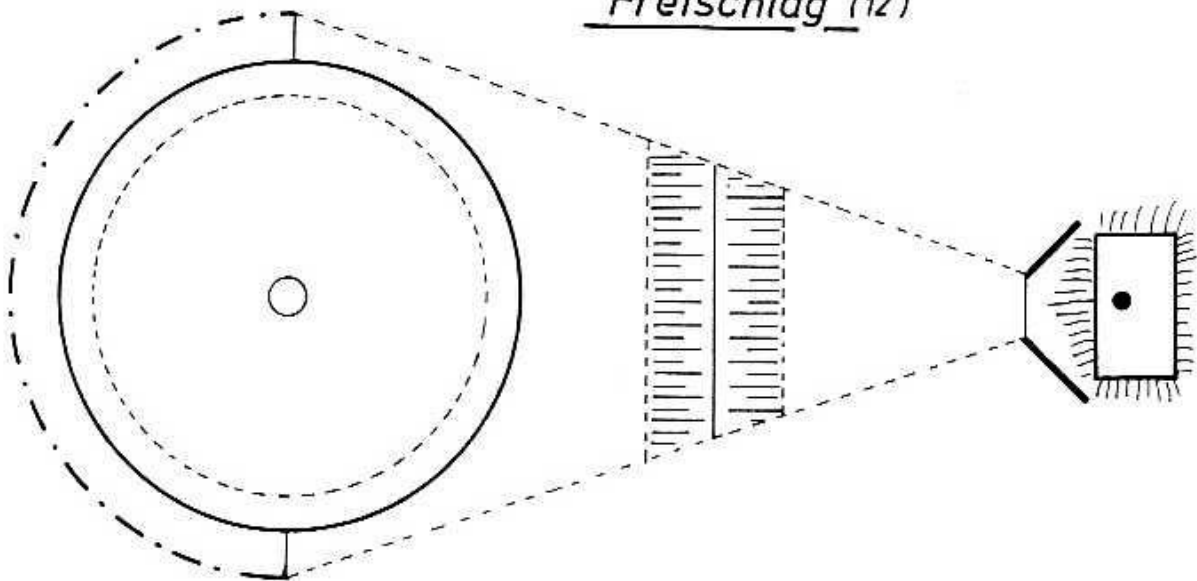
Hochkrone (10)



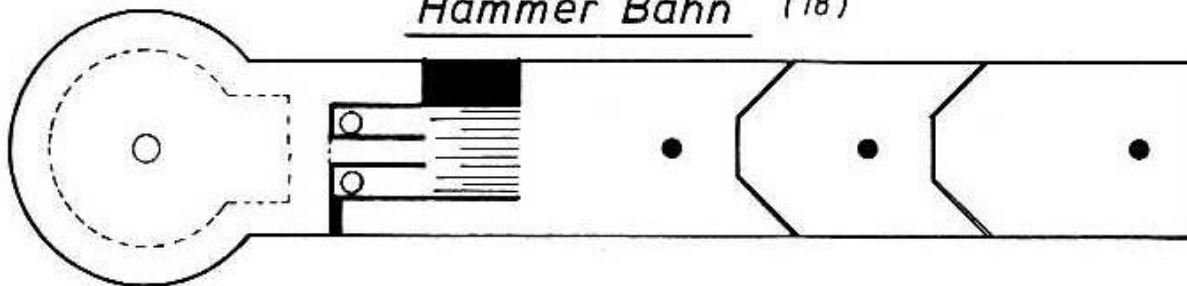
Doppelwelle (11)



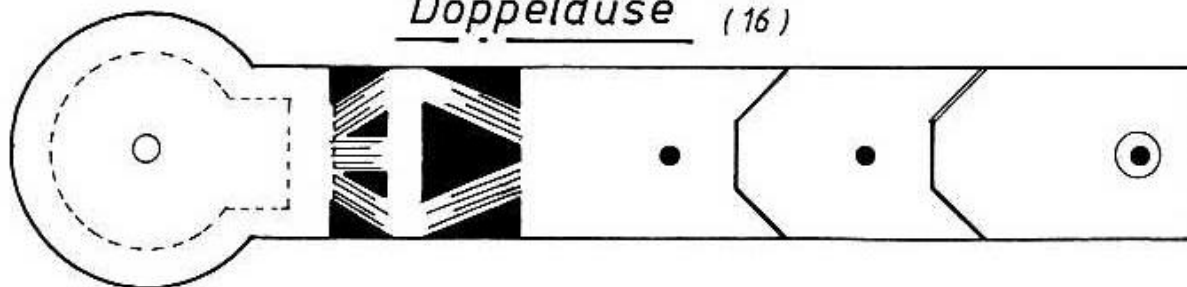
Freischlag (12)



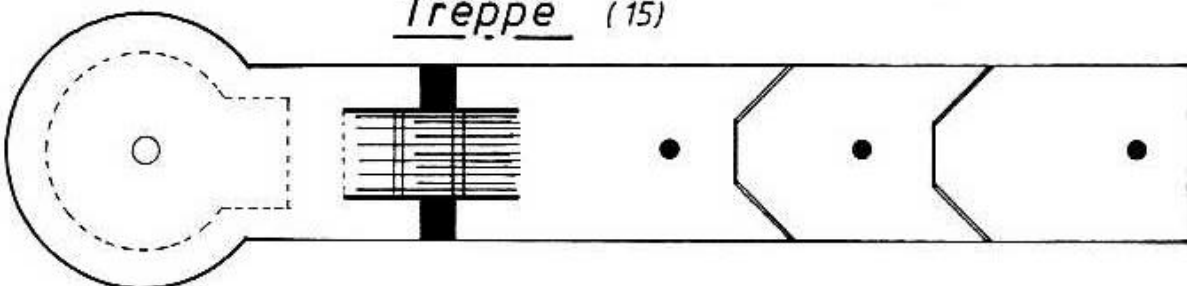
Hammer Bahn (18)



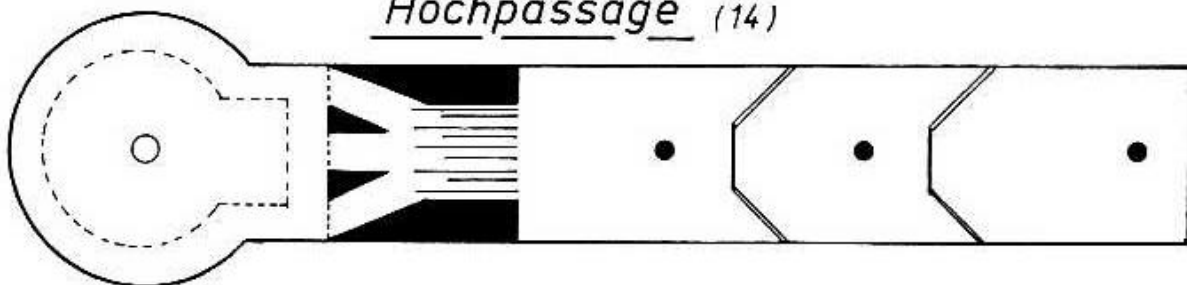
Doppeldüse (16)



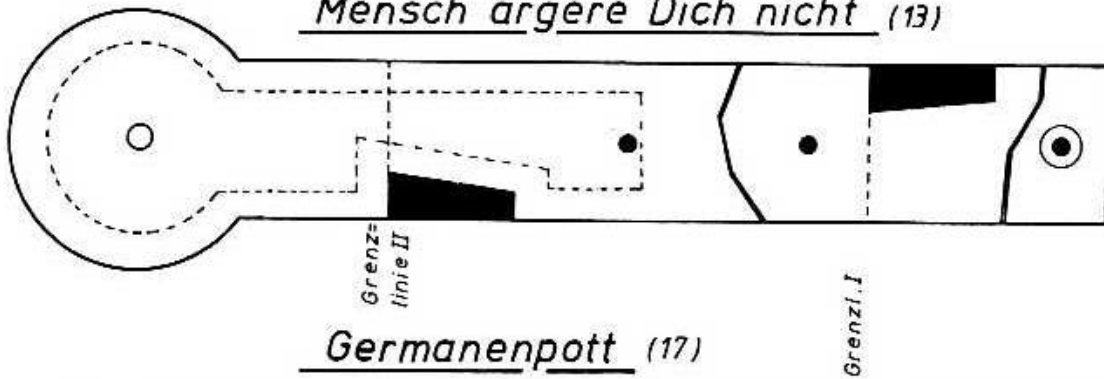
Treppe (15)



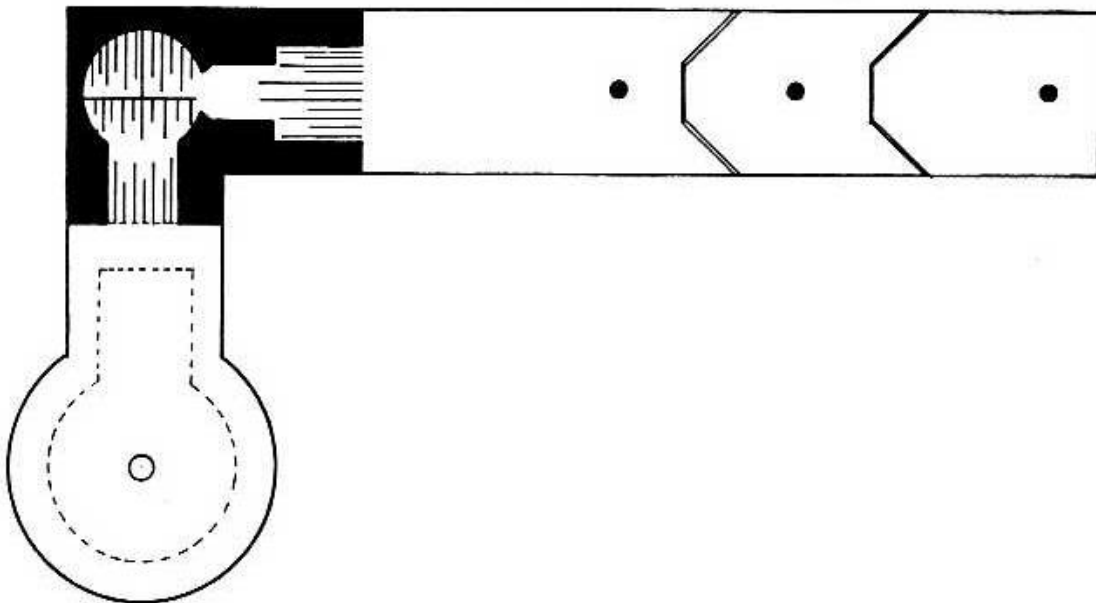
Hochpassage (14)



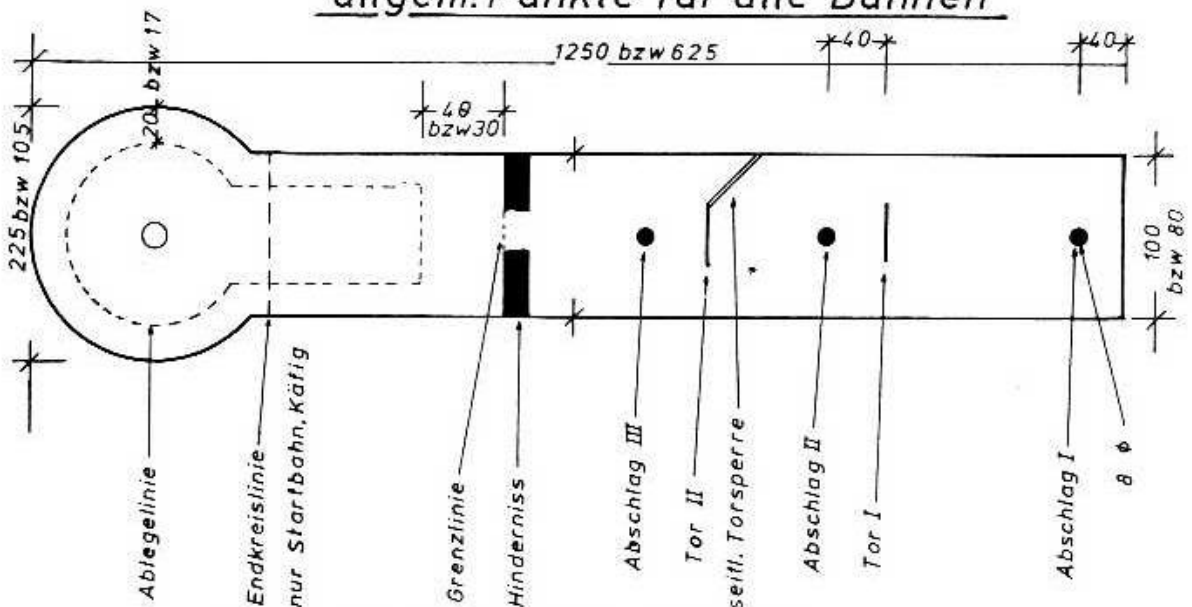
Mensch ärgere Dich nicht (13)



Germanenpott (17)



allgem. Punkte für alle Bahnen



Tor II und Abschlag III entfallen bei Kleinbahnen

## 2. Sonderbestimmungen

0. Wegen Ausführung der Spielbahnen bei Cobigolf-Anlagen in Groß- und Kleinformat sind die Spielregeln für Kleinformat mit je einem voran gesetzten Tor sinngemäß auszulegen. Grundsätzlich müssen Tore durchspielt und die Grenzlinien überwunden werden. Hat ein Ball das Hindernis durchlaufen und dieses beim Rücklauf wieder verlassen, so gilt das Hindernis als überwunden. Der Ball wird parallel zur Bande auf die Ablegelinie vorgelegt.
1. Bahn 1 Startbahn  
Hat der Ball nach Durchspielen der Tore die Grenzlinie nicht erreicht bzw. überwunden, so wird dieser vom letzten Abschlag weitergespielt. Rollt der Ball aus dem Endkreis heraus und kommt vor der Abschlagmarkierung zur Ruhe, so wird er von dort aus gespielt, wo er liegen geblieben ist. Überrollt der Ball aber die Abschlagmarkierung, so ist der Ball zum Weiterspielen auf den letzten Abschlag zu legen.
2. Bahn 2 Käfig  
Bleibt der Ball nach Überwindung der Grenzlinie im äußeren Zielkreis unbespielbar liegen, so kann er auf die 30 cm Ablegelinie auf der Achse Ball-Zielloch gelegt werden. Im inneren Zielkreis liegend kann der Ball aus der Entfernung von 7 cm in Richtung Zielloch weitergespielt werden.
3. Bahn 3 Doppelbalken  
Hat der Ball die Grenzlinie nicht überwunden, muss dieser vom letzten Abschlag weitergespielt werden. Kommt der Ball nach ordnungsgemäßer Überwindung der Grenzlinie in dem Feld zwischen Grenzlinie und Ablegelinie zur Ruhe, wird dieser von der Ablegelinie weitergespielt. Dabei ist zu beachten, dass der Ball nicht willkürlich von der Mitte der Ablegelinie gespielt werden darf, sondern von der Stelle aus, die sich ergibt aus einer gedachten parallel zur Bande verlaufenden Linie vom Ballruhepunkt zur Ablegelinie.
4. Bahn 4 Tunnel  
Hat der Ball das Hindernis überwunden, so wird er von dort weitergespielt, wo er zur Ruhe kommt. Durchläuft dieser im Rücklauf das Hindernis, so wird der Ball von der Ablegelinie weitergespielt.
5. Bahn 5 Brücke  
Ausführung wie bei Bahn 3, Doppelbalken, bzw. Bahn 15, Treppe.
6. Bahn 6 Winkelbalken  
Ausführung wie bei Bahn 4, Tunnel.
7. Bahn 7 Hochtunnel  
Hat der Ball das Hindernis überwunden, so wird er von dort weitergespielt, wo er zur Ruhe gekommen ist.
8. Bahn 8 Kastenpass  
Ausführung wie bei Bahn 3, Doppelbalken.
9. Bahn 9 Waschbecken
  1. Bleibt der Ball im Hindernis liegen, wird der Ball ohne Anrechnung eines Zusatzpunktes vom Spieler selbst bewegt. Sonst wie Bahn 17.
  2. Bleibt der Ball im Auslaufrohr liegen, wird dieser ohne Anrechnung eines Zusatzpunktes vom Spieler selbst ins Hindernis gelegt und mit dem Schläger in Bewegung gebracht.
10. Bahn 10 Hochkrone  
Erreicht der Ball den Endkreis, 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 ist möglich. Ein aus dem Endkreis zurückgelaufener Ball muss vom letzten Abschlag weitergespielt werden, auch wenn der Scheitelpunkt des Hindernisses überwunden ist.
11. Bahn 11 Doppelwelle  
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.

12. Bahn 12 Freischlag
  1. Hat der Ball nach Durchspielen des Schutznetz-Durchlasses (=Tor) den Hügel nicht überwunden oder den Endkreis nicht erreicht, so wird der Ball von der Stelle aus weitergespielt, wo er liegen geblieben ist. Verlässt der Ball vor dem Hügel die Bahn, so wird er ohne Zusatzpunkt an der Austrittsstelle eingelegt. Ein Ball, der die Bahn zwischen Hügel und Endkreis verlässt, wird dort wieder eingelegt, wo er die Bahn verlassen hat.
  2. Hat der Ball den Endkreis, das Schutznetz bzw. den Teil zwischen Schutznetz und Endkreis berührt, so kann er ohne Zusatzpunkt auf die Kreisablegelinie gelegt werden, auch dann, wenn er anschließend die Bahnbegrenzung verlässt. Wird der Ball über das Schutznetz hinter dem Endkreis geschlagen, wird er auf die Kreisablegelinie gelegt.
  3. Ein am Freischlag verloren gegangener Ball, der nach 5 Minuten nicht gefunden worden ist, kann durch einen anderen Ball ersetzt werden. Der neue Schlag ist von der Stelle auszuführen, wo der letzte Schlag erfolgte.
13. Bahn 13 Mensch ärgere dich nicht  
Durchspielen des Tores, Berühren des Balkens bei Überschreitung der Grenzlinie gilt als Hindernisüberwindung, auch wenn der Ball danach wieder hinter die Grenzlinie zurückläuft. Wird diese Bedingung nicht erfüllt, wiederholter Abschlag. Hat der Ball nach berühren des zweiten Balkens die Grenzlinie überwunden, diese aber in einem Rücklauf wieder überschritten, so wird der Ball von dort aus gespielt, wo er liegen bleibt, ohne den Balken noch einmal berühren zu müssen. Läuft der Ball hinter die Hilfslinie des letzten Abschlags zurück, so wird der Ball vom letzten Abschlag weitergespielt. Das Anspielen des Balkens ist nicht mehr erforderlich.
14. Bahn 14 Hochpassage  
Das Hindernis gilt nach Durchspielen der Tore als überwunden, wenn der Ball einen der Abläufe passiert hat, ohne eine angebrachte Höhenbegrenzung zu überspringen.
15. Bahn 15 Treppe  
Hat der Ball das Hindernis überwunden, so wird er von dort weitergespielt, wo er zur Ruhe gekommen ist. Die Oberkante der seitlichen Begrenzung des Hindernisses darf nicht benutzt werden.
16. Bahn 16 Doppeldüse  
Ausführung wie bei Bahn 14, Hochpassage.
17. Bahn 17 Germanenpott  
Bleibt ein Ball in dem Teil des Hindernisses liegen, der zum Kreis hin abfällt, so wird der Ball mit dem Schläger durch den Spieler selbst ohne Zusatzpunkt wieder in Bewegung gesetzt. Der Ball darf nur einmal vom Spieler mit dem Schläger in Bewegung gesetzt werden. Hat der Ball das Hindernis danach nicht überwunden, so wird das Spiel vom letzten Abschlag fortgesetzt.
18. Bahn 18 Hammer-Bahn
  1. Hat der Ball das Hindernis überwunden, so wird er von dort weitergespielt, wo er zur Ruhe gekommen ist.
  2. Bleibt der Ball im rechten Auslauf des Hindernisses liegen, muss dieser vom letzten Abschlag weitergespielt werden.