



Hardcard/Platzregeln DGV-Turniere 2024

In allen DGV-Verbandsturnieren gelten die hier auszugsweise aufgeführten Platzregeln und Hinweise:

1. Aus (Regel 18.2)

Wird durch weiße Pfähle, Zäune oder Mauern gekennzeichnet. Sofern weiße Linien auf dem Boden die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

2. Spielverbotszonen (Regel 2.4)

sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Das Spielen daraus ist verboten. Ein Spieler muss Erleichterung nach der anwendbaren Regel (16 oder 17) in Anspruch nehmen.

Liegt der Ball außerhalb einer Spielverbotszone im Gelände, im Bunker oder auf dem Grün, aber eine Spielverbotszone beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Stands oder beabsichtigten Schwungs des Spielers, muss der Spieler nach Regel 16.1f (2) verfahren. Ist das Betreten einer Spielverbotszone verboten, kann das Betreten der Spielverbotszone als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen werden.

3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (einschließlich unbeweglicher Hemmnisse) (Regel 16.1)

- Jede Fläche, die durch weiße Einkreisungen und /oder blaue Pfähle gekennzeichnet ist. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.
- Frisch verlegte Soden
- Mit Kies verfüllte Drainagegräben

d) Unbewegliche Hemmnisse sind u. a. auch mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen.

Behinderung gilt nicht als gegeben, wenn ein Tierloch nur den Stand des Spielers behindert.

4. Stromleitungen

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers eine Stromleitung innerhalb der Platzgrenzen getroffen hat, zählt der Schlag nicht. Der Spieler muss einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen (siehe Regel 14.6).

5. Fahren/Mitfahren in Golfwagen oder ähnlichen Fahrzeugen

Spieler oder Caddies dürfen während der festgesetzten Runde keinerlei Beförderungsmittel nutzen, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung/den Referees ausdrücklich gestattet. Gleiches gilt in Mannschaftsturnieren während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschaftskapitän. (Ausnahme s. Ziffer B.5 DGV-Turnierbedingungen)

6. Caddies (Regel 10.3)

a) Einzel: Professionals sind als Caddie nicht erlaubt. Bei Jugendturnieren sind Caddies nicht erlaubt.

b) Mannschaft: Der Mannschaftskapitän darf, unabhängig ob er Amateur oder Professional ist, als Caddie eingesetzt werden. Andere Professionals als der Mannschaftskapitän sind als Caddies nicht erlaubt. Bei Jugendmannschaftsturnieren dürfen nur Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän als Caddies eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel: Grundstrafe für den Spieler für jedes Loch, auf dem er durch einen nicht zulässigen Caddie unterstützt wird.

Findet der Verstoß zwischen zwei Löchern statt oder wird er dort fortgesetzt, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu.

7. Üben (Nachputten) (Regel 5.2 und 5.5)

Regel 5.2b wird im Zählspiel wie folgt abgeändert:

Das Üben auf dem Platz am Turniertag eines Zählspiels vor der Runde und / oder bei mehrtägigen Turnieren zwischen den Runden ist untersagt.

Strafe für ersten Verstoß: Grundstrafe

Strafe für zweiten Verstoß: Disqualifikation

Regel 5.5b wird im Zählspiel wie folgt abgeändert: Ein Spieler darf keinen Übungsschlag (z. B. „Putten oder Chippen“) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen.

Strafe für Verstoß: Grundstrafe

8. Unterbrechung des Spiels; Wiederaufnahme des Spiels (Regel 5.7)

Signalöne bei Spielunterbrechung wegen Gefahr:

Sofortige Unterbrechung: Ein langer Ton einer Sirene.

Normale Unterbrechung: Drei aufeinanderfolgende Töne einer Sirene.

Wiederaufnahme des Spiels: Zwei kurze Töne einer Sirene.

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 5.7a).

9. Spielgeschwindigkeit (vgl. Regel 5.6)

Für jedes Loch wird auf der Scorekarte eine maximale Spielzeit angegeben. Der Spieler hat sicherzustellen, die Richtlinien für zügiges Spiel (Regel 5.6) und die Platzregel B.12 aus den DGV-Turnierbedingungen zu kennen.

Strafe für den 1. Verstoß: Verwarnung

Strafe für den 2. Verstoß: Ein Strafschlag

Strafe für den 3. Verstoß: Grundstrafe, gilt zusätzlich zur Strafe für den zweiten Verstoß.

Strafe für den 4. Verstoß: Disqualifikation.

Definition von „Position verloren“

Von der als erste startende Gruppe wird angenommen, dass sie ihre „Position verloren“ hat, falls die addierte Zeit der Gruppe zu irgendeiner Zeit während der Runde die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschreitet. Von jeder folgenden Gruppe wird angenommen, dass sie ihre „Position verloren“ hat, wenn sie die Zeit eines Startintervalls hinter der Vordergruppe zurück liegt und die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

10. Spezifikation der Schläger und des Balls

Es gelten die Musterplatzregeln G-1 und G-3.

11. Abweichende Regelungen für Jugendturniere

Benutzung von Entfernungsmessern oder motorisierten Trolleys regeln die entsprechenden Ausschreibungen (Einzel und Mannschaft).

Strafe für den ersten Verstoß: Grundstrafe

Strafe für weiteren Verstoß: Disqualifikation

12. Strafen:

Sofern die Golfregeln keine andere Strafe vorsehen, gilt:

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel: Grundstrafe

Ready Golf:

Spielen Sie im Zählspiel auf sichere und verantwortungsbewusste Weise „Ready Golf“.

Hinweis:

Rückgabe der Scorekarte in der Scoring-Area:

Die Scorekarte gilt als abgegeben, wenn der Spieler diesen Bereich verlassen hat. Es wird dringend empfohlen, dass jeder Spieler seine Karte persönlich abgibt, um evtl. Missverständnisse zu vermeiden.

Es gelten die DGV-Verhaltensvorschriften gemäß Regel 1.2, die in der vollständigen Ausgabe der Platzregeln eingesehen werden können.