



Deutscher
Golf Verband



Handbuch Spielgeschwindigkeit

Erstellt in Anlehnung an das „pace-of-play-manual“ des R&A

Partner
des DGV

Allianz 

Partner und Versicherer

„Deka

Impressum

Herausgeber:

Deutscher Golf Verband e.V.
Kreuzberger Ring 64
65205 Wiesbaden
Telefon +49 (0) 6 11/9 90 20 – 0
Telefax +49 (0) 6 11/9 90 20 – 170
www.golf.de/dgv
E-Mail: info@dgv.golf.de

Gestaltung & Druck:

Köllen Druck+Verlag GmbH
Ernst-Robert-Curtius Straße 14
53117 Bonn
www.koellen-golf.de

Copyright © 2017
Deutscher Golf Verband e. V

Fotos:

DGV, Stebl

Stand: November 2017



Das Fazit vorab

1. Einleitung

1.1 Die Problemstellung	6
1.2 Zielsetzung des Handbuchs	6
1.3 Die Vorteile einer verbesserten Spielgeschwindigkeit.....	7
1.4 Das Vorgehen.....	7
1.5 Datenerhebung	8

2. Management

2.1 Einführung	9
2.2 Startintervalle.....	9
2.3 Anzahl der Spieler je Gruppe.....	11
2.4 Spielformen	11
2.5 „Ready Golf“	12
2.6 Durchgangszeiten	12
2.7 Einsatz von haupt- oder ehrenamtlichem Personal	13
2.8 Kommunikation und Kontakt mit Spielern	14
2.9 Verhinderung langsamen Spiels.....	16
2.10 Anreiz für zügiges Spiel schaffen.....	16
2.11 Richtlinie zur Spielgeschwindigkeit.....	17
2.12 Eigenverantwortung der Spieler	18

3. Platzgestaltung

3.1 Einführung	19
3.2 Abschlüge	19
3.3 Fairwaybreite und Höhe des Roughs	21
3.4 Bunker und Harken.....	22
3.5 Weitere Behinderungen auf dem Platz	22
3.6 Die Grüns	23
3.7 Festgesetzte Runde.....	24

3.8 Cartwege	24
3.9 Entfernungsangaben	25
3.10 Wegweiser	25
3.11 Course Rating.....	25

4. Spielerverhalten

4.1 Einführung	26
4.2 Spielstärke	26
4.3 Positionsbewusstsein der Spieler auf dem Platz	26
4.4 Durchspielen lassen	27
4.5 Spielbereit sein	27
4.6 Orientierung am Professional-Golf	28
4.7 Hilfreiche Maßnahmen für Spieler.....	28
4.8 Physische Einschränkungen	29
4.9 Ansprache langsamer Spieler	29

5. Anhänge

A. Tabelle zur Datenerfassung	30
B. Muster Startliste von zwei Abschlügen.....	31
C. Festlegung von Durchgangszeiten	32
D. Aufgaben eines Starters	33
E. Richtlinie für Marshals	34
F. Durchgangszeiten-Tabelle.....	37
G. Anleitung zum „Heranspielenlassen“	38
H. Regelungen zum Spieltempo in DGV-Wettspielen.....	39
I. Selbstkontrolle der Zeit durch Spieler.....	40
J. Richtlinien für Lochpositionen	41
K. Aushang „Ready Golf“	43
L. Aushang „Zügiges Spiel“	44



Das Fazit vorab

Das Thema Spielgeschwindigkeit wird seit sehr langer Zeit diskutiert. Um von der Diskussion zu praktischen Lösungen zu kommen, hat der R&A (Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews) ein Pace of Play Manual geschrieben. Das vorliegende Handbuch Spielgeschwindigkeit wurde durch den Deutschen Golf Verband (DGV) in Anlehnung an das Manual des R&A erstellt.

Es gibt verschiedene Gründe, die dafür sprechen, das Spieltempo zu verbessern – bessere Kundenzufriedenheit, höhere Einnahmen, mehr Mitglieder und gesteigerte Teilnehmerzahlen – und es gibt verschiedene Möglichkeiten, dies zu erreichen.

Zunächst muss die Golfanlage feststellen, ob ein Problem mit dem Spieltempo vorliegt. Dies kann nur durch Erhebung von Daten und das Sammeln von Meinungen passieren. Erst danach ist es möglich, Ziele zu definieren, Ursachen zu ermitteln und Maßnahmen zu ergreifen, um das Problem zu beheben. Drei Ursachen können das Spieltempo auf einer Golfanlage maßgeblich negativ oder positiv beeinflussen:

1. Management
2. Platzgestaltung
3. Spielerverhalten

Häufig ist eine Kombination aller drei Ursachen zu erkennen. Auf manchen Golfanlagen kann schon eine einzige Veränderung zu einer deutlichen Verbesserung führen, auf anderen Golfanlagen ist eine Kombination aus verschiedenen Veränderungen notwendig. Nicht selten muss die Lösung über systematisches Ausprobieren gefunden werden.

R&A und DGV vertreten die Auffassung, dass jeder Golfclub, jede Golfanlage oder Spielleitung Maßnahmen einführen kann, die das Spieltempo deutlich und dauerhaft verbessern. Dazu muss man sich des Themas konsequent annehmen. Dieses Handbuch erklärt, welche Werkzeuge dafür zur Verfügung stehen. Wir möchten Sie dazu ermutigen, diese zu nutzen.

Folgende Punkte wurden in den Bereichen Management, Platzgestaltung und Spielerverhalten als zentrale Themen mit direktem Einfluss auf das Spieltempo ermittelt:

Management

- **Abschlagsintervalle** – Grundlage für einen zügigen Spielfluss sind ausreichend große Abschlagsintervalle. Zu eng gelegte Startintervalle führen zu einer zu großen Anzahl von Spielern auf dem Platz. In dieser Situation gibt es keine Maßnahme, die dazu geeignet wäre, die Rundenzeiten zu beschleunigen.
- **Startpausen** – Leere Startzeiten steuern der stetigen Verlängerung von Verzögerungen auf der Runde entgegen.
- **Größe der Spielergruppen** – Wird die Mischung der Zweier-, Dreier- und Vierer-Spielergruppen nicht von vornherein organisiert, so können erhebliche Verzögerungen und Konflikte auf der Runde die Folge sein, da schnellere Spielergruppen es immer erwarten, durchgelassen zu werden.
- Realistische Richtlinien für die Spielgeschwindigkeit und Abdruck der Soll-Zeiten auf den Scorekarten dienen der gezielten Kommunikation mit den Spielern.

Platzgestaltung

- **Schwierigkeit** – Je schwerer ein Platz ist, desto länger dauern häufiger auch die Runden dort. Mit mehr oder weniger aufwändigen Änderungen des Platzes können teils beträchtliche Verbesserungen für das Spieltempo erreicht werden.
- **Abschläge** – Das Angebot von Abschlägen für jede Spielstärke kann Spieler unterstützen, ihre Runden zügig zu spielen.
- **Rough** – Während einer Golfrunde müssen häufig Bälle im Rough gesucht werden. Dies bedeutet nicht nur einen hohen zeitlichen Aufwand, sondern trägt auch zu viel Frust für die Spieler bei.
- **Bunker** – Die Anzahl der Bunker, ihr Design und ihre Länge auf der Spielbahn wirken sich auf das Spieltempo aus.
- **Grüns** – Die Spielgeschwindigkeit wird negativ beeinflusst, wenn Grüns stark unduliert sowie besonders schnell sind und die Löcher in der Nähe eines Gefälles liegen. Die Auswirkung der Kombination dieser Gegebenheiten macht das Einlochen für Golfer besonders schwer. Dadurch werden mehr Putts benötigt und die Runde dauert länger.
- **Lochpositionen** – Wenn es das Ziel ist, auf der Runde möglichst viel Zeit zu sparen, so sollte die Lochposition Fehler bei Annäherungsschlägen soweit es geht verzeihen helfen.

Spierverhalten

- **Information über erwartetes Spieltempo** – Spieler müssen darauf aufmerksam gemacht werden, welches Spieltempo von ihnen erwartet wird.
- **Aufmerksamkeit** – Durch aufmerksames Verhalten können Spieler zu zügigeren Runden beitragen.
- **Ready Golf** – Spieler sollten zu „Ready Golf“ ermutigt werden und es besteht Anlass zu der Annahme, dass diese Maßnahme, konsequent umgesetzt, das Spieltempo der gesamten Runde deutlich beschleunigt.
- **Ausbildung** – Als besonders wichtig wird es erachtet, bereits Einsteiger mit ihrer Platzreife über die Rücksichtnahme auf andere Spieler auf dem Platz zu informieren und entsprechend anzuleiten. Dies beinhaltet auch das zügige Spiel.
- **Wahl des Abschlags** – Die Auswahl der passenden Abschläge trägt nicht nur zu einem schnelleren Spieltempo bei, sie wirkt sich auch positiv auf den Spaßfaktor für die Spieler aus. Es kann dabei notwendig sein, Spieler zur Wahl des für sie individuell passenden Abschlags zu motivieren.
- Als grundlegender Hinweis an alle Spieler auf dem Platz gilt, stets Anschluss an die vorausspielende Gruppe zu halten.
- Übrigens: Ohne jede andere Maßnahme kann eine Runde um 26 Minuten und 40 Sekunden schneller gespielt werden, wenn jeder Spieler einer 4-er Gruppe mit beispielhaft jeweils 80 Schlägen pro Schlag nur 5 Sekunden einspart.



1. Einleitung

1.1 Die Problemstellung

Golf ist ein Sport, der naturgemäß länger zu spielen dauert, als viele andere Sportarten. Jede Verlängerung der Rundendauer führt infolgedessen zu einer bedeutenden Hürde, die Interessenten davon abhält, den Golfsport tatsächlich aufzunehmen und aktive Golfer daran hindert, häufiger einmal eine Runde zu spielen.

Es wird gemeinhin angenommen, dass eine gespielte Runde auf demselben Platz heute länger dauert, als früher. Ob dies tatsächlich der Fall ist, ist dabei fast unerheblich. Wichtig ist hingegen, ob ein großer Teil der Golfer eines bestimmten Platzes und Tages der Ansicht ist, dass die Spiel- oder Wartezeit auf der Runde extrem lang gewesen ist und sich dies negativ auf ihren Spielspaß ausgewirkt hat.

Wenn das Spieltempo zu einer Ursache für nachlassenden Spaß am Spiel wird, ist es zu einem Problem geworden, mit dem man sich befassen muss.

Bei der durch den R&A bereits 2015 erhobenen weltweiten Studie wurde ermittelt, dass 60 Prozent der 56.000 Golfer, die an der Studie teilgenommen hatten, mehr Spaß am Golfspiel hätten, wenn es weniger Zeit benötigen würde. Im Durchschnitt haben die befragten Spieler zweimal pro Woche Golf gespielt. Damit wird deutlich, dass gerade regelmäßig spielende Golfer ihre Runden gern in kürzerer Zeit spielen würden.

1.2 Zielsetzung des Handbuchs

Die Zielsetzung dieses Handbuchs ist es, eine Auswahl von möglichen Lösungen aufzuführen, die zu einer Beschleunigung der Golfunden führen können. Dieses Handbuch soll daher die Verantwortlichen jeder Golfanlage dabei unterstützen, die für den eigenen Platz geeigneten Maßnahmen zu ermitteln.

Wir können nicht versprechen, dass es für alle Golfanlagen eine einfache Lösung gibt. Nicht für jede Golfanlage sind dieselben Maßnahmen sinnvoll und „die eine hilfreiche Maßnahme für alle Golfplätze“ existiert nicht. Stattdessen gilt es, für jeden einzelnen Platz die lokalen, nationalen und internationalen Besonderheiten in Bezug auf den Platz selbst, die Spielformen, das übliche Spielniveau und der allgemeinen Witterungsbedingungen zu beachten. Für jede

Golfanlage müssen daher ganz individuelle Ziele und Maßnahmen erarbeitet werden. Diese müssen realistisch und darauf ausgerichtet sein, die Kundenzufriedenheit der Spieler zu verbessern.

Dennoch sind R&A und DGV davon überzeugt, dass es für jede Golfanlage Maßnahmen gibt, die geeignet sind, Verbesserungen zu erzielen. Es ist vielleicht nicht die eine Veränderung, die eine gravierende Änderung bewirkt, wenn jedoch mehrere der in diesem Handbuch zusammengestellten Möglichkeiten umgesetzt werden, kann eine deutliche Verbesserung erreicht werden. Einige der vorgestellten Maßnahmen könnten für eine Vielzahl der Golfanlagen zu aufwändig, die meisten Lösungen sollten jedoch für die Mehrzahl der Golfplätze anwendbar sein.



1.3 Die Vorteile einer verbesserten Spielgeschwindigkeit

Wie eingangs beschrieben, hätte die überwiegende Mehrzahl der Golfer noch mehr Spaß am Golfspiel, wenn sie weniger Zeit für das Spielen einer Runde benötigen würden. Es gibt nur wenige Spieler, denen es gefällt, langsam zu spielen oder während der Runde immer wieder einmal warten zu müssen, bevor sie ihren nächsten Schlag ausführen können. Allein im Interesse der Golfspieler ist es demnach schon sinnvoll, das Spieltempo zu steigern. Äußerst wichtig sind jedoch auch die zusätzlichen Vorteile eines zügigeren Spiels für die Verantwortlichen der Golfanlage. Es darf mit Sicherheit davon ausgegangen werden, dass Spieler einen Platz erneut spielen möchten oder diesen anderen Golfern empfehlen, wenn sie nicht übermäßig lange für das Spielen der Runde benötigt haben und nicht zu häufig warten mussten. Allein solche Empfehlungen wirken sich somit positiv auf finanzielle Aspekte aus. Zusätzlich zum Wiederholungsgeschäft durch die wiederkehrenden Gastspieler und das Halten der Mitglieder hat es sich gezeigt, dass Golfer bereit sind, im Durchschnitt 9,1 Prozent mehr Greenfee für eine deutliche Verbesserung des Tempos zu bezahlen, wobei „deutlich“ 15 bis 30 Minuten bedeutet. Dieselbe Studie zeigte, dass Spieler, die jünger als 40 Jahre sind, 14,2 Prozent mehr bezahlen würden. Somit wird deutlich, dass ein gutes Spieltempo sich förderlich auf den Wert des Produkts „Golf“ auswirkt und dieses möglicherweise noch steigert.



1.4 Das Vorgehen

Dieses Handbuch beinhaltet eine ganzheitliche Herangehensweise und basiert auf der Annahme, dass sich das Management einer Golfanlage, die Platzgestaltung und das Verhalten der Spieler zusammen auf die Spielgeschwindigkeit auswirken. Ein häufiger Irrglaube ist, dass es allein an den Spielern liegen würde. Tatsächlich wirken sich jedoch viele Einflüsse auf das Spieltempo aus, bevor das Verhalten der Spieler überhaupt eine Rolle spielt. Durch zu kurze Zeitfenster am ersten Abschlag wird der gesamte Platz überbelegt und Wartezeiten auf der Runde sind vorprogrammiert.

Häufig ist die Gestaltung von Golfplätzen für den Großteil der Spieler zu schwierig. Ein geringes Angebot von Abschlägen, die keine Auswahl entsprechend der Schlaglänge des Spielers zulässt, hohes

Rough in der Nähe von Fairways, das zu häufigem Ballverlust führt und übermäßig feste und schnelle Grüns sind nur einige Beispiele, die zu Verzögerungen und längeren Rundenzeiten führen. Natürlich können auch einzelne Spieler einen negativen Einfluss auf das Spieltempo haben, dieser könnte sich im Verhältnis zu der Auswirkung eines schlechten Managements und ungünstiger Platzgestaltung jedoch als eher gering erweisen.

Der Ansatz dieses Handbuchs ist es, alle drei für das Spieltempo relevanten Aspekte zu prüfen: das Management, die Platzgestaltung und das Spielerverhalten. Es besteht ein großer Vorteil darin, dass es drei mögliche Ursachen gibt, da so möglicherweise jede von ihnen zu der Lösung beitragen kann.



1.5 Datenerhebung

Vor der Umsetzung von Änderungen zur Verbesserung des Spieltempos, sollte zunächst mit den Nutzern der Golfanlage geklärt werden, ob das Tempo tatsächlich als ein Problem angesehen wird. Durch das Einholen von Meinungen zum Spieltempo kann geklärt werden, ob man sich mit dem Problem befassen muss. Es ist nicht sinnvoll, Zeit und Energie zur Verbesserung des Spieltempos aufzuwenden, wenn die meisten Golfer auf der Anlage glücklich und zufrieden mit der Rundendauer sind und nicht glauben, dass eine Beschleunigung ihren Spielspaß steigern könnte. Wenn es deutlich wird, dass allgemeine Unzufriedenheit in Bezug auf das Spieltempo herrscht, so ist es zunächst überragend wichtig, weitere Informationen über die Rundenzeiten zu erlangen, um klare Ziele zur Verbesserung setzen zu können. Solche Daten könnten auch Informationen dazu beinhalten, an welchen Wochentagen und zu welchen Tageszeiten für die Runden am wenigsten Zeit benötigt wird, wann es auf dem Platz ruhig oder voll ist, welche Gruppen von Golfern am schnellsten oder am langsamsten spielen, usw. Diese Daten können eine besonders wertvolle Quelle darstellen. So können dadurch zum Beispiel besonders ruhige Zeiten identifiziert werden, zu denen Einzelspieler oder Zweiergruppen, die gern besonders zügig spielen möchten, voraussichtlich die Möglichkeit dazu haben. Es könnte damit ermittelt werden, ob Gäste mehr Zeit für ihr Spiel benötigen und das Manage-

ment könnte Mitgliedern empfehlen, diese Zeiten zu vermeiden, wenn sie gern schneller spielen möchten. Mit der Datenerhebung kann untersucht werden, ob die Durchgangszeiten für das Spielen einiger Löcher oder auch für die komplette Runde, in Bezug auf die unterschiedlich großen Spielergruppen zu großzügig oder zu eng bemessen worden sind. Wenn auch die Witterungsbedingungen mit aufgeführt werden, kann ermittelt werden, dass der Platz sich zum Beispiel bei Wind deutlich schwieriger spielt und dass bei solchen Wetterlagen die Rundenzeiten entsprechend angepasst werden.

Datenerhebungen sollten als sinnvoller, wenn nicht sogar notwendiger Schritt vor der Umsetzung von Methoden zur Spielbeschleunigung angesehen werden. Damit wird gewährleistet, dass nachfolgende Maßnahmen aufgrund von Tatsachen anstatt bloßen Annahmen umgesetzt werden und es ermöglicht die Abschätzung konkreter Erfolgsaussichten.

Das Sammeln von Daten muss nicht kompliziert oder aufwändig sein. Schon das Notieren der Anzahl der Spieler je Gruppe am ersten Abschlag sowie der Zeit, die von der Gruppe benötigt wurde, um 18 Löcher zu spielen, ist sehr hilfreich. Dies kann durch den Starter oder eine Person im Pro-Shop oder Clubhaus durchgeführt werden.

Ein Musterblatt zur Datenerfassung finden Sie in Anhang A.



2. Management

2.1 Einführung

Die Ergebnisse der R&A Spieltempo-Studie zeigen, dass Spieler die Ursachen für längere Rundenzeiten kaum im Management begründet sehen, sondern eher dazu neigen, das Verhalten der Mitspieler für das Problem verantwortlich zu machen. Die Untersuchung zeigt jedoch deutlich, dass sich bestimmte Managementpraktiken sehr positiv auf das Tempo auswirken können, während andere zu erheblichen Problemen führen.

In diesem Abschnitt beleuchten wir daher Managementpraktiken, Richtlinien und Ideen, die in der Organisation des Spielbetriebs eingesetzt werden können, um einen zügigeren Spielfluss zu erreichen. Nicht alle diese Richtlinien sind dabei gleichermaßen für jede Golfanlage geeignet. Es muss daher individuell entschieden werden, welche davon für einen Golfplatz am besten geeignet sind.

2.2 Startintervalle

a Überbelegung des Platzes

Bei Untersuchungen des Spieltempos wurde festgestellt, dass die Überbelegung des Platzes einer der häufigsten Gründe für unnötig lange Rundenzeiten und inakzeptable Wartezeiten ist. Zu eng gelegte Startintervalle zwischen den Spielergruppen führen dazu, dass sich eine zu große Anzahl von Spielern gleichzeitig auf dem Platz befindet. In dieser Situation gibt es keine Maßnahme, die dazu geeignet wäre, die Rundenzeiten zu beschleunigen. In vielen Studien wurde der Spielfluss auf Golfplätzen beobachtet. Das folgende Beispiel verdeutlicht das Problem zu enger Startintervalle:

- Der Platz beginnt mit zwei mittellangen Par-4-Löchern, gefolgt von einem mittellangen Par-3-Loch.
- Für eine Spielergruppe bestehend aus drei Golfern sind folgende Zeiten vorgesehen:

- Loch 1: 12 Minuten
- Loch 2: 12 Minuten
- Loch 3: 9 Minuten

- Die Startintervalle betragen 8 Minuten.
- Wenn alle Spielergruppen die Löcher in der vorgesehenen Zeit beenden, muss bereits die zweite Spielergruppe am Abschlag des dritten Lochs für eine Minute warten, die dritte Spielergruppe sogar schon für zwei Minuten (siehe Tabelle).
- Die Wartezeit verlängert sich, je mehr Spielergruppen auf den Platz kommen.
- Werden bei demselben Beispiel die Startintervalle auf zehn Minuten angehoben, ergeben sich am dritten Abschlag keine Wartezeiten.

Abschlagszeit	1. Loch beendet (12 Minuten)	2. Loch beendet (12 Minuten)	3. Loch beendet (9 Minuten)
9.00 Uhr	9.12 Uhr	9.24 Uhr	9.33 Uhr
9.08 Uhr	9.20 Uhr	9.32 Uhr (1 Minute Verzögerung am Abschlag)	9.42 Uhr
9.16 Uhr	9.28 Uhr	9.40 Uhr (2 Minuten Verzögerung am Abschlag)	9.51 Uhr

Abschlagszeit	1. Loch beendet (12 Minuten)	2. Loch beendet (12 Minuten)	3. Loch beendet (9 Minuten)
9.00 Uhr	9.12 Uhr	9.24 Uhr	9.33 Uhr
9.10 Uhr	9.22 Uhr	9.34 Uhr (ohne Verzögerung)	9.43 Uhr
9.20 Uhr	9.32 Uhr	9.44 Uhr (ohne Verzögerung)	9.53 Uhr

Abb. 1 Beispiel für Verzögerung bei zu kurzen Startintervallen



Hierbei handelt es sich um ein sehr einfach dargestelltes Beispiel. Es kommt zwar immer wieder einmal vor, dass der Spielfluss ins Stocken gerät, als Grundlage für einen zügigen Spielfluss müssen jedoch ausreichend große Abschlagsintervalle gewährleistet werden. Nur so kann ein zügiger Spielfluss erreicht werden.

Die offensichtliche Frage ist damit die, nach den idealen Abschlagsintervallen. Die Antwort hierauf lautet, je größer, desto besser. Je nachdem, ob ein Club einer möglichst großen Anzahl von Mitgliedern die Möglichkeit zum Spielen einer Runde geben möchte, eine Anlage besonders viele auswärtige Gäste hat oder ein Turniervveranstalter 156 Spieler bei Tageslicht über die Runde bekommen muss; es gibt verschiedene Faktoren, die eine Ausdehnung der Intervalle begrenzen.

Während für Zweier-Gruppen ein Intervall von mindestens 8 Minuten empfohlen wird, gelten für Dreier-Gruppen Startabstände von mindestens 10 Minuten. Bei Vierer-Gruppen sollen die Intervalle eventuell sogar auf 11 oder 12 Minuten erhöht werden. Als Faustregel kann gelten, dass die Abschlagsintervalle nicht kürzer sein sollten, als die Zeit, die benötigt wird, um das am schnellsten zu spielende Loch der Runde zu beenden. Diese Regel ist besonders dann wichtig, wenn sich dieses Loch schon früh auf der Runde befindet.

Wenn der Platz von Zweier-, Dreier- und Vierer-Gruppen gemischt bespielt wird, so sollten die Intervalle auf die Vierergruppen ausgerichtet sein. Häufig besteht die Sorge, dass mit längeren Abschlagsintervallen die Anzahl der Gruppen reduziert wird, die den Platz an einem Tag spielen können und mit den Spielmöglichkeiten auch der potenzielle Umsatz reduziert wird. Da die Runden bei einem zügigeren Spielfluss jedoch auch schneller beendet werden, ist es damit auch später am Tag noch möglich, Runden anzubieten, die durch die Spieler vollständig beendet werden können. Zudem sind nur wenige Anlagen vollständig ausgelastet, so dass eine Verlängerung der Abschlagsintervalle kaum einen nennenswerten Einfluss auf die Anzahl der Spieler auf dem Platz hat, sehr wohl jedoch zu deren Spaß am Spiel beitragen kann. Selbst wenn die Anzahl der Spieler, die an einem bestimmten Tag die Runde spielen können, tatsächlich reduziert werden sollte, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass über einen längeren Zeitraum gesehen, mehr Spieler den Platz spielen werden, wenn sie dort Spaß haben und sich wohlfühlen. Unter dieser Voraussetzung könnten

die Spieler zudem durchaus dazu bereit sein, eine leichte Erhöhung des Greenfees zu akzeptieren.

b Startpausen

Auch bei entsprechenden Startintervallen können sich Verzögerungen auf der Runde ergeben. Situationen wie Ballsuche, besonders schwer oder besonders leicht zu spielende Löcher etc. führen zu höherem Zeitbedarf. Solche Verzögerungen können eliminiert oder zumindest gemildert werden, indem einzelne leere Startzeiten eingeplant werden, teilweise als „Startpausen“ bezeichnet. So kann es zum Beispiel sinnvoll sein, bei Abschlagsintervallen von 10 Minuten nach jeder zehnten Spielergruppe eine leere Startzeit einzuplanen. Alle 90 Minuten würde sich damit eine 10-minütige Pause ergeben. Mögliche Staus, die sich auf der Runde aufgebaut haben, können in dieser Zeit wieder reduziert werden. Ohne diese leeren Startzeiten ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sich Verzögerungen auf der Runde im Laufe des Tages stetig vergrößern.

c Nutzung von Abschlag 1 und 10

Um besonders viele Spieler eine Runde absolvieren zu lassen, können die Gruppen gleichzeitig an zwei verschiedenen Abschlägen beginnen, in der Regel am 1. und 10. Abschlag. Somit wird der Platz für den Tag in zwei Blöcken genutzt, einer am Vor- der andere am Nachmittag. Dadurch wird erreicht, dass sich eventuell am Vormittag aufgebaute Verzögerungen vollständig abgebaut haben, bevor die Runde am Nachmittag wieder startet. Ein Beispiel eines Startschemas finden Sie in Anhang B. Bei dem parallelen Start an zwei Abschlägen ist es wichtig, nicht zu viele Spielergruppen vom 1sten und 10ten Abschlag starten zu lassen, so dass die Spieler nach den ersten neun absolvierten Bahnen ihre Runde ohne Verzögerung auf den zweiten neun Bahnen fortsetzen können. Kommt es hierbei von am Vormittag zu Verzögerungen, so ist das Risiko groß, dass die Startzeiten für den Nachmittag nicht eingehalten werden können, was zu großer Frustration unter den Spielern führen würde.

d Kanonenstarts

Bei einem Kanonenstart beginnen die Spielergruppen ihre Runde gleichzeitig an mehreren oder allen Abschlägen des Platzes. Es ist eine effektive Methode, mehr Spieler in einer kürzeren Zeit die Runde spielen zu lassen, indem von Anfang an mehrere Spielbahnen genutzt werden, statt nach und nach am ersten Abschlag zu starten. Kanonenstarts werden in der Regel weniger wegen der Spielgeschwindigkeit genutzt, sondern viel mehr, um das gesamte Teil-

nehmerfeld etwa gleichzeitig die Runde beenden zu lassen. Dieses Verfahren erleichtert allen Spielern die Teilnahme an der Siegerehrung oder einer anderen Veranstaltung. Effiziente Organisation ist hierbei besonders wichtig um sicherzustellen, dass alle Spieler zur Startzeit an ihrem Abschlag bereitstehen. In Einzelfällen und bei weiter abgelegenen Abschlägen kann hier auch ein Shuttle-Service mit einem Golfcart hilfreich für die Spieler sein.

2.3 Anzahl der Spieler je Gruppe

Für eine aus vier Spielern bestehende Gruppe ist es selbstverständlich wahrscheinlicher, dass sie mehr Zeit für die Runde benötigt, als eine aus nur zwei oder drei Spielern bestehende Gruppe. Dies kann bei der Organisation des Spielbetriebs berücksichtigt werden, um durch die Reduzierung der Spieler je Gruppe eine Steigerung des Spieltempos zu erreichen. In den meisten Ländern ist es üblich, in Gruppen von bis zu vier Golfern zu spielen, nur in wenigen Ländern werden teilweise auch größere Gruppen erlaubt. Da die maximale Größe der Spielergruppen nicht durch die offiziellen Golfregeln festgelegt wird, ist es empfehlenswert, diesen Punkt in der Platzordnung der Golfanlage zu regeln.

Da mit der Größe der Spielergruppen auch die für das Spielen der Runde benötigte Zeit ansteigt, sollten

Da der Platz bei einem Kanonenstart von Anfang an voll ausgelastet ist, muss gerade bei dieser Startform viel Wert auf einen zügigen Spielfluss gelegt werden. Wie bei der parallelen Nutzung der Abschläge 1 und 10 wird auch bei einem Kanonenstart die Nutzung des Platzes am Vor- und Nachmittag ermöglicht.

einige Startblöcke für diejenigen Spieler reserviert werden, die ihre Runde zu zweit und damit schneller spielen wollen. Um zu vermeiden, dass diese Spieler auf Dreier- oder Vierer-Gruppen auflaufen, können für die kleineren Spielergruppen frühe Startzeiten reserviert werden. Auf einigen Plätzen ist es zum Beispiel üblich, vor 9 Uhr nur Zweier-Gruppen starten zu lassen.

Wird die Mischung der Zweier-, Dreier- und Vierer-Spielergruppen nicht von vornherein organisiert, so können erhebliche Verzögerungen und Konflikte auf der Runde die Folge sein, da schnellere Spielergruppen es immer erwarten, durchgelassen zu werden.

2.4 Spielformen

Es ist eine große Stärke des Golfsports, dass es viele verschiedene Spielformen gibt, die das Golfspiel abwechslungsreich gestalten und auch das Tempo beeinflussen können. Das Zählspiel, bei dem Spieler ihren Ball an jedem Loch einlochen müssen um ein vergleichbares Ergebnis zu erzielen, gilt als die langsamste Spielform. Alternative Zählspiel-Formen wie Stableford oder das Spiel gegen Par können die Runde bereits etwas beschleunigen, da die Spieler hier auch dann vergleichbare Ergebnisse erzielen, wenn sie nicht jedes einzelne Loch beenden. Um dies zu erreichen müssen die Spieler jedoch davon über-

zeugt werden, ihren Ball aufzuheben, wenn sie an einem Loch keine Punkte mehr erzielen können. Auch das Lochspiel wird häufig etwas schneller gespielt, da Schläge und Löcher hier geschenkt werden können. Bei Vierern spielen Partner abwechselnd einen Ball, so dass diese Spielform ein guter Weg ist, die sozialen Aspekte des Spiels zu betonen, während es zudem zu einem zügigeren Spieltempo beiträgt. Mit dieser Spielform (oder auch dem Vierer mit Auswahldrive) könnten auch aus vier Spielern bestehende Gruppen zu einer für Zweier-Gruppen reservierten Zeit, wie bereits oben beschrieben, abschlagen.



2.5 „Ready Golf“

„Ready Golf“ ist ein häufig genutzter Begriff, der anzeigt, dass Golfer spielen sollen, sobald sie dazu bereit sind, anstatt sich (im Zählspiel) streng an die Regel zu halten, dass immer derjenige Spieler mit dem nächsten Schlag an der Reihe ist, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt liegt.

Im Lochspiel ist „Ready Golf“ ungeeignet, da hierbei die Spielfolge ein wichtiger Aspekt der Strategie zwischen Spieler und Gegner ist. Im Zählspiel jedoch ist eine Änderung der Reihenfolge zum Zweck der Beschleunigung durchaus erlaubt. Nur eine absichtliche Veränderung der Spielfolge, mit dem Ziel, einem Spieler einen Vorteil zu verschaffen, ist nach den offiziellen Golfregeln untersagt. Auf dieser Grundlage sollten Spieler zu „Ready Golf“ ermutigt werden und es besteht Anlass zu der Annahme, dass diese Maßnahme das Spieltempo der gesamten Runde beschleunigt. So konnte in einer auf australischen Golfanlagen durchgeführten Studie ermittelt werden, dass auf 94 Prozent der teilnehmenden Plätze eine Beschleunigung des Spieltempos erreicht wurde, auf 25 Prozent der Anlagen wurde ein „befriedigender Erfolg“ erreicht.

Bei der Förderung von „Ready Golf“ müssen Spieler dennoch achtsam handeln, um sicherzustellen, dass durch das Spielen in geänderter Reihenfolge keine anderen Spieler gefährdet oder gestört werden. „Ready Golf“ darf zudem nicht mit der generellen Anforderung an Spieler verwechselt werden, für den nächsten Schlag bereit zu sein, sobald sie dazu an der Reihe sind. Ein Spieler sollte außerhalb der eigentlichen Spielfolge auch nur dann spielen, wenn der Spieler, der „eigentlich dran“ ist, erkennbar noch nicht spielbereit ist. Zwar gibt es keine offizielle Definition des Begriffs, in der Regel werden jedoch folgende Verhaltensweisen unter „Ready Golf“ verstanden:

- Der nächste Schlag eines Spielers soll ausgeführt werden, wenn dies ohne Gefährdung anderer Spieler möglich ist und der Spieler, der eigentlich zuerst an der Reihe wäre, noch erkennbar etwas Zeit für die Vorbereitung auf seinen Schlag benötigt.
- Spieler, die ihre Abschlüsse nicht so weit schlagen können, schlagen am Abschlag zuerst ab, während „Longhitter“ noch darauf warten müssen, bis die vorausgehende Spielergruppe außer Reichweite ist.
- Bereits abschlagen, wenn der Spieler, der eigentlich die Ehre hat, noch nicht bereit ist.
- Der eigene Ball soll gespielt werden, bevor einem Mitspieler in der Nähe geholfen wird, nach seinem verlorenen Ball zu suchen.
- Der eigene Ball soll eingelocht werden, auch wenn man dabei nah an der Spiellinie eines Mitspielers steht.
- Der eigene Ball soll gespielt werden, obwohl eigentlich zuerst der Spieler an der Reihe wäre, der soeben seinen Ball aus dem Bunker gespielt hat und dort nach mit dem Haken beschäftigt ist.
- Wenn der Ball eines Spielers über das Grün hinaus gerollt ist, benötigt der Spieler häufig zunächst etwas Zeit, um zu seinem Ball zu gelangen und zu entscheiden, wie er ihn spielen möchte. In der Zwischenzeit sollten andere Spieler ihre Bälle an der Vorderseite des Grüns bereits spielen, auch wenn sie bereits näher an der Fahne liegen.
- Das Ergebnis des letzten Lochs soll sofort bei Ankunft am folgenden Abschlag notiert werden. Nur der zuerst abschlagende Spieler, sollte zunächst seinen Ball abschlagen und erst danach das Ergebnis der letzten Bahn notieren.

Den Aushang „Ready Golf“, der bei Bedarf kopiert und aufgehängt werden kann, finden Sie in Anhang K.

2.6 Durchgangszeiten

Die Festsetzung von Durchgangszeiten für das Spielen von einem oder mehreren Löchern oder auch der gesamten Runde ist eine übliche Methode zur Beschleunigung des Spieltempos. Jede Spielergruppe bekommt damit einen objektiven Anhaltspunkt und kann jederzeit selbst feststellen, ob sie in einem angemessenen Tempo spielt. In Abhängigkeit von den jeweiligen Ressourcen einer Golfanlage, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Zeitvorgabe umzusetzen.

Die Soll-Zeit kann auf die Scorekarte gedruckt und bereits bei der Buchung der Abschlagszeit oder direkt beim Start kommuniziert werden. Auf vielen Golfplätzen hat es sich als sehr effektiv erwiesen, durch Schilder auf der Runde auf die Zeiterwartung hinzuweisen, wie z.B. mit dem Wortlaut „Bis zu diesem Punkt sollte Ihre Spielergruppe nicht mehr als 1 Std. und 15 Minuten benötigt haben.“ nach den ersten sechs Löchern. Ein Nachteil einer einheitli-

chen, vorgegebenen Spielzeit besteht jedoch darin, dass die unterschiedliche Anzahl der Spieler in einer Gruppe nicht berücksichtigt werden kann. Wird nur

eine einzige Zeitvorgabe angegeben, so muss diese für Vierer-Gruppen berechnet werden, um auf der Runde realistisch umsetzbar zu sein.

2.7 Einsatz von haupt- oder ehrenamtlichem Personal

Das Personal auf Golfanlagen kann sehr wertvoll für die Ermutigung zu einem zügigen Spieltempo sein. Wenn die Spieler bereits vor ihrer Runde einen Hinweis auf die erwartete Rundenzeit erhalten, oder auch während ihres Spiels höflich dazu ermutigt werden, bemühen sie sich deutlich häufiger darum, die vorgegebene Zeit zu erreichen.

a Empfang

Wenn Spieler sich vor ihrer Runde im Pro-Shop oder dem Büro anmelden müssen, können sie bereits vom dortigen Empfangspersonal über die erwartete Rundenzeit des Platzes oder ggf. auch des jeweiligen Tages informiert werden. Eine einfache Methode dazu ist es, die erwartete Zeit am schwarzen Brett auszuhängen, so dass das Empfangspersonal nur noch kurz darauf hinweisen muss. Ist ein Starter im Einsatz, so sollte auch dieser noch einmal darauf hinweisen. Erfahrungsgemäß wird ein Hinweis besser aufgenommen, wenn er unabhängig voneinander von zwei Personen erteilt wird, als nur von einer. Zudem haben mündliche Hinweise einen größeren Einfluss, als wenn eine Information nur schriftlich ausgehängt wird. Selbstverständlich ist die höfliche Ausdrucksform grundlegend und die Spieler sollten freundlich zu einem zügigen Spiel zu ermutigt werden.

b Starter

Die für die Organisation des Starts verantwortliche Person, sei es nun ein Starter oder der Pro des Clubs, ist üblicherweise die letzte Person, mit der die Spieler vor Beginn ihrer Runde sprechen. An dieser Stelle kann es hilfreich sein, die Spieler höflich auf die Zeitvorgabe hinzuweisen und sie ggf. mit Informationen zu unterstützen, die das zügige Spiel fördern, wie zum Beispiel „Ready Golf“ im Zählspiel. Aufgabe des Starters ist es zudem, dafür zu sorgen, dass die Spieler zur weder zu früh noch zu spät abschlagen, sondern genau zu der für sie angesetzten Abschlagszeit.

Als Beispiel finden Sie die Aufgaben eines Starters in DGV-Wettspielen in Anhang D.

c Caddies

Wenn der Einsatz von Caddies auf einem Platz üblich ist, so können auch diese das zügige Spieltempo unterstützen. Es mag verständlich erscheinen, dass Caddies ihre Spielergruppe nur ungern auf ein zu langsames Spieltempo hinweisen wollen, dies kann ihnen jedoch erleichtert werden, wenn bereits der Starter alle Spieler auf die Notwendigkeit des zügigen Spiels hingewiesen hat. Auch eine gute Ausbildung der Caddies kann zu einem schnelleren Spieltempo beitragen. So unterstützt ein guter Caddie die Spieler, indem er zügig zum nächsten Ball geht, Divots zurücklegt, Bunker harkt, die Fahne bedient und allgemeine Hinweise auf dem Platz gibt, wie die ideale Spielrichtung oder im richtigen Moment auch den Hinweis auf das Spielen eines provisorischen Balls.

d Vor-Caddies

Wenn es Löcher gibt, an denen häufig Bälle verloren gehen, wie zum Beispiel an Spielbahnen, an denen die Landezone nach dem Abschlag nicht einsehbar ist, so kann der Einsatz eines Vor-Caddies das Spieltempo beschleunigen. Es muss jedoch davon ausgegangen werden, dass dieser Service nur bei hochrangigen Turnieren mit einer großen Anzahl Freiwilliger realisiert werden kann.

e Greenkeeper

Arbeiten auf dem Platz lassen sich häufig nicht vermeiden. Greenkeeper sollten die Pflegearbeiten dennoch möglichst so durchzuführen, dass sie das Spieltempo dadurch nicht beeinträchtigen. Während es auf einem leeren Platz effizienter sein kann, die Spielbahnen nicht der Reihe nach, sondern durch Gruppierung von in der Nähe zueinander liegenden Spielbahnen zu mähen, ändert sich diese Situation häufig für den Fall, dass die Platzpflege vor Beginn des Spielbetriebs nicht vollständig abgeschlossen werden kann. In dieser Situation bietet es sich häufig an, die Bahnen in der Spielfolge zu mähen, um vor den Spielern zu bleiben. Starten die Spieler gleichzeitig am ersten und zehnten Abschlag, werden demnach auch für das Greenkeeping zwei Teams benötigt. Für das Greenkeeping kann es



alternativ sinnvoll sein, die frühesten Startzeiten auf einem Platz so zu vergeben, dass die Greenkeeper die Möglichkeit bekommen, ihre Arbeiten vor den ersten Spielern zu beenden.

f Marshals

Eine besonders effektive Möglichkeit, den zügigen Spielfluss sicherzustellen, ist der Einsatz von Marshals, die auf das Spieltempo aller Golfer auf der Runde achten. Ein Marshal kann nicht nur die Spieler zu einem schnelleren Tempo motivieren, sondern auch mögliche Probleme auf der Runde ermitteln und diese umgehend beheben. Eine gute Ausbildung der Marshals ist dabei von grundlegender Wichtigkeit, damit der Marshal kritische Situationen nicht nur erkennt, sondern auch dazu in der Lage ist, angemessen mit den Spielern auf der Runde umzugehen. Durch höfliches und freundliches Verhalten kann mehr erreicht werden, als durch sachliche Verwarnungen und gerade wenn Spieler dazu aufgefordert werden müssen, ihr Tempo zu steigern, ist viel Fingerspitzengefühl für die jeweilige Situation notwendig. Ein R&A-Muster einer Richtlinie für Marshals finden Sie in Anhang E, das Muster einer Durchgangszeiten-Tabelle in Anhang F.

g Ausschuss für Spieltempo

Um den ständigen Fokus auf das Spieltempo sicherzustellen, kann es hilfreich sein, eine hierfür verantwortliche Person oder einen Ausschuss zu benennen. Wenn eine Golfanlage regelmäßig mit dem Thema Spieltempo konfrontiert wird und die Situation tatsächlich verbessern möchte, ist es sinnvoll, jemanden mit der Aufgabe kontinuierlich zu betrauen. Dies zeigt, dass die betreffende Golfanlage das Thema ernst nimmt und es eine Person gibt, die Anregungen dazu aufnimmt.

h Referees

Es ist selbstverständlich Teil der Aufgaben eines Referees, für ein zügiges Spieltempo zu sorgen. Referees sollten einschreiten, sobald sich Verzögerungen ergeben und alle von der Spielleitung erlassenen Wettspielbedingungen umsetzen. Weitere Anleitungen zu Bedingungen des Spieltempos folgen an späterer Stelle in diesem Handbuch.

2.8 Kommunikation und Kontakt mit Spielern

Die Kommunikation mit Spielern durch die Clubverantwortlichen, wie den Empfang, Pro, Starter etc. kann ein Schlüsselfaktor zur Sicherstellung eines zügigen Spieltempos sein. Diese Kommunikation kann folgende Formen beinhalten:

a Ausbildung

Neue Mitglieder und Nachwuchsgolfer müssen eventuell über das Spieltempo informiert werden und es sollte somit die Rolle der verschiedenen Verantwortlichen des Managements (Clubverantwortliche, Professionals, Nationalverbände etc.) sein, sicherzustellen, dass deutliche, hilfreiche und freundliche Anleitung zum Spieltempo zur Verfügung gestellt wird. Als besonders wichtig wird es in dem Zusammenhang erachtet, bereits Einsteiger vor ihrer Platzreife über die Rücksichtnahme auf andere Spieler auf dem Platz zu informieren und entsprechend anzuleiten. Dies beinhaltet auch das zügige Spiel.

b Erwartungen

Spieler müssen darauf aufmerksam gemacht werden, welches Spieltempo von ihnen erwartet wird. Dies sollte taktvoll aber deutlich passieren. Die Erwartun-

gen müssen realistisch sein und möglichst den sich verändernden Faktoren angepasst werden, wie etwa die Anzahl der Spieler je Gruppe, die Spielform, das aktuelle Wetter (bei extremen Bedingungen kann mehr Zeit benötigt werden), etc.

c Abschlagsauswahl entsprechend der Spielstärke

Der Abschlag, den ein Spieler für seine Runde auswählt, kann einen gravierenden Einfluss auf das Spieltempo haben. Wenn Spieler von einem Abschlag spielen, dem sie aufgrund ihrer Leistungsstärke nicht gewachsen sind, so leidet darunter nicht nur ihr Spaß am Spiel, auch das Spieltempo kann dadurch beeinträchtigt werden. Gäste die den Platz noch nicht kennen, sollten durch ein ausgewähltes Mitglied der Belegschaft zur passenden Auswahl des Abschlags angeleitet werden. Dieses Thema wird unter dem Punkt „Golfplatz“ genauer erörtert.

d Generelle Anleitung zum Platz

Wenn Spieler sich auf dem Platz nicht auskennen, kann eine generelle Anleitung für sie hilfreich sein. Gibt es zum Beispiel Löcher, auf denen die Bälle häufig verloren gehen, kann der Starter die Spieler

darauf hinweisen, bei einem schlecht getroffenen Ball dort einen provisorischen Ball zu spielen. Wenn es Ausgrenzen oder Wasserhindernisse gibt, die vom Abschlag oder Tee aus nicht sichtbar sind, können Spieler darüber informiert werden. Wenn der Bahnenverlauf auf einem Golfplatz unübersichtlich ist, sollten Spieler bereits vor dem Betreten des Grüns eine Information erhalten, in welche Richtung sie das Grün nach Beendigung des Lochs verlassen müssen um zum nächsten Abschlag zu gelangen.

e Wegweiser

Zusätzlich zu einer mündlichen Anleitung, sind deutliche Wegweiser an ausgewählten Stellen des Platzes hilfreich. Diese ermöglichen es den Spielern, sich zügiger auf dem Platz zu bewegen. Das gilt ganz besonders für Golfplätze, auf denen der Bahnenverlauf nicht offensichtlich ist und Spieler nach der Beendigung eines Grüns dieses eventuell auf der falschen Seite verlassen.

f Verfahren zum Heranspielenlassen

Gibt es mit dem Abschlag erreichbare Par-4-Löcher oder Par-3-Löcher, an denen es häufig zu Verzögerungen kommt, so kann durch das Clubmanagement dort ein Verfahren zum Heranspielenlassen eingeführt werden. Heranspielenlassen bedeutet, dass die Spieler auf dem Grün in sicherer Distanz an die Seite treten, sobald ihre Bälle auf dem Grün liegen, damit die nachfolgenden Spieler auf dem Abschlag bereits ihren ersten Schlag spielen können. Eine deutliche Erklärung auf Schildern ist in dieser Situation wichtig, um sicherzustellen, dass alle Spieler das Verfahren verstehen und wie sie es umsetzen sollen. Obwohl dieses Verfahren nicht unbedingt die Rundendauer verringert, hilft es, die Wartezeiten und die damit verbundenen Frustrationen zu reduzieren. Weitere Informationen dazu finden Sie im Anhang G.

g Gastronomie auf dem Platz

Wird auf dem Platz Gastronomie betrieben, wie etwa ein Halfway-Haus, so sollten Spieler deutlich über die zeitliche Erwartung der Nutzung informiert werden. Wenn die Spielergruppen das Halfway-Haus für eine uneinheitliche Dauer nutzen (z.B. eine Spielergruppe für zehn Minuten, obwohl nur eine Pause von fünf Minuten vorgesehen ist) so hat dies einen negativen Einfluss auf das Spieltempo.

h Unterscheidung zwischen Mitgliedern und Gästen

Auf einigen Golfanlagen wurden Daten ausgewertet, die belegen, dass Gäste eines Golfplatzes etwas länger zum Spielen der Runde benötigen, als eigene Mitglieder. Dies entspricht der Erwartung, nach der

Gäste sich auf dem Platz nicht auskennen. Außerdem möchten Gäste häufig ein Zählspielergebnis erreichen (was für Mitglieder, die den Platz regelmäßig spielen, nicht immer notwendig erscheint). Alle Clubverantwortliche müssen sich dessen bewusst sein, dass es sich hierbei um ein übliches und generell auch akzeptables Verhalten handelt. Dennoch kann auch Gastspielern in angemessener Weise erklärt werden, welche zeitlichen Erwartungen sie trotz aller Zugeständnisse erfüllen sollen. Ebenso müssen die Verantwortlichen der Golfanlage die Erwartungen ihrer Mitglieder berücksichtigen, die zwischen den Gästegruppen spielen und sie bitten, etwas Geduld für die Gäste aufzubringen.

i Spielstärkennachweis / Mindesthandicap

Spieler mit hohen Handicaps benötigen nicht unbedingt länger für ihr Spiel als diejenigen mit einem niedrigen Handicap oder auch Elite-Spieler, es gibt jedoch einige Plätze, die für Golfer mit einer gewissen Spielstärke schlicht zu schwer zu spielen sind. Für solche Plätze könnte die Einführung eines Mindesthandicaps in Erwägung gezogen werden. Wenn eine solche Richtlinie eingeführt wird, muss diese allen Gästen bereits vor ihrem Besuch des Golfplatzes deutlich gemacht werden. Zudem müssen die Spieler darüber informiert werden, dass sie ihr Handicap vor Beginn der Runde nachweisen müssen. Wenn eine Golfanlage ein Mindesthandicap festlegt, sollte die Einhaltung auch strikt befolgt werden. Andernfalls würde es zu Frustration unter den Spielern auf dem Platz führen, falls dort Probleme durch Spieler verursacht werden, die ganz deutlich nicht dazu in der Lage sind, den vorgegebenen Anforderungen zu entsprechen.



2.9 Verhinderung langsamen Spiels

Jede Spielergruppe, die höflich darum gebeten wird, ihr Spieltempo zu erhöhen, sei es durch den Marshal, eine andere Spielergruppe oder einen Referee, wird dieser Bitte hoffentlich ohne die Notwendigkeit weiterer Sanktionen nachkommen. Dies ist jedoch nicht immer der Fall und Clubverantwortliche müssen sich mit der Frage befassen, ob und welche weiteren Maßnahmen gegen den oder die Spieler ergriffen werden können, die das langsame Spiel verursacht haben. Verschiedene Richtlinien zum Spieltempo, inklusive der Strafen für den Verstoß gegen diese, werden nachstehend aufgeführt. Beispiele für Sanktionen, die verhängt werden können sind wie folgt:

Für Gastspieler:

- Bitte, den Platz zu verlassen (mit oder ohne Greenfee-Erstattung, je nach Vereinbarung zum Zeitpunkt der Buchung),
- Ankündigung, dass zukünftig keine weiteren Abschlagszeiten erteilt werden,
- Information an den Heimatclub über das unakzeptable Spieltempo oder

Für Mitglieder:

- Sperrung der Platznutzung für einen festgelegten Zeitraum,

- Einteilung in letzte Spielergruppe bei Turnieren für einen festgelegten Zeitraum
- Strafen nach Regel 6-7 für unangemessene Verzögerung/langsames Spiel verhängen oder

Will man keine Sanktionen verhängen, empfiehlt sich zumindest ein gezieltes und ernsthaftes Gespräch um den Spieler auf die Probleme des langsamen Spiels und seine Möglichkeiten zur Steigerung des Spieltempos hinzuweisen.

Es ist nicht der Zweck dieses Handbuchs, harte Strafen für langsames Spiel zu fördern und R&A sowie DGV empfehlen eine vernünftige und taktvolle Nutzung der genannten Maßnahmen. Wenn Spielergruppen jedoch wiederholt langsames Spiel verursachen und auch nach mehrfacher Aufforderung ihr Verhalten nicht ändern, ist es vollkommen angemessen, zum Wohle aller anderen Spieler auf dem Platz, weitere disziplinäre Maßnahmen zu ergreifen. Hierbei ist zu beachten, dass für jegliche Sanktionen eine rechtliche Grundlage bestehen muss. Grundlage im Verein ist stets eine konkrete Regelung in einer Vereinsordnung (Platzordnung, Spielordnung, Hausordnung), die ihrerseits einer Verankerung in der Vereinssatzung bedarf. Bei anderen Rechtsformen (Betreibergesellschaft) bedarf es einer Regelung im Spielrechtsvertrag.

2.10 Anreiz für zügiges Spiel schaffen

Eine Alternative zur Verhängung von Sanktionen gegen langsames Spiel ist es, Anreize für ein zügiges Spiel zu schaffen. Dies wurde durch einige Golfanlagen bereits erfolgreich umgesetzt und Beispiele dieser Anreize für Spieler oder Spielergruppen, die ihre Runde in der vorgegebenen Zeit gespielt haben, sind wie folgt:

- Reduziertes Greenfee für die nächste Runde
- Erstattung eines Teils des Greenfees in Abhängigkeit von der Zeit, die durch die Spieler auf der Runde eingespart worden ist
- Ein kostenloses Getränk in der Gastronomie
- Ein kostenloser Golfball oder andere angemessene Geschenke aus dem Pro-Shop



2.11 Richtlinie zur Spielgeschwindigkeit

In den offiziellen Golfregeln ist Regel 6-7 die für unangemessene Verzögerung und langsames Spiel relevante Regel. Sie besagt, dass der Spieler ohne unangemessene Verzögerung spielen muss sowie unter Einhaltung der Richtlinien für die Spielgeschwindigkeit, falls diese durch die Spielleitung in Kraft gesetzt worden ist.

Die Strafe für einen Verstoß gegen Regel 6-7 ist Lochverlust im Lochspiel und zwei Strafschläge im Zählspiel sowie der Disqualifikation im Wiederholungsfall. Anmerkung 2 zu Regel 6-7 lautet wie folgt:

„Zur Verhinderung langsamen Spiels darf die Spielleitung in den Wettspielbedingungen (Regel 33-1) Richtlinien für das Spieltempo erlassen, einschließlich zulässiger Höchstzeiten zur Vollendung einer festgesetzten Runde, eines Lochs oder eines Schlags.

Im Lochspiel darf die Spielleitung in einer solchen Bedingung die Strafe für einen Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändern:

Erster Verstoß – Lochverlust
Zweiter Verstoß – Lochverlust
Bei anschließendem Verstoß – Disqualifikation

Im Zählspiel darf die Spielleitung in einer solchen Bedingung die Strafe für Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändern:

Erster Verstoß – Ein Schlag
Zweiter Verstoß – Zwei Schläge
Bei anschließendem Verstoß – Disqualifikation

Es sollte dabei beachtet werden, dass als erster Verstoß aufgrund vieler Spielgeschwindigkeitsrichtlinien erst eine Verzögerung gewertet wird, die nach einer zunächst ausgesprochenen Verwarnung auftritt. Es ist Angelegenheit jeder Spielleitung eines Wettspiels sowie der Clubverantwortlichen einer Golfanlage, ihre eigenen Richtlinien für die Spielgeschwindigkeit zu formulieren. In der Praxis hängt der Inhalt solcher Richtlinien und ihre erfolgreiche Umsetzung häufig von der Anzahl der Personen ab, die ihre Einhaltung überwachen.

Bei R&A- oder DGV-Meisterschaften gibt es eine ausreichende Anzahl Offizieller, die es ermöglichen, eine lochweise Richtlinie festzulegen und eine Zeitnahme für einzelne Schläge durchzuführen, falls eine Spielergruppe ihre Position auf dem Platz nicht halten kann und hinter ihrer Zeit zurückliegt.

In Anhang H finden Sie als Beispiel eine Richtlinie zur Spielgeschwindigkeit, die bei DGV-Meisterschaften

genutzt wird. Ähnliche Richtlinien gelten auf den meisten Professional-Tour-Wettspielen. Es ist jedoch nicht wahrscheinlich, dass solche eine Richtlinie auch auf Clubebene erfolgreich umgesetzt werden kann. Wenn eine Golfanlage Probleme mit der Spielgeschwindigkeit feststellt, könnte es daher notwendig sein, einfache Bedingungen zu formulieren, in denen das Management zeitliche Vorgaben definiert, die für Spieler zur Beendigung ihrer Runde und/oder einer bestimmten Anzahl von Löchern (die von der Anzahl der Spieler je Gruppe und der Spielform abhängen) angemessen sind. Unter dieser Bedingung zieht sich jeder Spieler Strafe zu, wenn seine Gruppe die vorgegebene Zeit überschreitet und die Position auf dem Platz nicht halten kann.



So kann die Spielleitung zum Beispiel entscheiden, dass eine aus drei Spielern bestehende Spielergruppe im Zählspiel nicht mehr als 1 Stunde und 45 Minuten für das Spielen der ersten neun Löcher benötigen sollte. Sie könnte weiterhin festlegen, dass jeder der drei Spieler sich weitere zwei Strafschläge zuzieht, wenn die Spielergruppe auf den zweiten neun Löchern noch immer hinter ihrer Zeit und Position auf dem Platz zurückliegt.

Das Problem bei solcher Regelung liegt darin, dass jeder Spieler einer Gruppe für den Regelverstoß bestraft wird ohne dass dabei die individuelle Verantwortung berücksichtigt werden kann. Einzelne Spieler können somit ganz schuldlos davon betroffen sein. Dennoch unterstützt das Verfahren die Selbstregulierung durch die Gruppe, indem langsamere Golfer durch die anderen Spieler ihrer Gruppe zur Verbesserung ihres Spieltempos angehalten werden.



Es gibt verschiedene Praktiken, die durch die Verantwortlichen übernommen und je nach der individuellen Clubsituation angepasst werden können. Als sehr erfolgreich wurde ein Kontrollstellen-System beobachtet, bei dem die Spielergruppen ihre Durchgangszeiten auf dem Platz an bestimmten Stellen erfasst haben. Der Vorteil solch einer Regelung besteht darin, dass die Spielergruppe selbst feststellt, wie sie in der Zeit liegt und es bietet eine praktische Möglichkeit, langsamere Spieler zur Spielbeschleunigung aufzufordern.

Auf den meisten Golfanlagen ist systematisches Ausprobieren die beste Möglichkeit, um eine für Wettspiele am besten geeignete Regelung zu ermitteln. In einigen Teilen Europas ist es sogar üblich, die Rundenzeiten jeder Spielergruppe am schwarzen Brett auszuhängen. Dies soll besonders für Clubmitglieder ein Ansporn zum zügigen Spiel sein. Sicher können auch andere effektive Regelungen zur Förderung des zügigen Spiels gefunden werden, die dazu beitragen, den Spaß am Golfsport für alle Beteiligten beträchtlich zu steigern.

2.12 Eigenverantwortung der Spieler

Häufig ist es schwierig für das Management einer Golfanlage, ausreichend Mittel für die Überwachung der Spielgeschwindigkeit bereit zu stellen, oder für einen Club einen Marshal zur Unterstützung einzustellen.

Unter diesen Umständen können Clubverantwortliche die Spieler dazu auffordern, sich gegenseitig zu einem zügigeren Spiel anzuhalten.



3. Der Golfplatz

3.1 Einführung

Die Lage eines Golfplatzes, Natur, Aufbau und Design haben einen maßgeblichen Einfluss auf die Zeit, die für eine Runde Golf dort benötigt wird. Zwar sollen Golfplätze eine Herausforderung für Spieler bedeuten und gerade diese Herausforderung stellt eine dauerhafte Attraktivität des Golfsports dar, es muss jedoch auch das durchschnittliche Spielpotenzial von Golfern in Deutschland beachtet werden. Während Herren durchschnittlich mit Handicap 30,2 geführt werden, liegt das durchschnittliche Handicap von Damen bei 35,4. Das bedeutet, dass der Durchschnittsgolfer selbst dann, wenn er tatsächlich sein Handicap spielt, ein Ergebnis deutlich oberhalb des

Bogey-Bereichs erzielt. Für die meisten Spieler stellt der Golfsport an sich also bereits genug Herausforderung dar, ohne dass der Platz übermäßig schwer zu spielen ist.

Für das vorgabenwirksame Spiel wird die Schwierigkeit der einzelnen Plätze durch das Course Rating ausgeglichen. Je schwerer ein Platz jedoch ist, desto länger dauern häufiger auch die Runden dort. Mit mehr oder weniger aufwändigen Änderungen des Platzes können teils beträchtliche Verbesserungen für das Spieltempo erreicht werden.

3.2 Abschläge

a Auswahl

Bei der Auswahl der Abschläge sollte die Spielstärke und Schlaglänge der Spieler berücksichtigt werden. Eine angemessene Auswahl von Abschlägen an jedem Loch ermöglicht es den Spielern, bzw. in Turnieren auch der Spielleitung, für jeden Spieler den passenden Abschlag zur Verfügung zu stellen. Während Spieler mit niedrigen Handicaps sich beim Spiel von den vorderen Abschlägen unterfordert fühlen, sind Golfer mit hohen Handicaps dem Spiel von den hinteren Abschlägen nicht gewachsen. Die Auswahl der passenden Abschläge trägt nicht nur zu einem schnelleren Spieltempo bei, sie wirkt sich auch positiv auf den Spaßfaktor für die Spieler aus. Es kann dabei notwendig sein, Spieler zur Wahl des angemessenen Abschlags zu motivieren. Nicht selten besteht der Wunsch, die volle Länge des Platzes zu spielen, obwohl die Spielstärke des einzelnen Golfers hierfür noch nicht ausreicht.

Häufig sind die Entfernungen zwischen den verschiedenen Abschlagsfarben so groß, dass Spieler eher dazu tendieren, einen Platz zu spielen, der länger ist, als er ihrer tatsächlichen Spielstärke entspricht. Wenn beispielsweise eine Gruppe Herren mit Handicaps zwischen 18 und 36 auf die Runde geht und sie dafür die Wahl zwischen roten und gelben Abschlägen haben, so werden vermutlich alle Spieler von den gelben Abschlägen spielen wollen, sobald einer von ihnen sich dazu entschließt. Werden auf diesem Platz zwischen den roten und gelben Abschlägen zusätzlich blaue Abschläge angeboten, so können diese von den Spielern mit den höheren Handicaps genutzt werden. Alle Spieler würden somit eine für sie angemessene Länge spielen.

b Geschlechtsneutrale Bezeichnung

Umgangssprachlich werden rote Abschläge häufig noch immer als „Damenabschläge“ und gelbe Abschläge als „Herrenabschläge“ bezeichnet. Diese Ausdrucksweise macht es nahezu unmöglich, Herren dazu zu bewegen, die roten Abschläge zu nutzen, selbst wenn ihr Spiel und die Freude an der Runde davon deutlich profitieren würden. Zwar ist es traditionell üblich, dass Damen von roten und Herren von gelben Abschlägen spielen und dies entspricht auch den Mindestanforderungen des Course Ratings an einen Platz, dennoch sollte für die Auswahl der Abschläge ausschließlich die Spielstärke relevant sein und nicht das Geschlecht des Spielers. Bis auf weiße und schwarze Abschläge, die aufgrund der Länge den weiter schlagenden Herren vorbehalten sind, können bis zu 5.800 Meter Länge alle Abschlagsfarben ein Course Rating für Damen und Herren erhalten.

Ohne die geschlechtsspezifische Bezeichnung kann jeder Spieler von dem zu seinem Spielpotenzial passenden Abschlag spielen. In Turnieren wählt die Spielleitung die zu nutzenden Abschläge aufgrund der Vorgaben aus.

Wichtig ist es hierbei jedoch zu beachten, dass für das vorgabenwirksame Spiel unterschiedliche Course-Rating-Werte für Damen und Herren genutzt werden, so dass für alle gemeinsam genutzten Abschläge ein Course Rating für beide Geschlechter erstellt werden muss. Ratings für Damen sind dabei nur bis zu einer Länge von maximal 5.800 Metern sinnvoll. Insgesamt stehen folgende Abschlagsfarben (in genannter Reihenfolge) zur Verfügung:



Grün	Junior Tees	Damen / Herren
Orange	Vordere Abschlüge	Damen / Herren
Rot	Vordere Standardabschlüge	Damen / Herren
Blau	Mittlere Abschlüge	Damen / Herren
Gelb	Hintere Standardabschlüge	Damen / Herren
Weiß	Hintere Abschlüge	Nur für Herren
Schwarz (ab 6.300 m Länge)	Meisterschaftsabschlüge	Nur für Herren

Abb. 2 Geschlechtsneutrale Bezeichnung der Abschlüge

Gerade unter Senioren, deren Schlaglänge spürbar nachlässt, und für Kinder, die noch als Anfänger spielen, wird häufig der Wunsch geäußert, die vorderen Abschlüge nutzen zu können. Unter Beachtung der Rating-Werte für Herren ist es ratsam, den betreffenden Spielern die vorderen Abschlüge anzubieten. Sie werden von dort nicht nur schneller spielen können, sondern auch mehr Spaß und bessere Erfolgserlebnisse haben.

c Setzen von Abschlagsmarkierungen

Die Abschlagsmarkierungen sollten tagesaktuell je nach aktuellen Gegebenheiten versetzt werden. So ist es bei Gegenwind häufig sinnvoll, den Bereich innerhalb von zehn Metern vor dem Messpunkt zu nutzen (bei Par 3 treffen Spieler so eher trotz des Windes das Grün). Nicht immer ist aber das Verkürzen der Runde förderlich für zügiges Spiel: Im Gegensatz dazu kann es bei Rückenwind eher hilfreich sein, die Abschlagsmarkierungen zehn Meter hinter den Messpunkt zu setzen (z.B. falls Spieler an einem Par-4-Loch andernfalls direkt vom Abschlag das Grün anspielen und dafür warten müssten, bis es vor ihrem Schlag von der vorherigen Spielergruppe verlassen wird). Eine Verlängerung der Spieldistanz kann in diesem Fall zu einer höheren Spielgeschwindigkeit beitragen.

Neben der Spielstärke der Golfer muss bei der Gestaltung der Abschlüge auch das Layout der Spielbahnen und die Art und Weise, auf die das Loch üblicherweise gespielt werden sollte, berücksichtigt werden. Dies könnte auch das Einrichten einer Anzahl von Löchern beinhalten, auf denen Spieler eher mit kurzen Eisen statt langen Hölzern das Grün anspielen. Das gilt besonders für Spielbahnen, an denen das Grün für das steile, hohe Anspiel anstatt niedrigen, lang auslaufenden Bällen geeignet ist. Wenn es auf dem Platz Bereiche gibt, die überspielt werden müssen, wie zum Beispiel Wasserhinder-

nisse, Bunker, Rough etc., so sollten die Abschlüge es den Spielern aller Spielstärken ermöglichen, den Schlag mit einem gut getroffenen Ball erfolgreich zu spielen. Gleiches gilt auch für Spielbahnen, an denen bestimmte Bereiche beim Grünanspiel überspielt werden müssen.

d Vermeidung von Nadelöhren

Das Layout des Platzes kann dazu beitragen, Nadelöhre oder Engpässe auf dem Platz zu vermeiden oder die Bildung von Staus sogar noch zu fördern. Während ein Umbau des Platzes mit einem hohen Aufwand verbunden ist, kann schon das bewusste Platzieren der Abschlagsmarkierungen zur Vermeidung von Staus beitragen.

Wird zum Beispiel ein Loch als ein langes Par-3 gespielt, lässt sich die Wartezeit auf dem Abschlag eventuell dadurch verkürzen, dass er weiter nach vorn gelegt wird. Somit sind weniger Schläge rund um das Grün notwendig und das Loch kann in kürzerer Zeit beendet werden.

Es ist jedoch nicht immer nur eine Längenreduzierung, die Wartezeiten verkürzt. Wenn bei einem Par-4 von bestimmten Abschlügen und bei günstigen Windverhältnissen das Grün angespielt werden kann, könnten diese Abschlüge so weit nach hinten gesteckt werden, dass das Grün in jedem Fall für alle Spieler erst mit dem zweiten Schlag erreicht werden kann. So wird vermieden, dass Spieler auf dem Abschlag darauf warten, das Grün direkt anspielen zu können.

Alternativ können die Spieler an langen Par-3- oder besonders kurzen Par-4-Löchern durch deutliche Hinweisschilder auf dem Abschlag und vor dem Grün darauf hingewiesen werden, dass sie vor Betreten des Grüns für einen Moment zur Seite treten und die nachfolgende Spielergruppe abschlagen lassen, bevor sie ihre auf dem Grün liegenden Bälle spielen (Heranspielenlassen).

e Weg vom Grün zum nächsten Abschlag

Wenn viel Zeit für den Weg von einem Grün zum nächsten Abschlag benötigt wird, trägt dies spürbar zu der für die gesamte Runde benötigte Zeit bei. Besonders an Tagen, an denen das Spieltempo eine wichtige Rolle spielt, sollten Abschlüsse genutzt werden, die möglichst nah am Grün liegen. Die weiter entfernt liegenden Abschlüsse sollten dabei auch nicht als Option für Spieler angeboten werden,

es sei denn, deren Nutzung könnte das Spiel auch beschleunigen. Idealerweise sollten zwischen einem Grün und dem nächsten Abschlag möglichst kurze Wege liegen. In Einzelfällen kann es auch sinnvoll sein, die Reihenfolge der Spielbahnen eines Platzes neu festzulegen. Hierbei müssen jedoch nicht nur die Sicherheitsaspekte, sondern auch eventuelle Änderungen des Course Ratings beachtet werden.

3.3 Fairwaybreite und Höhe des Roughs

Während einer Golfrunde müssen häufig Bälle im Rough gesucht werden. Dies bedeutet nicht nur einen hohen zeitlichen Aufwand, sondern trägt auch zu viel Frust für die Spieler bei. Diese Suchzeit kann wie folgt reduziert werden:

- Verbreiterung der Fairways, damit Spieler den Ball leichter auf dem Fairway halten können (besonders die ersten 110 Meter hinter dem Abschlag können für Spieler mit höheren Handicaps hilfreich sein – eine Änderung in diesem Bereich beeinflusst nicht das Course Rating des Platzes)
- Semi-Rough verbreitern, damit ein Ball dort gebremst wird, bevor er in das Hard-Rough weiter rollen kann (Aufgrund der Häufigkeit und Geschwindigkeit, mit der Roughs im Gegensatz zu Fairways gemäht werden können, ist diese Maßnahme in der Regel weniger kostenintensiv, als eine Verbreiterung der Fairways)
- Rough-Flächen vor dem Abschlag überspielbar gestalten, um Spielern das Erreichen des Fairways zu erleichtern
- Reduzierung der Schwierigkeit des Roughs, so dass es zwar weiterhin eine Herausforderung für den Spieler darstellt, die Bälle jedoch nicht spurlos verschluckt
- Aufstellen von Markierungspfosten im Rough, die es Spielern an besonders unübersichtlichen Stellen erleichtern, sich den Bereich zu merken, in dem ihr Ball gelandet ist

Auf breiteren Fairways werden Bälle schneller gefunden und können leichter weitergespielt werden. Das trägt zu einem zügigeren Spiel und mehr Spielspaß der Golfer bei.

Auch die Graslänge rund um das Grün kann zu der für die Runde benötigten Zeit beitragen. Selbst wenn das Rough in der Nähe des Grüns nicht lang genug ist, um den Ball darin zu verlieren, sind viele Spieler

nicht dazu in der Lage sein, ihren Chip so zu kontrollieren, dass sie den Ball in der Nähe des Lochs platzieren können oder ihn eventuell nicht einmal auf dem Grün landen können. Eine Reduzierung der Grashöhe rund um das Grün hilft Spielern zu einfacheren Chips oder ermöglicht auch das kontrollierte Putten von außerhalb des Grüns. In jedem Fall wird die zum Beenden des Lochs benötigte Zeit reduziert.

Neben den für die Spielgeschwindigkeit ausschlaggebenden Aspekten der Graslänge dürfen jedoch auch Flora und Fauna nicht außer Betracht bleiben. Natürliches Rough bietet einen wichtigen Lebensraum für Tiere und Pflanzen und auf jeder Golfanlage sollte der Naturschutz mit den Anforderungen des Spielbetriebs abgewogen werden. Eine sorgfältige Betrachtung der eigenen Golfanlage könnte an bisher kurzgemähten Flächen auch zu dem Ergebnis kommen, dass diese kaum ins Spiel kommen und zukünftig länger wachsen können. Bevor Änderungen an der Platzpflege vorgenommen werden, muss jedoch geklärt werden, welche Kosten dadurch entstehen, ob die Arbeiten durch die Greenkeeper regelmäßig durchgeführt werden können und ob eine Absprache mit den für Naturschutz zuständigen Stellen erforderlich ist.

Auch das Course Rating muss in diesem Fall neu erstellt werden, was ebenfalls bereits im Vorfeld geklärt werden sollte. So können beispielsweise Flächen vor dem Abschlag, die eher von Anfängern und Spielern mit höheren Handicaps genutzt werden häufig ohne Auswirkung auf das Course Rating deutlich verbreitert und damit vereinfacht werden, während Flächen in den Landezonen von Scratch- oder Bogey-Golfern einen unmittelbaren Einfluss auf das Course Rating nach sich ziehen würden.

Bei Rough-Flächen, die aufgrund der Umweltaspekte besonders geschützt werden sollen, kann es auch erwogen werden, sie so dicht und hoch wachsen



zu lassen, dass Spieler ihren Ball dort nicht suchen, da zunächst die Suche, dann aber auch der Schlag von dieser Fläche aus völlig aussichtslos wären. So kann ein Ausgleich gefunden werden, zwischen

kurzgemähten Flächen, die helfen, das Spiel zu beschleunigen, und natürlichem Rough, das sowohl für die Umweltaspekte als auch für die Pflegekosten von Vorteil sind.

3.4 Bunker und Harken

Bunker sind schon nach der Definition in den Golfregeln Hindernisse und sie dienen dazu, eine Herausforderung für den Golfer darzustellen. Die Anzahl der Bunker, ihr Design und ihre Länge auf der Spielbahn wirken sich jedoch auf das Spieltempo aus. Gibt es auf einem Platz besonders viele oder besonders schwer zu spielende Bunker, so darf durchaus einmal geprüft werden, ob Maßnahmen zur Abhilfe unternommen werden sollten.

Besonders kleine Bunker mit steilen Wänden erschweren das Herausspielen, so dass hierfür mehr Zeit benötigt wird. Gerade aus tiefen Grünbunkern bedeutet es für Spieler eine besondere Herausforderung, den Ball auf dem Grün zu stoppen, statt ihn darüber hinweg zu spielen. In solch einer Situation sollte geprüft werden, ob der Schlag aus dem Bunker vereinfacht werden kann, ohne es den Spielern auf der anderen Seite zu leicht zu machen. Häufig kann schon eine Reduzierung der Bunkertiefe zu einem leichteren und damit schnelleren Spiel beitragen. Der gleiche Effekt kann in einigen Fällen auch durch das Vergrößern des betreffenden Bunkers erreicht werden, so dass der Ball leichter herausgespielt werden kann.

Das Bunkerspiel kann auch beschleunigt werden, indem bei der Bunkerpflege darauf geachtet wird, dass der Sand fest genug ist und in der Mitte des Bunkers eine Vertiefung entsteht. Der Ball kann so nicht direkt am Rand liegen bleiben, was besonders schwere Schläge erfordern würde.

Falls es Bunker auf dem Platz gibt, die eher für Spieler mit höherem als solche mit niedrigem Handicap ins Spiel kommen, kann die Abschaffung dieser Bunker in Erwägung gezogen werden. Gerade für Spieler mit hohem Handicap stellen Bunker oft eine Herausforderung dar, während Spieler mit niedrigen Handicaps aus Bunkern, besonders Grünbunkern, in der Regel mit Leichtigkeit herausspielen. Wenn Grünbunker in kurzgemähte Mulden geändert werden, können Spieler mit höheren Handicaps von dort aus leichter weiterspielen, während diese Stellen für gute Spieler dieselbe Schwierigkeit darstellen wie auch ein Sandbunker.

Eine angemessene Anzahl und wohlüberlegte Positionierung von Harken pro Bunker ermöglicht es Spielern ohne größeren Zeitverlust, die Spuren nach dem Schlag aus dem Bunker wieder einzuebnen.

3.5 Weitere Behinderungen auf dem Platz

Neben Rough und Bunkern gibt es auf den meisten Plätzen entweder Wasserhindernisse, Bäume, Büsche oder andere Formen von Behinderungen oder Kombinationen davon, die für Spieler eine Herausforderung darstellen. Die Spielgeschwindigkeit kann verbessert werden, wenn der Ball auch aus diesen Bereichen leicht herausgespielt werden kann. Diese Bereiche sollten auf jedem Platz individuell betrachtet und bei Bedarf umgestaltet werden. Zum Beispiel kann es bei Bäumen auf dem Platz sinnvoll sein, den Boden darunter so kurz zu mähen, dass Bälle dort leicht gefunden und zurück auf das Fairway gespielt werden können. Bei dichtem Rough hingegen, ist es nicht nur schwerer, die Bälle unter den Bäumen zu finden, auch die Wahrscheinlichkeit, ihn dort zügig

herausspielen zu können, ist eher gering. Nicht jeder Bereich unter Bäumen muss dabei kurz gemäht werden, dies ist schließlich auch eine Kostenfrage. Wenn bestimmte Bereiche jedoch häufig ins Spiel kommen, kann die Spielgeschwindigkeit durch eine entsprechende Maßnahme deutlich verbessert werden.

Auch Wasserhindernisse stellen eine wesentliche Herausforderung dar. Häufig werden Bälle darin verloren und müssen dann unter Anwendung der Regeln neu ins Spiel gebracht werden. Wenn der Spieler die regelkonforme Erleichterung hier an einer Stelle erhält, an der er seinen nächsten Schlag gut spielen kann, dient dies der Beschleunigung. Muss der Spieler seinen Ball hingegen im dichten Rough

oder sonstigen ungünstigen Stellen droppen, wird für dieses Verfahren und für den nächsten Schlag deutlich mehr Zeit benötigt. In solchen Situation sollte

geprüft werden, ob die Flächen für die Erleichterung einfacher gestaltet werden können oder ob die Einrichtung einer Dropzone hilft.

3.6 Die Grüns

a Einführung

Im Allgemeinen wird etwa die Hälfte der Schläge, die während einer Runde gespielt werden, auf oder in der Nähe des Grüns gespielt. Je mehr Putts ein Spieler an einem Loch benötigt, desto länger dauert die Runde. Die Anzahl an Chips und Putts wird stark durch die folgenden Faktoren beeinflusst:

- Schwierigkeit stark undulierter Grüns
- Ballrollgeschwindigkeit auf dem Grün
- Härte der Grüns
- Lochposition auf dem Grün

Die Spielgeschwindigkeit wird negativ beeinflusst, wenn Grüns stark unduliert und besonders schnell sind und die Löcher in der Nähe des Gefälles liegen. Die Auswirkung der Kombination dieser Gegebenheiten macht das Einlochen für Golfer besonders schwer. Dadurch werden mehr Putts benötigt und die Runde dauert länger.

b Ballrollgeschwindigkeit auf dem Grün

Die am meisten verbreitete Methode, die Ballrollgeschwindigkeit zu messen, ist das Benutzen eines Stimpmeters. Es wird davon ausgegangen, dass ein Grün umso schwerer wird, je schneller es ist. Das gilt ganz besonders für Spieler mit höheren Handicaps. Es ist nicht möglich, eine generelle Aussage darüber zu treffen, welche Grüngeschwindigkeit angemessen ist, da es sehr auf Faktoren wie Gefälle, Windgeschwindigkeit und besondere Gegebenheiten des Platzes ankommt, es ist jedoch die Tendenz zu beobachten, Grüns unnötig schnell zu gestalten, insbesondere für Turniere. Es ist wichtiger, dass Grüns eben und treu einen berechenbaren Balllauf gewährleisten, als dass sie übermäßig schnell sind. Schnelle Grüns können außerdem bedeuten, dass bestimmte Lochpositionen nicht angespielt werden können, die der Golfplatz-Architekt für das Grün vorgesehen hatte. Mit etwas Erfahrung können die für die Ballrollgeschwindigkeit Verantwortlichen eine Geschwindigkeit herausfinden, die für die Mehrzahl der Golfer angemessen ist und diese nicht überfordert. Das Grün sollte für die Spieler zwar noch eine Herausforderung darstellen, die Runde durch übermäßige Schwierigkeit jedoch nicht verlangsamen.

Beispiel: Bei den British Open, die auf Links Courses mit starkem Wind ausgetragen werden, kann eine maximale Ballrollgeschwindigkeit von ca. 3,20 Meter auf dem Stimpmeter gemessen werden. Wenn besonders starker Wind vorhergesagt wird, wird diese maximale Geschwindigkeit auf deutlich unter 3,20 Meter reduziert. Für die Deutschen Meisterschaften werden ähnliche Werte angestrebt.

c Festigkeit des Grüns

Auch die Festigkeit des Grüns sollte bedacht werden. Zwar sollen weiche, stark gewässerte Grüns nicht empfohlen werden, sehr harte Grüns erlauben es Spielern jedoch kaum, Annäherungsschläge von Außerhalb des Grüns gezielt zu platzieren. Wenn der Ball auf dem Grün auslaufen kann, gibt es hierbei weniger Probleme, als in Situationen, in denen das Grün durch Bunker oder einen Abhang geschützt wird. Wenn in solchen Situationen ein festes Grün beibehalten wird, kann eine sorgfältige Positionierung der Abschläge und Fahnenpositionen notwendig sein, um sicherzustellen, dass Spieler das Grün mit einem angemessenen Schläger anspielen.

d Fahnen- / Lochpositionen

Die Spielgeschwindigkeit wird deutlich durch die Fahnenposition beeinflusst. Wenn Löcher an einem Gefälle oder in dessen Nähe gesetzt werden so ist es deutlich schwieriger, den Ball mit einem Putt oder Chip in die Nähe des Lochs zu spielen. Auch kurze Putts werden dadurch deutlich schwieriger. Im Lochspiel können weniger Putts geschenkt werden, im Zählspiel werden mehr Putts bis zum Einlochen benötigt. Lochpositionen in flacheren Teilen der Grüns tragen zu einer kürzeren zum Putten benötigten Zeit bei und beschleunigen somit die gesamte Rundenzeit. Lochpositionen können außerdem eine deutliche Auswirkung auf die Annäherungsschläge haben. Wenn ein Loch am Rand des Grüns oder in der Nähe von Bunkern oder Wasserhindernissen oder einem starken Gefälle neben dem Grün positioniert werden, so muss der Spieler von hier aus einen schwierigen Schlag ausführen oder er zieht sich Strafschläge zu. Wenn es das Ziel ist, auf der Runde möglichst viel Zeit zu sparen, so sollte die Lochposition Fehler bei Annäherungsschlägen soweit es geht verzeihen helfen.





3.7 Festgesetzte Runde

Die auf einem Golfplatz traditionell bestehende Reihenfolge der Spielbahnen muss nicht unbedingt die für das Spieltempo förderlichste Reihenfolge der Löcher sein. Zur Förderung eines zügigen Spieltempos sollte eine Änderung der Abfolge in Erwägung gezogen werden.

Schwierige Löcher können einen Engpass entstehen lassen, der sich auch nachteilig auf die anderen Bahnen des Platzes auswirken kann. Wenn es nicht möglich ist, die Engpass-Spielbahn zu ändern, so ist es oft förderlicher für den Spielfluss, diese Spielbahn eher am Anfang der Runde als zu einem späteren Zeitpunkt zu spielen. Es wird davon ausgegangen, dass der normale Spielfluss nach dieser einen behindernden Bahn wieder gegeben ist. Erreicht werden kann dies, durch eine Änderung der Reihenfolge oder einfach dem Tausch der ersten und zweiten neun Löcher. Wenn es auf einem Platz lange Wege von einem Grün zum nächsten Abschlag gibt, sollte geprüft werden, ob eine geänderte Reihenfolge möglich ist. Wenn kürzere Wege von den Grüns zu den nächsten Abschlägen erreicht werden können, so kann dies die gesamte Runde verkürzen.

3.8 Cartwege

Wenn Spieler mit Carts diese auf den Wegen halten müssen bzw. wenn sie besonderen Routen folgen sollen, so hat der Verlauf der Cartwege einen entscheidenden Einfluss darauf, wie schnell Spieler den Ball für ihren nächsten Schlag erreichen können. Häufig verlaufen Cartwege aus Kostengründen nur an einer Seite der Spielbahn. In diesem Fall müssen Spieler längere Strecken zu Fuß zurücklegen, wenn sie Ihren Ball an die andere Seite der Spielbahn geschlagen haben. Sie benötigen somit mehr Zeit für ihre Runde. Falls die Bodenverhältnisse es zulassen, sollte es in diesen Fällen erlaubt werden, mit dem Cart über das Fairway zum Ball zu fahren. Damit könnte die Rundendauer beträchtlich verkürzt werden. Sollte die

Regelung aufgrund der aktuellen Bodenverhältnisse jeden Tag neu entschieden werden müssen, so muss hier darauf geachtet werden, die geltende Regelung am ersten Abschlag deutlich zu kommunizieren.

Wenn es auf einem Platz hintere Abschlüge gibt (weiß oder auch schwarz), die nicht von den durchschnittlichen Spielern, sondern ausschließlich von Spitzengolfern genutzt werden sollen, ist es hilfreich, die Cartwege so einzurichten, dass sie direkt zu den üblichen Abschlagsfarben (gelb, rot, etc.) führen. Wenn die Spieler nicht erst einmal an den hinteren Abschlügen vorbeigehen oder fahren müssen, besteht weniger Interesse daran, von dort zu spielen.

3.9 Entfernungsangaben

Für viele Spieler ist die Nutzung elektronischer Entfernungsmessgeräte inzwischen üblich geworden. Dennoch nutzen viele Golfer solche Geräte bisher nicht und sind daher auf die klassischen Längenangaben auf dem Platz angewiesen. Leicht zu erkennende Markierungen unterstützen die Spieler auf ihrer Runde. Die üblichen Markierungspfähle sind dabei leichter und schneller zu erkennen, als in den Boden eingelassene Scheiben.



3.10 Wegweiser

Es wird immer wieder bemängelt, dass Verzögerungen auf der Runde eher von Gästen als von eigenen Mitgliedern verursacht würden. Deutliche Wegweiser

können Gäste dabei unterstützen, ihren Weg auch ohne Ortskenntnis zügig zu finden, zum Beispiel von einem Grün zum nächsten Abschlag.

3.11 Course Rating

Bitte beachten Sie, dass dauerhafte Änderungen am Platz eine Anpassung des Course Rating erfordern können. Wird zum Beispiel die Fairwaybreite oder

Roughhöhe geändert, so lassen Sie sich bitte durch die DGV-Geschäftsstelle zu Änderungen am Course Rating beraten.



4. Spielerverhalten

4.1 Einführung

Wie bereits ausgiebig beleuchtet, ist der Spieler nicht allein für das Spieltempo verantwortlich. Dennoch spielt auch das Verhalten des Spielers eine Rolle und muss untersucht werden. Zweifellos können einzelne Spielergruppen, oder sogar auch ein einzelner Spieler, durch ungünstiges Verhalten zu negativen Auswirkungen auf das Spieltempo der gesamten Runde führen.

Durch aufmerksames Verhalten können Spieler zu zügigeren Runden beitragen. Häufig wird jedoch ein Mitspieler oder eine außenstehende Person benötigt, um einen Spieler auf die Notwendigkeit hinzuweisen, schneller zu spielen. Auch für diese Personen sollen hier Informationen zu möglichen Lösungen der Situation angeboten werden.

4.2 Spielstärke

Die unterschiedliche Spielstärke kann dazu führen, dass einige Spieler mehr Zeit benötigen, als andere. Auch wenn alle anderen Faktoren exakt identisch sind, so dauert es länger, 95 Schläge auszuführen, als nur 75 Schläge. Wenn vier Spieler einer Gruppe jeweils 95 Schläge ausführen, so ist der Unterschied zu einer Spielergruppe, in der jeder der vier Spieler nur 75 Schläge benötigt, gravierend. Ein Vorteil des Golfports liegt darin, dass er von Spielern aller Leistungsstufen ausgeübt werden kann und durch das Handicapsystem, können alle Spieler mit- und gegeneinander spielen. Wenn ein Platz für weniger starke Spieler jedoch zu schwierig zu spielen ist (zum Beispiel durch die Notwendigkeit langer Schläge über Rough oder Hindernisse, stark undulierte Grüns, sehr tiefer Bunker, etc.) so ist es für viele Spieler

unmöglich, die Runde in einer angemessenen Zeit zu bewältigen. In solchen Fällen kann es ratsam sein, Golfern das Spiel auf leichteren Plätzen zu empfehlen, die eher ihren Fähigkeiten entsprechen und auf denen sie mehr Spaß am Spiel haben. Häufig reicht es auch schon aus, eine Abschlagsfarbe auszuwählen, die dem Spielpotenzial angemessen ist. Für Privat-Runden sollte den Spielern eine passende Auswahl angeboten werden, bei Turnieren ist es Aufgabe der Spielleitung, passende Abschläge entsprechend der Handicaps auszuwählen. Dabei können die Spieler einer Spielergruppe auch von unterschiedlichen Abschlägen starten. Mit Hilfe eines CR-Ausgleichs können Spieler auch von unterschiedlichen Abschlägen um gemeinsame Preise spielen.

4.3 Positionsbewusstsein der Spieler auf dem Platz

Spieler müssen sich ihrer Position auf dem Platz bewusst sein und wie diese sich auf die Geschwindigkeit nachfolgender Gruppen auswirkt. Der grundlegende Hinweis an alle Spieler auf dem Platz ist es, stets Anschluss an die vorausspielende Gruppe zu halten. Unter dieser Voraussetzung können eventuelle Diskussionen um Spielverzögerungen nahezu ausgeschlossen werden. Spieler sollten daher stets die vor ihnen liegende Spielbahn im Blick behalten und sicherstellen, dass sie der vorausspielenden Gruppe in einem angemessenen Abstand folgen. So sollten sie zum Beispiel sicherstellen, dass keine leere Par-4-Bahn zwischen ihnen und der vorausspielenden

Gruppe liegt. Sollte der Abstand doch einmal etwas größer werden, so liegt es in der Verantwortung jedes einzelnen Spielers, diesen so schnell wie möglich wieder aufzuholen. Es wird zwar immer wieder einmal vorkommen, dass an einzelnen Löchern mehr Zeit benötigt wird, sei es aufgrund von schlechtem Spiel oder nötiger Ballsuche, jeder Spieler der Gruppe muss danach jedoch dafür sorgen, dass diese Zeit aufgeholt wird und die Spielergruppe ihre eigentliche Position auf der Runde wieder einnimmt. Die Selbstkontrolle (siehe Anhang I) kann Spieler dabei unterstützen, die verlorene Zeit wieder aufzuholen.

4.4 Durchspielen lassen

Wenn eine Spielergruppe ihre Position auf dem Platz nicht halten kann und dadurch eine nachfolgende Gruppe aufhält, so sollte sie die nachfolgende Gruppe zum Überholen auffordern. Diese wird somit nicht behindert und kann die Runde in ihrem zügigeren Tempo fortsetzen.

Durch die Aufforderung zum Durchspielen muss die überholte Gruppe für einen Moment warten, zunächst um die nachfolgenden Spieler vorbei zu lassen und zudem müssen sie erst aus der Reichweite sein, bevor die nächsten Schläge gespielt werden können. Somit wird die Spielergruppe länger brauchen, um die Runde zu absolvieren. Dennoch wird sie ohne den ständigen „Druck von hinten“ mehr Spaß an ihrer Runde haben. Bei mehreren langsamen Gruppen auf dem Platz hat das Durchspielen-lassen leider nicht immer den gewünschten Effekt. Es demonstriert jedoch eine gute Etikette der Spieler.



4.5 Spielbereit sein

In der R&A-Studie über die Spielgeschwindigkeit wurde als häufigster Grund für langsames Spiel ermittelt, dass Spieler nicht spielbereit sind, wenn sie an die Reihe kommen. Auch unter Einhaltung der Sicherheitsaspekte und ohne die Mitspieler bei ihrem Schlag zu stören, sollten Spieler folgende Punkte befolgen:

- Zügig zum eigenen Ball laufen und währenddessen bereits den Handschuh anziehen
- Schon auf dem Weg zum Ball den nächsten Schlag in Bezug auf die Länge bzw. die Puttlinie auf dem Grün einschätzen
- Noch unterwegs über den Schläger für den anstehenden Schlag nachdenken

Besonders wichtig ist das Einhalten dieser Hinweise für den Spieler einer Spielergruppe, der gerade als erster mit seinem Schlag an der Reihe ist. Alle anderen Spieler auf etwa derselben Höhe der Spielbahn, haben zusätzliche Zeit für diese Überlegungen, während der erste Spieler seinen Schlag ausführt. Folgen alle Spieler stets diesen Hinweisen, so wird

dadurch erheblich Zeit für die gesamte Runde eingespart. Unnötige Wartezeiten entstehen hingegen, wenn Spieler erst dann mit ihrer Vorbereitung auf den nächsten Schlag beginnen, wenn sie bereits an der Reihe sind. Selbst wenn es dabei jeweils nur Sekunden sind, um die das Spiel durch unvorbereitete Spieler verzögert wird, addieren sich diese Zeiten für jeden Schlag und jeden Spieler auf der Runde zu beträchtlichen Zeiten. Zum Beispiel:

- Wenn jeder Spieler einer 4-er Gruppe im Durchschnitt 5 Sekunden weniger pro Schlag benötigt
- Und jeder Spieler nur 80 Schläge auf der Runde ausführt
- $80 \text{ Schläge} \times 5 \text{ Sekunden} \times 4 \text{ Spieler} = 26 \text{ Minuten und } 40 \text{ Sekunden}$

Ohne jede andere Maßnahme kann die Runde um 26 Minuten und 40 Sekunden schneller gespielt werden, wenn jeder Spieler pro Schlag nur 5 Sekunden einspart.



4.6 Orientierung am Professional-Golf

Während auch die übermäßige Zeit nicht gerechtfertigt werden soll, die teilweise von Elite-Golfern für die Ausführung eines Schlags benötigt wird, muss hierbei berücksichtigt werden, dass diese Professionals ihren Lebensunterhalt mit dem Sport bestreiten und es daher nur verständlich ist, dass sie etwas mehr Zeit für die Durchführung eines Schlags benötigen als ein Durchschnittsgolfer. Durch das extrem hohe Spielniveau gelangt ein Professional zudem bei sorgfältiger Vorbereitung zu detaillierteren Informationen, die eine entscheidende Auswirkung auf den Schlag und seine Ausführung haben können. Bei dem durchschnittlichen Golfer ist dies nicht der Fall. Somit ist es

für diese häufig unnötig, sich ebenso gründlich auf den Schlag vorzubereiten, wie dies ein Professional tut. Als Konsequenz führt eine ausführliche Vorbereitung statt zu einem besseren Spiel in aller Regel nur zu längeren Rundenzeiten. Solch eine somit nutzlose Routine sollte für Amateur-Golfer vermieden werden.

Typische Beispiele sind

- Messen der genauen Schlaglänge, obwohl die Schätzung für den nächsten Schlag ausreicht
- Lesen der Puttlinie aus verschiedenen Winkeln
- Markieren, Aufnehmen und Zurücklegen des Balls in der unmittelbaren Nähe des Lochs

4.7 Hilfreiche Maßnahmen für Spieler

a Abstellen von Bags oder Carts

Vor dem Betreten des Grüns sollten Golfbags oder Carts so abgestellt werden, dass die Spieler das Grün nach der Beendigung des Lochs schnell in Richtung des nächsten Abschlags verlassen können.

b Notieren der Schlagzahl

Während es empfohlen wird, das Einlochen aller Spieler der eigenen Spielergruppe auf dem Grün zu verfolgen, sollte das Grün danach unmittelbar verlassen werden, damit die nachfolgende Gruppe es anspielen kann. Die Scorekarte sollte dann am nächsten Abschlag oder auf dem Weg dorthin ausgefüllt werden. Der Spieler, der zuerst mit dem Abschlag an der Reihe ist, sollte seinen Schlag jedoch zunächst ausführen und den Score der letzten Spielbahn erst danach auf der Zählkarte notieren.

c Provisorischen Ball spielen

Verlorene Bälle und die Suche nach ihnen gehören zum Golfspiel. Sie verursachen jedoch Verzögerungen. Diese können beträchtlich reduziert werden, wenn der Spieler, dessen Ball eventuell verloren oder im Aus sein könnte, einen provisorischen Ball spielt und erst dann nach vorn geht, um nach seinem ursprünglichen Ball zu suchen. Kann dieser in der erlaubten Suchzeit nicht gefunden werden, so wird automatisch der provisorische Ball der neue „Ball im Spiel“ und der Spieler erspart sich und allen anderen Golfern auf dem Platz die Zeit, die für die Rückkehr zur Stelle des letzten Schlags notwendig wäre, um von dort einen neuen Ball zu spielen. Häufig wird in dieser Situation zudem die volle Suchzeit nicht ausgenutzt. Wenn der provisorische Ball in einer bedeu-

tend besseren Lage liegt, als bei dem ursprünglichen Ball zu erwarten wäre, ist er damit für den Spieler günstiger zu spielen.

Nur wenn der Ball auch in einem Wasserhindernis verloren sein könnte, darf der Spieler keinen provisorischen Ball spielen. Hier stehen ihm jedoch die Erleichterungsmöglichkeiten ausgehend vom letzten Kreuzungspunkt des Balls mit dem Wasserhindernis zur Verfügung.

d Genaues Beobachten aller geschlagenen Bälle

Die Suchzeit nach verlorenen Bällen kann beträchtlich reduziert werden, wenn alle Spieler nicht nur ihre eigenen, sondern auch die Flugbahn der Bälle ihrer Mitspieler genau beobachten und sich die Lage der Bälle einprägen.

e „Ready Golf“

„Ready Golf“ kann zu beträchtlicher Zeiteinsparung für die Runde führen. Selbst wenn dieses Verfahren nicht durch Platzregeln in Kraft gesetzt ist, dürfen Spieler dies in einem Zählspiel regelkonform anwenden. Es sollte zuvor jedoch von allen Spielern der Spielergruppe besprochen werden, um mögliche Irritationen oder Gefährdungssituationen zu vermeiden. Den Aushang „Ready Golf“, der bei Bedarf kopiert und ausgehängt werden kann, finden Sie in Anhang K.

f Auswahl einer passenden Spielform

Der größte Teil aller Golfunden wird privat gespielt, also ohne eine Spielleitung oder ein Sekretariat. In diesen Runden entscheiden die Spieler allein über die Größe ihrer Spielergruppe und ihre Spielform. Diese Auswahl hat einen starken Einfluss auf die

Dauer, die für die Runde benötigt wird. Wenn Wert auf ein zügiges Spiel gelegt wird, sollten die Spieler eines Zählspiels daher nicht zu viert auf die Runde gehen. Schneller können Runden im Zählspiel nach Stableford gespielt werden. Am schnellsten wird von geübten Golfern das Lochspiel gespielt.

g Auswahl einer günstigen Abschlagszeit

Wenn Golfer ihre Runde möglichst zügig spielen möchten, so sollten sie darauf achten, eine der

ersten Startzeiten des Tages zu nutzen oder zu einer anderen Tageszeit zu spielen, an der die Golfanlage weniger ausgelastet ist.

Den Aushang „Zügiges Spiel“, der bei Bedarf kopiert und ausgehängt werden kann, finden Sie in Anhang L.

4.8 Physische Einschränkungen

Neben den Hinweisen zum aufmerksamen Spiel, bereit zu sein, wenn man an der Reihe ist, dem richtigen Positionieren von Golfbags und Carts etc., die von allen Spielern gleichermaßen befolgt werden sollen, muss auch beachtet werden, dass die Runden-
dauer auch durch die maximale Geschwindigkeit begrenzt wird, die die Spieler laufen können. Besonders relevant ist dieser Aspekt bei älteren Golfern

sowie Spielern mit Behinderungen oder Verletzungen. Es gilt hier, den Unterschied zu beachten zwischen der Motivation zu einem zügigen Spiel und dem Ausschluss derjenigen, die aus physischen Gründen nicht schneller laufen können. Hier muss mit gesundem Menschenverstand und dem nötigen Fingerspitzengefühl gehandelt werden.

4.9 Ansprache langsamer Spieler

Der Vorwurf an einen Golfer, er würde langsam spielen, wird von anderen Spielern nur selten unberechtigt erhoben. Meistens haben die Mitspieler zuvor viele frustrierende Situationen mit dem betreffenden Golfer erlebt, die zu unnötigen Verzögerungen auf der Runde geführt haben. Wenn ein Spieler von seinen Mitspielern hört, er sei ein langsamer Spieler, so haben diese Mitspieler vermutlich Recht. Wichtig ist es jedoch, den stets höflichen Umgang auch in dem Fall zu wahren. Es darf davon ausgegangen werden, dass niemand absichtlich das Spiel verzögert. Häufig können Mitspieler aufgrund ihrer Beobachtung genauer sagen, wodurch ein Golfer sich zu lange aufhält oder aufhalten lässt. Schon durch kleine Änderungen des Verhaltens kann das Spieltempo bedeutend beschleunigt werden, so dass der Spielfluss und damit das Tempo anderer Spieler auf der Runde nicht länger verzögert wird. Es ist sehr wahrscheinlich, dass auch der ehemals langsame Spieler später selbst mehr Spaß an seinem Spiel finden wird, ohne den ständigen Druck der Mitspieler oder einer nachfolgenden Spielergruppe zu spüren. Niemand sagt einem Mitspieler gern, dass er oder sie zu langsam ist. Zu groß ist die Befürchtung, unhöflich zu erscheinen oder eine Konfrontation auszulösen. Golfanlagen sollten die Kommunikation darüber

fördern, bei der es positiv gesehen wird, Hinweise zur Verbesserung der Routine, des Verhaltens und des eigenen Spieltempos zu erteilen und zu erhalten. Als Grundlage hierfür muss jedoch eine realistische Durchgangszeit für die einzelnen Löcher festgelegt werden. Nur mit einer solchen Durchgangszeit können Spieler abschätzen, ob ihr Tempo der Erwartung entspricht.

Jeder Spieler sollte sich einmal bewusst bei seiner Routine der Schlagvorbereitung für verschiedene Situationen wie zum Beispiel auf dem Abschlag oder dem Fairway, im Bunker oder beim Putten beobachten und sich dabei vielleicht sogar filmen lassen. Bei der Beobachtung vom Erreichen des Balls bis zur Ausführung des Schlags kann so ermittelt werden, wie lange der Spieler dafür benötigt und wie eine Zeiteinsparung erreicht werden kann.

Es kann zudem sehr hilfreich sein, ein Vorstandsmitglied speziell für das Spieltempo zu benennen. So haben Spieler zu dem Thema einen direkten Ansprechpartner und der für das Spieltempo Verantwortliche kann bei Beschwerden beurteilen, ob diese berechtigt sind und in dem Fall besonders langsame Spieler auf ihr Verhalten ansprechen und diese unterstützen, ein zügigeres Spieltempo zu erreichen.



5. Anhänge

A. Tabelle zur Datenerfassung

Datum:

Wochentag:

Gruppe Nr.	Loch	Uhrzeit Abschlag	Uhrzeit Ende	Anzahl Spieler	Anmerkungen (Loch ge- strichen, Ballverlust etc.)	Dauer	Mitgl./ Gäste	Cart / Caddie
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								

B. Muster Startliste Abschlag 1 und Abschlag 10

**Zwei Abschlge – 156 Spieler, 3-er Gruppen,
10 Minuten Intervall**

1. Abschlag Vormittag	
Gruppe Nr.	Abschlagszeit
1	7.30
2	7.40
3	7.50
4	8.00
5	8.10
6	8.20
7	8.30
8	8.40
9	8.50
10	9.00
11	9.10
12	9.20
13	9.30

10. Abschlag Vormittag	
Gruppe Nr.	Abschlagszeit
14	7.30
15	7.40
16	7.50
17	8.00
18	8.10
19	8.20
20	8.30
21	8.40
22	8.50
23	9.00
24	9.10
25	9.20
26	9.30

1. Abschlag Nachmittag	
Gruppe Nr.	Abschlagszeit
27	12.00
28	12.10
29	12.20
30	12.30
31	12.40
32	12.50
33	13.00
34	13.10
35	13.20
36	13.30
37	13.40
38	13.50
39	14.00

10. Abschlag Nachmittag	
Gruppe Nr.	Abschlagszeit
40	12.00
41	12.10
42	12.20
43	12.30
44	12.40
45	12.50
46	13.00
47	13.10
48	13.20
49	13.30
50	13.40
51	13.50
52	14.00



C. Festlegung von Durchgangszeiten

Die Festlegung von Durchgangszeiten pro Loch bzw. für die gesamte Runde hängt von verschiedenen Faktoren ab:

- Anzahl der Spieler je Gruppe
- Länge der Spielbahn
- Schwierigkeit des Lochs
- Distanz zwischen Grün und nächstem Abschlag

Es gibt keine festgelegte Formel zur Erstellung von Durchgangszeiten. Für Clubverantwortliche bieten sie eine gute Möglichkeit, die erwarteten Zeiten festzulegen, es ist dabei jedoch wichtig, hierfür realistische Zeiten zu definieren. Wenn die Durchgangszeiten zu knapp bemessen sind, so dass die Spieler Schwierigkeiten haben, sie einzuhalten, werden sie schnell als irrelevant angesehen werden.

Wird bei der Beobachtung des Spiels auf dem Platz festgestellt, dass eine aus vier Spielern bestehende

Spielergruppe 10 Minuten benötigt, um ein durchschnittliches Par-3-Loch zu beenden, 13 Minuten für ein durchschnittlich langes Par-4-Loch und 16 Minuten für ein durchschnittliches Par-5-Loch, so können diese Zeiten als Basis zur Festlegung der Durchgangszeiten auf der Runde genutzt werden.

Beispielplatz:

- Zwei Löcher mit langen Wegen vom Grün bis zum nächsten Abschlag
- Ein langes Par 3
- Ein langes Par 4
- Ein langes Par 5
- Ein schwieriges Loch mit kreuzendem Wasserhindernis

Die Durchgangszeiten könnten in diesem Beispiel wie folgt kalkuliert werden:

Loch	Meter	Par	Durchgangszeit (Minuten)	Anmerkungen
1	357	4	13	
2	480	5	16	
3	323	4	13	
4	137	3	10	
5	395	4	14	Plus 1 Minute für langes Par 4
6	501	5	16	
7	372	4	13	
8	170	3	11	Plus 1 Minute für langes Par 3
9	316	4	14	Plus 1 Minute für langen Weg vom 8. Grün
1-9	3051	36	2.00 Stunden	
10	361	4	14	Plus 1 Minute für schweres Loch mit kreuzendem Wasserhindernis
11	333	4	14	Plus 1 Minute für langen Weg vom 10. Grün
12	478	5	16	
13	142	3	10	
14	529	5	17	Plus 1 Minute für langes Par 5
15	368	4	13	
16	121	3	10	
17	303	4	13	
18	354	4	13	
10-18	2989	36	2.00 Stunden	
Gesamt	6040	72	4.00 Stunden	

Anmerkung: Die Darstellung soll nur die Ermittlung der Durchgangszeiten mit den dafür relevanten Faktoren verdeutlichen. Es handelt sich nicht um eine Empfehlung, diese Zeiten für alle Spielbahnen der angegebenen Länge und Gruppen bestehend aus jeweils vier Spielern zu übernehmen.

D. Aufgaben eines Starters –

Angelehnt an den Leitfaden für DGV-Wettspiele

Obwohl die Golfregeln den Begriff eines Starters nicht kennen, können ein oder mehrere Starter von Spielleitungen zu ihrer Unterstützung eingesetzt werden. Da sie dann gegenüber den Spielern im Rahmen ihrer zugewiesenen Aufgaben im Auftrag der Spielleitung handeln, müssen sie auch von Spielleitungen gründlich in diese Aufgaben und Befugnisse eingewiesen werden.

Starter können durchaus auch Mitglied der Spielleitung oder auch Platzrichter sein. Nur in diesen Fällen dürfen sie auch Regelentscheidungen treffen.

Die Hauptaufgabe eines Starters ist, sicherzustellen, dass die Spieler exakt zu der Zeit starten, die von der Spielleitung vorgegeben ist und jedem Spieler (im Zählspiel) seine Zählkarte mit Namen und Datum zu überreichen (Regel 33-5.). Grundsätzlich sind aber noch andere Aufgaben vom Starter auszuführen, das sind z.B.:

1. Fünf Minuten vor jeder Abspielzeit sollte der Starter die Namen der Spieler aufrufen und sie zum Abschlag bitten. Somit können Spieler, die nicht unverzüglich zum Abschlag kommen, noch anderweitig gesucht und ausgerufen werden.

Strafen bei Eintreffen nach der Startzeit siehe Regel 6-3.

2. Im Zählspiel: Ausgabe der Zählkarten an den betreffenden Spieler mit dem Hinweis, dass es sich um seine eigene Karte handelt.
Der Starter bittet die Spieler, die Eintragungen auf den Zählkarten auf Richtigkeit zu prüfen.
 - Zählspiel: Unmittelbar nach Beendigung der festgesetzten Runde sind die Zählkarten bei der Spielleitung abzugeben.
 - Lochspiel: Die Verantwortung, das Ergebnis der Spielleitung zu melden, liegt normalerweise beim Gewinner. „All square“: Gegner müssen sich einigen, wer das Ergebnis meldet.
3. Weitere Informationen sind jedem Spieler auszuhandigen;
 - Platzregeln;
 - evtl. Zusatzinformationen;
 - Fahnenpositionen;
 - Zeitvorgaben (Anmerkung 2 zu Regel 6-7);

4. Wenn es für eine Partei Zeit zum Starten ist, dann sollte der Starter so kurz wie möglich die betreffenden Spieler vorstellen, z.B.: Spiel Nummer 14, Alfred Birdie und Albert Bogey.

Der Ausdruck „Flight“ für eine Spielergruppe ist zu vermeiden! (Weil er so nicht korrekt aus dem englischen Sprachgebrauch übernommen wurde.) Das Starten erfolgt nach der Startliste (Regel 10-1.a. oder 10-2.a.)

Achtung: Der Starter darf keiner Gruppe/Spieler erlauben, das Spiel vor der offiziellen Startzeit aufzunehmen (Staugefahr auf den ersten Löchern). Lässt sich das vorgegebene Startintervall nicht einhalten, gilt als Startzeit die Zeit, die der Starter zum Abspielen zuweist.
Über Verspätungen informiert er die Spielleitung.

5. Der Starter sollte versuchen, folgende Regelverstöße zu verhindern:
 - Golfwagen: Spieler sollen zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen (DGV-Wettspielbedingungen).
 - Anzahl der Schläger (Regel 4-4.).
 - Kennzeichnung der Bälle (Regel 12-2.).
 - Falls die Spielleitung das Fahren mit Golfwagen für ein Wettspiel untersagt hat, sollte der Starter einen dennoch fahrenden Spieler darauf hinweisen.
6. Der Starter sollte wie folgt ausgerüstet werden und nahe des Starts lokalisiert sein. Bei schlechtem Wetter (Regen) ist ein Schutzzelt aufzubauen.
 - Ein Tisch mit ein bis zwei Stühlen oder ein Golfcart;
 - Startliste;
 - Vordruckte und leere Zählkarten im Zählspiel, im Lochspiel nur leere Karten;
 - Jede weitere zusätzliche Info für den Spieler;
 - Eine Uhr mit der gültigen Zeit (Zeit abgestimmt mit Spielleiter?);
 - Wasserfester Marker (Spieler können damit Bälle markieren);
 - Tees, Bleistifte;
 - Funkgerät (vor dem 1. Start Funktionstest!).
7. Der Starter selbst gibt keine Auskunft zu den Golf- oder Platzregeln und verhängt keine Golfstrafe. Er berichtet unverzüglich der Spielleitung von möglichen Verstößen gegen die Golfregeln.
8. Es erfolgt keine Abänderung der Startliste durch den Starter ohne Rücksprache mit der Spielleitung.



E. Richtlinie für Marshals

Das folgende Beispiel wurde der Richtlinie für Marshals vom St. Andrews Links Trust „Correct Ranging“ entnommen und gilt für die sieben öffentlichen Golfplätze in St. Andrews, u.a. den Old Course:

Einführung

1. Die Trainingsmethode „CORRECT“ wurde entwickelt, um einheitliches Handeln der Marshals auf allen Golfplätzen in St. Andrews sicherzustellen. Es ist ein System, das genau befolgt werden muss, um den Spielspaß für die Golfer und den Erfolg für Marshals auf dem Platz sicher zu stellen. Es sollte für das Training in realen Situationen oder Übungssituationen auf der Runde genutzt werden.

Ziele

- 1 Unterstützung aller Spieler in Bezug auf Sicherheit und Spielgeschwindigkeit.
2. Ermöglichung für alle Golfer, ihre Runde auf dem Platz zu genießen und nach Beendigung den Wunsch auf eine nächste Runde wecken.

Vorbereitung

1. Stellen Sie sicher, dass Sie eine gründliche Kenntnis des Platzes haben, besonders in Bezug auf schwierige Löcher, die für die Spieler Probleme bedeuten könnten.
2. Prägen Sie sich die Distanzen sowohl vom Abschlag als auch von markanten Punkten des Platzes bis zum Grün ein.

3. Stellen Sie sicher, dass Sie eine gute Regelkenntnis haben, insbesondere sollten Sie die Etikette kennen, da Sie die Spieler immer wieder einmal auf diese hinweisen müssen. Unterstützend sollten Sie zu jeder Zeit das offizielle Regelbuch dabei haben und bei Bedarf darauf Bezug nehmen.

Auf dem Platz

1. Halten Sie Kontakt mit dem Starter, um sicherzustellen, dass Sie stets eine genaue Liste der Golfer mit ihren jeweiligen Startzeiten haben. Aktualisieren Sie Ihre Liste in regelmäßigen Abständen.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie jede Spielergruppe mit zugehöriger Startzeit aufgrund ihrer Garderobe oder der mitgeführten Ausrüstung identifizieren können.
3. Stellen Sie sich so vielen Spielergruppen wie möglich und so früh wie möglich vor und erinnern Sie sie an die Anforderungen an das Spieltempo. Bieten Sie zudem Ihre Hilfe an, falls diese an irgendeiner Stelle auf dem Platz benötigt wird.
4. Jedes auf der Runde durch langsames Spiel verursachte Problem sollte nach der „CORRECT“ Methode behoben werden.

„CORRECT“-Methode für Marshals

„CORRECT“ ist eine Methode für Marshals, die verwendet werden sollte, um ungerechtfertigte Belästigung von Golfern und vorschnelle Entscheidungen der Marshals zu vermeiden.

CORRECT bedeutet:

- C = Check / Kontrollieren
- O = Observe / Beobachten
- R = Review / Überprüfen
- R = React / Reagieren
- E = Encourage / Ermutigen
- C = Chase / Antreiben
- T = Thank / Danken

Jeder Buchstabe sollte in der Folge genutzt werden, um ein Problem mit langsamen Spiel wie folgt zu behandeln:

Check / Kontrollieren

Stellen Sie sicher, dass jede vermeintlich langsame Spielergruppe tatsächlich langsam spielt. Durch die Nutzung von zuvor ermittelten Erkennungspunkten auf dem Platz können Sie die Durchgangszeiten der einzelnen Gruppen ermitteln und kontrollieren, ob sie tatsächlich langsam spielen oder in ihrer vorgegebenen Zeit liegen.

Observe / Beobachten

Schauen Sie sich die unmittelbar hinter und vor der betreffenden Gruppe spielenden Spielergruppen an und stellen Sie fest, ob sich der Abstand der vermeintlich langsamen Gruppe zu der vorausspielenden Spielergruppe vergrößert oder das Spiel der nachfolgenden Spielergruppe verzögert wird.

Review / Überprüfen

Überprüfen Sie, ob eine oder mehrere Spielergruppen die Reihenfolge auf dem Platz getauscht haben. Ermitteln Sie, was passiert ist (die Spielergruppe könnte durchgespielt haben oder sie hat eine andere Spielergruppe durchspielen lassen).

React / Reagieren

Was können Sie zur Lösung beitragen? Vergewissern Sie sich, dass jegliche Handlung, die Sie beabsichtigen, wirklich korrekt ist, bevor Sie die Spieler ansprechen. Beobachten Sie ihre Körpersprache (wütend, ärgerlich oder neutral, entspannt, fröhlich) um sich für die richtige Herangehensweise entscheiden zu können.

Encourage / Ermutigen

Sollten Sie entscheiden, dass Ermutigung zum zügigeren Spieltempo der richtige Ansatz ist, so sollten Sie dies auf eine freundliche und fröhliche Weise vermitteln. So kann der Golfer sich entspannen. Lassen Sie die Spieler im Gespräch wissen, dass Sie ein leichtes Zeitproblem bei der Gruppe festgestellt haben und ermutigen Sie sie, ihr Spieltempo zu erhöhen. Bieten Sie ihre Unterstützung an, falls sie benötigt wird.

Chase / Antreiben

Sollte der Marshal feststellen, dass es unwahrscheinlich ist, dass diese Spielergruppe ihr Tempo aufgrund der Ermutigung steigert, so müssen deutlichere Maßnahmen ergriffen werden. Auch dabei gilt es, jederzeit die höfliche Form zu wahren.

Thank / Bedanken

Bedanken Sie sich unter allen Umständen bei den Spielern für ihre bisherigen Bemühungen und für ihre zukünftige Verbesserung des Spieltempos. Wenn der Dialog auf eine angenehme Weise endet, dann werden die Spieler empfänglicher für Ihre Aufforderungen sein.

Zusammenfassung

1. Denken Sie immer daran, dass je früher ein Marshal ein mögliches Problem erkennt, desto

leichter kann es behoben werden. Wenn eine Spielergruppe frühzeitig zu einem zügigeren Spieltempo ermutigt wird und der Marshal dabei seine Hilfe anbietet, ist die Wahrscheinlichkeit, dass später drastischere Maßnahmen ergriffen werden müssen, deutlich geringer. Marshals müssen die betreffende Spielergruppe weiterhin im Blick behalten, um bei Bedarf weitere Unterstützung zu leisten.

2. Sollte eine Spielergruppe hingegen bereits am Anfang ihrer Runde deutlich hinter ihrer erwarteten Durchgangszeit zurückliegen, so muss der Marshal dazu bereit sein, sofortige Maßnahmen dagegen zu ergreifen. Es muss jedoch daran erinnert werden, dass der Marshal bei drastischen Maßnahmen gleich zu Beginn der Runde sicherstellen muss, dass die betreffende Spielergruppe genügend Zeit erhält, um ihre Position auf dem Platz zu verbessern, bevor sie erneut durch den Marshal dazu aufgefordert werden. In der Regel dauert es einige Löcher, auch nur eine kurze Zeit auf der Runde aufzuholen. Eine kontinuierliche Überwachung dieser Art des Problems ist ein Muss, wenngleich die Überwachung aus der Ferne erfolgen sollte.
3. Der Marshal muss in jedem Fall das „T“ für „Thank“ im „CORRECT“, also das Danken beachten. Wenn eine langsame Spielergruppe ihre Position auf dem Platz nach dem Gespräch verbessert hat, muss der Marshal die fragliche Gruppe erneut ansprechen, ihnen für ihre Bemühungen danken und sie ermutigen, ihr zügiges Tempo beizubehalten. Auch wenn deutlich wird, dass eine Spielergruppe sich zwar nach Kräften darum bemüht, den Anschluss an die voraus spielende Gruppe wieder zu erlangen und dennoch kaum Fortschritte zu erkennen sind, muss ihnen für Ihre Bemühungen gedankt werden und sie aufgefordert werden, diese weiterhin so gut wie möglich anzustrengen. In diesem Fall ist es Aufgabe des Marshals, sicherzustellen, dass alle nachfolgenden Spielergruppen so nah wie möglich zusammen spielen, damit verlorene Zeit aufgeholt werden kann, sobald die Verursachergruppe den Platz verlassen hat.
4. Wenn alle oben genannten Maßnahmen genau eingehalten werden, sollten alle Golfer Spaß auf ihren Runden haben und der Marshal kann mit Zufriedenheit feststellen, dass er zu der angenehmen Erfahrung beigetragen hat.



Die folgende Richtlinie für Marshals zum Spieltempo stammt aus dem Carbook Golf Club in Queensland, Australien

Marshal

Funktion

- Sicherstellen, dass der Spielfluss der Runde so schnell wie möglich ist und dass jede Spielergruppe ihr Bestmögliches unternimmt, um den Anschluss an die vorausspielende Gruppe zu halten.
- Der Marshal kann allein durch seine Anwesenheit verhindern, dass langsame Gruppen hinter ihre Position auf dem Platz zurückfallen. Die meisten Spieler bewegen sich schneller, wenn ihnen bewusst ist, dass sie durch einen Clubverantwortlichen beobachtet werden.

Umgang mit langsamen Spielergruppen

Wenn eine Spielergruppe ihre Position auf dem Platz nicht halten kann und eine Lücke von mehr als einem halben Loch entstanden ist, ist es wichtig, vorsichtig zu handeln und keine voreiligen Schlüsse zu ziehen. Die meisten Spieler fühlen sich angegriffen, wenn ihnen langsames Spiel vorgeworfen wird. Ein paar Tipps sind:

- Stellen Sie die Situation vor der betreffenden Spielergruppe fest, um sicherzustellen, dass die zwei

oder drei direkt vorausspielenden Gruppen keine Wartezeiten haben. Das Letzte, was Sie auf der Runde tun möchten, ist eine Gruppe zu schnellerem Spiel anzutreiben, nur damit diese dann am nächsten Abschlag warten muss.

- Beobachten Sie die Spielergruppe auf einem Loch, um ihr Verhalten kennenzulernen – sind sie langsam oder bemühen sie sich. Ihre Anwesenheit kann auch ohne eine Ansprache der Spieler eine sofortige Wirkung haben.
- Wenn die Spieler dennoch hinter ihrer Zeit zurückliegen ist es immer ein freundlicher und einführender Ansatz, die Spieler zu ermutigen. Ein guter Weg um ihnen zu begegnen ist ein „Habt Ihr irgendwelche Probleme?“
- Wenn sie mit Ja oder Nein antworten (sie könnten gerade einen Ball verloren haben), können Sie ihnen sagen „Wir danken Euch, wenn Ihr versuchen könntet, die Lücke vor Euch über die nächsten beiden Löcher zu schließen.“
- Lassen Sie die Spielergruppe dann wieder allein, aber kommen Sie am nächsten Loch noch einmal zurück, damit die Spieler wissen, dass Sie sie noch immer im Blick haben.
- Sollten Sie sich keine Mühe geben, müssen Sie sie erneut ansprechen. Zum Beispiel, „Ich weiß dass Ihr Euch bemüht, aber da ist immer noch eine Lücke und wir müssen Euch bitten, sie bis zur 13 zu schließen.“

Tipps

- Ziehen Sie es bei jedem Kontakt mit einem Spieler in Erwägung, dass Sie sich irren.
- Seien Sie freundlich und einfühlsam.
- Seien Sie nicht aggressiv, auch wenn der Spieler, mit dem Sie sprechen, sich so verhält. Bleiben Sie ruhig aber durchsetzungsfähig.
- Die meiste Zeit wird Ihre Anwesenheit ausreichen. Nur in der Nähe einer Spielergruppe zu bleiben, wird diese auch ohne gezielte Ansprache beschleunigen.
- Ermutigen Sie die Spieler, sich zwischen ihren Schlägen schneller zu bewegen. Sie müssen sich bei ihren Schlägen nicht beeilen, ausschlaggebend ist schon das schnellere Gehen.



F. Durchgangszeiten-Tabelle

Hier ein beispielhafter Auszug aus seiner Tabelle zum Spieltempo, die es dem Marshal oder Referee ermöglicht, zu ermitteln, ob die Spielergruppen in ihrer vorgegebenen Durchgangszeit liegen, die für jedes einzelne Loch und die gesamte Runde festgelegt worden ist:

		Loch	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Runde 1	Datum: 16. Juli 2017	Par	4	4	4	4	5	4	4	3	4
Gruppe	Namen	Uhrzeit	0.14	0.15	0.14	0.16	0.18	0.15	0.15	0.11	0.14
Tee 1											
1	Pampling, Owen, Bjorn	6.32	6.46	7.01	7.15	7.31	7.49	8.04	8.19	8.30	8.44
2	Hamilton, Dunne, Hahn	6.43	6.57	7.12	7.26	7.42	8.00	8.15	8.30	8.41	8.55
3	Harman, Knox, Delaet	6.54	7.08	7.23	7.37	7.53	8.11	8.26	8.41	8.52	9.06
4	Every, Levy, Lingmerth	7.05	7.19	7.34	7.48	8.04	8.22	8.37	8.52	9.03	9.17
5	luiten, Streb, Jones	7.16	7.30	7.45	7.59	8.15	8.33	8.48	9.03	9.14	9.28
6	Wall, An, Niebrugge	7.27	7.41	7.56	8.10	8.26	8.44	8.59	9.14	9.25	9.39
7	Lyle, Hoffmann, Na	7.38	7.52	8.07	8.21	8.37	8.55	9.10	9.25	9.36	9.50
8	Streelman, Lowry, Goosen	7.49	8.03	8.18	8.32	8.48	9.06	9.21	9.36	9.47	10.01
9	Donald, Mahan, Pettersson	8.00	8.14	8.29	8.43	8.59	9.17	9.32	9.47	9.58	10.12
10	Dubuisson, Horschel, Fisher	8.11	8.25	8.40	8.54	9.10	9.28	9.43	9.58	10.09	10.23
11	McDowell, Simpson, Schniederjans	8.22	8.36	8.51	9.05	9.21	9.39	9.54	10.09	10.20	10.34
12	Watson, Els, Snedeker	8.33	8.47	9.02	9.16	9.32	9.50	10.05	10.20	10.31	10.45
13	Todd, Holmes, Tomimura	8.44	8.58	9.13	9.27	9.43	10.01	10.16	10.31	10.42	10.56
14	Watson, Poulter, Schwartzel	9.00	9.14	9.29	9.43	9.59	10.17	10.32	10.47	10.58	11.12
15	Westwood, Garcia, Reed	9.11	9.25	9.40	9.54	10.10	10.28	10.43	10.58	11.09	11.23
16	Clarke, Langasque, Manassero	9.22	9.36	9.51	10.05	10.21	10.39	10.54	11.09	11.20	11.34
17	Spieth, Matsuyama, Johnson	9.33	9.47	10.02	10.16	10.32	10.50	11.05	11.20	11.31	11.45
18	Palmer, Lawrie, Kisner	9.44	9.58	10.13	10.27	10.43	11.01	11.16	11.31	11.42	11.56
19	Day, Woods, Oosthuizen	9.55	10.09	10.24	10.38	10.54	11.12	11.27	11.42	11.53	12.07
20	Takayama, Senden, Koepka	10.06	10.20	10.35	10.49	11.05	11.23	11.38	11.53	12.04	12.18
21	Cink, Curtis, Duval	10.17	10.31	10.46	11.00	11.16	11.34	11.49	12.04	12.15	12.29
22	Howell, Ilonen, Chalmers	10.28	10.42	10.57	11.11	11.27	11.45	12.00	12.15	12.26	12.40
23	Jaquelin, Pepperell, Hearn	10.39	10.53	11.08	11.22	11.38	11.56	12.11	12.26	12.37	12.51
24	Arnold, Kinneer, Hatton	10.50	11.04	11.19	11.33	11.49	12.07	12.22	12.37	12.48	13.02
25	Brooks, Boyd, Bland	11.01	11.15	11.30	11.44	12.00	12.18	12.33	12.48	12.59	13.13
26	Moore, Hend, Fox	11.12	11.26	11.41	11.55	12.11	12.29	12.44	12.59	13.10	13.24



G. Anleitung zum „Heranspielenlassen“

Das Verfahren des „Heranspielenlassens“ kann vorübergehend oder dauerhaft an einzelnen Spielbahnen eingeführt werden. Generell wird dieses Verfahren an Spielbahnen genutzt, an denen Spieler warten müssen, bis das Grün frei zum Anspielen ist, obwohl eine große Anzahl der Spieler das Grün dann nicht erreicht und durch das Warten Verzögerungen verursacht werden. Diese Situation tritt häufig an langen Par-3-Löchern oder Par-4-Löchern auf, die direkt angegriffen werden können. Sie kann jedoch auch dann auftreten, wenn Spieler einen langen Annäherungsschlag auf das Grün spielen müssen, zum Beispiel an langen Par-4- oder kurzen Par-5-Löchern.

Verfahren zum „Heranspielenlassen“

Wenn das Verfahren des „Heranspielenlassens“ eingeführt wird, ist es wichtig, dass die Spieler verstehen, wie sie sich an dem betreffenden Loch verhalten sollen.

Hier ein Beispiel für eine Anleitung für Spieler:

1. Wenn es zu einer Wartezeit [hier Lochnummer und Standort, z.B. „am 5. Abschlag“ oder „auf dem 7. Fairway“] kommt, sollten Spieler die nachfolgende Spielergruppe heranspielen lassen.
2. Sobald die erste Gruppe, die dieses Verfahren anwendet, ihre Bälle auf das Grün gespielt hat, sollten sie diese markieren und aufnehmen, zur Seite treten und in sicherer Entfernung neben dem Grün warten.
3. Die Gruppe sollte dann der nachfolgenden Spielergruppe bedeuten, heranzuspielen.
4. Sollte ein Ball einer zweiten Spielergruppe die Spiellinie eines Spielers der ersten Gruppe stören, so kann ein Spieler der ersten Gruppe den Ball markieren und aufnehmen.
5. Die erste Spielergruppe kann das Loch dann zu Ende spielen.
6. Sobald die erste Gruppe das Loch beendet hat, sollten eventuell aufgenommene Bälle der nachfolgenden Gruppe zurückgelegt werden und die zweite Gruppe spielt das Loch weiter, bis auch diese alle Bälle auf das Grün gespielt hat.
7. Sobald alle Bälle der nachfolgenden Gruppe auf dem Grün liegen, sollten sie markiert und aufgenommen werden und das Verfahren (siehe oben 2. – 6.) erneut durchgeführt werden. Sollte zu irgendeiner Zeit die nachfolgende Gruppe nicht nah genug zum Heranspielen gekommen sein (z.B. durch verlorene Bälle oder Zeitverzögerung) so sollte die Spielergruppe auf dem Grün das Loch ohne Verzögerung beenden.



H. Regelungen zum Spieltempo in DGV-Wettspielen

Unangemessene Verzögerung / langsames Spiel (vgl. Regel 6-7)

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spiel-
leitung den Anschluss an die vorangehende Spieler-
gruppe verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum
Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind,
mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, so wird die Spie-
lergruppe ermahnt. Wird danach keine Verbesserung
des Spieltempos festgestellt, wird der Spielergruppe
mitgeteilt, dass ab sofort für jeden einzelnen Spieler
eine Zeitnahme durchgeführt wird.

Die Zeitnahme beginnt, wenn der Spieler mit seinem
Schlag an der Reihe ist. Überschreitet der erste
Spieler die Zeit von 50 Sekunden und die folgenden
Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung
des Schlages, so wird dies als Verstoß gegen Regel
6-7 angesehen.

Strafe für Verstoß:

- Lochspiel: 1. Verstoß: Lochverlust
2. Verstoß: Lochverlust
3. Verstoß: Disqualifikation
- Zählspiel: 1. Verstoß: 1 Schlag
2. Verstoß: 2 Schläge
3. Verstoß: Disqualifikation

Strafschläge werden an dem Loch hinzugerechnet,
an dem der Verstoß begangen wird. Wird das Spiel
zwischen dem Spielen zweier Löcher verzögert, so
wirkt sich die Strafe am nächsten Loch aus.



I. Selbstkontrolle der Zeit durch Spieler

In diesem Konzept überwacht jede Spielergruppe ihr Spieltempo selbst. Mit Hilfe der vorgegebenen Zeiten gleicht die Gruppe an vier bestimmten „Check-Points“ ihre tatsächlich benötigte Zeit ab. Verliert die Gruppe ihre Position auf dem Platz, so erhält sie eine automatische Warnung.

Ein Spieler der Gruppe muss an jedem Check-Point die Zeit notieren und kontrollieren, ob die Gruppe nach den Kriterien der Spielleitung ihre Position auf dem Platz verloren hat. Beabsichtigt wird damit, dass entweder die anderen Spieler der Gruppe den zeitnehmenden Spieler nach dem Ergebnis der Überprüfung fragen oder dieser von sich aus die Mitspieler über den Status der Gruppe informiert. Auf diese Weise wird das Spieltempo zum Thema in der Gruppe. Dies gibt schnelleren Spielern die Gelegenheit, die langsameren Mitspieler zur Spielbeschleunigung aufzufordern. Ohne die durch die Check-Points gewonnenen Informationen fühlen die schnelleren Spieler sich häufig unwohl dabei, eine solche Diskussion einzuleiten.

Mit diesem System besteht keine Notwendigkeit, Personen an den Check-Points einzusetzen. Damit wird vermieden, dass unerfahrene Personen die Spieler in unangemessener Weise auf das Tempo hinweisen oder den Spielern falsche Informationen geben. Vielmehr verdeutlicht dieses Verfahren den Spielern, dass sie selbst die Verantwortung für ihr Spieltempo tragen.

Ein Referee kann aus der Entfernung die durch die Spieler notierten Zeiten kontrollieren. Er muss nur noch die Gruppen überwachen, die eine automatische Warnung erhalten haben und diesen bestätigen, dass sie auch offiziell als „verwarnt“ gelten.



Text-Beispiel für „Selbstkontrolle durch Spieler“:

Spieler müssen die Regeln zum Spieltempo befolgen und die vorgegebenen Durchgangszeiten befolgen. Wenn eine Spielergruppe ihre Position auf dem Platz an einem der Check-Points verloren hat, verstößt die Gruppe gegen die Regeln und kann sich eine Strafe zuziehen.

Definition für „Position auf dem Platz verloren“:

Die erste Spielergruppe hat ihre Position auf dem Platz verloren, wenn sie an einem der Check-Points hinter der vorgegebenen Zeit zurückliegt. Nachfolgende Gruppen haben ihre Position verloren wenn

- a) die Gruppe den Check-Point später als zu der vorgegebenen Zeit passiert und
- b) eine Lücke von 15 Minuten oder mehr zwischen ihrer Zeit und der durch die vorausspielende Gruppe erfassten Zeit liegt.
- c) Spieler einer Gruppe, die ihre Position auf dem Platz verloren haben, ziehen sich folgende Strafen zu:
 - 1. Verstoß: Verwarnung
 - 2. Verstoß: Ein Strafschlag
 - 3. Verstoß: Zwei Strafschläge
 - 4. Verstoß: Disqualifikation

Die Spielergruppen müssen ihre Zeiten bei der Beendigung des Lochs erfassen, sobald die Fahne zurück in das Loch gestellt worden ist. Die Zeiten werden dazu an den Check-Points durch eine offizielle Uhr angezeigt. Sollten die Spieler ihre Zeiten nicht erfassen, erhalten sie eine automatische Warnung und die Angabe einer ungenauen Zeit wird als schwerer Etikette-Verstoß nach Regel 33-7 angesehen.

Die Check-Points sind:

1. Zwischen Loch 4 und 5
2. Zwischen Loch 9 und 10 (am Halfway House)
3. Zwischen Loch 13 und 14
4. Nach Loch 18 in der Scoring Area

Anmerkung:

Vor der Unterzeichnung ihrer Scorecard sollten Spieler zunächst sicherstellen, dass sie sich keine Strafschläge für eine Zeitüberschreitung hinzurechnen müssen. Wenn eine Spielergruppe die die ersten drei Check-Points pünktlich passiert hat, nach Loch 18 ihre Position auf dem Platz verloren hat, ziehen die Spieler sich einen Strafschlag zu, wenn es keine gute Begründung für die Verzögerung gibt.

J. Richtlinien für Lochpositionen

Viele Faktoren beeinflussen die Auswahl geeigneter Lochpositionen, aber vorrangiges Ziel sollte es immer sein, gute Schläge zu belohnen. Folgende Punkte sollten beachtet werden:

A. Berücksichtigen Sie die durch den Architekten beabsichtigte Spielweise des Lochs. Bestimmen Sie die Schlaglänge beim Grünanspiel und ob es sich durch die Bedingungen am Wettspieltag (durch Wind, Regen und das Ausmaß, in dem das Grün die Bälle hält) beeinträchtigt werden könnte. In diesem Zusammenhang empfiehlt es sich, die Wettervorhersage zu beachten. Falls Regen vorhergesagt wird, sollten Lochpositionen gemieden werden, an denen sich Wasser sammeln könnte.

B. Zwischen dem Loch und dem Anfang bzw. den Rändern des Grüns muss es ausreichend Grünoberfläche geben, um den notwendigen Schlag zu ermöglichen. Zum Beispiel, wenn das Loch den Schlag mit einem langen Eisen oder einem Holz auf das Grün erfordert, sollte das Loch weiter im Grün und weiter von den Seiten entfernt positioniert werden, als wenn ein kurzer Pitch-Schlag gespielt werden muss. In jedem Fall wird empfohlen, das Loch im Allgemeinen mindestens vier Schritte vom Rand des Grüns zu positionieren. Liegt ein Bunker oder ein Gefälle am Rand des Grüns sollte die Distanz erhöht werden. Das gilt besonders dann, wenn das Grün mit einem längeren Schlag als einem Pitch angespielt werden muss. Es sollte berücksichtigt werden, dass eine faire Chance auf einen Recovery-Schlag bestehen soll, wenn ein Spieler mit einem guten Schlag das Grün nur knapp verfehlt hat. Auf der anderen Seite muss der Spieler bei der Entscheidung, ob er das Loch direkt anspielen möchte, die mögliche Strafe für die Verfehlung berücksichtigen. Ausschlaggebend ist in jedem Fall die Spielstärke der Spieler.

C. Die Fläche von etwa einem Meter rund um das Loch sollte so eben wie möglich sein. Es sollte zudem sichergestellt werden, dass die Löcher nicht innerhalb von drei Schritten eines Gefälles, einer Kante oder der Stelle eines kurz zuvor genutzten Lochs liegen. Wenn das Grün auf eine Weise angelegt ist, bei der das Loch auf einem Gefälle positioniert werden soll, so wird das Loch senkrecht und nicht rechtwinklig zum Hang geschnitten. Ein Spieler, der den Ball von oberhalb puttet, sollte dazu in der Lage sein, seinen Ball in der Nähe des Lochs zu stoppen.

D. Beachten Sie den Zustand der das Loch umgebenden Grünoberfläche. Vermeiden Sie insbesondere alte Lochpfropfen, die noch nicht vollständig eingewachsen sind.

E. Es sollte eine ausgeglichene Auswahl von Lochpositionen in Hinblick auf die Lage links, rechts, vorn, hinten und in der Mitte geben. Vermeiden Sie zu viele Positionen auf derselben Seite des Grüns, um Draws oder Fades nicht übermäßig zu begünstigen.



F. Bei einem über mehrere Tage stattfindenden Wettspiel sollte die Schwierigkeit des Platzes jeden Tag in einem Gleichgewicht gehalten werden. Das Ziel ist eine gleichbleibende Schwierigkeit. Es sollte vermieden werden, den Platz jeden Tag etwas schwieriger zu gestalten. Eine Form der ausgewogenen Schwierigkeit ist es, jeden Tag sechs schwierige Lochpositionen auszuwählen, sechs mittelschwere Löcher und sechs leicht zu spielende Lochpositionen. Zudem sollte man versuchen, genauso viele rechte wie linke Positionen auszuwählen. So könnten zum Beispiel auf den ersten neun Löchern vier Positionen auf der rechten Seite, vier Positionen auf der linken Seite und ein Loch in der Mitte gesteckt werden. Die zweiten neun Löcher sollten ähnlich ausgewählt werden. Auch der Abstand des Lochs von der Vorderkante des Grüns sollte von Loch zu Loch variieren.



- G. An den Einspieltagen vor dem Wettspiel sollten die Löcher auf den Grüns an den Stellen positioniert werden, die während des Wettspiels nicht benötigt werden, so dass diese vorab nicht beschädigt werden.
- H. Bedenken Sie die Laufwege der Spieler. Positionieren Sie die Löcher für jede Runde so, dass gute Lochpositionen für spätere Runden nicht durch Spieler beschädigt werden, die an den Stellen das Grün betreten oder verlassen. So können die Lochpositionen zum Beispiel bei einem Wettspiel über vier Tage an den Stellen liegen, an denen die Spieler das Grün auf dem Weg zum nächsten Abschlag verlassen. Am zweiten Tag an einer Stelle, für die die Spieler auf oder nah der Position des ersten Tags laufen. Somit kann der Rest des Grüns für die weiteren beiden Tage geschont werden.
- I. Im Lochspiel kann eine Lochposition auch während der Runde geändert werden, falls das notwendig sein sollte. Vorausgesetzt wird dabei nur, dass die gegnerischen Parteien das Loch in derselben Position anspielen. Bei einem Zählspiel verlangen die Regeln, dass alle Teilnehmer jedes Loch unter denselben Voraussetzungen und somit mit derselben Lochposition spielen. Eine Ausnahme gilt nur für den Fall, dass ein beschädigtes Loch entsprechend der Definition in den Regeln nicht ausgetauscht werden kann. Wenn 36 Löcher an einem Tag gespielt werden, ist es üblich, die Lochpositionen zwischen den Runden nicht zu ändern. Es gibt jedoch keine Regel, die dies untersagen würde. Wenn die Löcher nach der ersten Runde versetzt werden, sollten alle Spieler darüber informiert werden.
- J. Der Greenkeeper, der die Löcher aussticht, muss sicherstellen, dass es den Golfregeln entspricht, insbesondere in Hinblick auf den Durchmesser von 108 mm (4 ¼ Inches), die Tiefe von mindestens 101,6 mm (4 Inches) und dass der Locheinsatz mindestens 25 mm (1 Inch) unter die Rasenoberfläche eingelassen wird. Wird ein Locheinsatzring verwendet, so wird dieser als Teil des Locheinsatzes angesehen und muss ebenfalls mindestens 25 mm (1 Inch) unter die Rasenoberfläche eingelassen werden, falls dies nicht durch den Boden (Felsuntergrund) undurchführbar ist. Dies bedeutet, dass der gewünschte Zweck des Locheinsatzringes (den Lochrand zu stützen) nicht realisiert werden kann. Wird nur ein weißer Lochrand gewünscht, ist Sprühfarbe der einzige Weg dazu.

„Ready Golf“ – Spielen statt warten!

K. Aushang „Ready Golf“



SPIELEN SIE IHREN BALL

Spielen Sie Ihren Ball, wenn der Spieler, der eigentlich an der Reihe wäre zunächst noch den Bunker harkt.



EINLOCHEN

Lochen Sie Ihren Ball ein, auch wenn Sie dabei nah an anderen Puttlinien stehen.



EHRE

Spielen Sie Ihren Ball, wenn der Spieler, der an der Reihe wäre, noch nicht bereit ist.



EINSCHÄTZEN

Spielen Sie zuerst, wenn der Spieler, der an der Reihe wäre, noch seinen Schlag einschätzt.



KÜRZERE SPIELER ZUERST

Kürzere Spieler zuerst, wenn der „Longhitter“ noch warten muss.



KURZES SPIEL

Hat ein Spieler über das Grün hinaus gespielt, spielen Sie Ihren Ball.



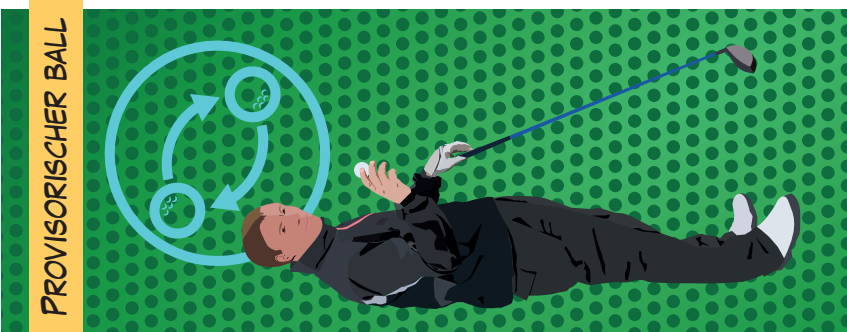
ERST SPIELEN, DANN SUCHE

Spielen Sie Ihren Ball, bevor Sie Mitspielern bei der Suche helfen.



L. Aushang „Zügiges Spiel“

„Zügiges Spiel“ – Aufmerksames Verhalten vermeidet unnötige Verzögerung. So geht es richtig:

 ROUTINE	 ABSCHLAG	 PROVISORISCHER BALL	 SCOREKARTE FÜHREN	 SCHLAGVORBEREITUNG	Halten Sie Ihre Routine kurz und vermeiden Sie unnötige Übungsschwünge.	Seien Sie bereit für den Schlag, wenn Sie an der Reihe sind.	Spielen Sie einen provisorischen Ball, wenn Ihr ursprünglicher Ball verloren sein könnte.	Führen Sie Ihre Scorekarte nicht, wenn Mitspieler auf Sie warten.	Schätzen Sie Ihren nächsten Schlag ohne Verzögerung ein.
				 ABSTELLEN VON BAGS		Stellen Sie Golfbags oder Carts so ab, dass Sie das Grün schnell verlassen können.			





Deutscher Golf Verband e. V.

Kreuzberger Ring 64 · D-65205 Wiesbaden

Telefon: +49 (0) 611 / 990 200 · Telefax: +49 (0) 611 / 990 20 170

E-Mail: info@dgv.golf.de

www.golf.de/dgv