



Hardcard/Platzregeln DGV-Turniere 2026

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

Sofern die Golfregeln keine anderen Strafen vorsehen, gilt: Strafe für Verstoß gegen ein Platzregel: Grundstrafe

1. Aus (Regel 18.2)

Wird durch weiße Pfähle, Zäune oder Mauern gekennzeichnet. Sofern weiße Linien kennzeichnen, haben diese Vorrang.

2. Penalty Area (PA) grenzt an Ausgrenze (MPR B-2.2)

Grenzt eine 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 kreuzt, die mit einer Ausgrenze zusammenfällt, darf der Spieler als zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit mit einem Strafschlag auf der anderen Seite der PA droppen.

3. Spielverbotszonen (SVZ) (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. Liegt der Ball außerhalb einer SVZ im Gelände, im Bunker oder auf dem Grün, aber eine SPZ beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Schwungs oder beabsichtigten Stands, muss der Spieler nach Regel 16.1f(2) verfahren. Ist das Betreten einer SVZ verboten, kann das Betreten der SVZ 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 ist in Kraft.

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. Der Spieler muss einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen (siehe Regel 14.6).

6. Fahren/Mitfahren in Golfwagen oder ähnliche 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.6 DGV-Turnierbedingungen)

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)

7. 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 ersten Verstoß: Grundstrafe
Strafe für zweiten Verstoß: Disqualifikation

Regel 5.5b wird wie folgt abgeändert: Zwischen dem Spiel von zwei Löchern darf ein Spieler: keinen Übungsschlag auf oder nahe dem Grün des zuletzt beendeten Lochs ausführen, nicht die Oberfläche des Grüns durch Reiben am Grün oder Rollen eines Balles prüfen, keinen Übungsschlag auf oder nahe eines Übungsgrüns ausführen.

Strafe für Verstoß: Grundstrafe

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

Signaltöne bei Spielunterbrechung

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, MPR K-2)

Die zulässige Höchstzeit zur Beendigung von 18 Löchern für ein Turnier ergibt sich aus den auf der Scorekarte ausgewiesenen Zeiten. 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 2. Verstoß.

Strafe für den 4. Verstoß: 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.

10. Änderung der Strafe für fehlende Bestätigung von Spieler und Zähler (MPR L-1)

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.

Hinweis:

Rückgabe der Scorekarte in der Scoring-Area:

Die Scorekarte gilt als eingereicht, wenn der Spieler die Scoring Area 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.