

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.

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)

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.

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

9. Spielgeschwindigkeit (vgl. Regel 5.6)

Für jedes Loch wird eine maximale Spielzeit angegeben, basierend auf der Länge und dem Schwierigkeitsgrad des Lochs. Die maximale Spielzeit für die Beendigung der Runde wird durch die Spielleitung vor dem Turnier bekannt gegeben. Der Spieler hat sicherzustellen, die Richtlinien für zügiges Spiel (Regel 5.6) zu kennen. Die Richtlinien für zügiges Spiel werden strikt durchgesetzt (es gilt Ziffer B 12 der DGV-Turnierbedingungen).

Strafe für Verstoß gegen die Richtlinien:

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.