

Platzregeln/ Hardcard des Golfverbandes RLP/S (Stand 04.04.2026)

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 dropfen.

3. 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.

4. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Boden in Ausbesserung, unbewegliche 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 Seile gekennzeichnete Anpflanzungen.
- e) Wege, die mit Holzchips, Rindenmulch oder ähnlichem gebaut wurden.
- f) 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. Der Spieler hat eine zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit, wenn ein unbewegliches Hemmnis auf oder nahe am Grün und auf seiner Spiellinie liegt:

Ball im Gelände: Der Spieler darf Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen, wenn ein unbewegliches Hemmnis auf seiner Spiellinie liegt, und

- Innerhalb von zwei Schlägerlängen vom oder auf dem Grün liegt und
- Innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Ball entfernt liegt.

Es muss aber vollständig Erleichterung in Anspruch genommen werden, dies schließt physische Beeinträchtigungen und Beeinträchtigungen der Spiellinie ein.

Ausnahme: Keine Erleichterung bei eindeutig unvernünftiger Spiellinie. Erleichterung nach dieser Platzregel wird nicht gewährt, wenn der Spieler eine eindeutig unvernünftige Spiellinie wählt.

Diese Platzregel gilt nur, wenn sowohl der Ball und das Hemmnis in einem Teil des Geländes sind, das auf Fairwayhöhe oder niedriger geschnitten ist.

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

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

5. Stromleitungen (-masten sowie deren Fundamente) (MPR E-11)

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers eine Stromleitung/ -mast 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).

Wiederholt der Spieler den Schlag, aber macht dies vom falschen Ort, zieht er sich die Grundstrafe nach Regel 14.7 zu.

Wiederholt der Spieler den Schlag nicht, zieht er sich die Grundstrafe zu und der Schlag zählt, aber der Spieler hat nicht vom falschen Ort gespielt.

6. Benutzung motorisierter Beförderungsmittel

a) Spieler oder Caddies dürfen während der festgesetzten Runde keinerlei motorisiertes Beförderungsmittel nutzen, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung/den Referees ausdrücklich gestattet oder nachträglich gebilligt. Gleiches gilt in Mannschaftsturnieren während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschaftskapitän.

b) 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.

c) 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 sind, ist ausnahmsweise die Nutzung eines motorisierten Beförderungsmittels (keine Mobilitätshilfe im Sinne der Golfregeln) gestattet.

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.

Ausnahme:

Ausschließlich in den LGV-Ligen der AK 65 Damen und Herren dürfen die Spieler unter folgenden Bedingungen motorisierte Beförderungsmittel (Golfcarts) nutzen:

- Jede Mannschaft darf zwei Carts zusätzlich zu den durch die Turnierbedingungen B6c erlaubten Carts (für Spieler im Sinne des § 3 Abs. 1 Schwerbehindertenausweisverordnung) nutzen. Die Nutzung muss mit der Mannschaftsmeldung angemeldet werden. Eine nachträgliche Anmeldung kann unberücksichtigt bleiben.
- Das Cart darf ausschließlich durch 1 Spieler genutzt werden. Die Strafen für das unberechtigte Mitfahren in einem Cart werden durch die Turnierbedingungen geregelt.
- Stehen gemäß der Anmeldung der Mannschaften nicht ausreichend Carts zur Verfügung, so bleiben die Anmeldungen aller Mannschaften unberücksichtigt. Ausgenommen davon sind die angemeldeten Carts gemäß Turnierbedingungen B6c.
- Die Kosten für die Nutzung tragen die Spieler, die ein Cart nutzen.

- Der Austragungsort entscheidet endgültig, ob am Spieltag Carts zum Einsatz kommen dürfen. Er kann dies zum Beispiel verweigern, wenn durch die Nutzung eine Beeinträchtigung des Platzzustandes zu erwarten ist.

Strafe für Verstoß durch den Spieler:

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 für Verstoß durch einen Mannschaftskapitän:

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

7. Metall- bzw. Alternativspikes/Golfschuhe

Es gilt die am Turniertag gültige Regelung des Austragungsortes. Eine Zuwiderhandlung wird als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen.

8. 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.
- 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.

9. Beratung in Mannschaftsturnieren

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

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel:

Grundstrafe für den Spieler, der auf unerlaubte Weise unterstützt wurde, für das Loch, an dem der Verstoß begangen wurde. Findet der Verstoß zwischen zwei Löchern statt oder wird er dort fortgesetzt, zieht sich der Spieler die **Grundstrafe** für das nächste Loch zu.

Der Kapitän muss Amateur sein, es sei denn die Ausschreibung lässt Professionals zu.

Strafe für Verstoß: **Disqualifikation** der Mannschaft für den Wettspieltag

Der Kapitän muss vor Beginn des Wettspiels der Spielleitung bekannt sein, ansonsten kann nur ein Spieler ersatzweise die Kapitänsfunktion übernehmen.

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

Regel 5.2a (Lochspiel) und 5.2b (Zählspiel) wird wie folgt abgeändert:

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

Strafe für den ersten Verstoß: Grundstrafe

Strafe für den zweiten Verstoß: Disqualifikation

Regel 5.5b wird wie folgt abgeändert: Zwischen dem Spiel von zwei Löchern darf ein Spieler:

- keinen Übungsschlag nahe oder auf 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 des Übungsgrüns ausführen

Strafe für Verstoß gegen die Platzregel: Grundstrafe (geschieht der Verstoß zwischen zwei Löchern, fällt die Strafe am nächsten Loch an) **(ÜBERARBEITET/ NEU 2026)**

11. 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).

12. Spielgeschwindigkeit (vgl. Regel 5.6)

Zulässige Höchstzeit

Die zulässige Höchstzeit ist die Zeit, die von der Spielleitung zum Beenden der Runde einer Gruppe als notwendig angesehen wird. Sie wird mit Zeiten je Loch und addierten Zeiten dargestellt und schließt alle mit dem Spiel in Verbindung gebrachten Zeiten ein, zum Beispiel für Regelfälle und Zeiten zwischen Löchern. Die zulässige Höchstzeit zur Beendigung von 18 Löchern für ein Turnier ergibt sich aus den auf der Scorekarte ausgewiesenen Zeiten. Das folgende Verfahren gilt nur, wenn eine Gruppe ihre Position auf dem Platz verloren hat.

Definition von „Position verloren“

Von der als erste startenden 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 verloren hat, hinter der Vordergruppe zurück liegt und die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

Beispiele 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.

Verfahren, wenn eine Gruppe die Position verloren hat

- Referees werden die Spielgeschwindigkeit beobachten und entscheiden, ob die Zeit einer Gruppe gemessen wird, die ihre Position verloren hat. Es wird geprüft, ob es aktuell mildernde Umstände gibt, zum Beispiel ein länger dauernder Regelfall, ein verlorener Ball, ein unspielbarer Ball usw. Wird die Zeit der Spieler gemessen, erfolgt die Zeitnahme für jeden Spieler der Gruppe einzeln und durch den Referee wird jedem Spieler mitgeteilt, dass er seine Position verloren hat und seine Zeit gemessen wird. In besonderen Fällen darf auch nur die Zeit eines einzelnen Spielers oder von zwei Spielern in einer Gruppe von drei Spielern gemessen werden.
- Die für jeden Schlag erlaubte Höchstzeit ist 40 Sekunden. 10 weitere Sekunden werden dem Spieler zugestanden, der zuerst: a) einen Abschlag; b) einen Schlag zum Grün; oder c) einen Chip oder Putt spielt. Die Zeitnahme beginnt, sobald ein Spieler ausreichend Zeit hatte, seinen Ball zu erreichen, er mit dem Spiel an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeit zum Bestimmen der Entfernung und zur Wahl eines Schlägers zählt als Zeit, die für den nächsten Schlag benötigt wird. Auf dem Grün beginnt die Zeitnahme, sobald der Spieler genügend Zeit hatte, den Ball aufzunehmen, zu reinigen und zurückzulegen, Beschädigungen auszubessern, die seine Spiellinie behindern und lose hinderliche Naturstoffe in der Spiellinie zu entfernen. Zeit zum Betrachten der Spiellinie von einer Stelle hinter dem Loch und/oder hinter dem Ball zählt als Zeit, die für den nächsten Schlag benötigt wird. Die Zeitnahme beginnt in dem Augenblick, in dem der Referee entscheidet, dass der Spieler an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeitnahme endet, wenn eine Gruppe wieder in Position ist und dies den Spielern entsprechend mitgeteilt wird.

Strafe für Verstoß gegen die Platzregel:

- 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**

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. **(ÜBERARBEITET/ NEU 2026)**

Verfahren, wenn eine Gruppe während derselben Runde erneut die Position verliert

Hat eine Gruppe mehr als einmal während einer Runde ihre „Position verloren“, wird das oben genannte Verfahren jeweils fortgesetzt und nicht neu gestartet.

Ready Golf

- Im Zählspiel sollte „Ready Golf“ gespielt werden. Dies muss stets auf sichere und verantwortungsbewusste Art und Weise erfolgen.

- Spielen Sie, wenn Sie bereit sind – Sie müssen nicht warten, bis der am weitesten entfernte Ball gespielt wurde.
- Spielen Sie z. B. „Ready Golf“ wenn
 - der weiter entfernte Spieler über einen schwierigen Schlag nachdenkt,
 - ein Spieler mit längeren Schlägen wartet, bis das Grün frei wird,
 - auf dem Abschlag der Spieler mit der Ehre noch nicht bereit ist.
 - Sie helfen, nach einem verlorenen Ball zu suchen.
- Sie können von einem Referee zu „Ready Golf“ aufgefordert werden, wenn Ihre Gruppe in Rückstand gerät.
- Sofern es möglich ist, machen Sie andere Spieler in der Gruppe darauf aufmerksam, dass Sie zuerst spielen.

13. Verstoß gegen Verhaltensvorschriften (Regel 1.2)

Sanktionen während des Turniers durch die Spielleitung Ergänzend zu Regel 1.2a gilt:

Verhaltensvorschriften für LGV-Turniere

Ein Fehlverhalten bzw. ein schwerwiegendes Fehlverhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird. Als Fehlverhalten kann beispielsweise angesehen werden:

- Einen Schläger aus Ärger in den Boden zu schlagen bzw. den Schläger oder Einrichtungen des Platzes zu beschädigen.
- Einen Schläger zu werfen.
- Pitchmarken nicht auszubessern, Bunker nicht zu harken oder Divots nicht zurückzulegen.

Strafe für Verstoß:

Erster Verstoß: **Verwarnung**

Zweiter Verstoß: **Ein Strafschlag**

Dritter Verstoß: **Grundstrafe**

Vierter Verstoß: **Disqualifikation**

Als schwerwiegendes Fehlverhalten kann insbesondere angesehen werden:

- Absichtlich ein Grün erheblich zu beschädigen
- Abschlagmarkierungen oder Auspfähle zu versetzen
- Einen Schläger in Richtung einer anderen Person zu werfen
- Einen anderen Spieler absichtlich während seines Schlags abzulenken
- Wiederholte Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke oder Gesten
- Personen zu gefährden oder zu verletzen
- Abschlagmarkierungen aus Wut oder Frust zu beschädigen
- Weigerung der Teilnahme an E-Scoring, sofern dies gemäß Ausschreibung angesetzt wurde

Strafe für Verstoß: **Disqualifikation**

Eine Strafe kann nur durch Beobachtung der Spielleitung verhängt werden. Die Strafe für ein schwerwiegendes Fehlverhalten wird ggf. auch nach dem Turnier von der Spielleitung verhängt.

14. Spezifikation der Schläger und des Balls

Es gelten die Musterplatzregeln G-1 und G-3 (siehe offizielles Handbuch zu den Golfregeln)

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

Regel 3.3b (2) wird wie folgt geändert:

Gibt ein Spieler eine Scorekarte 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.

16. Strafen:

Sofern die Golfregeln keine andere Strafe vorsehen, gilt:

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel: Grundstrafe

-Änderungen vorbehalten-