



Turnierbedingungen/Platzregeln GVBB-Wettspiele 2026

In allen GVBB-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. Penalty Area grenzt an Ausgrenze (MPR B-2.2)

Grenzt eine Penalty Area (PA) an eine Ausgrenze, so erstreckt sich die Grenze der PA bis hin zur Ausgrenze und fällt mit dieser zusammen.

Wenn der Ball eines Spielers zuletzt die Grenze einer roten PA kreuzte, die mit einer Ausgrenze zusammenfällt, darf der Spieler als zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit mit einem Strafschlag den ursprünglichen oder einen anderen Ball auf der anderen Seite der PA droppen.

3. Spielverbotszonen Regel (2.4)

sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Ist das Betreten einer Spielverbotszone verboten, kann das Betreten der Spielverbotszone als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen werden.

4. Ungewöhnliche Platzverhältnisse

(einschließlich unbeweglicher Hemmnisse) (Regel 16.1)

- a) jede Fläche, die durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet ist. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.
- b) frisch verlegte Soden.
- c) mit Kies verfüllte Drainagegräben.
- d) Unbewegliche Hemmnisse sind u.a. auch mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen.
- e) Wege, die mit Holzchips, Rindenmulch oder ähnlichem gebaut wurden.
- f) keine Behinderung durch Tierloch, wenn nur der Stand des Spielers behindert ist.
- g) unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün (z. B. Sprinkler) – MPR F-5: Erleichterung von Behinderung durch ein unbewegliches Hemmnis darf nach Regel 16.1 in Anspruch genommen werden.

5. 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 und der Spieler muss den Schlag wiederholen, indem er den ursprünglichen oder einen anderen Ball von der Stelle spielt, wo dieser Schlag gemacht wurde (siehe Regel 14.6).

6. 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 Mannschafts-

kapitän. Ausnahme: Spielern mit einer Gehbehinderung, die von der zuständigen Behörde durch Ausstellung eines Schwerbehindertenausweises mit einem sich auf die Gehbehinderung beziehenden Merkzeichen im Sinne des §3 Abs.1 Schwerbehindertenausweisverordnung anerkannt ist, sowie Spielern, deren Schwerbehindertenausweis einen Grad der Behinderung von mindestens 80 ausweist und die durch Vorlage eines ärztlichen Gutachtens belegen, infolge einer Bewegungseinschränkung zur Teilnahme am Turnier notwendig auf die Nutzung eines Beförderungsmittels angewiesen zu sein, ist ausnahmsweise die Nutzung eines Beförderungsmittels (keine Mobilitätshilfe im Sinne der Golfregeln) gestattet. Die entsprechenden Unterlagen (Schwerbehindertenausweis und gegebenenfalls ärztliches Gutachten) müssen der Verbandsgeschäftsstelle spätestens im Zeitpunkt des Meldeschlusses vorliegen, andernfalls ist die Nutzung eines Beförderungsmittels nicht gestattet. Die Gestattung zur Nutzung eines Beförderungsmittels gilt für die Dauer der Gültigkeit des dem DGV vorliegenden Schwerbehindertenausweises. Das Beförderungsmittel ist vom Spieler zu stellen.

Im Einzelfall kann die Nutzung des Beförderungsmittels von der Spielleitung aus sachlichen Gründen (z.B. unter Verweis auf Witterungsbedingungen) eingeschränkt oder untersagt werden. Ein Spieler, der nach „Schlag und Distanzverlust“ einen Ball von der zuletzt gespielten Stelle spielen will, gespielt hat oder spielen muss, darf jederzeit motorisierten Transport in Anspruch nehmen (gefahren werden, als Beifahrer).

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel durch den Spieler/Caddie:

Grundstrafe für den Spieler für jedes Loch, an dem er gegen diese Platzregel verstößt. Findet der Verstoß zwischen zwei Löchern statt oder wird er dort fortgesetzt, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu.

Strafe bei Verstoß gegen diese Platzregel durch einen Mannschaftskapitän:

Disqualifikation als Mannschaftskapitän für den Rest des Turniertags. Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänsfunktion übernehmen.

7. Caddies (Regel 10.3)

- a) Einzel:
Professionals sind als Caddie nicht erlaubt.
- b) Mannschaft:
Der Mannschaftskapitän darf, unabhängig ob er Amateur oder Professional ist, als Caddie eingesetzt werden. Bei Mannschaftsturnieren können nur für den jeweiligen Turniertag gemeldete Professionals als Caddie eingesetzt werden.
- c) Jugend:
Bei Jugendturnieren sind Caddies nicht erlaubt. Bei Jugendmannschaftsturnieren dürfen nur gemeldete Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän als Caddies eingesetzt werden. Andere Professionals als der Mannschaftskapitän sind als Caddies nicht erlaubt.

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.

8. Beratung durch den Kapitän in Mannschaftsturnieren

Bei Mannschaftsturnieren darf entsprechend Regel 24.4 durch den benannten Mannschaftskapitän Beratung erteilt werden. Ein selbst spielender Kapitän darf während seiner eigenen Runde nur seinem Partner Beratung erteilen.

Das Betreten des Grüns zur Beratung ist dem Mannschaftskapitän untersagt.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel:

Lochspiel: **Grundstrafe** für das Loch, an dem der Verstoß begangen wird.

Zählspiel: **Grundstrafe** für den Spieler, der auf unerlaubte Weise unterstützt wurde.

9. Üben (Nachputten, Regel 5.2 und 5.5)

Regel 5.2a im Lochspiel und 5.2b im Zählspiel sind wie folgt geändert:

Ein Spieler darf nicht vor oder zwischen den Runden auf dem Turnierplatz üben.

Strafe für ersten Verstoß: **Grundstrafe**

Strafe für zweiten Verstoß: **Disqualifikation**

Regel 5.5b ist wie folgt geändert:

Zwischen dem Spiel von zwei Löchern darf ein Spieler:

- Keinen Übungsschlag auf oder nahe dem Grün des soeben beendeten Lochs ausführen.
- Nicht die Oberfläche des Grüns durch Reiben am Grün oder Rollen eines Balls prüfen.
- Keinen Übungsschlag auf oder in der Nähe eines Übungsgrüns ausführen.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel: **Grundstrafe**.

10. Unterbrechung des Spiels, Wiederaufnahme des Spiels (Regel 5.7)

Signaltöne 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.

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, sind im Interesse der Sicherheit der Spieler alle Übungsflächen gesperrt, bis sie von der Spielleitung wieder zum Üben freigegeben sind. Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen, können vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen werden.

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

11. Spielgeschwindigkeit und zulässige Höchstzeit (MPR K-2)

Für jedes Loch wird auf der Score-Karte 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 1. Bad Time: **Verwarnung**.

Strafe für 2. Bad Time: **Ein Strafschlag**

Strafe für 3. Bad Time: **Grundstrafe**, gilt zusätzlich zur

Strafe für den 2. Verstoß.

Strafe für 4. Bad Time: **Disqualifikation**.

Ready Golf:

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

Beispiel für „Position verloren“:

Alle Spieler der Gruppe vor ihnen haben ihre Schläge vom Abschlag des nächsten Lochs gemacht, bevor die Gruppe den Abschlag eines Par 3 erreicht hat, oder ein Par 4- oder Par 5-Loch ist frei, bevor alle Spieler dieser Gruppe ihre Schläge vom Abschlag gemacht haben.

Überschreitung der Höchstzeit für einen Schlag:

Wird ein Spieler von einem Referee dabei beobachtet, wie er mehr als 90 Sekunden für einen Schlag benötigt, wird er auf die Überschreitung der Höchstzeit für einen Schlag hingewiesen und offiziell ermahnt, das Spiel zu beschleunigen. Der Spieler wird außerdem darauf hingewiesen, dass die Spielleitung jederzeit mit der individuellen Zeitmessung beginnen kann, auch wenn die Gruppe nicht außerhalb ihrer Position ist.

12. Spezifikation der Schläger und des Balls

Es gelten die Regelungen DGV-Turnierbedingungen (G1 und G3).

13. Änderung der Strafe nach Regel 3.3b (2) für fehlende Bestätigung von Spieler oder Zähler (MPR L.1)

Gibt ein Spieler eine Score-Karte zurück, ohne dass die Lochergebnisse entweder durch den Spieler, den Zähler oder beide bestätigt wurden, zieht sich der Spieler die **Grundstrafe** zu. Die Strafe wird auf das letzte Loch der Runde des Spielers angewendet.

14. Strafen

Sofern die Golfregeln keine andere Strafe vorsehen, gilt: Strafe für Verstoß: **Grundstrafe**.

Hinweise:

- Rückgabe der Score-Karten in der Scoring-Area
- Die Rückgabe der Score-Karten erfolgt im Turnierbüro des Clubsekretariats. Die Score-Karten gelten 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.

Wir wünschen Ihnen ein gutes und erfolgreiches Spiel.