

SPIEL- UND WETTSPIEL- HANDBUCH

2016-2019



Übersicht:

Vorwort

Abschnitt 1.	Personen und Ausschüsse im Spielbetrieb
Abschnitt 2.	Spielbetrieb
Abschnitt 3.	Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung
Abschnitt 4.	Inhalt von Ausschreibungen und Musterausschreibung
Abschnitt 5.	Platzregeln und Festlegung der Platz- und Hindernisgrenzen
Abschnitt 6.	Spielleitungsmitglieder, Platzrichter und Beobachter
Abschnitt 7.	Platzerlaubnis (PE) und DGV-Platzreife
Abschnitt 8.	Erläuterungen zum DGV-Course-Rating
Abschnitt 9.	Anleitung zur Vermessung von Golfplätzen
Abschnitt 10.	Datenschutz, DGV-Intranet und Spielbetrieb
(Abschnitt 11.	<i>Anpassung der Golfregeln für Golfspieler mit Behinderung - online verfügbar</i>
Abschnitt 12.	Vorbereitung und Pflege von Golfplätzen für das Spiel und für Wettspiele
Abschnitt 13.	Verschiedenes

Stichwortregister

Inhalt**Abschnitt 1.**

Personen und Ausschüsse im Spielbetrieb	95
1.1 Spielführer	95
1.2 Spielausschuss	95
1.3 Spielleitung	96
1.4 Leiter von Golfgruppen	99
1.5 Regelkundige Personen	100
1.6 Vorgabenausschuss	100
1.7 Starter	103
1.8 Vorcaddies	104
1.9 Platzrichter	105
1.10 Marshals / Ranger	105

Abschnitt 2.**Spielbetrieb**

2.1 Organisation des Spielbetriebs	109
2.1.1 Allgemeine Spielordnung / Platzordnung	109
2.1.2 Jahresspielplan	109
2.1.3 Preise, Wander- und Herausforderungspreise	110
2.1.4 Plätze mit weniger als 18 Löchern	112
2.2. Der Platz	113
2.2.1 Vorrecht auf dem Platz	113
2.2.2 Platzsperr	113
2.2.3 Erstellen von Platzregeln	113
2.2.3.1 Zusammenhang von Platz- und Golfregeln	114
2.2.3.2 Abänderung von Golfregeln durch Platzregeln	114
2.2.4 Beispielbarkeit des Platzes	115
2.2.5 Spielunterbrechung bei Gewitter	115
2.3. Vorbereitung und Durchführung eines Wettspiels	117
2.3.1 Zählkarte und Vorgabenverteilung	117
2.3.2 Auswertung, Feststellung und Bekanntgabe von Ergebnissen	117
2.3.3 Mehrundenwettspiele / Qualifikationswettspiele	119
2.4 Strittige Regelfragen, Verstöße gegen die Pflichten des Spielers aus dem Vorgabensystem, Verstöße gegen die Haus- und Platzordnung	120
2.5 Hinweise zur Sicherstellung einer angemessenen Spielgeschwindigkeit	127

Abschnitt 3.**Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung**

3.	Spielformen	137
3.1	Einzel bzw. Zweier	137
3.1.1	Zählspiele	137
	- Einzel gemäß Regel 3-1	137
	- Nach Stableford gemäß Regel 32-1b und Gegen Par gemäß Regel 32-1a	137
	- Auswahlspiel (Eclectic) lochweise	137
3.1.2	Lochspiele	138
	- Zweier gemäß Erklärung „Parteien im Lochspiel“ und Regel 2-1	138
3.2	Dreier- und Dreiball-Spiele	140
	- Dreier gemäß Regel 29	140
	- Dreiball gemäß Regel 30	140
3.3	Vierer	140
	- Vierer-Zählspiel gemäß Regel 29-1 und 29-3	140
	- Vierer-Zählspiel mit Auswahldrive	140
	- Chapman-Zählspiel	141
	- Vierball-Zählspiel gemäß Regel 31 (umgangssprachlich fälschlich als „Bestball“ bekannt)	141
	- Aggregat-Zählspiel	142
	Vierer-Lochspiel gemäß Erklärung „Parteien im Lochspiel“ und Regel 29-2	142
	Vierball „bester / schlechtester Ball“ mit Punktwertung	142
	- Vierball „bester Ball und Aggregat“ mit Punktwertung	143
	- Vierball gemäß Erklärung „Parteien im Lochspiel“ und Regel 30	143
3.4	Vorgabenverteilung	144
3.5	Neun Löcher vorgabenwirksam	147

Abschnitt 4.**Inhalt von Ausschreibungen und Musterausschreibung**

4.1	Inhalt von Ausschreibungen	152
4.2	Vorschlag für den Inhalt einer Rahmendausschreibung	153
4.2.1	Verbindlichkeit der Verbandsordnungen	153
4.2.2	Allgemeiner Meldeschluss	153
4.2.3	Stechen	155
4.2.3.1	Stechen im Zählspiel	155
4.2.3.2	Stechen im Lochspiel	157
4.2.4	Auslosung, Setzen, Zusammenstellung der Spielergruppen	158

4.2.5	Abschläge	162
4.2.6	Beendigung des Wettspiels, Siegerehrung, Aushang der Ergebnisliste	164
4.2.7	Änderungsvorbehalte	165
4.2.8	Spielleitung	165
4.2.9	Datenschutz	165
4.2.10	Golfcarts	166
4.2.11	Spielgeschwindigkeit	167
4.2.12	Spielunterbrechung	168
4.2.13	Üben	169
4.2.14	Mitteilung, wo Zählkarten einzureichen sind	169
4.2.14	Elektronische Kommunikationsmittel	170
4.2.15	Spezifikation des Driverkopfes	170
4.2.16	Spezifikation des Balls	171
4.2.17	Festgesetzte Runde / Beginn der Runde	171
4.2.18	Regelungen für behinderte Golfspieler	171
4.2.19	Doping	172
4.3	Einzelausschreibung	172
4.4	Musterausschreibungen	182
4.4.1	Wettbewerb	182
4.4.2	EDS-Runde	184

Abschnitt 5.

Platzregeln und Festlegung der Platz- und Hindernisgrenzen

5.1	Platzregeln	185
5.2	Festlegung der Platz- und Hindernisgrenzen	185
5.2.1	Bezeichnen von Aus	185
5.2.2	Ungewöhnlich beschaffener Boden, Boden in Ausbesserung	191
5.2.3	Weitere Platzregeln	197
5.2.4	Abschlagmarkierungen	201

Abschnitt 6.

Spielleitungsmitglieder, Platzrichter und Beobachter

6.1	Spielleitungsmitglieder	211
6.1.1	Lochspiel	211
6.1.2	Zählspiel	211
6.1.3	Verantwortlichkeit des Spielleitungsmitglieds	212
6.1.4	Hauptaufgaben des Spielleitungsmitglieds	213
6.1.4.1	Vorbereitung	213

6.1.4.2	Im Amt	213
6.1.4.3	Regelentscheidungen	213
6.1.4.4	Erleichterungsverfahren	214
6.1.4.5	Entscheidungen „für“ oder „gegen“ ein anderes Clubmitglied	215
6.1.4.6	Erklärung „schwerwiegender Verstoß“	216
6.1.5	Ausstattung und Ausrüstung des Spielleitungsmitglieds	216
6.2	Platzrichter	217
6.2.1	Aufgaben und Verhalten des Platzrichters	217
6.3	Beobachter	217

Abschnitt 7.

Platzerlaubnis (PE) und DGV-Platzreife		219
7.1	Allgemeines / Platzerlaubnis	220
7.2	DGV-Platzreife	220
7.2.1	DGV-Platzreife-Prüfung	222
7.2.2	Lizenzvergabe an die DGV-Mitglieder	223
7.3	PE-Regelung für Kinder	

Abschnitt 8.

8.1	Erläuterungen zum USGA-Course-Rating	225
8.2	Course Rating und Par	231
8.2.1	Bedeutung von Par	231
8.2.2	Course Rating- und Par-Ausgleich	231

Abschnitt 9.

Anleitung zur Vermessung von Golfplätzen		
9.1	Messpunkt	236
9.2	Messverfahren und Protokollierung	236
9.3	Vorgehensweise bei der Längenermittlung	237
9.4	Erklärungen	238
9.5	Anordnung der festen Messpunkte an den Abschlägen	239
9.6	Vermarkungsplatten (Messpunkte)	239
9.7	Golfplatz-Vermessungsprotokoll	239

Abschnitt 10.**Datenschutz, DGV-Intranet und Spielbetrieb**

10.1	Datenschutz im Spiel- und Wettspielbetrieb	241
10.2	DGV-Intranet und Spielbetrieb	241

(Abschnitt 11.

Anpassung der Golfregeln für Golfspieler mit Behinderung - online verfügbar unter www.golf.de/regeln)

Abschnitt 12.**Vorbereitung und Pflege von Golfplätzen für den Spiel- und Wettspielbetrieb**

12.1	Die Vorbereitung des Platzes für den Wettspielbetrieb	250
12.2	Platzregeln und Platzkennzeichnung	259
12.3	Pflegemaßnahmen während der Wettspieltage	265
12.4	Platzierung der Abschlagmarkierungen	266
12.5	Fahnenpositionen	227

Abschnitt 13.**Verschiedenes**

13.1	Altersklassen	271
13.2	As (Hole-in-One)	271
13.3	Platzrekord	271
13.4	Regelanfragen / Anfragen zum EGA-Vorgabensystem	272
	Register	275

Vorwort

In den Verbandsordnungen des Deutschen Golf Verbandes (DGV) zum Spielbetrieb sind alle für DGV-Mitglieder verbindlichen Bestimmungen zur ordnungsgemäßen Abwicklung des Spielbetriebs enthalten. Hierbei handelt es sich um die Offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut), das EGA-Vorgabensystem und das DGV-Ligastatut. Rechte und Pflichten der ordentlichen DGV-Mitglieder und der Landesgolfverbände (LGV) in Zusammenhang mit der Abwicklung des Spielbetriebs ergeben sich aufgrund dieser Verbandsordnungen.

Im Gegensatz dazu ist das hier vorliegende Spiel- und Wettspielhandbuch zur weiteren Unterstützung des DGV-Mitglieds und seiner Verantwortlichen gedacht und enthält viele Hinweise, Vorschläge und Empfehlungen, die für eine sachgerechte Organisation und Durchführung des Spielbetriebs unentbehrlich sind. Da Personen mit unterschiedlicher Erfahrung dieses Buch verwenden werden, ist es nicht nur als kurzes Nachschlagewerk gestaltet, sondern beschreibt an einzelnen Stellen auch ausführlicher die Vor- und Nachteile bestimmter Verfahrensweisen, jeweils abhängig von den Anforderungen des Wettspiels. Das Spiel- und Wettspielhandbuch soll dabei in erster Linie als Wegweiser dienen. Hinweise, Vorschläge und Empfehlungen basieren auf langjähriger Erfahrung aller an der Entstehung dieses Buches Beteiligten.

Werden zu einem Thema mehrere Lösungsvorschläge unterbreitet, so ist stets sorgfältig zu prüfen, welcher Vorschlag den individuellen Bedürfnissen und den Prinzipien eines fairen und sportlichen Miteinanders am ehesten gerecht wird. In vielen Fällen spricht der DGV Empfehlungen aus. Diese Empfehlungen sind im Text farbig hinterlegt und damit leicht erkennbar. Um einen an sportlichen Grundsätzen und den Zielen des DGV ausgerichteten Spielbetrieb zu gewährleisten, legt der DGV allen Mitgliedern nahe, wo möglich, den Empfehlungen zu folgen. Damit wird zudem die Einheitlichkeit des Spielbetriebs gefördert.

Dieses Buch kann zukünftig nur dann praxisnah fortgeschrieben werden, wenn der DGV Anregungen, Hinweise und Tipps erhält. Auch für weitere Neuauflagen sind Verbesserungsvorschläge willkommen.

Abschnitt 1.

Personen und Ausschüsse im Spielbetrieb

Um einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb zu gewährleisten, empfiehlt es sich, eine Reihe organisatorischer und materieller Voraussetzungen zu schaffen. Die Golfregeln und das EGA-Vorgabensystem legen darüber hinaus bestimmte Organisationsstrukturen verbindlich fest. Im Einzelnen gilt:

1.1 SPIELFÜHRER

Weder in den Golfregeln noch im EGA-Vorgabensystem wird der „Spielführer“ erwähnt. Gleichwohl ist ein Spielführer (oder Sportwart) auf jeder Golfanlage mit der Organisation und Durchführung des Spielbetriebs betraut. Als Vorsitzender des Spielausschusses vertritt er üblicherweise die sportlichen Belange, im Verein in der Regel als Vorstandsmitglied. Soweit Rechte und Pflichten in den Golfregeln bzw. im EGA-Vorgabensystem niedergelegt sind, kann der Spielführer diese jedoch niemals allein ausüben, sondern immer nur als Teil des Spielausschusses, einer Spielleitung oder des Vorgabenausschusses.

1.2 SPIELAUSSCHUSS

Auf jeder Golfanlage muss es einen Spielausschuss geben. Dies bestimmen die Aufnahme- und Mitgliedschaftsrichtlinien (AMR) für alle ordentlichen Mitglieder des DGV, die die Rechte aus dem EGA-Vorgabensystem ausüben (siehe AMR Ziffer 10. Spielbetrieb). Wesentliche Aufgabe des Spielausschusses ist es, den Spielführer in der Ausübung seines Amtes zu unterstützen und die mannigfaltigen Aufgaben auf mehrere Schultern zu verteilen. Besteht keine gesonderte Regelung, ist der Spielausschuss gleichzeitig „Spielleitung“ im Sinne der Golfregeln für die Durchführung des allgemeinen Spielbetriebs. Nach den Golfregeln (siehe Erklärung „Spielleitung“) ist „... der für den Platz verantwortliche Ausschuss ...“ außerhalb von Wettspielen die Spielleitung im Sinne der Regeln. Treten also Regelfragen im Rahmen des allgemeinen Spielbetriebs, d.h. in Privatrunden oder Extra-Day-Scores auf, so entscheidet der Spielausschuss als Spielleitung.

Dadurch ist sichergestellt, dass immer dann, wenn nach Golfregeln gespielt wird (also auch außerhalb von Wettspielen), Regelentscheidungen getroffen und Auskünfte gegeben werden können. Ist kein Mitglied des Spielausschusses anwesend, so sollte dennoch sichergestellt werden, dass einige Ausschussmitglieder ohne erheblichen Verzug erreichbar sind, so dass eventuelle Fragen durch das Sekretariat der Golfanlage geklärt werden können.

In Wettspielen dagegen entscheidet ausschließlich die dafür verantwortliche und spezielle eingesetzte Spielleitung über die auftretenden Regelfragen.

Der Spielausschuss muss aus mindestens drei Personen bestehen. Für die Besetzung werden folgende Personen empfohlen:

- Spielführer (als Vorsitzender),
- ein oder mehrere Mitglieder des Vorgabenausschusses,
- Jugendwart,
- Mannschaftskapitän(e),
- Clubsekretär(in) / -manager(in),
- regelkundige Person(en).
- ggf. Leitung des Damen- / Herren- / Seniorengolf,

Einzelne Aufgabenbereiche können Teilen des Ausschusses zugewiesen werden, wie z. B. Erstellen einer Rahmenausschreibung, des Jahresspielplans, die Auswahl von Preisen oder Gespräche mit Sponsoren.

Die Personen des Spielausschusses werden durch den vertretungsberechtigten Vorstand des Golfclubs bzw. den Geschäftsführer der Golfanlage in ihr Amt berufen. Über die Inhalte ihrer Arbeit, ihre Vollmachten und die Amtsdauer entscheidet ebenfalls der Vorstand bzw. der Geschäftsführer. Daraus ergibt sich, dass der Spielausschuss im Rahmen der Vorgaben derjenigen arbeitet, die ihn eingesetzt haben und ggf. auch wieder abberufen können, wenn deren Arbeit den Interessen der Mitglieder oder des Vorstands / der Geschäftsleitung zuwiderläuft.

1.3 SPIELLEITUNG (ALLGEMEINES)

Neben dem für den allgemeinen Spielbetrieb verantwortlichen Ausschuss, der als Spielleitung im Rahmen des allgemeinen Spielbetriebs entscheidet, wird durch Regel 33 der Golfregeln bestimmt, dass für jedes Wettspiel eine Spielleitung vorhanden sein muss. In Abschnitt „Erklärungen“ der Golfregeln heißt es dazu auszugsweise: „Spielleitung ist bei Wettspielen der verantwortliche Ausschuss, ...“. Um der Erklärung „Spielleitung“ gerecht zu werden, müssen also mindestens zwei Personen (= „Ausschuss“) die Spielleitung bilden. Da eine Spielleitung ihre Entscheidungen jedoch erfahrungsgemäß nicht immer einstimmig trifft, also unter Umständen Mehrheitsentscheidungen zu treffen sind, empfiehlt es sich dringend, mindestens drei Personen in die Spielleitung zu berufen. Für vorgabenwirksame Wettspiele und EDS-Runden sieht Ziffer 3.6.1 des EGA-Vorgabensystems dies ohnehin zwingend vor.

Damit überhaupt vom Vorhandensein einer Spielleitung gesprochen werden kann, erscheint unumgänglich, dass jedenfalls ein (nicht notwendig das gleiche) Spielleitungsmitglied während des gesamten Wettspiels am Austragungsort (auf der Golfanlage) anwesend und die weiteren Spielleitungsmitglieder zumindest ständig erreichbar sind. Es ist ggf. hilfreich, einen Mitarbeiter des Sekretariats mit in die Spielleitung zu berufen, da dieser üblicherweise während des ganzen Wettspiels im Sekretariat bzw. Clubhaus anwesend ist.

Es ist nicht zu empfehlen, den Sponsor eines Wettspiels mit in die Spielleitung zu berufen. Bei aller Sachkenntnis, die der Sponsor haben kann, sollte man ihn nicht in die Situation bringen, als Spielleitungsmitglied gegenüber einem seiner Kunden eine unpopuläre Entscheidung treffen zu müssen.

Können Mitglieder der Spielleitung am Wettbewerb teilnehmen?

Häufig ist zu beobachten, dass Spielleitungsmitglieder an Wettspielen selbst teilnehmen. Dies ist zulässig, es empfiehlt sich jedoch, deren Startzeiten so zu staffeln, dass möglichst durchgehend die Ansprechbarkeit wenigstens eines Spielleitungsmitglieds gewährleistet ist. Ein Mitglied der Spielleitung ist auch „im Amt“, wenn es gerade im Wettbewerb mitspielt. Selbstverständlich entscheidet ein Mitglied der Spielleitung keine Regelfälle, die ihn selbst betreffen. Es sind dann die übrigen Spielleitungsmitglieder zuständig.

Aufgaben der Spielleitung

Die Aufgaben der Spielleitung gehen aus den Offiziellen Golfregeln hervor:

- Erstellen der Ausschreibung (Regel 33-1)
- Bezeichnung und Kennzeichnung des Platzes (Regel 33-2)
- Festlegung der Abspielzeiten und Zusammenstellung der Spielergruppen (Regel 33-3)
- Vorgabenverteilung (Regel 33-4)
- Ausgabe von Zählkarten im Zählspiel (Regel 33-5)
- Festlegung des Modus für ggf. notwendiges Stechen (Regel 33-6)
- Aufhebung und Verhängung von Disqualifikationen in besonderen Einzelfällen (Regel 33-7)
- Erlassen von Platzregeln (Regel 33-8)
- Entscheidung in strittigen Fällen (Regeln 34-1 und 34-3)

Teilweise werden die Aufgaben dieser Auflistung bereits durch den Spiellausschuss für die gesamte Golfanlage übernommen und sollten für einzelne Wettspiele nicht ohne dringende Notwendigkeit abgeändert werden (wie z.B. die Vorgabenverteilung oder die Erstellung einer Rahmenschreibung als Grundlage für Ausschreibungen einzelner Wettspiele), da dies zu einer Quelle von Irrtümern und Fehlern unter den Spielern führen

könnte. Falls es aufgrund von Witterungsbedingungen notwendig werden sollte, die Platzregeln einer Golfanlage zu ändern, so sollte dennoch nur in möglichst wenigen Punkten von den generellen Platzregeln der Golfanlage abgewichen werden, wie z.B. das Erstellen einer temporären Ergänzung zum Besserlegen oder Reinigen des Balls. Die vom Veranstalter eingesetzte Spielleitung eines Wettspiels muss zudem nicht unbedingt für die gesamte Vorbereitung, Organisation und Durchführung verantwortlich sein. Wenn die organisatorischen Gegebenheiten einer Golfanlage es zulassen, kann z.B. die Organisation eines etwaigen Rahmenprogramms in separater Verantwortung einer Person oder einem Ausschuss übertragen werden.

Das Sekretariat nimmt üblicherweise Aufgaben der Spielleitung (Erstellen der Startliste, Vorgabeneintrag, Vorgabenverteilung, Zählkartenausgabe, Zusammenzählen der Scores usw.) wahr, erledigt aber vielfach nur den technischen Teil und kann nicht eigenständig als Spielleitung handeln. So muss nicht immer die Spielleitung vor dem Wettbewerb den ganzen Platz begutachten, sondern kann ggf. vom Greenkeeper wertvolle Hinweise erhalten, welche Platzregeln an diesem Tag notwendig sind oder wo Schädstellen vorkommen. Es empfiehlt sich, bei entsprechender Sachkenntnis des Mitarbeiters im Sekretariat, diesen in die Spielleitung zu berufen, um den Spielern während der ganzen Dauer des Wettspiels einen verantwortlichen Ansprechpartner zur Verfügung zu stellen.

Die Frage, ob bei einem Wettbewerb Starter, Beobachter, Marshals usw. mit in die Spielleitung aufgenommen werden sollen, muss im Einzelfall geprüft werden. Natürlich kann ein Spielleitungsmitglied z. B. auch Starter oder Marshal sein, aber ob eine Person, die üblicherweise ein noch so guter Starter oder Marshal sein mag, auch für die Tätigkeit in der Spielleitung qualifiziert ist, ist immer eine Einzelfallentscheidung. Ggf. hat ein Starter nur für die Dauer des Starts Zeit und möchte gar nicht den ganzen Tag Spielleitungsaufgaben wahrnehmen oder ein versierter Marshal sorgt zwar für einen zügigen Spielfluss, kann jedoch nicht unbedingt Entscheidungen bei Regelfragen treffen.

Werden regelkundige Personen als Platzrichter eingesetzt, ist es geübte Praxis, diese gleichzeitig als Mitglieder der Spielleitung zu bestimmen. Damit wird ein einheitlicher Wissensstand hinsichtlich der Ausschreibung, der Platzregeln und sonstiger Bestimmungen sichergestellt und die Einheitlichkeit von Entscheidungen gewahrt.

Für Details zur Durchführung eines Wettspiels siehe Abschnitt 6.

Irrtümer oder Versehen der Spielleitung bei der Abwicklung eines Wettspiels

Keiner zeitlichen Beschränkung unterliegt die Korrektur von Fehlern der Spielleitung, die nicht auf Regelentscheidungen beruhen. So ist z. B. ein Tippfehler bei der Eingabe eines Ergebnisses auch nach Beendigung des Wettspiels zu korrigieren, selbst wenn sich dadurch ein anderer Sieger ergibt und damit Preise, die schon vergeben wurden, neu zugeordnet werden müssen. Auch eine sich dadurch ergebende Korrektur der Vorgabenfortschreibung muss vorgenommen werden, wenn diese zeitnah möglich ist und der Spieler seine Vorgabe nicht bereits durch neuere vorgabenwirksame Ergebnisse erneut bestätigt oder verändert hat.

Falsche Auskünfte der Spielleitung oder des Sekretariats bei der Abwicklung von Wettspielen (Jahresmatchplay o. ä.) führen gelegentlich dazu, dass eine falsche Vorgabe von den Spielern angewandt wird oder dass ein Spieler eine Platzregel falsch anwendet, weil ihm diese falsch erklärt wird. In der Folge davon reklamiert der unterlegene Spieler oft zu Recht, dass nur die falsche Auskunft der Spielleitung zu seiner Niederlage geführt hat. Hier gibt es keine eindeutige Verfahrensweise, solche Fälle zu lösen. Die Entscheidung 33-1/12 sieht in einem solchen Fall beispielhaft vor, dass die Spielleitung dann auf die Art und Weise entscheiden soll, die sie für die gerechteste hält.

Ergibt sich eine Regelfrage nach Beendigung des Wettspiels, so ist die Spielleitung ebenfalls noch dafür zuständig, selbst wenn dies zu einem späteren Zeitpunkt sein sollte. Die dann entstehenden Fragen kann die Spielleitung natürlich mit dem Spelausschuss absprechen oder dem DGV-Regelausschuss vorlegen.

1.4 LEITER VON GOLFGROUPEN

In der Praxis zeigt sich, dass einzelne Gruppen auf einer Golfanlage (z. B. Damen, Herren, Jugendliche, Seniorinnen und Senioren) eine gewisse Anzahl von Privatrunden oder Wettspielen ausschließlich innerhalb ihrer Gruppe spielen möchten. Aufgrund dessen hat es sich eingebürgert, dass jeweils eine dieser Gruppen an einem bestimmten Wochentag für deren jeweilige Mitglieder Privatrunden oder Wettspiele organisiert (z. B. Damengolf oder Herrengolf). Diese Golfgruppen werden regelmäßig ehrenamtlich geleitet (häufig „Ladies Captain“ oder „Mens Captain“ genannt). Ob solche Golfgruppen eine eigenständige Bedeutung (evtl. mit eigener „Budgetverantwortung“, aber innerhalb der offiziellen Buchführung) erhalten sollen oder nur als unselbständige Gruppen (ohne eigene Entscheidungsbefugnis) geführt werden, obliegt den für den allgemeinen Spielbetrieb Verantwortlichen und richtet sich nach der Satzung des Vereins. – Ein Merkblatt zu den rechtlichen Grundlagen steht den DGV-Mitgliedern online zur Verfügung.

Auch wenn die Leiter dieser Golfgruppen von den Teilnehmern der jeweiligen Gruppenveranstaltungen gewählt werden, so ist der Vereinsvorstand bzw. die Mitgliederversammlung (je nach Einzelfall) befugt, diese Handhabung zu ändern, denn die Vereinsführung umfasst auch die Gruppenaktivitäten. Sinngemäß gilt dies bei betreibergeführten Golfanlagen, bei denen eine ehrenamtliche Tätigkeit der Billigung durch die Geschäftsführung bedarf.

1.5 REGELKUNDIGE PERSONEN

Für Club-Wettspiele bzw. bei der Ausrichtung von Verbandswettspielen empfiehlt es sich, regelkundige Personen bei Organisation und Durchführung des Wettspielbetriebs einzusetzen und in die Spielleitung zu berufen. Daneben können Starter, die die Teilnehmer rechtzeitig auf die Runde schicken, eingesetzt werden und Vorcaddies, die an unübersichtlichen Platzabschnitten (z. B. bei der Ballsuche) weiterhelfen. In vielen Landesgolfverbänden wird inzwischen die Fortbildung zum „Clubspielleiter“ angeboten. Jeder Golfclub sollte regelmäßig Personen zu solchen Fortbildungen entsenden, um bei Wettspielen auf eine Spielleitung zurückgreifen zu können, die sich der Problematik mancher Regelfälle bewusst ist. Ohne fundierte Kenntnis der Regeln besteht die Gefahr, dass in Regelfällen so entschieden wird, wie man das schon immer gemacht, aber evtl. nicht so, wie es richtig wäre.

1.6 VORGABENAUSSCHUSS

Nach dem EGA-Vorgabensystem muss jedes DGV-Mitglied, das die Rechte aus dem EGA-Vorgabensystem ausübt, einen Vorgabenausschuss einsetzen (siehe AMR Ziffer 10. Spielbetrieb). Er hat die in Ziffer 3.4 des EGA-Vorgabensystems bestimmten Rechte und Pflichten. Bei der Besetzung des Vorgabenausschusses ist es durchaus nicht unüblich, die gleichen Personen zu benennen, die auch dem Spelausschuss angehören. Der Vorgabenausschuss muss aus mindestens drei Personen bestehen. Nach den Aufnahme- und Mitgliedschaftsrichtlinien müssen sowohl Spelausschuss als auch Vorgabenausschuss die ihnen in den Regularien zugewiesenen Aufgaben rechtlich und tatsächlich erfüllen können. Dafür muss das DGV-Mitglied sorgen.

Es wird verschiedentlich angenommen, die Tätigkeiten eines Vorgabenausschusses seien freiwillig, so dass dieser entscheiden könne, ob er bestimmte Aufgaben wahrnimmt oder nicht. Freiwillig ist nur die Mitarbeit in dem betreffenden Ausschuss. Sobald man sich dazu entschieden hat, muss man die Pflichten erfüllen, die dieses Amt mit sich bringt. Dazu gehört in erster Linie die Überprüfung und Festsetzung von Vorgaben, in Abstimmung mit dem Spieler aber auch ggf. gegen dessen Willen. Eine Auseinandersetzung mit Spielern ist normaler Bestandteil der Arbeit eines Vorgabenausschusses, wenn dieser seine Pflichten erfüllt. Der Grund dafür liegt in dem unterschiedlichen Verständnis über den Sinn und Zweck eines Handicaps, das Spielern oft als ehemalige persönliche Bestleistung bewahren wollen, während das Vorgabensystem ein Handicap möglichst aktuell und dem Spielpotenzial des Spielers entsprechend halten will.

Selbstverständlich hat ein Vorgabenausschuss bei seiner Arbeit einen Ermessensspielraum. Grundlage für das sachgemäße Beurteilen ist hierbei das tatsächliche Spielpotenzial des Spielers. Beispiele für die Ausübung eines Ermessensspielraums bei der Festsetzung von Vorgaben sind:

a) Heraufsetzung in der jährlichen Überprüfung abgelehnt

Ein Spieler, der in den Vorjahren bisher immer ein stabiles Spielpotenzial gezeigt hat, kann die erste Jahreshälfte wegen beruflicher Auslastung oder Examensvorbereitungen nicht trainieren. Er nimmt an Wettspielen teil, erzielt mangels Training jedoch schlechte Ergebnisse. Mitte des Jahres verletzt er sich und kann erst im September wieder spielen, jedoch noch nicht gut. Die Ergebnisse des Spielers führen dazu, dass die Software eine Heraufsetzung der Vorgabe vorschlägt. Dem Vorgabenausschuss ist jedoch bekannt, dass der Spieler gerade aus dem Wintersport kommt und ohne Beeinträchtigung Golf spielen kann. Hier wird man von einer Heraufsetzung der Vorgabe absehen, da die Statistik durch die Realität widerlegt wurde.

b) Herabsetzung in der jährlichen Überprüfung abgelehnt

Ein Jugendlicher unterspielt sich in vier EDS-Runden und vier Trainingsrunden mit der Clubmannschaft von Vorgabe 12,0 auf 7,0. Das System schlägt eine Herabsetzung um weitere zwei Schläge vor.

Hier hat der Spieler eine einstellige Vorgabe erspielt, ohne sich dem in dieser Spielklasse üblichen Druck auszusetzen. Er hat keine Verbandswettspiele mitgespielt, keine Clubmeisterschaften und noch nicht einmal Monatsbecher. Seine Leistungen stammen alle nur aus Runden, in denen es keinerlei Erfolgsdruck oder Wettbewerb außer für die eigene Statistik gab. Es ist anzunehmen, dass der Spieler in ernsthaften Wettspielen deutlich schlechter spielen würde. Hier sollte eine Herabsetzung unterbleiben, bis der Spieler seine neue Vorgabe 7,0 auch in entsprechend höherwertigen Wettspielen bestätigt hat.

c) Heraufsetzung in der jährlichen Überprüfung durchgeführt

Ein Spieler ist aus Altersgründen nicht mehr in der Lage, mit seiner bisherigen Vorgabe mehr als 25 Netto-Stablefordpunkte zu erzielen. Dennoch hängt er an seiner Vorgabe 19,4, da sie ihn an seine früheren Bestleistungen erinnert und er möchte nicht, dass seine Vorgabe heraufgesetzt wird.

Dies ist der bekannte Fall, dass ein Spieler seine Vorgabe aus Sentimentalität behalten möchte und nicht versteht, dass die Vorgabe ein Ausdruck der aktuellen Spielstärke sein soll. Eine Heraufsetzung um die vom System vorgeschlagenen zwei Schläge mag hier nicht ausreichen. Der Vorgabenausschuss sollte prüfen, ob mit einer weiteren Anpassung nach Ziffer 3.16 eine bessere Vorgabe erreicht wird.

d) Herabsetzung in der jährlichen Überprüfung durchgeführt

Es gibt Spieler, die eine Herabsetzung ihrer Vorgabe mit der Begründung ablehnen, dass sie die Vorgabe selbst erspielen wollen und diese nicht „als Geschenk“ durch den Vorgabenausschuss erhalten wollen. Da eine Vorgabe in den Vorgabeklassen 1-5 sich nicht um ganze Schläge reduziert, sondern nur anteilig um 0,1 bis 0,5 je unterspielttem Schlag, hat ein Spieler immer eine höhere Vorgabe als die, die seinem besten bereits einmal erspielten Ergebnis entsprechen würde.

Beispiel: Ein Spieler mit einer Vorgabe 14,0 spielt 39 Stableford-Nettopunkte, also drei Schläge besser als seine aktuelle Vorgabe. Das System setzt ihn jedoch nur auf 13,1 und nicht auf 11,0. Kommt am Jahresende eine Herabsetzung auf 12,1 dazu, so ist die Vorgabe immer noch höher als das vom Spieler erzielte beste Ergebnis.

e) Neufestsetzung einer Vorgabe

Ein Spieler mit einer ehemaligen Vorgabe 5,0 war bedingt durch sein Examen und Berufsanfang 3 Jahre ohne Clubmitgliedschaft und somit ohne Vorgabenführung. Der Spieler wird nun wieder Mitglied in einem Golfclub und spielt die geforderte Runde zur Wiederzuerkennung einer Vorgabe (Ziffer 3.14 EGA-Vorgabensystem). Das von ihm gespielte Ergebnis ist nun eine 90 mit 18 Brutto-Stablefordpunkten und einer Spielvorgabe 18 vergleichbar. Hätte man seine ehemalige Vorgabe zugrunde gelegt, würden sich 23 Netto-Stablefordpunkte ergeben. Hier muss nun festgestellt werden, warum das aktuelle Ergebnis so deutlich von der früheren Vorgabe abweicht.

In keinem Fall sollte die neue Vorgabe bei einer solchen Abweichung ausschließlich auf Basis des aktuellen Ergebnisses berechnet werden, sondern in die Richtung der ehemaligen Vorgabe gewichtet werden. Hat der Spieler erst vor kurzer Zeit wieder begonnen, Golf zu spielen, so kann er noch nicht sein früheres Leistungsniveau erreicht haben. Gleiches wird gelten, wenn der Platz nass ist und schlechtes Wetter vorkommt. Hier wird man davon ausgehen, dass das Spielpotenzial des Spielers sich noch deutlich steigern wird und eine Vorgabe im Bereich von 10 bis 12 festlegen.

Hat der Spieler jedoch bereits schon einige Wochen geübt und spielt seine Runde bei besten Platz- und Witterungsbedingungen, so wird man vielleicht nur eine Vorgabe im Bereich 14 bis 15 festlegen.

Natürlich sollte man sich nach Möglichkeit vergewissern, ob der Spieler seine ehemalige Vorgabe 5,0 noch bestätigt hatte, bevor er mit dem Spiel aufhörte oder ob diese schon seit einiger Zeit nicht mehr aktuell gewesen ist.

f) Anträge auf Herauf- oder Herabsetzung der Vorgabe / Unterjährige Anpassung nach Ziffer 3.16

Vereinzelt stellen Spieler aus Gesundheits- bzw. Altersgründen den Antrag auf Heraufsetzung ihrer Vorgabe. Hat der Spieler keine aktuellen Ergebnisse im Vorgabenstammblatt stehen, so muss der Vorgabenausschuss andere Kriterien berücksichtigen. Ist der Gesundheitszustand des Spielers bekannt oder eine eingeschränkte Bewegungsmöglichkeit im Vergleich zu früher erkennbar, so lässt sich daraus schließen, dass die vom Spieler gespielten Runden nicht mehr so gut wie früher sind. Bestehen Zweifel, ob nach einer allgemeinen Einschätzung die richtige Vorgabe gefunden werden kann, so kann man den Spieler bitten, in den nächsten privaten Runden die Ergebnisse aufzuschreiben und einzureichen. Diese werden nicht einzeln gewertet (es sind keine EDS-Runden), sondern bilden in der Summe ein Bild des Spielpotenzials, zu dem eine passende Vorgabe festgesetzt werden soll. Der Spieler hat einen Anspruch darauf, dass sein Antrag behandelt wird, aber nicht, dass ihm auf jeden Fall oder vollständig statt gegeben wird.

Bei einer Herabsetzung gilt das gleiche Prinzip. Eine vom Spieler beantragte Herabsetzung hat vereinzelt ggf. nur den Grund, die Höchstvorgabe in einem bestimmten Wettbewerb zu erreichen. Dies alleine darf nie Grund dafür sein, die Vorgabe eines Spielers zu verändern. Je besser die Vorgabe eines Spielers schon ist, umso weniger Grund gibt es, seine Vorgabe wegen fehlender Wettspiele auf Basis anderer Erkenntnisse herabzusetzen.

1.7 STARTER

Obwohl die Golfregeln den Begriff eines Starters nicht kennen, können ein oder mehrere Starter von der Spielleitung zu ihrer Unterstützung eingesetzt werden. Starter können Mitglied der Spielleitung sein und nur in dieser Funktion (bzw. als Platzrichter) dürfen sie Regelentscheidungen treffen. Gehört ein Starter nicht zur Spielleitung, so sind seine Aussagen zu den Offiziellen Golfregeln oder den Platzregeln nicht verbindlich und er sollte sich dazu nicht äußern.

Vorrangige Aufgabe eines Starters ist es, zu gewährleisten, dass die Spieler exakt zu der Zeit starten, die von der Spielleitung vorgegeben worden ist und jedem Teilnehmer eines Zählspiels seine Zählkarte mit Namen und Datum zu überreichen. Die genaue Aufgabe eines Starters wird durch die Spielleitung festgelegt. Üblich ist das folgende Vorgehen:

1. Aufrufen der Spieler spätestens fünf Minuten vor jeder Abschlagszeit (ist ein Spieler nicht vor Ort, so kann er ggf. noch ausgerufen werden – Strafe bei Eintreffen nach der Startzeit siehe Regel 6-3)
2. Zählspiel: Ausgabe der Zählkarte an den betreffenden Spieler und Hinweis, diese auf Richtigkeit zu überprüfen, dem Zähler zu übergeben und nach Beendigung der Runde unverzüglich bei der Spielleitung einzureichen

3. Lochspiel: Die Verantwortung für das Melden des Ergebnisses an die Spielleitung liegt normalerweise beim Gewinner. Lautet das Ergebnis „All square“ so müssen sich die Gegner einigen, wer das Ergebnis meldet.
4. Ausgabe weiterer Informationen bei Bedarf (z.B. Platzregeln, Fahnenpositionen, Zeitvorgaben)

In der Praxis hat es sich bewährt, die Spieler auf das Zählen der Schläger im eigenen Bag (Regel 4-4) sowie auf das Markieren der Bälle (Regel 6-5 und 12-2) hinzuweisen. Hierfür sollte der Starter einen wasserfesten Stift bereithalten. Auch Bleistifte zur Nutzung der Spieler auf der Runde werden häufig noch kurz vor dem ersten Abschlag benötigt.

Starter erfüllen häufig ihre Aufgabe für die vorgesehene Startzeit, wollen aber nicht für die restliche Wettspielzeit in die Pflicht genommen werden. Dann empfiehlt sich deren Aufnahme in die Spielleitung nicht.

Wichtig erscheint, dass die Spielleitung dem Starter klar und deutlich den zulässigen Handlungsspielraum im Rahmen seiner Tätigkeit erläutert. Ein Starter sollte keinesfalls die Golfregeln oder die Platzregeln erklären, wenn er nicht von der Spielleitung aufgrund seiner Kenntnisse mit dieser Aufgabe betraut wurde.

Werden bei Spielen mit festen Abspielzeiten ein oder mehrere Starter eingeteilt, so sollten auch sie mit ihren Aufgaben und Befugnissen gründlich vertraut gemacht werden. Starter müssen insbesondere eingehend instruiert werden, wie sie sich unter Beachtung der Golfregeln zu verhalten haben, wenn Bewerber ausfallen oder verspätet erscheinen (wichtig ist vor allem die Beachtung der Regel 6-3a). Es kann sich zur Klarstellung durchaus empfehlen, in die Ausschreibung den Zusatz aufzunehmen, dass Starter im Rahmen ihrer Aufgaben im Auftrag der Spielleitung handeln.

1.8 VORCADDIES

Werden von der Spielleitung Vorcaddies eingeteilt, soll ihr Einsatz allen Bewerbern gleichmäßig zugutekommen. Ein Zuschauer, der aus eigenem Entschluss an einem bestimmten Loch das Spiel beobachtet und die Lage der Bälle anzeigt, ist kein Vorcaddie. Aus seiner vorübergehenden Anwesenheit können andere Spieler keine Ansprüche ableiten, dass ihnen diese Hilfe auch zustünde. Ein Vorcaddie ist kein „Caddie“ im Sinne von Regel 6-4.

Die Auskunft eines Vorcaddies über die Lage eines Balls (Aus / im Wasserhindernis / nicht sichtbar / sichtbar) ist nicht in einer Art und Weise verbindlich, dass ein Spieler sich auf die gegebene Auskunft berufen könnte. Irrt sich der Vorcaddie in seiner Angabe über die Lage des Balls, trägt der Spieler dennoch selbst die Konsequenzen für seine weiteren

Handlungen, die er auf Basis der Auskunft des Vorcaddies vornimmt. Stellt sich z. B. heraus, dass ein Ball entgegen einer Auskunft des Vorcaddies nicht im Wasserhindernis liegt und der Spieler hat einen neuen Ball gespielt, so bleibt der neue Ball dennoch unter Hinzurechnung des Strafschlags nach Regel 26-1 (Wasserhindernis) der Ball im Spiel.

1.9 PLATZRICHTER

Die besonderen Aufgaben und Befugnisse der Spielleitungsmitglieder, Platzrichter und Beobachter sind ausführlich in Abschnitt 6. dargestellt. Für den normalen Wettspielbetrieb auf einer Golfanlage werden Platzrichter nicht empfohlen. Hier reicht es aus, wenn die Spielleitungsmitglieder ansprechbar sind.

1.10 MARSHALS / RANGER

Marshals oder Ranger werden eingesetzt, um den Spielfluss auf der Golfanlage zu regeln und um auf die Einhaltung der Haus- und Platzordnung sowie der Etikette zu achten. Dazu sollte es deutlich geregelt werden, welche Befugnisse ein Marshal vom Hausrechtsinhaber einer Golfanlage übertragen bekommen hat.

Die Tätigkeit bringt es mit sich, dass sie teilweise die unangenehme Aufgabe haben, Spieler auf ein Fehlverhalten aufmerksam zu machen und darauf bestehen zu müssen, dass der Spieler sein Verhalten im gewünschten Maß ändert.

Je nach Stellung des Marshals im Club können die Probleme dabei variieren:

- Übernehmen mehrere Clubmitglieder abwechselnd ehrenamtlich diese Aufgabe, haben sie den Vorteil, die Spieler persönlich zu kennen. Eventuell müssen sie aber auch gute Bekannte um die Einhaltung der Etikette bitten und/oder werden aufgrund ihrer nur vorübergehenden Funktion nicht ausreichend ernst genommen.
- Stellt eine Golfanlage einen Marshal ein, so hat dieser zwar keine persönliche Beziehung zu den Mitgliedern, häufig kennt er jedoch weder das Spiel noch die Spieler, was seine Akzeptanz ebenfalls mindert.

Häufig ergeben sich Situationen, in denen der Marshal nur die Interessen der Golfanlage durchsetzen kann, wenn er es gelernt hat, sich in Konfliktsituationen nicht provozieren zu lassen und immer den richtigen Ton zu treffen.

Etiketteverstöße

Beobachtet ein Marshal einen Etiketteverstoß (nicht zurückgelegtes Divot, nicht ausgebesserte Pitchmarke usw.), so sollte er den Spieler in einer sachlichen, konstruktiven Art ansprechen. In Einzelfällen mag der Spieler sein Divot zwar nicht wieder gefunden haben, oder glauben, sein Ball sei nicht auf dem Grün aufgekommen und habe daher auch keine Pitchmarke hinterlassen können. Unabhängig vom Grund, weshalb die Pitch-

marke nicht ausgebessert wurde oder das Divot nicht zurückgelegt wurde, darf jedoch erwartet werden, dass der Spieler nun sofort entsprechend tätig wird, wenn er noch in der Nähe des Divots oder der Pitchmarke ist. Um Ausreden vorzubeugen, ist es am effektivsten, wenn der Marshal die Spieler sofort am Ort des Geschehens anspricht, wo er den Spielern die von ihnen verursachten Schäden zeigen kann.

Spielgeschwindigkeit

Während ein Divotloch unstrittig ist, ist die Spielgeschwindigkeit ein subjektiver Eindruck. Deshalb wird ein Marshal nicht selten in Diskussionen verwickelt, wenn er Spieler auf langsames Spiel anspricht. Spieler geben an, sie könnten nicht schneller spielen, sie hätten bis vor wenigen Minuten nur warten müssen oder sie hätten gerade einen Ball suchen müssen.

Hilfreich für den zügigen Spielfluss auf einem Golfplatz und die Arbeit des Marshals ist es, feste Zeitvorgaben zu definieren, deren Einhaltung von den Spielern verlangt werden kann (Hinweise zu der Erstellung der Zeitvorgaben siehe Abschnitt 2.5). Die Spieler können damit während ihrer Runde selbst auf die Einhaltung der Zeit achten und die präzise Aussage eines Marshals „Sie sind 20 Minuten hinter Ihrer Richtzeit zurück, vor Ihnen ist mehr als ein Loch frei und hinter Ihnen wartet bereits die nächste Gruppe.“ bietet kaum Spielraum für Diskussionen. Unabhängig vom Grund der Verzögerung sollte der Marshal auf den Verstoß gegen die Zeitvorgaben hinweisen und darum bitten, dass die entstandene Lücke im Verlauf der nächsten Löcher wieder geschlossen wird. Diese Bitte muss auf jeden Fall auch die Konsequenzen verdeutlichen, die der Spielergruppe drohen, wenn die Spielgeschwindigkeit sich nicht bessert. Im Wettspiel werden dies Strafschläge sein, in normalen privaten Runden muss ein Golfclub es sich überlegen, welche abgestuften Sanktionen (Ball aufheben und zum nächsten Abschlag gehen) er in Kraft setzen will, bevor ein Platzverweis erfolgt. Hier ist abzuwägen, ob der Marshal diese Sanktionen aussprechen darf oder ob er dazu im Einzelfall ein Vorstandsmitglied oder den Geschäftsführer telefonisch auf den Platz bittet.

Umgang mit den Spielern bei Sanktionen

Ohne Umsetzung eventueller Sanktionen bei Etiketteverstößen, wie z.B. langsames Spiel, ist der Einsatz eines Marshals wenig hilfreich. Eine Golfanlage muss bei Einsatz eines Marshals dazu bereit sein, mit dem Ärger und Unverständnis eines Spielers umzugehen, der wegen eines Etiketteverstoßes ermahnt und im äußersten Fall sogar vom Platz verwiesen wurde.

Der Marshal sollte darauf achten, alles Notwendige in den ersten Sätzen zu sagen, die er mit einer Spielergruppe wechselt und ggf. seine Entscheidung begründen. Er sollte sich jedoch nicht auf Diskussionen einlassen, wenn er einen Verstoß festgestellt hat. Es kann keinen Grund geben, eine Pitchmarke nicht auszubessern oder die Spielgeschwindigkeit nicht zu steigern. Erklärungen, warum ein Spieler sich bisher nicht wie verlangt verhalten hat, beziehen sich auf die Vergangenheit und hindern die Spieler nicht daran, ab sofort anders zu handeln. Sollte der Entscheidung des Marshals nicht gefolgt werden, so sollte es im Clubhaus einen Ansprechpartner geben, der den Marshal innerhalb kürzester Zeit in seiner Entscheidung bestätigt (Clubmanager, Vorstandsmitglied).



Abschnitt 2. Spielbetrieb

2.1 ORGANISATION DES SPIELBETRIEBS

2.1.1 Allgemeine Spielordnung / Platzordnung

In einer allgemeinen Spielordnung sollten alle für einen reibungslosen Spielbetrieb auf der Golfanlage notwendigen Rahmenbestimmungen getroffen werden. Dazu gehört u. a.

- Spielberechtigung (wer ist zur Nutzung der Golfanlage berechtigt / wann dürfen Gäste spielen / welche Höchstvorgabe gilt für Gäste etc.);
- Anmeldung der Spieler (auch Mitglieder) vor der Runde im Sekretariat (verlangt oder nicht erforderlich?);
- Platzsperre (Öffnungszeiten des Platzes vor bzw. nach Wettspielen etc.);
- Durchspielen / Vorrecht auf dem Golfplatz (siehe Abschnitt 2.2.1)
- Abspielen vom 10. Abschlag (zulässig?);
- Abkürzen der Runde (zulässig?);
- Platzpflege (evtl. auf Vorrang der Greenkeeper hinweisen);
- Naturschutzzone (Hinweis auf mögliche Betretungsverbote einer Behörde für geschützte Biotope auf der Golfanlage);
- Sicherheitshinweise (insbesondere, wenn gefährliche Punkte auf dem Platz bekannt sind bzw. Information über Lage der Blitzschutzhütten, Vorhandensein von Rettungsringen oder -leinen an Wasserhindernissen);
- Hunde (zulässig?);
- Benutzung von Carts (wo darf gefahren werden?);
- Bekleidung (sollen bestimmte „Bekleidungsstandards“ gelten?);
- Spieltempo (siehe Ziffer 2.5);

sowie weitere für wichtig erachtete Punkte.

2.1.2 Jahresspielplan

Eine systematische und allen Interessen weitgehend gerecht werdende Verteilung der Wettspiele im Kalender gelingt erfahrungsgemäß nur dann, wenn frühzeitig alle geplanten Turniere Eingang in einen Jahresspielplan finden. Mit der Erstellung eines Jahresspielplans sollte bereits mit Ende des vorhergehenden Jahres begonnen werden. Dabei hat es sich bewährt, zunächst die Termine der Verbandswettspiele (DGV und zuständiger LGV) zu berücksichtigen, um Kollisionen mit eigenen Wettspielen weitgehend auszuschließen. Es wird von den Spielern zu Recht nicht gern gesehen, wenn ein Ligaspiel den Mannschaftsspielern die Teilnahme an einem interessanten Clubwettbewerb verhindert.

Des Weiteren ist darauf zu achten, dass Mitglieder des DGV oder LGV aufgrund ihrer Teilnahme an Verbands-Mannschaftswettspielen verpflichtet sein können, auch ihre Golf-

anlage an einem vom Verband festzusetzenden Termin zur Verfügung zu stellen (siehe Ziffer 15 DGV-Ligastatut).

Der DGV gibt eine Empfehlung zur bundesweit einheitlichen Terminierung der Clubmeisterschaften ab. Durch diesen einheitlichen Termin wird gewährleistet, dass sportlich ambitionierte Spieler nicht zwischen der Teilnahme an ihrer Meisterschaft und einem evtl. kollidierenden für sie wichtigen Verbandswettspiel entscheiden müssen. Herrscht über die vorgenannten Turnierdaten Klarheit, können die Termine für vereinsinterne Wettspiele besser festgelegt werden.

Der DGV empfiehlt sehr, so viele Wettspiele wie möglich vorgabenwirksam auszurichten.

Ebenso empfiehlt es sich, kenntlich zu machen, ob Gäste berechtigt sind, an einzelnen/ allen Wettspielen teilzunehmen.

Bei Erstellung des Spielplans sollten von Beginn an auch die Belange der Platzpflege berücksichtigt werden (wann werden Grüns gesandet, sind Baumaßnahmen geplant, werden Bunker frisch mit Sand befüllt ...).

2.1.3 Preise, Wander- und Herausforderungspreise

Die ausgesetzten Preise sollten rechtzeitig zum Wettspieltermin bereitstehen.

Bei der Auswahl von Preisen müssen die Bestimmungen des Amateurstatuts berücksichtigt werden. Es ist als Teil der Golfregeln für alle Spieler und als Verbandsordnung für alle DGV-Mitglieder verbindlich. Auch die Bedeutung der jeweiligen sportlichen Leistungen sollte dabei bedacht werden.

Im Amateurstatut ist u. a. die Zulässigkeit von Preisen im Einzelnen geregelt. Besondere Bedeutung hat die Höchstgrenze für den Wert von Preisen und Preisgutscheinen von 750 Euro je Spieler und Wettspiel. An die Einhaltung dieser Wertgrenze ist nicht nur der Spieler bei der Annahme eines Preises gebunden, sondern auch der Golfclub, durch den (oder mit dessen Kenntnis) das Wettspiel ausgerichtet wird. Nur bei einem Preis für ein Hole-in-One während der festgesetzten Runde des Wettspiels, ist diese Wertgrenze aufgehoben. Findet ein „Hole-in-One-Wettbewerb“ oder etwas Ähnliches außerhalb der festgesetzten Runde statt (also vor oder nach dem Wettspiel), so gilt für solche Sonderwertungen die Wertgrenze von Preisen im Wert von 750 Euro.

Wird um Wander- oder Herausforderungspreise gespielt, so sollte dafür gesorgt werden, dass im Umlauf befindliche Preise bei der Siegerehrung zur Verfügung stehen. Es ist empfehlenswert festzulegen, ob Wander- und Herausforderungspreise beim Veranstalter verbleiben.

Wanderpreise können normalerweise nicht Eigentum der Gewinner werden, sondern gehen nur vorübergehend in deren Besitz oder in den Gewahrsam einer dafür bestimmten Stelle über. Zweckmäßigerweise erstellt man zu Wander- und Herausforderungspreisen eine Stiftungsurkunde, in der alle Bedingungen durch den Stifter beschrieben werden. Ist in der Stiftungsurkunde nichts Weiteres geregelt, so können Herausforderungspreise nicht in das Eigentum des Gewinners übergehen. Es sollte deshalb klar geregelt sein, wann sie Eigentum werden, z. B. „bei dreimaligem Gewinn“, „bei dreimaligem Gewinn hintereinander“ usw.

Die Art der Einlagen und Sonderpreise sollten nicht den sportlichen Charakter des Hauptwettbewerbs in Frage stellen. Es sollte ein angemessenes Verhältnis zu den anderen Preisen erkennbar sein.

„Nearest to the Pin“ und „Longest Drive“

Zum Bestimmen von „Nearest to the Pin“ ist es zulässig, die Entfernung mit einem Maßband zu messen, wenn alle Spieler das betreffende Loch beendet haben. Es sollte bis zum Lochrand gemessen werden, da beim Messen ohne den Flaggenstock die Lochmitte nicht genau zu bestimmen ist. Ist das Messen von Entfernungen auf dem Platz erlaubt, muss dies beim „Nearest“ nicht separat erwähnt werden.

Mustertext für „Nearest to the Pin“:

„Nearest to the Pin auf Bahn <XY> für <Damen / Herren / Damen und Herren>. Es zählt der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf dem Grün liegen. Die Entfernung zum Lochrand darf gemessen werden, wenn alle Spieler der Gruppe das Loch beendet haben.“

Mustertext für „Longest Drive“:

„Longest Drive auf Bahn <XY> für <Damen / Herren / Damen und Herren>. Es zählt der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf der kurz gemähten Rasenfläche (Fairway-Höhe oder kürzer) liegen.“

2.1.4 Plätze mit weniger als 18 Löchern

Um ein Wettspiel über 18 Löcher auf Plätzen mit neun (oder zwölf etc.) Spielbahnen auszutragen, werden alle oder bestimmte Löcher für die „festgesetzte Runde“ (im Sinne des Abschnitts „Erklärungen“ der Golfregeln) mehrmals gespielt. Bei Wettspielen auf solchen Plätzen sollte darauf geachtet werden, dass die zuerst gestarteten Spieler nicht nach neun Löchern warten müssen, bis die letzten Spieler des Wettspiels gestartet sind. Hat das Wettspiel mehr Teilnehmer als gleichzeitig auf dem Platz spielen können, sollte es in zwei Startblöcken (vormittags und nachmittags) durchgeführt werden, von denen die ersten Spieler der Nachmittagsgruppe erst dann starten, wenn die letzten Spieler der Vormittagsgruppe ihre zweiten neun Löcher begonnen haben.

Bei nur wenig mehr Spielern, als auf dem Platz in einem Startblock gleichzeitig spielen können, lässt sich das Problem auch durch „Einfädeln“ lösen. Beginnend mit dem Zeitpunkt, an dem die erste Spielergruppe den Abschlag des Starts erneut erreicht, wird dann jeweils jede zweite Startzeit nicht zum Start neuer Spielergruppen, sondern zum Einfädeln eintreffender Spielergruppen verwendet. Bei Wettspielen auf solchen Plätzen sollte deshalb in der Ausschreibung das Teilnehmerfeld beschränkt werden.

Der Spieler hat auf Plätzen mit weniger als 18 Löchern auch dann das Recht, nach Regel 7-2 zwischen dem Spielen von zwei Löchern auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Lochs Putten oder Chippen zu üben, wenn er das Loch im weiteren Verlauf der festgesetzten Runde erneut spielen muss, sofern nicht die Spielleitung von ihrem Recht nach Regel 7-2, Anm. 2, Gebrauch macht und das Üben auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Loches untersagt – was zu empfehlen ist.

2.2. DER PLATZ

2.2.1 Vorrecht auf dem Platz

Das Vorrecht auf dem Golfplatz ist als Bestandteil der „Etikette“ in Abschnitt I der Golfregeln geregelt. Sofern nicht anders bestimmt, hat die schnellere Spielergruppe Vorrang vor der langsameren Spielergruppe, unabhängig davon, wie viele Spieler die jeweilige Spielergruppe bilden. Aus der Formulierung „Sofern nicht anders bestimmt, ...“ folgt, dass die Spielleitung eine andere Regelung treffen kann. Macht die Spielleitung von diesem Recht Gebrauch, so sollte die Regelung vollständig und eindeutig sein.

Insbesondere an Wochenenden und bei großem Andrang kann durch eine Regelung, wonach möglichst Vierball-Spiele gespielt werden sollen, die Kapazität der Golfanlage bestmöglich genutzt werden. In diesem Fall empfiehlt es sich auch zu regeln, dass Dreiball- und Zweiball-Spiele ihr Durchspielrecht bei Vierball-Spielen verlieren, sofern durch die Vierball-Spiele Anschluss an die vordere Spielergruppe gehalten wird. Trotzdem sollen die Vorgaben der Golfetikette über Spieltempo und Positionen auf dem Platz beachtet werden.

Jedes Spiel über die volle Runde hat den Anspruch, dass ihm unaufgefordert Gelegenheit gegeben wird, jedes Spiel über eine unterbrochene Runde zu überholen.

2.2.2 Platzsperre

Es ist sinnvoll, den Wettspielplatz im erforderlichen Umfang vor, während und ggf. nach dem Wettspiel für nicht am Wettspiel beteiligte Spieler zu sperren. Man sollte dafür sorgen, dass der vorbereitete Platz nicht vorweg bespielt wird, zumindest aber, dass die ersten Spielergruppen des Wettspiels nicht von den Spielern vor dem Wettspiel aufgehalten werden. Hinter der letzten Spielergruppe des Wettspiels ist ein besonderer Abstand zu den nachfolgenden Spielern nicht erforderlich, da ja auch alle anderen Gruppen des Wettspiels wiederum Spieler hinter sich haben. Bei Einhaltung der Golfetikette kann es keinen Unterschied machen, ob man Wettspielteilnehmer oder andere Spieler hinter sich hat.

2.2.3 Erstellen von Platzregeln

Die Spielleitung darf Platzregeln für außergewöhnliche Umstände erlassen und bekannt geben, sofern sie mit den Grundsatzbestimmungen vereinbar sind, wie sie aus dem Anhang I der Golfregeln hervorgehen (siehe Regel 33-8 der Golfregeln). Diese gelten über ein einzelnes Wettspiel hinaus im Allgemeinen während der Saison für den gesamten Spielbetrieb, soweit nicht die Spielleitung im Rahmen eines Wettspiels andere Platzregeln erlässt oder die allgemein geltenden Platzregeln außer Kraft setzt.

Spielleitungen müssen ihre Platzregeln so einwandfrei formulieren, dass daraus keine Zweifelsfälle entstehen können. Der DGV und die LGV beraten auf Wunsch beim Erstellen von Platzregeln. Im Anhang I des offiziellen Regelbuchs sowie in Abschnitt 4. des Spiel- und Wettspielhandbuchs finden sich Beispiele für Platzregeln.

Die Aufgaben der aus dem Ausschuss benannten Spielleitungsmitglieder ergeben sich aus Regel 33 der Offiziellen Golfregeln. Die Spielleitung darf Platzregeln erlassen (siehe Regel 33-8 der Golfregeln). Hierbei sollte die Spielleitung des jeweiligen Wettspiels soweit wie möglich die generellen Platzregeln der Golfanlage verwenden und nicht ohne zwingenden Grund Ergänzungen verfassen. Diese Ergänzungen sollten dann üblicherweise nur eine Anpassung an die Witterungsbedingungen sein (Besserlegen, Ball reinigen o.ä.) und nicht die Grundlagen der Platzregeln „auf den Kopf stellen“. Die Spielleitung kann zudem eine allgemeine Spielordnung (Rahmenauszeichnung) erstellen, die allgemeine Regelungen zum Spielbetrieb enthält (siehe Ziffer 4.2).

2.2.3.1 Zusammenhang von Platz- und Golfregeln

Platzregeln dienen der Regelung von Umständen, die nicht bis ins Detail durch die Golfregeln erfasst sind oder zu denen bestimmte Optionen wahlweise in Kraft gesetzt werden dürfen. Aus diesem Grund dürfen Platzregeln nur die Golfregeln im erlaubten Umfang ergänzen, jedoch weder abwandeln noch wiederholen. Eine auszugsweise Wiederholung der Golfregeln in den Platzregeln (z. B. eine Aufzählung von künstlichen Gegenständen, die ohnehin Hemmnisse sind, wie „Sitzbänke, Ballwäscher, Beregnerdeckel, Fahnenmast“), führt zu einer Verunsicherung der Spieler, wenn ggf. ein Gegenstand ins Spiel kommt, der nicht in der Aufzählung genannt wird (z. B. ein Papierkorb).

2.2.3.2 Abänderung von Golfregeln durch Platzregeln

Spielleitungen dürfen eine Golfregel nicht durch Platzregel außer Kraft setzen (Regel 33-8b der Golfregeln). Im Regelbuch findet sich der zulässige Rahmen, innerhalb dessen Platzregeln erlassen werden dürfen. Eine Golfregel darf nicht ohne vorherige Zustimmung des R&A durch eine Platzregel eingeschränkt werden. Die Zustimmung ist über den DGV einzuholen (Anhang I der Golfregeln, Teil A) und wird nur in besonders gelagerten Ausnahmefällen erteilt.

2.2.4 Beispielbarkeit des Platzes

Sind die Spielleitung oder deren Befugte der Auffassung, dass der Platz aus irgendeinem Grund unbespielbar oder nach den Umständen ordnungsgemäßes Spielen unmöglich ist, so darf sie im Lochspiel oder Zählspiel eine zeitlich begrenzte Spielaussetzung anordnen oder im Zählspiel das Spiel für nichtig erklären und die Schlagzahlen der betreffenden Runde annullieren (Regel 33-2d der Golfregeln). Wird eine Runde annulliert, so sind auch sämtliche Strafen dieser Runde annulliert (Verfahren bei Spielunterbrechung – siehe Regel 6-8 der Golfregeln). Ist das Spiel zeitweilig ausgesetzt worden, so muss es dort wieder aufgenommen werden, wo es abgebrochen wurde, auch an einem späteren Tag.

2.2.5 Spielunterbrechung bei Gewitter

1. Verfahren zur Unterbrechung

Eine Unterbrechung ist etwas anderes als ein Spielabbruch. Während eine Unterbrechung eine befristete Pause ist, ist ein Abbruch das Ende der betreffenden Runde. Deshalb ist es wichtig, dass die Spielleitung sich über die Bedeutung der Worte im Klaren ist, die sie verwendet. Anderenfalls besteht die Gefahr, dass etliche Spieler nach Hause fahren, weil die Spielleitung fälschlich von einem Abbruch und nicht von einer (immer befristeten) Unterbrechung gesprochen hat.

Es ist allgemein bekannt, dass bei Gewitter aus Sicherheitsgründen nicht gespielt werden darf. Die Spielleitung sollte deshalb an geeigneter Stelle darauf hinweisen, mit welchem auf dem ganzen Platz zu hörenden Signal eine sofortige Unterbrechung der Spiels bei einer gefährlichen Situation (Gewitter) bekannt gegeben wird. Um diese Situation einschätzen zu können, muss die Spielleitung sich auf dem Platz davon überzeugen, wie die Wetterlage ist. Zusätzlich hilft ein Wetterbericht (z. B. im Internet oder als App), die weitere Entwicklung der Situation einzuschätzen und ein Wettspiel so rechtzeitig zu unterbrechen, dass nicht bereits eine Anzahl Spieler von sich aus aufgehört haben, was bei der Wiederansetzung des Spiels zu Staus an den betreffenden Stellen des Platzes führt. Ist ein Signal nicht vom Clubhaus aus zu hören, so muss dieses von mehreren Personen an verschiedenen Stellen des Platzes gleichzeitig gegeben werden. Wenn die Spielleitung das Wettspiel unterbricht, muss diese auch dafür sorgen, dass dies allen Spielern möglichst gleichzeitig zur Kenntnis kommt, da sonst Schläge unter Witterungsbedingungen gespielt werden (und gewertet werden müssten), die die Spielleitung nicht für ausreichend hält.

Unabhängig davon, ob die Spielleitung keinen Grund zur Wettspielunterbrechung sieht, liegt die Verantwortung zur Unterbrechung des eigenen Spiels im Interesse der eigenen Sicherheit immer beim Spieler, siehe Regel 6-8a (II).

Eine Unterbrechung des Wettspiels ist so rechtzeitig bekannt zu geben, dass die Spieler das Clubhaus oder eine Blitzschutzhütte erreichen können, bevor das Gewitter über dem Platz eingetroffen ist und dort die Spieler in Gefahr bringt.

Bei jeder Spielunterbrechung sollte den im Clubhaus ankommenden Spielern eine voraussichtliche Mindestdauer der Unterbrechung genannt werden, sodass diese wissen, auf welche Pause sie sich ggf. einstellen können. Dies vermeidet auch den irrtümlichen Eindruck bei einzelnen Spielern, das Spiel sei bereits abgebrochen worden, d. h. es gäbe keine Fortsetzung mehr. Ein Abbruch des Wettspiels sollte immer erst vorgenommen werden, wenn die Spielleitung sich nach einer vorherigen Unterbrechung davon überzeugt hat, dass eine Fortsetzung des Wettspiels dennoch nicht dazu führt, dass alle Spieler ihre Runde beenden können.

Ist ein Abbruch notwendig, so darf die bereits begonnene Runde nicht verkürzt werden (z. B. von 18 auf neun Löcher). Die Regel 33-1 verbietet dies. In einem solchen Fall gibt es keine Siegerehrung. Möchte ein Sponsor Preise dennoch vergeben, können diese ggf. unter allen Anwesenden im Clubhaus verlost werden.

2. Behandlung der Ergebnisse und deren Vorgabenwirksamkeit

Es muss nun genau unterschieden werden, was mit den Ergebnissen eines Wettspiels geschieht, wenn eine Unterbrechung (vorübergehend) oder ein Abbruch (endgültig, ohne Spielfortsetzung) wegen Gewitter stattgefunden hat.

a) Bei Spielunterbrechung (= Fortsetzung ist geplant)

- Vom Spieler selbst unterbrochene Runde

Wenn auch die Spielleitung die Gewittergefahr als gegeben ansieht, sollte sie sofort das Wettspiel unterbrechen und der Spieler zieht sich für seine selbständige Unterbrechung keine Strafe zu.

Sieht die Spielleitung keinen hinlänglichen Grund für eine Unterbrechung, so ist der Spieler disqualifiziert.

- Durch die Spielleitung unterbrochene Runden, wenn das Spiel später fortgesetzt wird

Das Wettspiel wird vorgabenwirksam zu Ende gespielt.

Weigern sich Spieler, nach einer Unterbrechung das Spiel wieder aufzunehmen, so ist dies als eine vorgabenwirksame Disqualifikation zu werten (siehe EGA-Vorgabensystem Ziffer 3.6).

b) Bei einem Turnierabbruch

Wird ein von der Spielleitung unterbrochenes Wettspiel nicht mehr wieder aufgenommen oder wird das Wettspiel aufgrund eindeutiger Wetterlage sofort abgebrochen, so werden nur die Unterspielungen vorgabenwirksam gewertet. In der Clubverwaltungssoftware wird dies durch die Funktion „Turnierabbruch“ ermöglicht.

2.3. VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES WETTSPIELS

2.3.1 Zählkarte und Vorgabenverteilung

Im Zählspiel muss die Spielleitung für jeden Bewerber eine Zählkarte mit Datum und dem Namen des Bewerbers bzw. im Vierer- oder Vierball-Zählspiel den Namen der Bewerber ausgeben (siehe Regel 33-5 der Golfregeln). Auch die Vorgabe wird in der Regel durch den Computer vom Sekretariat auf die Karte gedruckt, obwohl es letztlich in der Verantwortung des Spielers liegt, seine Vorgabe zu kennen und die Karte mit der richtigen Spielvorgabe zu unterschreiben. Die Spielleitung kann auch dem jeweiligen Spieler das Ausstellen seiner Zählkarte übertragen.

Für die Teilnehmer eines Wettspiels sollte ohne weiteres ersichtlich sein, wann und wo die Zählkarten ausgegeben werden.

Die Spielleitung muss die Verteilung der Vorgaben auf die Löcher bekannt geben (in der Regel bereits auf der Zählkarte vermerkt). Dies ist sowohl für ein Spiel nach Stableford bzw. Lochspiel und auch bei einem Stechen durch Spielfortsetzung auf dem Platz unverzichtbar. Das EGA-Vorgabensystem (siehe Anhang D) gibt eine Anleitung, wie man zu einer ausgewogenen Vorgabenverteilung kommt.

In der Regel wird durch die Software ein Zähler benannt und auf der Zählkarte ausgedruckt. Es ist jedoch nicht erforderlich, die Zähler namentlich festzulegen. Die Einteilung in einzelne Spielergruppen ist ausreichend.

2.3.2 Auswertung, Feststellung und Bekanntgabe von Ergebnissen

Im Zählspiel ist die Spielleitung dafür verantwortlich, die Schlagzahlen zusammenzuzählen und die Vorgabe anzuwenden.

Im Vierball-Zählspiel ist die Spielleitung dafür verantwortlich, den besseren Ball pro Loch zu werten, die Schlagzahlen zu addieren und für die Anrechnung der auf der Karte eingetragenen Vorgabe zu sorgen.

In Par- und Stableford-Wettspielen ist die Spielleitung dafür verantwortlich, die Punktzahl an jedem Loch zu ermitteln, zu addieren bzw. vorab lochweise die Vorgabe anzurechnen (siehe Regel 33-5 der Golfregeln).

Anmerkungen:

Einem Bewerber darf keine Strafe dafür auferlegt werden, dass auf der von ihm eingereichten Zählkarte die Addition oder die Anrechnung der ihm nach der Ausschreibung zustehenden Vorgabe fehlerhaft sind.

Im Wettspiel Gegen Par darf einem Bewerber keine Strafe auferlegt werden, wenn ein Loch falsch gewertet wurde, soweit die eingetragene Brutto-Schlagzahl für das Loch richtig ist.

Die Verantwortlichkeit von Zähler und Bewerber bezüglich des Ausfüllens und der Rückgabe der Zählkarte ist in den Regeln 6-2, 6-6 und 31-4 der Golfregeln bestimmt.

Die Pflicht des Bewerbers, seine Zählkarte der Spielleitung „so bald wie möglich“ einzureichen (Regel 6-6b), sollte sinnvoll ausgelegt werden. Da nichts mehr geändert werden darf, nachdem die Zählkarte eingereicht worden ist (Regel 6-6c), muss dem Bewerber genügend Zeit gegeben werden, seine Zählkarte sorgfältig nachzuprüfen. Es kann sinnvoll sein, in besonderen Fällen (Anfänger / Kinder) dabei zu helfen. Es sollte aber immer klar sein, wann die Karte unabänderlich als „bei der Spielleitung eingereicht“ gilt. Keinesfalls dürfen nach Abgabe der Karte Korrekturen an den Ergebnissen einzelner Löcher vorgenommen werden oder vergessene Unterschriften nachgeholt werden.

Können Zählkarten aus organisatorischen Gründen nicht von der Spielleitung oder einer von ihr ermächtigten Person entgegengenommen werden, empfiehlt es sich, einen Ort festzulegen, wo eine dort abgelegte Karte als eingereicht gilt, z. B. einen Kasten im Sekretariat mit der Aufschrift „Scorekarten“. Auch wenn das Sekretariat nicht Teil der Spielleitung ist, so sollte es doch in deren Vollmacht die Karten nach der Runde entgegennehmen dürfen. Ob der Verzug bei der Einreichung vertretbar war oder nicht, entscheidet die Spielleitung. Sicher ist ein Verzug anzunehmen, wenn die Spieler sich erst ins Clubhaus setzen und dort etwas trinken oder verzehren, bevor die Karten eingereicht werden.

Üblicherweise kann erwartet werden, dass eine Spielergruppe ihre Zählkarten eingereicht hat, bevor die nächste Spielergruppe dies macht. Sitzen die Spieler der ersten Gruppe im Clubhaus und sind anderweitig tätig als beim Vergleichen der Ergebnisse, so liegt hier möglicherweise schon ein Regelverstoß vor, sicher ist dies jedoch, wenn auch schon die nächste Spielergruppe ihre Zählkarten abgegeben hat. Hat eine Spielergruppe vor dem Einreichen der Zählkarte offene Fragen zu klären, so sind diese Fragen nach Beendigung der Runde mit der Spielleitung zu klären und nicht untereinander eine „angenehme“ Lösung auszuhandeln. Es ist Aufgabe der Spieler, rechtzeitig vollständige Zählkarten einzureichen. Nach abgeschlossener

Abgabe der Zählkarten bei der Spielleitung darf diese keine nachträglichen Angaben eintragen oder etwa die Spieler erneut suchen, um fehlende Unterschriften ergänzen zu lassen.

2.3.3 Mehrundenwettspiele / Qualifikationswettspiele

Bei Wettspielen, in denen zur Qualifikation für ein Lochspiel oder zur Fortsetzung eines Mehrundenwettspiels (Clubmeisterschaften) eine bestimmte Platzierung erreicht werden muss, ist das Ergebnis bzw. eine erreichte Qualifikation den betroffenen Spielern rechtzeitig bekannt zu geben.

Wird ein scheinbar bereits qualifizierter Spieler durch eine Entscheidung der Spielleitung an der Fortsetzung des Wettspiels gehindert (z. B. wegen nachträglicher Ergebnisänderung, Disqualifikation, Aberkennung des Teilnahmerechts oder dergleichen), so rückt der nächste Teilnehmer nach.

Verzichtet jedoch ein bereits qualifizierter Spieler darauf, das Wettspiel fortzusetzen (durch Absage oder nicht Erscheinen), so hat kein anderer Spieler ein Recht auf den Platz des nicht antretenden Spielers. Fällt in Lochspielen ein qualifizierter Teilnehmer aus, so steht dem Gegner der Sieg ohne Spiel zu.

Wird ein Spieler in irgendeiner Runde disqualifiziert oder reicht er ein „No Return“ ein (was nach den Regeln einer Disqualifikation entspricht) so ist dies bereits sein zu wertendes Endergebnis. Aus diesem Grund ist es nicht erforderlich, dass der Spieler die weiteren Runden mitspielt. Wünscht der Spieler dies, so liegt die Entscheidung darüber bei der Spielleitung.

Sonderfall Clubmeisterschaften: In den Clubmeisterschaften wird oft nicht nur eine Damen- und Herrenwertung vorgenommen, sondern auch gleichzeitig Wertungen für Senioren / Seniorinnen und Jungen / Mädchen ausgespielt. Regelmäßig gibt es dabei Spieler, die z. B. recht sicher Seniorenmeister werden könnten, aber auch einen guten Platz in der Herrenwertung belegen könnten, bzw. bei Jugendlichen kommt es vor, dass ein Jugendlicher mit seinem Ergebnis sowohl die Jugendmeisterschaft wie auch die Clubmeisterschaft gewinnt. Dies sollte nicht verhindert werden, denn der sportliche Wert eines Wettspiels sinkt, wenn man durch willkürliche Einschränkungen in der Ausschreibung einzelne Spieler an der Teilnahme hindert oder ihnen den Sieg vorenthält. Jeder Spieler sollte alle Meistertitel bzw. Platzierungen gewinnen dürfen, für die er sich vom Alter her qualifiziert. Die Wertung für „Damen“ oder „Herren“ ist jedoch keine Altersangabe sondern eine Klassifizierung nach Geschlecht, also unabhängig vom Alter.

Ebenfalls sollten wie bei allen anderen Wettspielen alle Mitglieder mit einem Spielrecht teilnahmeberechtigt sein, um wiederum den sportlichen Wert der Meisterschaft nicht zu mindern.

2.4 STRITTIGE REGELFRAGEN, VERSTÖSSE GEGEN DIE PFLICHTEN DES SPIELERS AUS DEM VORGABENSYSTEM, VERSTÖSSE GEGEN DIE HAUS- UND PLATZORDNUNG

Allgemeines

Es wird allgemein als unpopulär angesehen, Spieler / Mitglieder oder Spielberechtigte „zu bestrafen“, d. h. mit Sanktionen wegen eines entsprechenden Fehlverhaltens zu belegen. Hier ist zu beachten, dass der beobachtete Verstoß entweder gegen allgemeingültige Bestimmungen wie die Golfregeln oder das Vorgabensystem ging oder gegen Richtlinien, die der Golfclub oder die Golfanlage selbst in Kraft gesetzt hat. Die große Masse der Spieler richtet sich danach und spielt bestmöglich nach den Regeln und nimmt Rücksicht im Umgang miteinander. Wer sich davon ausnimmt, ist selbst der Verursacher der jeweils zutreffenden Sanktion (Strafschlag, Disqualifikation oder Sperre). Andere Spieler, die sich regelkonform bzw. korrekt verhalten, erwarten von den Verantwortlichen eine entsprechende Reaktion. Erfolgt diese nicht, macht sich der Vorstand / die Geschäftsführung unglaublich und stellt zudem die Regelung in Frage, gegen die verstoßen wurde.

Ist ein Vorstand oder eine Geschäftsführung aus bestimmten Gründen nicht bereit, Sanktionen auszusprechen, so sollten keine Regelungen aufgestellt werden, bei denen ein Verstoß zu einer Sanktion führen würde. Der Spielbetrieb mag dann darunter leiden, dass er nicht besonders geregelt wird, aber jeder Spieler hat dann die Möglichkeit, seine eigenen Interessen zu verfolgen. Leider hört diese Freiheit bei den Regeln auf, für deren Einhaltung die Spielleitung verantwortlich ist. Das Amt des Spielleiters oder die Mitgliedschaft im Vorgabenausschuss ist teilweise auch mit nicht angenehmen Aufgaben verbunden.

Sanktionen gegen Spieler, die sich nicht an die Bestimmungen halten, werden von allen Spielern unterstützt, die sich bemühen, diese Bestimmungen einzuhalten. Aus diesem Grund sollten Sanktionen nicht nur aus dem Blickwinkel des Betroffenen gesehen werden (was leicht dazu führt, fälschlich „großzügig zu sein“), sondern es sollte auch die Wirkung auf die anderen Spieler berücksichtigt werden, die sich korrekt verhalten und ein Interesse daran haben, dass alle Spieler so handeln.

Strittige Regelfragen

Entscheidungen der Spielleitung

Die Spielleitung des Wettspiels ist gemäß Regel 34-3 der Golfregeln für Regelentscheidungen zuständig. Ihre Entscheidung ist endgültig in dem Sinn, dass der Spieler kein Recht hat, sie anzufechten. Allerdings kann die Spielleitung von sich aus eine als falsch erkannte Entscheidung zurücknehmen, bevor das Wettspiel beendet ist (Entscheidung 34-3/1).

Ist eine Regelfrage eines Spielers nicht rein informativer Art bzw. gibt er zu erkennen,

dass er sich ungerechtfertigt falsch behandelt fühlt, ist neben der richtigen Entscheidung auch der richtige Weg zur Entscheidungsfindung einzuhalten, damit die Spielleitung sich anschließend keine Willkür vorwerfen lassen muss. Die Spielleitung entscheidet im Falle von Disqualifikationen nach Regel 33-7 und allen Fällen, in denen eine Ermessensentscheidung zu treffen ist als Gesamtausschuss mit Mehrheit. Ist der Sachverhalt unstrittig und die Regel gibt kein Ermessen vor (z. B. ob der Verstoß schwerwiegend ist oder nicht), so kann die Disqualifikation auch von einem einzelnen Spielleitungsmitglied mitgeteilt werden (z. B. bei einer nicht unterschriebenen Zählkarte, bei einem zu niedrigen Ergebnis oder einem zu hohen Handicap).

Die Spielleitung muss sich bei der Entscheidungsfindung so verhalten, wie sie sich selbst als Spieler behandelt sehen möchte, wenn sie einen Regelfall hätte. Es ist zur stressfreien Behandlung des Regelfalls wichtig, dass man dem Spieler vermittelt, dass sein Problem ernst genommen wird. Der Spieler wird eine freundliche Bereitschaft zu schätzen wissen, mit der seine Frage angehört wird.

Eine Befangenheit der Spielleitung durch Beobachtung eines Sachverhalts ist nicht anzunehmen, denn wenn die Beobachtung eines Sachverhalts Befangenheit auslösen sollte, könnte ein Platzrichter nie tätig werden, der einen Regelverstoß beobachtet hat. Befangenheit durch andere Vorkommnisse im persönlichen Bereich ist natürlich denkbar. Hat ein Spielleitungsmitglied z. B. private Verbindungen mit einem Spieler, so sollte er sich aus jeglichen Entscheidungen zu diesem Fall heraushalten. Selbst bei unparteiischen Entscheidungen könnten diese in einem falschen Licht erscheinen.

Hat man einen vermeintlichen Regelverstoß beobachtet, so erhält der Spieler vor einer Entscheidung die Möglichkeit zur ausführlichen Stellungnahme, wenn er noch auf dem Platz bzw. im Golfclub erreichbar ist. Hat er den Platz schon verlassen, ist mindestens ein Versuch erforderlich, ihn telefonisch zu befragen, bevor ohne Anhörung des Spielers ein Regelfall entschieden wird. Wenn der Spieler seine Sicht der Dinge, ohne unterbrochen zu werden, darstellen kann, wird er sich hinterher nicht darauf berufen können, es sei ihm noch etwas eingefallen oder man habe ihn nicht zu Wort kommen lassen. Eine ausführliche Gelegenheit zur Stellungnahme stärkt somit die Stellung der Spielleitung bei ihrer anschließenden Entscheidung.

Jede Information, die einem Spielleitungsmitglied durch eigene Beobachtung zur Kenntnis gelangt, ist wertvoller als die Zeugenaussage eines Dritten. Es ist keine Anschuldigung, die nachzuprüfen wäre, sondern ein selbst erkannter Sachverhalt, der unstrittig existiert. Für den Fall, dass vielleicht eine Beobachtung missverständlich sein kann, hat der Beschuldigte die Möglichkeit, sein Verhalten aus seiner Sicht zu schildern. Ein völliges Leugnen des beobachteten Sachverhalts wäre meistens unglaublich, deshalb ist eher mit einer Erklärung des beobachteten Verhaltens zu rechnen, die harmlos wirkt.

(Beispiel: Beobachtet die Spielleitung, wie ein Spieler im Rough einen Ball fallen lässt, so ist das Leugnen des Fallenlassens weniger ernst zu nehmen als die Erklärung, er sei dem Spieler versehentlich aus der Hand gefallen.) Dies führt dazu, dass die Aussage des Spielers nicht zwingend Vorrang vor der Beobachtung der Spielleitung hat, denn es steht nicht Aussage gegen Aussage, sondern die Beobachtung der Spielleitung gegen den Erklärungsversuch des Spielers.

Zu den Fragen einer Spielleitung gehört es, alle möglichen Erklärungen für einen Sachverhalt abzuwägen. Bevor nicht feststeht, was geschehen ist, lohnt sich keine Überlegung, gegen welche Regel verstoßen wurde. Der Gedanke, dass der Spieler falsch gehandelt haben könnte, reicht nicht für eine Entscheidung aus. Es muss glaubwürdig anhand des Regelbuchs vermittelt werden können, für welchen Verstoß man die Handlung des Spielers hält und nach welcher Regel man deshalb eine (oder keine) Strafe mitteilen möchte.

Nicht nur der Spieler und sein Zähler, sondern auch weitere Mitbewerber und Caddies (aus der gleichen Spielergruppe oder aus anderen Gruppen) können evtl. etwas zur Klärung des Sachverhalts beitragen. Es ist dabei zu prüfen, wie weit entfernt die Zeugen vom Spieler waren und ob deren Beobachtungsmöglichkeit durch die Entfernung, Büsche, Bäume oder Topographie eingeschränkt gewesen ist. So ist es z. B. eher unwahrscheinlich, dass ein Mitbewerber aus 200 Meter Entfernung einen Regelverstoß beobachten kann, den die Spieler in der Gruppe des fraglichen Spielers nicht gesehen haben.

War der Fall strittig und ist der Spieler der Meinung, man würde ihn ungerechterweise beschuldigen, wird die im Anschluss an die Befragung zu treffende Entscheidungsfindung ohne Anwesenheit des Spielers vorgenommen. Er mag sonst bei der Diskussion des Falls den Eindruck gewinnen, die Spielleitung sei sich uneinig, dabei wurde evtl. nur der Fall aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchtet, um die Fakten besser abzuwägen.

Die Entscheidung wird dem Spieler im Anschluss an die Beratung mitgeteilt. Hierbei sollte dem Spieler nochmals einleitend in zwei bis drei Sätzen der Sachverhalt wiederholt werden, damit die Grundlage für die folgende Entscheidung bekannt ist. Danach folgt die Entscheidung. Es hilft hierbei, dem Spieler deutlich zu machen, dass man nun alle Fakten gehört hat, die Diskussion beendet ist und eine Entscheidung getroffen wird. Diese wird danach nicht mehr diskutiert, da dies im Vorfeld abgeschlossen wurde. Es ist nicht erforderlich, dass der Spieler der Entscheidung der Spielleitung zustimmt. Schiedsrichterentscheidungen sind in vielen Sportarten unbeliebt, aber endgültig.

Beispiel: „Sie haben bestätigt, dass Sie zu Ihrem Fall nichts Neues mehr beizutragen haben. Wir halten es nach den gerade gehörten Schilderungen für erwiesen, dass Sie im Bunker auf Bahn 11 im Rückschwung mit dem Schläger den Sand berührt haben.“

Dies stellt einen Verstoß gegen Regel 13-4 dar, für den Sie sich zwei Strafschläge zugezogen haben, denn der Rückschwung ist nicht Teil des Schlags.

Diese Strafschläge sind nicht auf der bereits eingereichten Zählkarte vermerkt. Für das damit eingereichte zu niedrige Ergebnis haben Sie sich zwei Strafschläge zugezogen, zu denen die zwei Strafschläge für den Regelverstoß hinzukommen. Wir korrigieren deshalb Ihr Ergebnis für die Bahn 11 um vier Schläge. Es gibt zu diesem Fall keinen Ermessensspielraum, nach dem wir anders hätten entschieden können. Möchten Sie hier die Regel selbst nachlesen?“

Erneute Diskussion des Falls sollten abgelehnt werden, wenn bereits alle relevanten Punkte berücksichtigt worden sind und der Spieler vor der Entscheidungsfindung hinreichend Zeit für die Schilderung seiner Sicht der Dinge gehabt hat. Nachträgliche Diskussion nach Bekanntgabe der Entscheidung der Spielleitung stellt die Entscheidung in Frage und schwächt die Position der Spielleitung. Eine Spielleitung diskutiert auch nicht mit anderen Wettspielteilnehmern einen bereits entschiedenen Regelfall. Nur die in der Entscheidung gemachten Angaben können wiederholt werden, wenn andere Spieler nach dem Ausgang des Regelfalls fragen („Es handelt sich um vier Strafschläge nach der neuen Regel 6-6 wegen eines zu niedrigen Ergebnisses aufgrund fehlender Strafschläge auf einem Loch.“).

Evtl. unsachliche Bemerkungen oder schlechtes Benehmen des Spielers im Rahmen der Entscheidungsfindung kann jeder Golfclub im Rahmen seiner Haus- und Platzordnung mit weiteren Sanktionen bestrafen. Eine Spielleitung muss es sich nicht gefallen lassen, für ihre ehrenamtliche Tätigkeit beschimpft zu werden und sollte vom Vorstand eine entsprechende Unterstützung erhalten. Im Fall von hauptamtlich tätigen Sekretariatsmitarbeitern auf Golfanlagen von Betreibergesellschaften wird die Geschäftsführung bei evtl. verbalen Entgleisungen von Spielern sinngemäß tätig werden können.

Gelangt die Spielleitung nicht zu einer Entscheidung, so muss sie den Fall dem Regelausschuss des DGV vortragen. Es gibt keine andere verbindliche Instanz für Regelfragen zwischen der Spielleitung und dem DGV-Regelausschuss, auch nicht den Vorstand oder die Geschäftsführung der Golfanlage. In diesem Fall ist nach Regel 34-3 der Golfregeln eine Entscheidung schriftlich bei der Geschäftsstelle des DGV zu beantragen. Auch das Vortragsrecht der von Regelentscheidungen betroffenen Spieler beim DGV ist in Regel 34-3 geregelt. Damit eine Entscheidung des Regelausschusses noch für die betroffenen Spieler umgesetzt werden kann, ist es wichtig, dass die Spielleitung das Wettspiel im Zweifel nicht beendet (keine Siegerehrung vornehmen und nur eine vorläufige Ergebnisliste ausrücken). Anderenfalls sind Regelentscheidungen der Spielleitung vor Ort regelmäßig verbindlich und nicht mehr abänderbar (Ausnahme: Regel 34-1b).

In letzterem Fall kann der Regelausschuss nur noch eine Bewertung des Sachverhalts vornehmen, die z. B. lauten könnte: „Die Entscheidung der Spielleitung war falsch, aber durch die Beendigung des Wettspiels endgültig.“

Nahezu alle vorkommenden Streit- und Zweifelsfälle sind bereits vom Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) entschieden und in die „Decisions on the Rules of Golf“ aufgenommen worden. Um Fehlentscheidungen zu vermeiden empfiehlt der DGV allen Spielleitungen dringend, die aktuellen „Decisions“ bereitzuhalten und in allen Zweifelsfällen heranzuziehen. Der DGV hat die Decisions in die deutsche Sprache übersetzt. Sie sind unter dem Titel „Entscheidungen zu den Golfregeln“ im Online-Bookshop unter www.golf.de oder www.rules4you.de, in Golf-Shops oder im Buchhandel erhältlich. Es erscheint unverzichtbar, dass Spielleitungsmitglieder und Platzrichter in die Systematik der „Decisions“ eingearbeitet sind. Hierzu empfehlen sich insbesondere verschiedene vom DGV angebotene Seminare.

Aufhebung oder Verhängung von Strafen bzw. Disqualifikationen

In besonders gelagerten Einzelfällen darf die Spielleitung nach Regel 33-7 – übrigens nur in ihrer Gesamtheit (Entscheidung 33-7/1) – die Strafe der Disqualifikation erlassen, abändern oder verhängen, wenn sie es für gerechtfertigt hält. Geringere Strafen als Disqualifikation dürfen nicht erlassen oder abgeändert werden.

- Im Zählspiel

Von nachstehenden Ausnahmen abgesehen, darf im Zählspiel keine Strafe aufgehoben, abgeändert oder verhängt werden, nachdem das Wettspiel beendet ist. Ein Wettspiel gilt als beendet, wenn das Ergebnis offiziell bekannt gegeben worden ist, bei Zählspiel-Qualifikation mit nachfolgenden Lochspielen, wenn der Spieler in seinem ersten Lochspiel abgeschlagen hat. Deshalb ist der Zeitpunkt der Beendigung eines Wettspiels sehr entscheidend. Man könnte zunächst nur eine „vorläufige Ergebnisliste“ oder nur ein „Zwischenergebnis“ aushängen. Bis zum offiziellen Ende sollte dann noch genügend Zeit (z.B. 15 Minuten) eingeplant werden, um aufkommende Reklamationen, Unklarheiten, Fehler und Zweifel ausräumen zu können. So wird die Siegerehrung, mit der das Wettspiel dann als offiziell beendet gilt, reibungslos ablaufen. In der Ausschreibung könnte dann z. B. stehen: „Das Wettspiel ist mit der Siegerehrung um ... Uhr im ... beendet. 15 Minuten zuvor wird ein vorläufiges Ergebnis ausgehängt.“

Ausnahmen: Die Strafe der Disqualifikation muss auch nach Beendigung des Wettspiels verhängt werden, wenn ein Bewerber

- gegen Regel 1-3 (Übereinkunft über Nichtanwendung von Regeln) verstoßen hat; oder
- eine Zählkarte einreichte, auf welcher er eine Vorgabe eingetragen hatte, von der er vor Beendigung des Wettspiels wusste, dass sie höher war als die ihm zustehende und dies die Anzahl der erhaltenen Vorgabeschläge berührte (Regel 6-2b);

oder

- für ein Loch eine niedrigere als die tatsächlich benötigte Schlagzahl einreichte (Regel 6-6d), es sei denn, nur deswegen, weil eine Strafe nicht mitgerechnet war, der er sich vor Beendigung des Wettspiels nicht bewusst gewesen ist; oder
- vor Beendigung des Wettspiels wusste, dass er gegen eine andere Regel verstoßen hatte, die mit Disqualifikation geahndet wird.

- Im Lochspiel

Ist im Lochspiel eine Beanstandung nach Regel 2-5 der Golfregeln bei der Spielleitung anhängig geworden, so sollte eine Entscheidung so frühzeitig wie möglich gefällt werden, damit der Spielstand berichtigt werden kann, falls dies erforderlich wird.

Ist eine Beanstandung nicht rechtzeitig nach Regel 2-5 der Golfregeln erhoben worden, so darf sie nicht berücksichtigt werden, sofern sie nicht auf Tatsachen beruht, die dem beanstandenden Spieler zuvor unbekannt gewesen sind, und ihm von einem Gegner falsche Auskunft (Regel 6-2a und Regel 9) erteilt worden war. In keinem Fall wird jedoch eine Beanstandung nach offizieller Bekanntgabe des Lochspielergebnisses berücksichtigt, es sei denn, der Gegner hätte nach Überzeugung der Spielleitung die falsche Auskunft wissentlich gegeben.

Keiner zeitlichen Beschränkung unterliegt die Verhängung der Strafe der Disqualifikation wegen Verstoßes gegen Regel 1-3 der Golfregeln.

Hinweis: Nahezu alle vorkommenden Streit- und Zweifelsfälle sind in den „Decisions on the Rules of Golf“ des R&A und der USGA bereits entschieden. Eine deutsche Übersetzung (Entscheidungen zu den Golfregeln) durch den DGV liegt vor.

Verstöße gegen die Pflichten des Spielers aus dem Vorgabensystem

Gleichermaßen wie die Golfregeln verlangt auch das Vorgabensystem in bestimmten Fällen von den Spielern, sich an vorgeschriebene Verfahren zu halten. Das DGV-Intranet nimmt dem Spieler die Mühe ab, dem Sekretariat seines Heimatclubs Ergebnisse zu melden, wenn diese über das Intranet übertragen werden. Nimmt der Spieler jedoch an vorgabenwirksamen Wettspielen teil, deren Ergebnisse nicht über das Intranet übertragen werden, so ist er verpflichtet, seinem Heimatclub alle notwendigen Informationen zukommen zu lassen. Ob ein Sekretariat dem Spieler dabei hilft, hängt von der Anzahl Spieler ab, die diesen Service dann beanspruchen würden.

Steht fest, dass ein Spieler Ergebnisse nicht vollständig gemeldet hat, so ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass er dadurch eine falsche Vorgabe hat. Dies ist im Fall einer zu hohen Vorgabe nicht nur ein Regelverstoß, sondern auch generell ein Verstoß gegen Ziffer 3.5 des EGA-Vorgabensystems, die von einem Spieler verlangt, dass er darum bemüht ist, ein vollständiges Vorgabenstammblatt geführt zu bekommen.

Stellt ein Sekretariat oder ein Vorgabenausschuss fest, dass ein Spieler an vorgabenwirksamen Wettspielen teilgenommen hat, deren Ergebnisse nicht im Vorgabenstammblatt aufgeführt sind, so muss der Spieler aufgefordert werden, die fehlenden Ergebnisse kurzfristig nach zu melden. Mit dieser Aufforderung erfolgt eine Ermahnung, Fristsetzung und Ankündigung, dass nach 6 Wochen die Ergebnisse als „No return vorgabenwirksam“ erfasst werden (s. Ziffer 3.5.5 EGA-Vorgabensystem).

Liegen andere Verstöße vor, die in Zusammenhang mit der Manipulation der Vorgabe oder eines Ergebnisses stehen, so sollte dem Spieler mit der Fristsetzung zu einer Stellungnahme die Sperre der Vorgabe angekündigt werden, wenn der Erklärungsversuch des Spielers nicht akzeptiert wird. Die Ankündigung jeglicher Vorgabensperre muss den Hinweis enthalten, dass der Spieler einen Einspruch mit aufschiebender Wirkung bei seinem zuständigen Landesgolfverband einlegen kann. Wird dieser zu Gunsten des Spielers entschieden, hat die Golfanlage eine Einspruchsmöglichkeit beim Vorgabenausschuss des DGV, der dann endgültig entscheidet.

Die Entscheidung über eine Vorgabensperre wird vom Vorgabenausschuss einer Golfanlage vorgeschlagen und durch den vertretungsberechtigten Vorstand oder der Geschäftsführung ausgesprochen. Wird hier nicht exakt nach dem in Ziffer 3.13 beschriebenen Verfahren vorgegangen, besteht die Gefahr, dass die Maßnahme des Golfclubs / der Golfanlage ungültig ist.

Neben den Golfregeln verlangt auch das Vorgabensystem, dass ein Spieler nach den Regeln spielt. Somit kann auch ein Regelverstoß zu einer Sanktion nach dem EGA-Vorgabensystem führen.

Verstöße gegen Haus- und Platzordnung

Der Umfang oder Inhalt einer Haus- und Platzordnung einer Golfanlage ist nicht durch die Verbandsordnungen vorgegeben. Hier sind die Verantwortlichen einer Golfanlage gefordert, alle gewünschten Bestimmungen zum Verhalten auf dem Platz und im Umgang miteinander selbst zu definieren und Sanktionen zu benennen, falls gegen die Bestimmungen verstoßen wird. Zur Anwendung der Sanktionen ist es erforderlich, in der Satzung des Vereins oder den Geschäftsbedingungen eines Betreibers die Möglichkeit von Sanktionen zu erwähnen und diese in der Haus- und Platzordnung anzukündigen. Es versteht sich von selbst, dass im Fall eines Verstoßes der betroffene Spieler vor einer Sanktion die Möglichkeit zur Stellungnahme erhält. Eine Entscheidung muss vom vertretungsberechtigten Vorstand des Vereins oder der Geschäftsführung der Golfanlage getroffen werden. Entscheidungen von anderen Gremien (Spielausschuss, Spielleitung) hierzu sind ungültig.

2.5 HINWEISE ZUR SICHERSTELLUNG EINER ANGEMESSENEN SPIELGESCHWINDIGKEIT

Seit Jahren wird beobachtet, dass Golfrunden zu früherer Zeit in erheblich schnellerem Spieltempo absolviert worden sind als heutzutage. Die Gesamtzeit für eine Golfrunde hat sich, so die Beobachtungen, in den letzten Jahren deutlich verlängert. Während in den 1950er und 1960er Jahren selbst im „Professional Golf“ für 36 Löcher 4 ½ Stunden Spielzeit denkbar waren, erscheint diese Spielzeit heute beinahe bereits angemessen für eine 18-Löcher-Runde. Aber auch Spielzeiten für eine 18-Löcher-Runde von 5 ½ Stunden und deutlich darüber sind keine Seltenheit.

Diese Entwicklung ist für den Golfsport insgesamt schädlich. So geht einerseits die Freude am Spiel verloren, wenn eine Golfrunde nicht in überschaubarer Zeit mit sportlichem Anspruch zu Ende geht. Andererseits wird auch der allgemeine Zuspruch zum Golfsport negativ beeinflusst, wenn die aufzuwendende Freizeit für einen Golfamateure stetig zunimmt. Nicht zuletzt kann auch die Wirtschaftlichkeit einer Golfanlage leiden, wenn weniger (Gast-) Spieler in immer längerer Zeit ihre Golfrunde absolvieren.

Es sollte daher im Interesse Aller sein, angemessene Maßnahmen zu ergreifen, diese Entwicklung zu stoppen bzw. zu einer akzeptablen Spielzeit zurückzufinden.

Die folgenden Hinweise sind einem Symposium des Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews entlehnt. Als „fünf Eckpunkte“ für eine Beschleunigung des Spiels wurden folgende Bereiche ermittelt:

- Art und Weise des Golfplatzmanagements;
- Spielvermögen der Golfspieler;
- Platzpflege;
- Platzgestaltung;
- Verhalten der Spieler.

Diese Aufzählung macht bereits deutlich, dass wohl nicht mit Erfolg gegen langsames Spiel vorgegangen werden kann, wenn man die Quelle hierfür ausschließlich bei den Golfspielern sucht. Das Verhalten von Spielern und deren Spielvermögen sind zwar wichtige Aspekte bei der Suche nach Gründen für langsames Spiel, es ist aber letztlich eine Vielzahl von Faktoren, die die Spielgeschwindigkeit beeinflusst und nur ein Bündel von Maßnahmen wird bewirken, dass auf einer Golfanlage die Spieldauer für eine festgesetzte Runde wieder deutlich reduziert werden kann.

Art und Weise des Golfplatzmanagements

Die Art und Weise, wie heutzutage in vielen Fällen eine Golfanlage bis an die Kapazitätsgrenze ausgenutzt wird, verlangsamt das Spiel. So ist es von überragender Bedeutung, die richtigen Startintervalle zu wählen, um den Spielfluss zu gewährleisten. Eine Computersimulation hat bei einem Startintervall von sieben Minuten eine durchschnittliche Rundenzeit von fünf Stunden und zehn Minuten ergeben. In dieser Zeit haben 47 Gruppen ihre Runde beendet. Bei einem Startintervall von acht Minuten beenden ebenfalls 47 Spielergruppen die Runde in durchschnittlich vier Stunden 38 Minuten. Wird das Startintervall auf neun Minuten ausgedehnt, so ergibt sich eine Gesamtspielzeit für die Golfrunde von vier Stunden und 20 Minuten, in der 45 Gruppen die Runde beendet haben. Diese Werte gelten natürlich für den in der Simulation zu Grunde gelegten Platz. Die Spielgeschwindigkeit wird also in großem Maße dadurch negativ beeinflusst, dass zu viele Spieler in zu kurzer Zeit auf dem Platz Golf spielen.

Daher erscheint es überragend wichtig, dass genügend Zeit zwischen dem Start der einzelnen Spielergruppen gewährt wird, da sich sonst jede Verzögerung einer Gruppe sofort auf die unmittelbar dahinter spielende Gruppe auswirkt und in einer „Kettenreaktion“ alle dahinter auf dem Platz befindlichen Gruppen bremst.

Der Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews hat in der Mehrzahl seiner großen Wettspiele das Startintervall auf elf Minuten angehoben. Dies gilt auch für „The Open Championship“. Diese Maßnahme hat zu einer deutlichen Beschleunigung des Spiels geführt. Zusätzlich hat man in regelmäßigen Abständen (z. B. nach jeder 13. Spielergruppe) so genannte „Starterzeiten“ eingeführt, Fünf-Minuten-Zeiträume, in denen keine

Gruppe startet. Auch dadurch hat man das Teilnehmerfeld entzerrt, was sich in einer deutlichen Beschleunigung des Spiels niederschlägt.

Für jeden Platz sollten Durchgangszeiten für die Löcher des Platzes festgelegt werden. Hierbei ist dem internationalen Brauch zu folgen, Wege zwischen dem Grün und dem nächsten Abschlag zur Spielzeit des nächsten Loch hinzuzurechnen, sodass die kumulierten Durchgangszeiten Loch für Loch mit dem Moment abschließen, zu dem der Flaggenstock wieder im Loch sein muss. Dieses Verfahren ist bei Wettspielen des DGV die Regel. Die Software-Programme zur Wettspielabwicklung ermöglichen es beispielsweise, Zählkarten für jedes Wettspiel individuell zu drucken und auf die Zählkarte auch die erwünschte Durchgangszeit für jedes Loch aufzubringen. Dies kann auch in Vereinswettspielen sinnvoll sein, um die Spieler für die von ihnen erwarteten Durchgangszeiten zu sensibilisieren. Als empfehlenswert für Bogey-Golfer und besser können folgende Durchgangszeiten gelten:

	Par 3	Par 4	Par 5
Zweiball	9 Min.	11 Min.	13 Min.
Dreiball	11 Min.	14 Min.	16 Min.
Vierball	12 Min.	15 Min.	17 Min.

Spieler mit höheren Vorgaben werden sich mit diesen Zeiten ggf. schwer tun, da ihnen teilweise die Erfahrung des zügigen Spiels fehlt und sie mehr Schläge benötigen. Hier sollte man die Richtzeiten entsprechend erweitern.

Aus der Addition der Durchgangszeiten für die einzelnen Löcher ergibt sich die Gesamtspielzeit für die Runde. Hierbei hat jedoch die Spielleitung Besonderheiten des Platzes zu berücksichtigen. Ist z. B. ein Par-5-Loch extrem lang, so könnte eine Minute dazugegeben werden. Gleiches gilt für lange Wege von einem zuletzt gespielten Grün bis zum nächsten Abschlag. Auch hier ist es sinnvoll, die Durchgangszeit individuell anzupassen.

Spielvermögen der Golfspieler

Für die Spielgeschwindigkeit ist von großer Bedeutung, dass das Spielniveau der Spieler berücksichtigt wird. Dennoch sollte schon bei der Platzreife darauf geachtet werden, dass jeder Spieler sich in den zügigen Spielfluss einer Golfrunde eingliedern kann. Schon für Anfänger ist es wichtig, ihr Spielniveau immer wieder kritisch zu betrachten und aufgrund eigener Einschätzung von den angemessenen Abschlägen zu spielen. So kann es auch von Seiten des Golfplatzmanagements richtig sein, gerade Anfänger beim Spiel auf dem Platz auf die vorderen Abschläge zu verweisen. Dadurch wird nicht nur das Spiel beschleunigt, der Golfanfänger wird dadurch auch mehr Spaß am Spiel empfinden.

Verhalten der Spieler

Das Verhalten der Spieler auf dem Platz ist einer der Eckpunkte für schnelleres Spiel. So sollte streng darauf geachtet werden, dass Spieler nicht länger als fünf Minuten nach einem (dann nach Regel 27 ohnehin verlorenen) Ball suchen. Auch sollte das Spielen eines provisorischen Balls für einen Ball, der außerhalb eines Wasserhindernisses verloren oder im Aus sein könnte, „obligatorisch“ sein. Muss ein Spieler erst zu der Stelle zurückgehen, von der er den letzten Schlag gespielt hat, gehen entscheidende Minuten verloren. Auf diese Aspekte sollte bei Regelschulungen (Regelabenden) besonderes Gewicht gelegt werden. Ein maßgeblicher Aspekt des Spielerverhaltens, der einen Stau auf dem Golfplatz verhindern hilft, ist die strikte Anwendung der Etikette zum „Durchspielen“. Hat eine Spielergruppe zunächst fünf Minuten nach einem Ball gesucht und muss der Spieler sodann von der ursprünglichen Stelle einen neuen Ball ins Spiel bringen (das heißt in der Regel eine weite Strecke zurückgehen), so ist der daraus folgende Stau der nachfolgenden Spielergruppen kaum mehr in kürzerer Zeit aufzulösen. Es ist daher von überragender Bedeutung, dass Spieler das „Durchspielen lassen“ nicht etwa als eigene Schwäche begreifen, sondern als unumgängliche Maßnahme, um ein angemessenes Spieltempo aufrechtzuerhalten.

Auch ein Übermaß an Information für den Spieler kann das Spieltempo negativ beeinflussen. Während in früherer Zeit ein Loch „so gespielt wurde, wie es dalag“, stehen den Spielern heute eine Reihe von Informationen über die zu spielenden Löcher auch auf der Runde zur Verfügung. So wird mitunter bereits auf dem Abschlag auf Grundlage der Abschlagtafeln Verlauf und Länge des Lochs intensiv studiert. Viele Golfanlagen halten so genannte „Stroke Saver“ oder „Birdie-Bücher“ bereit. Die regelmäßige Zuhilfenahme während der Runde verlangsamt das Spiel. Immer öfter werden Laserferngläser oder GPS-Geräte zur Entfernungsmessung angeboten. Abgesehen davon, dass die Benutzung solcher Entfernungsmesser ohne eine entsprechende Platzregel nach den Golfregeln unzulässig ist (siehe Entscheidung 14-3/0.5), verlangsamt deren Gebrauch das Spiel zusätzlich, wenn die Spieler sich dennoch an Birdie-Books orientieren und mit ihrem Caddie beraten. Bei anspruchsvolleren Wettspielen schreiten die Spieler häufig die Entfernung ihrer Balllage zur nächsten Entfernungsangabe ab. Fazit: Je größer das Informationsangebot, desto langsamer das Spiel.

Platzpflege

Die Platzpflege hat ebenfalls eine erhebliche Bedeutung für die Spielgeschwindigkeit. Das so genannte „Course Setup“ (also z. B. die Auswahl der zu spielenden Abschläge und das Setzen der Fahnenpositionen), aber auch die Grüngeschwindigkeit und die Länge und Lage besonders undurchdringlicher Roughs sind Einflussfaktoren. Ist z. B. undurchdringliches Rough in der Nähe der Landezonen der Abschläge platziert, so kommt es dort immer wieder zu längeren Suchzeiten nach in das Rough verzogenen Bällen. Es ist ratsam, den Golfplatz systematisch auf solche „Zeitfallen“ hin zu überprüfen und dabei auch zu überlegen, ob die Rough-Höhe gerade am inneren Knickpunkt von Doglegs reduziert werden kann.

Die Grüngeschwindigkeit sollte moderat gehalten werden. Überschnelle Grüns mit vielen „Breaks“ stellen gerade spielschwächere Spieler vor erhebliche Probleme beim Putten. Dadurch wird ein zusätzlicher Putt oder eine lange Vorbereitungszeit geradezu herausgefordert. Bedenkt man, dass in der Regel jedem Putt eine Vorbereitungszeit vorausgeht, kann man den Einfluss der Grüngeschwindigkeit, aber auch der ausgewählten Lochpositionen auf die Spielgeschwindigkeit ermessen. Aber auch unangemessen schwierige Fahnenpositionen und das Spiel von „hinteren Abschlägen“ verlangsamen das Spiel.

Platzgestaltung

Auch das Platzdesign und die neue Schläger- und Balltechnologie tragen ihren Teil zum langsamen Spiel bei. So mag die Spielgeschwindigkeit negativ durch eine übermäßige Zahl von Hindernissen oder stark ondulierte Grüns beeinflusst werden. Die Abfolge von Par-3-, Par-4- und Par-5-Löchern spielt ebenfalls eine erhebliche Rolle. Als ein problematischer „Flaschenhals“ wird insbesondere der Beginn einer Runde mit Par-5- und Par-3-Löchern angesehen. So ist ein kurzes Startintervall auf Bahn 1 kaum durchzuhalten, wenn Spieler z. B. beim zweiten Loch, einem Par 3, warten müssen, bis das Grün frei ist. Denn das Spielen eines Par-3-Lochs dauert sicherlich mindestens zehn bis zwölf Minuten. Letztlich ist es aber weniger das Par eines Loches als die Länge, die zu Problemen führen kann. Ein Par-3-Loch mit 150 Metern kann evtl. sogar in acht Minuten absolviert werden und ein Par-4-Loch mit 290 Metern mag in zwölf Minuten beendet werden können. Sind aber die Wetterbedingungen seit vielen Tagen trocken, so könnte sich das Par-4-Loch für gute Spieler wie ein Par-3-Loch spielen. Sie haben dann die Möglichkeit, das Grün mit dem ersten Schlag „anzugreifen“. Deshalb werden sie warten, bis das gesamte Par-4-Loch frei ist. Entsprechend sind auch die Auswirkungen der modernen Schlägertechnologie. Hiermit wird es einer immer größeren Zahl von Spielern möglich, lange Distanzen zu überwinden. Während Spieler in der Vergangenheit auf einem durchschnittlichen Par-5-Loch mit dem zweiten Schlag regelmäßig deutlich vor dem Grün endeten und deshalb mit einer vorausspielenden Gruppe, die auf dem Grün desselben Lochs puttete, nicht in

Konflikt kam, wird es durch moderne Schlägertechnologie immer leichter möglich, auch die Grüns von Par-5-Löchern mit dem zweiten Schlag zu erreichen. Die Folge ist, dass die Spielergruppe, die glaubt, das Grün erreichen zu können, den zweiten Schlag auf dem Par-5-Loch erst ausführt, wenn das Grün frei ist. Gleiches kann bei kurzen Par-4-Löchern für den ersten Schlag gelten.

Bei der Gestaltung von Golfplätzen ist in den vergangenen Jahren und vielleicht auch für die Zukunft folgender Trend zu beobachten:

- Die Fairways werden enger und die Konturen der Fairways unregelmäßiger.
- Die Grüns weisen eine schnelle Grüngeschwindigkeit über das ganze Jahr auf.
- Die Grüngröße passt nicht zur Anzahl Hindernisse in der Umgebung (insbesondere auf Par-3- und Par-5-Löchern).
- Bereiche mit (leichterem) Rough rücken immer näher an die ideale Spiellinie heran.
- Platzelemente, die z. B. für das Spiel von Spitzenamateuren oder Professionals ihre Berechtigung haben (z. B. tiefe so genannte „Topfbunker“) werden zunehmend auch auf Golfplätzen integriert, die im Wesentlichen von Freizeitgolfern genutzt werden.

Legt man die vorgenannten Erkenntnisse zu Grunde, könnten insbesondere folgende Maßnahmen die Spielgeschwindigkeit positiv beeinflussen:

- Verbreiterung und Vereinfachung der Fairways.
- Reduzierung der Grüngeschwindigkeit auf ein für Freizeitgolfer vernünftiges Maß.
- Anpassung der Grüngröße (z. B. beim Bau neuer Plätze).
- Veränderung der Rough-Pflege, insbesondere das Absenken der Schnitthöhe im an die Fairways angrenzenden Bereich.
- Reduzierung extremer und leichter Rough-Bereiche in unmittelbarer Umgebung der Grüns.
- Platzierung von Hindernissen auch aus dem Blickwinkel des Freizeitgolfers.

Verfahren gegen langsames Spiel:

Grundsätzlich gilt die Regel 6-7, die den Spieler verpflichtet, ohne unangemessene Verzögerung zu spielen. Um diese messbar oder vergleichbar zu machen, werden in der Anmerkung 2 zu Regel 6-7 Verfahrensweisen vorgeschlagen, die in Kraft gesetzt werden können. Diese Bestimmungen setzen die grundlegenden Inhalte der Regel 6-7 jedoch nicht außer Kraft, sie ergänzen sie nur. Die Spielleitung ist deshalb auch bei Vorliegen spezieller Wettspielbedingungen zum langsamen Spiel berechtigt, in Einzelfällen bei einer unangemessenen Verzögerung einem Spieler zwei Strafschläge nach Regel 6-7 anzurechnen.

Beispiel: Ein Spieler geht nach dem 9. Loch auf dem Weg zum 10. Abschlag zu seinem Auto, um sich einen Pullover zu holen. Dies ist an sich noch keine unangemessene Verzögerung. Bleibt er dort jedoch stehen um sich mit anderen Personen zu unterhalten, handelt es sich um eine vermeidbare und damit unangemessene Verzögerung des Spiels. Davon ist nicht nur die nachfolgende Gruppe betroffen, die ggf. noch gar nicht in Sicht ist, sondern auch die Mitspieler, die auf den langsamen Spieler warten müssen.

Regelungen der DGV-Wettspielbedingungen

In den Wettspielen des DGV werden auch die nachfolgenden Punkte beachtet, wodurch in den Endrunden der Deutschen Meisterschaften Spielzeiten von knapp über vier Stunden erzielt werden können:

- Ausreichende Startabstände (zehn Minuten), die nicht zu Staus führen.
- Spiel von Abschlägen, die dem Spielpotenzial der Teilnehmer angemessen sind (keine „Rabbits“ von den hinteren Abschlägen, wenn von dort über Wasser oder dichtes Rough gespielt werden muss).
- Ausrichtung der Abschlagmarkierungen an der idealen Spiellinie und nicht an dem vielfach in eine andere Richtung zeigenden Abschlagbauwerk.
- Anwesenheit eines oder mehrerer Platzrichter oder Marshals auf dem Platz, die langsame Gruppen auf die Spielgeschwindigkeit ansprechen.
- Aufstellung von Richtzeiten, an denen die Spieler sich orientieren können.
- Meist reicht es nicht aus, allein die vorgegebenen Richtzeiten zu überprüfen, um für ein schnelles Spiel zu sorgen. Es sollten auch Sanktionsmöglichkeiten bestehen.

Richtlinien zur Zeitnahme bei langsamen Spielergruppen

Langsames Spiel wird von den meisten Spielern bemängelt. Es liegt deshalb nicht nur im Interesse der Allgemeinheit, für ein zügiges Spiel zu sorgen, sondern die Spielleiter kommen damit dem unmittelbaren Wunsch der Mehrheit der Wettspielteilnehmer nach. Deren Interessen und die Notwendigkeit eines geregelten Wettspielablaufs rechtfertigen die nachfolgenden Maßnahmen. Langsames Spiel ist kein Ausdruck der persönlichen Freiheit, sondern rücksichtsloses Verhalten auf Kosten anderer.

Der DGV hat seinen Spielleitern für die DGV-Wettspiele folgende Richtlinien an die Hand gegeben, um gegen langsames Spiel vorzugehen:

a) Anmerkung 2 zu Regel 6-7:

Zur Verhinderung langsamen Spiels darf die Spielleitung in der Ausschreibung eines Wettspiels (Regel 33-1) Richtlinien für das Spieltempo erlassen, einschließlich zulässiger Höchstzeiten zur Vollendung einer festgesetzten Runde, eines Lochs oder eines Schlags. Im Zählspiel darf die Spielleitung in einer solchen Ausschreibung die Strafe für Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändern:

**Erster Verstoß – Ein Schlag; Zweiter Verstoß – Zwei Schläge.
Bei anschließendem Verstoß – Disqualifikation.**

Im Lochspiel darf die Spielleitung eine Wettspielbedingung erlassen, die die Strafe für den Verstoß gegen diese Regel wie folgt abändert:

**Erster Verstoß – Lochverlust; Zweiter Verstoß – Lochverlust.
Weiterer Verstoß – Disqualifikation.**

So hat der DGV in seinen Wettspielbedingungen für DGV-Meisterschaften formuliert:

b) DGV-Wettspielbedingungen 2016, Ziffer 4:

Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Regel 6-7)

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, so wird die Spielergruppe ermahnt. Wird danach eine Verbesserung des Spieltempos nicht 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. Überschreiten 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: 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.

2. Vereinfachtes Verfahren für den Clubspielbetrieb

Eine Beobachtung des Spielbetriebs unter Anwendung der DGV-Wettspielbedingung zu langsamem Spiel ist nur mit dauerhafter Präsenz von mindestens zwei, besser drei, Platzrichtern auf dem Platz möglich. Es ist verständlich, dass dies nicht immer machbar ist, da die Personen, die hierzu in der Lage wären, auch einmal am Wettspiel teilnehmen möchten.

Einfacher kann langsames Spiel daher wie folgt festgestellt werden:

- A. Auf den Zählkarten werden die Sollzeiten bei Beendigung jeden Lochs aufgedruckt, sodass alle Spieler feststellen können, ob sie in der vorgegebenen Zeit spielen oder nicht. Die Clubverwaltungssoftware bietet die Möglichkeit, diese Zeiten individuell für jede Spielergruppe zu drucken. Wichtig: Es ist üblich, die Zeit bis zur Beendigung des Lochs (sog. „Pin in hole“) anzugeben, nicht die Zeit, zu der Spieler am nächsten Abschlag sein sollen. Nur so kann auch die Zeit auf der Bahn 18 gemessen werden, und man richtet sich zudem nach dem international üblichen Verfahren.
- B. Von jeder Spielergruppe wird die Zeit festgehalten, zu der sie ihre Zählkarten einreicht. Die jeweils nachfolgende Gruppe muss ihre Zählkarten innerhalb des Startabstandes (z. B. zehn Minuten) zuzüglich einer Karenzzeit von fünf Minuten einreichen. Kommt sie später und ist sie langsamer als die für diese Gruppe festgelegte Sollzeit für die Runde, so gilt dies als langsames Spiel, da diese Gruppe dann anscheinend keinen ausreichenden Anschluss an die Gruppe vor ihr gehabt hat.

Beispiel: Die erste Gruppe eines Wettspiels reicht ihre Zählkarten um 13:20 Uhr bei der Spielleitung ein. Die darauf folgende Gruppe hatte eine Richtzeit von vier Stunden und 40 Minuten für 18 Löcher, brauchte jedoch vier Stunden und 50 Minuten. Sie reicht ihre Zählkarten um 13:40 Uhr ein, also 20 Minuten nach der Gruppe vor ihr. Sie hat sowohl die Richtzeit überschritten wie auch das Zeitintervall zur Abgabe der Zählkarten und zieht sich dafür je Spieler zwei Strafschläge zu.

Ausnahme: Sucht die fragliche Gruppe auf der Bahn 17 oder 18 einen Ball, so hat sie keine Möglichkeit mehr, eine entstehende Lücke zur Gruppe vor ihr zu schließen. Sie erhält die Suchzeit für den oder die Bälle auf diesen beiden Löchern deshalb von Ihrer tatsächlichen Zeit abgezogen. Durch Befragen der nachfolgenden Gruppe wird sich feststellen lassen, ob die in Frage kommende Gruppe tatsächlich auf der Bahn 17 oder Bahn 18 suchen musste. Spielt eine Gruppe durch, behält sie ihre ursprüngliche Zeit, während die Spielergruppe, die durchspielen lässt, die Zeit der Gruppe hinter sich erhält. Durchspielen lassen bringt also eine Zeitgutschrift in Höhe des Startabstandes.

Die erste Gruppe eines Wettspiels wird an ihrer Richtzeit zuzüglich der für alle anderen Spieler auch geltenden Karenzzeit von fünf Minuten gemessen.

Natürlich darf jede Spielergruppe fünf Minuten nach jedem verlorenen Ball suchen. Dies wird mit dieser Regelung nicht ausgeschlossen. Es wird jedoch erwartet, dass eine Spielergruppe diese Suchzeiten durch zügiges Gehen zwischen den Schlägen wieder aufholt und auch am Ball keine unnötige Zeit verliert.

- C. Auch wenn in diesem Verfahren eine Verzögerung des Spiels auf der Bahn 17 oder 18 als „Schwachstelle“ erkennbar ist, wird sich in den meisten Fällen klären lassen, wo die Verzögerung entstanden ist. Hier muss dann unabhängig von den Spielern in der fraglichen Gruppe die Strafe von zwei Schlägen verhängt werden, auch wenn zwei Spieler sich einig sind, dass der Dritte der einzig „Schuldige“ sei. Die Spieler hätten auf der Runde entsprechend auf den langsamen Spieler einwirken müssen. Da sie dies nicht getan haben, sind sie genauso für das langsame Spiel verantwortlich wie der Verursacher.

Eine solche Regelung muss den Spielern vorab ausführlich angekündigt werden. Die Musterwettbewerbbedingung kann lauten:

„Reicht eine Spielergruppe ihre Zählkarten später als das Startintervall zuzüglich fünf Minuten Karenzzeit als die Gruppe vor ihr ein, und liegt die Spielergruppe hinter der Sollzeit für die Runde, so zieht sich jeder Spieler der Gruppe zwei Strafschläge zu. Die erste Gruppe des Wettspiels wird an der Sollzeit für die Runde zuzüglich fünf Minuten gemessen. Sucht eine Gruppe auf den Bahnen 17 oder 18 einen oder mehrere Bälle, so wird die Suchzeit von ihrer tatsächlichen Zeit für die Runde abgezogen.“

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

Für vorgabenwirksame Wettspiele und Extra-Day-Scores enthält das EGA-Vorgabensystem Regelungen für Spielformen und Vorgabenzuteilung (siehe dort Anhang C). Weiterhin gelten folgende Empfehlungen:

3. SPIELFORMEN

Hinweis: Die in den folgenden Ziffern 3.1 bis 3.3 genannten Vorgabenzuteilungen (z. B. „EGA-Spielvorgabe für die Runde“) werden in der anschließenden Ziffer 3.4 im Einzelnen beschrieben.

3.1 EINZEL BZW. ZWEIER

3.1.1 Zählspiele

- Einzel gemäß Regel 3-1

VORGABENZUTEILUNG: EGA-Spielvorgabe für die Runde.

Vom Ergebnis der 18-Löcher-Runde wird die Spielvorgabe des Bewerbers abgezogen, bei Plusvorgaben zum Bruttoergebnis addiert. Geht ein Spiel, bzw. ein Stechen nach Regel 33-6 der Golfregeln mit Vorgabe, über weniger als 18 Löcher, so ist die Anzahl der Löcher mit 1/18 der Spielvorgabe zu multiplizieren (und danach auf- bzw. abzurunden).
Beispiele: Anteilige Spielvorgabe

14 für 3 Löcher = $2,33 = 2$

13 für 5 Löcher = $3,61 = 4$

15 für 7 Löcher = $5,83 = 6$

- Nach Stableford gemäß Regel 32-1b und Gegen Par gemäß Regel 32-1a

VORGABENZUTEILUNG: EGA-Spielvorgabe auf die Löcher verteilt.

Die Spielvorgabe des Bewerbers wird auf die gemäß Vorgabenverteilung schwersten Löcher der 18-Löcher-Runde verteilt (**Beispiel:** Ein Spieler mit Vorgabe 18 erhält pro Loch einer 18-Löcher-Runde einen Vorgabenschlag. Ein Spieler mit Vorgabe 20 erhält am schwierigsten und zweitschwierigsten Loch je einen weiteren Vorgabenschlag. Ein Spieler mit Vorgabe 36 erhält pro Loch zwei Vorgabenschläge). Geht ein Spiel bzw. ein Stechen nach Regel 33-6 der Golfregeln mit Vorgabe über weniger als 18 Löcher, so gilt an jedem Loch die Vorgabe gemäß dieser Verteilung.

- Auswahlspiel (Eclectic) lochweise

Innerhalb einer festgesetzten Frist (oder als Nebenwertung anderweitiger Wettbewerbe) spielt der Bewerber die in der Ausschreibung vorgeschriebene feste, begrenzte oder unbegrenzte Anzahl von Runden. Das Auswahlergebnis (also das Endergebnis des

Spielers nach mehreren Runden) wird aus dem jeweils besten Ergebnis addiert, das in irgendeiner Runde für ein bestimmtes Loch erzielt wurde. Es wird jede Runde als festgesetzte Runde vom ersten bis zum letzten Loch in richtiger Reihenfolge gespielt bzw. nach Abbruch einer Runde auf sämtliche restliche Löcher verzichtet.

Der Bewerber braucht für das Auswahlergebnis nicht in jeder Runde an jedem Loch einzulochen, daher ist das Auswahlspiel lochweise auch normalerweise nicht vorgabenwirksam.

Als bloße Nebenwertung von vorgabenwirksamen Wettspielen beeinflusst das Eclectic die Vorgabenwirksamkeit des Wettspiels jedoch nicht (Beispiel: Die Spielleitung des Vereins wertet die acht Monatsteller gleichzeitig noch insgesamt nach Eclectic-Grundsätzen aus).

VORGABENZUTEILUNG: Auszugehen ist von der EGA-Spielvorgabe des Bewerbers am Schlusstag des Wettbewerbs bzw. (sofern die Ausschreibung dies besagt) bei Antritt der letzten Runde des Auswahlspiels. Die gebotenen Chancen, den Score immer wieder zu verbessern, lassen ein unverhältnismäßig gutes Ergebnis erwarten. Um die Relation zum Course-Rating und zum eigenen Spielpotenzial zu wahren, hat es sich bewährt, vom Auswahlergebnis nur Teilvorgaben abzuziehen, und zwar:

- 5/6 der vollen Spielvorgabe bei 2 Runden;
- 4/5 bei drei Runden;
- 3/4 bei vier Runden;
- 2/3 bei fünf Runden;
- 1/2 bei sechs Runden und mehr.

Bei gleichen Ergebnissen sollten statt weiterer Runden andere Kriterien des Stechens festgesetzt werden, z. B. das Ergebnis der letzten 9, 6, 3, 1 Löcher des Eclectic-Ergebnisses abzüglich anteiliger Vorgabe (im Netto).

3.1.2 Lochspiele

- Zweier gemäß Erklärung „Parteien im Lochspiel“ und Regel 2-1

VORGABENZUTEILUNG: Die Differenz der Spielvorgaben der Gegner bzw. 3/4 davon (auf ganze Schläge ab 0,5 auf, bis 0,4 abgerundet) wird nach der Vorgabenverteilung verteilt, beginnend mit dem Loch mit der Vorgabenverteilung 1 aufwärts. Geht ein Spiel bzw. eine Verlängerung nach Regel 2-4 der Golfregeln oder ein Stechen nach Regel 33-6 der Golfregeln mit Vorgabe über weniger als 18 Löcher, so gilt an jedem Loch die Vorgabe gemäß dieser Verteilung.

Auf Plätzen, bei denen der Vorgabenverteilungsschlüssel streng der Statistik folgt, welche Löcher wie viele Schläge durchschnittlich über Par gespielt werden, gibt es jedoch

auch den plausiblen Ansatz, die Vorgabenschläge bei einem Lochspiel nicht auf den schwersten Löchern zu geben, da auch der Spieler mit der besseren Vorgabe dort ein Bogey (oder mehr) spielen darf.

Stattdessen werden die Vorgabenschläge dann besser auf den Löchern gegeben, deren Vorgabenverteilungsschlüssel zwischen der Spielvorgabe des besseren Spielers und der des schwächeren Spielers liegt.

Beispiel: Zwei Spieler mit den Spielvorgaben 10 und 15 spielen ein Lochspiel. Die fünf Vorgabenschläge werden auf den Löchern gegeben, die der Spieler mit der niedrigeren Vorgabe mit größerer Wahrscheinlichkeit Par spielen kann als der Spieler mit der höheren Spielvorgabe, nämlich auf den Löchern mit der Vorgabenverteilung 11, 12, 13, 14, und 15.

Liegen die Spielvorgaben der Spieler beide über 18, so werden diese um 18 reduziert, um die Löcher festzustellen, an denen die Vorgabenschläge gegeben werden: Aus Spielvorgabe 22 wird 4 und aus Spielvorgabe 26 wird 8, also erhält der Spieler mit der Spielvorgabe 26 jeweils einen Vorgabenschlag an den Löchern mit der Vorgabenverteilung 5, 6, 7 und 8.

Zwar mag es für den Spieler mit niedriger Vorgabe schwer erscheinen, ein Lochspiel zu gewinnen, wenn er dem Gegner die volle Differenz zu dessen Spielvorgabe „vorgeben“ muss. Dies ist allerdings bloße Folge des Umstandes, dass es sich um ein Netto-Lochspiel handelt und Spieler mit hohen Vorgaben in der Nettowertung regelmäßig zu größeren Unterspielungen fähig sind, egal ob im Lochspiel oder im Zählspiel.

Man könnte deshalb auch vertreten, dass ein geringerer Spielvorgabenunterschied den Interessen der Gegner im Lochspiel eher gerecht wird. Denn man kann wohl davon ausgehen, dass ein Spieler mit hoher Vorgabe seine Vorgabenschläge nicht gleichmäßig an vielen Löchern „verbraucht“, sondern ein hohes Spielergebnis an einem Loch von mehreren guten ausgeglichen wird. Ein sehr hohes Ergebnis an einem Loch aber bedeutet im Lochspiel lediglich einen einzigen Lochverlust. Damit gerät der Spieler mit der niedrigeren Vorgabe evtl. doch ungewollt ins Hintertreffen.

3.2 DREIER- UND DREIBALL-SPIELE

Diese Spiele werden (wenn überhaupt) meist nur als Privatrunden gespielt, da sie weder vorgabenwirksam sein können noch den Vergleich einer größeren Anzahl Spieler untereinander ermöglichen. Die Spiele werden in den Golfregeln erläutert. Es handelt sich um:

- Dreier gemäß Regel 29

Ein Dreier ist ein Wettkampf, in dem einer gegen zwei und jede Partei nur einen Ball spielt. Der Dreier kann sowohl als Lochspiel wie auch als Zählspiel durchgeführt werden.

VORGABENZUTEILUNG:

Zählspiel: Vom Ergebnis der 18-Löcher-Runde wird die Hälfte der addierten Spielvorgaben (Mittelwert) der Partner abgezogen. Rechenergebnisse von 0,5 werden nicht aufgerundet, sondern bleiben stehen. Geht ein Spiel bzw. ein Stechen nach Regel 33-6 der Golfregeln mit Vorgabe über weniger als 18 Löcher: Rechenverfahren sinngemäß wie bei „Spielvorgabe für die Runde“.

Stableford, Gegen Par: Die „Hälfte der Summe der Spielvorgaben für die Runde“ (Mittelwert) wird auf die nach dem Vorgabenverteilungsschlüssel schwersten Löcher verteilt, wobei Rechenergebnisse von 0,5 auf ganze Schläge aufgerundet werden. Geht ein Spiel bzw. ein Stechen nach Regel 33-6 der Golfregeln mit Vorgabe über weniger als 18 Löcher, so gilt an jedem Loch die Vorgabe gemäß dieser Verteilung.

Lochspiel: siehe 3.1.2

- Dreiball gemäß Regel 30

Ein Dreiball ist ein Lochspiel, in dem drei Spieler gegeneinander spielen, jeder seinen eigenen Ball. Jeder Spieler spielt zwei voneinander unabhängige Lochspiele.

VORGABENZUTEILUNG:

Lochspiel: siehe 3.1.2

3.3 VIERER

- Vierer-Zählspiel gemäß Regel 29-1 und 29-3

VORGABENZUTEILUNG: $1/2$ Summe der Spielvorgaben der Partner für die Runde, d. h. das Paar spielt mit dem Mittelwert der beiden Einzelvorgaben.

VORGABENZUTEILUNG:

Zählspiel: siehe 3.1.1

Lochspiel: siehe 3.1.2

- Vierer-Zählspiel mit Auswahldrive

Beide Partner schlagen an jedem Loch ab, wählen einen der beiden Bälle aus und spielen den ausgewählten Ball wie im „regulären“ Vierer weiter. Kann keiner der beiden

Bälle nach dem Abschlag weitergespielt werden (z. B. beide „Aus“, verloren oder von außerhalb des Abschlags gespielt), so beschränkt sich das Wahlrecht auf die Wahl desjenigen Balls, mit dem nach der entsprechenden Regel verfahren werden soll. Das Gebot, abwechselnd zu schlagen, muss dabei beachtet werden.

Hinweis 1: Entscheidet sich ein gemischtes Paar, nach Regel 20-5 einen Ball von der Stelle des vorherigen Schlages zu spielen, weil der ursprüngliche Ball im „Aus“ oder unspielbar liegt, so muss (sollte es sich bei der Stelle des vorherigen Schlages um den Abschlag gehandelt haben) die Dame den Ball vom Herrenabschlag spielen und umgekehrt.

Hinweis 2: Bei einem Vierer mit Auswahldrive kann kein provisorischer Ball gespielt werden, da dieser automatisch zum „Ball im Spiel“ wird, wenn der ursprüngliche Ball nicht gefunden wird. Die Partner haben mit diesem Ball und dem ursprünglichen Ball dann schon zwei Schläge gemacht zuzüglich des Strafschlages für den Ballverlust, hätten aber bereits nach dem ersten Schlag eine Wahl treffen müssen. Der Zeitpunkt, einen der beiden Abschlüsse auszuwählen (nach dem ersten Schlag) ist dann überschritten, sodass der andere Ball aufgehoben werden muss.

VORGABENZUTEILUNG: Addition von 0,6 der niedrigeren und 0,4 der höheren Spielvorgabe der Partner; Summe auf ganze Schläge auf- (ab 0,5) oder abgerundet (bis 0,4). Bei Stechen nach Regel 33-6 mit Vorgabe wird die anteiligen Vorgabe angerechnet. Dieses Verfahren berücksichtigt die Tatsache, dass der Spieler mit der niedrigeren Vorgabe etwas mehr zum Erfolg beitragen kann.

- Chapman-Zählspiel

Das Loch beginnt wie im „Vierer mit Auswahldrive“, danach spielen die Partner mit beiden Bällen über Kreuz den zweiten Schlag, d. h. jeder Spieler spielt den zweiten Schlag mit dem Ball seines Partners. Erst nach dem zweiten Schlag wird ein Ball ausgewählt und das Loch wie beim Vierer fortgesetzt.

VORGABENZUTEILUNG: Die Hälfte der Summe der Spielvorgaben der Partner für die Runde. Hier kann man, anders als beim Vierer-Zählspiel mit Auswahldrive, wieder vom Mittelwert ausgehen, da beide Partner gleichermaßen am Spiel beteiligt sind.

- Vierball-Zählspiel gemäß Regel 31

(umgangssprachlich fälschlich als „Bestball“ bekannt)

Jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball und das bessere Ergebnis der beiden Partner wird gewertet.

VORGABENZUTEILUNG: Da die Partner strategisch voneinander profitieren können, empfiehlt der DGV: 90% der jeweiligen Spielvorgabe auf- (ab 0,5) oder abgerundet (bis 0,4),

für jeden Partner separat auf die nach Vorgabenverteilung schwersten Löcher verteilt. Allerdings ist auch die volle Vorgabe oder 3/4 vorstellbar.

Geht ein Spiel bzw. ein Stechen nach Regel 33-6 der Golfregeln mit Vorgabe über weniger als 18 Löcher, so gilt an jedem Loch die Vorgabe gemäß dieser Verteilung.

- Aggregat-Zählspiel

Die Rundenergebnisse der Teamspieler werden addiert. Jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball.

VORGABENZUTEILUNG: Spielvorgabe pro Spieler für die Runde.

Das Aggregat ist kein Vierer, in dem taktisch gespielt werden muss, sondern ein „Mannschaftsspiel“ von zwei Spielern, die beide ihr bestmögliches Ergebnis spielen müssen. Deshalb ist dieses Spiel vorgabewirksam, sofern die beiden zusammen gewerteten Spieler in verschiedenen Spielergruppen spielen, um Belehrung auszuschließen (Belehrung ist nur Partnern im Vierer erlaubt, und dieses Spiel gilt nicht als Vierer).

Hinweise für weitere Zählspiel-Wertungsarten:

- **Vierer-Spiele nach Stableford:** Wie o. g. Vierer-Spiele, jedoch wird die Vorgabe auf die Löcher verteilt.

- **Vierer-Spiele Gegen Par:** Wie o. g. Vierer-Spiele, jedoch wird die Vorgabe auf die Löcher verteilt.

Weiter gibt es verschiedene Arten von Scrambles zur Integration von Anfängern in den Club oder bei völlig unzureichenden Platzverhältnissen. Diese sind in den Golfregeln nicht enthalten und können deshalb so ausgeschrieben und gewertet werden, wie es die Spielleitung für praktikabel hält. Dennoch gelten auch im Scramble die Golfregeln, was vor allem eine Regelung erforderlich macht, in welcher Reihenfolge gespielt wird und wie die weiteren Bälle in Spiel gebracht werden müssen.

Vierer-Lochspiel gemäß Erklärung „Parteien im Lochspiel“ und Regel 29-2

VORGABENZUTEILUNG: siehe Ziffer 3.4.4.

Vierball „bester / schlechtester Ball“ mit Punktwertung

An jedem Loch wird um bis zu zwei Punkte gespielt: Einen Punkt erhält die Partei, die den besten Ball hat; ist der beste Ball beider Parteien gleich, so entfällt der Punkt. Einen Punkt erhält die Partei, die nicht den schlechtesten Ball hat; ist der schlechteste Ball beider Parteien gleich, so entfällt der Punkt.

Beispiele:

Partei A/B netto 4/6; C/D netto 4/5: Ein Punkt für C/D.

Partei A/B netto 3/4; C/D netto 4/5: Zwei Punkte für A/B.

Partei A/B netto 4/5; C/D netto 5/5: Ein Punkt für A/B.

Partei A/B netto 4/6; C/D netto 5/5: Kein Punkt.

VORGABENZUTEILUNG: Da die Partner strategisch voneinander profitieren können, empfiehlt der DGV: 3/4 der Restvorgaben der Spieler je für sich auf die Löcher verteilt. Allerdings wäre die volle Restvorgabe auch vorstellbar.

Die Spielvorgabe des Spielers mit der niedrigsten Vorgabe wird auf null gesetzt und zugleich dessen Spielvorgabe von den Spielvorgaben der übrigen Spieler abgezogen. So sind die Vorgabenschläge leichter „im Kopf“ nachzuhalten, da in derartigen Runden nicht immer eine Zählkarte geführt wird. Die nach Abzug verbleibende Vorgabe (Restvorgabe) jedes Spielers bzw. 3/4 davon wird auf die Löcher verteilt.

- Vierball „bester Ball und Aggregat“ mit Punktwertung

An jedem Loch wird um bis zu zwei Punkte gespielt: Einen Punkt erhält die Partei, die den besten Ball hat; ist der beste Ball beider Parteien gleich, so entfällt der Punkt. Einen Punkt erhält die Partei mit dem geringsten Aggregat; sind die Aggregate beider Parteien gleich, so entfällt der Punkt.

Beispiele:

Partei A/B netto 4/5; C/D netto 5/5: Zwei Punkte für A/B.

Partei A/B netto 4/6; C/D netto 5/5: Ein Punkt für A/B.

Partei A/B netto 3/6; C/D netto 4/4: Kein Punkt.

VORGABENZUTEILUNG: Da die Partner strategisch voneinander profitieren können, empfiehlt der DGV: 3/4 der Restvorgaben der Spieler je für sich auf die Löcher verteilt. Allerdings wäre die volle Restvorgabe auch vorstellbar.

- Vierball gemäß Erklärung „Parteien im Lochspiel“ und Regel 30

VORGABENZUTEILUNG: Da die Partner strategisch voneinander profitieren können, empfiehlt der DGV: 3/4 der Restvorgaben der Spieler je für sich auf die Löcher verteilt. Allerdings wäre die volle Restvorgabe auch vorstellbar.

Darüber hinaus gibt es weitere besondere Spieleformen wie Flaggenwettspiel, Bisques, Skins, Bindfadenspiel, Querfeldein, Scrambles und die verschiedensten Mannschaftswettbewerbe. Publikationen mit Erklärungen über solche Spieleformen sind im Buchhandel erhältlich oder werden im Internet beschrieben. Da diese Spiele nicht im Regelbuch verbindlich beschrieben werden, ist es erforderlich, in der Ausschreibung genau auf die Spielweise und Wertung einzugehen.

3.4 VORGABENVERTEILUNG

Während in allen anderen Sportarten im Wesentlichen die absoluten Leistungen („Brutto“) der Sportler verglichen werden, kennt Golf eine zusätzliche Wertung („Netto“) nach einem fein ausbalancierten Vorgabensystem. Im Amateurbereich spielt es sogar eine bestimmende Rolle: Nettowertungen werden der Wettspielauswertung zu Grunde gelegt, Bruttoergebnisse oft nur am Rande erwähnt oder nur bei sportlich anspruchsvollen Wettspielen ausgeschrieben. Weil das so ist, kommt der Anwendung des EGA-Vorgabensystems mit der Möglichkeit von „Nettowertungen“ entscheidende Bedeutung zu. So erreicht man, dass Spieler unterschiedlichen Spielpotenzials gegeneinander antreten können, ohne dass der bessere Spieler von vornherein uneinholbar vorne liegt. Man vergleicht die relative Leistung im Verhältnis zum individuellen Spielpotenzial und stellt damit den sportlichen Wettkampf auf eine völlig neue Grundlage.

Bei der Abrechnung eines Einzel-Zählspiels genügt es, die dem Spieler zustehenden Vorgabenschläge (also seine EGA-Spielvorgabe) pauschal von seinem Rundenergebnis abziehen. Es spielt hier keine Rolle, an welchen Löchern er welche Schlagzahl erzielt hat.

Anders verhält es sich bei Zählspielen Gegen Par oder nach Stableford und bei Lochspielen. Dort wird lochweise gewertet. Um lochweise werten zu können, muss für alle Beteiligten feststehen, an welchen Löchern einzelne Vorgabenschläge der EGA-Spielvorgabe zu verrechnen sind. Deshalb schreibt auch Regel 33-4 der Golfregeln vor, dass die Spielleitung die Vorgabenverteilung auf die einzelnen Löcher bekannt geben muss. Theoretisch könnte eine Spielleitung also für jedes Wettspiel in ihrer Verantwortung die Vorgabenverteilung ändern. Der Praxis entspricht das nicht: Der Spielausschuss wird dauerhaft eine Vorgabenverteilung festsetzen und auf Zählkarten und Abschlagstafeln bekannt machen.

Die Bekanntgabe der Vorgabenverteilung hat also für jedes Wettspiel (unabhängig von der Frage, ob das Wettspiel vorgabenwirksam ist) und jede EDS-Runde zu erfolgen. Es empfiehlt sich eine einmalige Festlegung auf unbestimmte Zeit. Jedenfalls sollten Änderungen während einer Spielsaison vermieden werden.

Regel 33-4 der Golfregeln verlangt von Spielleitungen zwingend, die Verteilung der Vorgaben auf die Löcher bekannt zu geben.

Um ein weitgehend einheitliches Verfahren sicherzustellen, sollte Folgendes beachtet werden:

- a) Es ist eine bekannte Tatsache, dass die Vorgabenverteilung tatsächlich keinen Einfluss auf die Stableford-Ergebnisse und damit auf die Vorgabenfortschreibung hat.
- b) Es ist wichtig, dass Vorgabenschläge von jeglichem Vorgabenunterschied gleichmäßig über die 18 Löcher verteilt gegeben werden.

- c) Dies wird bestmöglich erreicht, in dem die ungeraden Nummern (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17) des Vorgabenverteilungsschlüssels auf den längeren neun Löchern des Platzes vergeben werden und die geraden Nummern (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18) auf den kürzeren neun Löchern. **Hinweis:** Bei Wettspielen über neun Löcher dürfen nur ungerade Vorgabenverteilungsziffern angewandt werden, da in der Software die richtige Berechnung der gerundeten Spielvorgabe hiervon abhängt.

Für Wettspiele über neun Löcher müssen die zu spielenden Löcher jedoch mit ungeraden Vorgabenverteilungsschlüsseln versehen werden, da sonst das von der Clubverwaltungssoftware angewandte Verfahren zur Berechnung der Spielvorgabe die Vorgabenschläge nicht richtig zuweist.

- d) Das Durchschnittsergebnis über Par eines Loches ist ein Kennzeichen für seine Schwierigkeit.
- e) Es sollte versucht werden, für Damen und Herren eine gemeinsame Vorgabenverteilung festzusetzen.
- f) Der Spieler, der Vorgabenschläge erhält, sollte diese zuerst auf dem schwierigsten Par-5-Loch erhalten, danach auf dem schwierigsten Par-4-Loch und dann auf den restlichen Par-5-Löchern. Anschließend folgen die weiteren Par-4-Löcher und zum Schluss die Par-3-Löcher.
- g) Ein sehr schweres Par-3-Loch kann schwieriger eingestuft werden als ein Par 4. Schwierige Löcher sind im allgemeinen die Löcher, bei denen ein durchschnittlicher Spieler nicht mit zwei Schlägen weniger als dem Par des Lochs das Grün erreichen kann.

Die Zuordnung der Vorgabenverteilung auf die Löcher kann wie folgt geschehen:

- a) Die Löcher werden in sechs Gruppen von drei Löchern aufgeteilt
(1, 2, 3 / 4, 5, 6 / usw.)
- b) Die Vorgabenverteilung 1 wird nicht auf die Löcher 1-3 oder 16-18 gelegt.
- c) Die Summe der Vorgabenverteilung der sechs Gruppen sollte 27-30 betragen.
- d) Die ungeraden Zahlen werden auf den ersten neun Löchern vergeben und die geraden auf den zweiten neun Löchern oder umgekehrt (Neun-Löcher-Wettspiele werden mit einer ungeraden Vorgabenverteilung gespielt).
- e) Die Vorgabenverteilungen 1-6 sollen nicht auf benachbarten Löchern liegen.

Beispiel: Vorgabenverteilung 1 auf das schwierigste der Löcher 7, 8, 9 vergeben (4, 5, 6 bei neun Löchern).

Vorgabenverteilung 2 auf das schwierigste der Löcher 13, 14, 15 vergeben.

Vorgabenverteilung 3 auf das schwierigste der Löcher 4, 5, 6 vergeben (7, 8, 9 bei neun Löchern).

Vorgabenverteilung 4 auf das schwierigste der Löcher 10, 11, 12 vergeben.

Vorgabenverteilung 5 auf das schwierigste der Löcher 1, 2, 3 vergeben.

Vorgabenverteilung 6 auf das schwierigste der Löcher 16, 17, 18 vergeben.

Die Vorgabenverteilungen 7-12 werden gleichmäßig über die sechs Gruppen verteilt; „7“ muss nicht in die Gruppe 7, 8, 9 passen.

Die Vorgabenverteilungen 13-18 werden anschließend auf die gleiche Art vergeben.

Ergebnis:

Löcher 1, 2, 3	Vorgabenverteilung 5, 7, 15	Summe: 27
Löcher 4, 5, 6	Vorgabenverteilung 3, 11, 13	Summe: 27
Löcher 7, 8, 9	Vorgabenverteilung 1, 9, 17	Summe: 27
Löcher 10, 11, 12	Vorgabenverteilung 4, 12, 14	Summe: 30
Löcher 13, 14, 15	Vorgabenverteilung 2, 10, 18	Summe: 30
Löcher 16, 17, 18	Vorgabenverteilung 6, 8, 16	Summe: 30

Anmerkung 1:

Par ist kein Maß für die Schwierigkeit eines Platzes. Lange Par-3- und Par-4-Löcher werden oft vor Par-5-Löchern mit niedrigen Vorgabenverteilungsschlüsseln versehen, weil es einfacher zu sein scheint, auf dem Par 5 ein Par zu spielen als auf den beiden Par-3- und Par-4-Löchern. Die langen Par-3-Löcher und Par-4-Löcher sind jedoch oft für den guten Spieler schwer in Par zu spielen, aber einfache Bogey-Löcher für einen Spieler mit hoher Vorgabe. Die Schwierigkeit im Verhältnis zum Par sollte daher bei der Aufstellung der Vorgabenverteilung nicht beachtet werden. Ausnahme: Ein Golfclub gibt Vorgabenschläge im Lochspiel auf den „Differenzlöchern“, siehe Anhang D, Vorgabenzuteilung.

Anmerkung 2:

Bei der Aufstellung der Vorgabenverteilung sollte beachtet werden, dass gerade in der Mehrzahl der privaten Lochspiele nur wenige Vorgabenschläge gegeben werden (da häufig Spieler vergleichbaren Spielpotenzials gegeneinander spielen), was eine gleichmäßige Verteilung der Vorgabenschläge wichtig erscheinen lässt.

Sollen auf 27-Loch-Plätzen Neun-Löcher-Runden mehrfach miteinander kombiniert werden, so sollte für die jeweiligen neun Löcher die Vorgabenverteilung getrennt vorgenommen werden (also jeweilige Ermittlung der Vorgabenverteilungsschlüssel 1-9 für jede Neun-Löcher-Runde).

Hinweis 1: Spieler mit „Plus“-Vorgabe müssen Schläge gewähren. Dies beginnt mit dem leichtesten Loch der festgesetzten Runde.

Hinweis 2: Es ist durchaus eine unterschiedliche Vorgabenverteilung für Damen und Herren denkbar. Im Lochspiel gilt dann die Vorgabenverteilung desjenigen Spielers, der Vorgabenschläge „bekommt“. Allerdings empfiehlt sich eine für alle Spieler einheitliche Vorgabenverteilung schon wegen der einfacheren Handhabung (z. B. bei gemischten Vierer-Lochspielen).

3.5 NEUN LÖCHER VORGABENWIRKSAM

EGA-Mitglieder, die einen Spielbetrieb nach den Vorgaben- und Spielbestimmungen des DGV durchführen dürfen, haben das Recht, neben 18-Löcher-Wettspielen auch vorgabenwirksame Wettspiele über neun Löcher abzuhalten.

Wichtige Eckpunkte auf einen Blick

- Neun-Löcher-Wettspiele sind nur für Spieler der EGA-Vorgabenklassen 2 bis 6 (4,5 bis 54) vorgabenwirksam.
- Dem auf neun Löchern erzielten Ergebnis werden für die Vorgabenverwaltung 18 Stableford-Nettopunkte (für die nicht gespielten zweiten neun Löcher) hinzugezählt.
- Die Pufferzonen sind gegenüber Runden über 18 Löcher reduziert:
 - EGA-Vorgabenklassen 2 + 3: 35-36 Stableford-Nettopunkte;
 - EGA-Vorgabenklasse 4: 34-36 Stableford-Nettopunkte;
 - EGA-Vorgabenklassen 5 und 6: Keine Pufferzone, da keine Heraufsetzungen.
- Die Clubverwaltungssoftware enthält für die Durchführung von Wettspielen über neun Löcher eine separate Funktion.
- Abgebrochene 18-Löcher-Wettspiele dürfen nicht nachträglich zu vorgabenwirksamen Neun-Löcher-Wettspielen erklärt werden.

Welche Löcher eines Golfplatzes werden für ein Neun-Löcher-Wettspiel genutzt?

Es ist jedem DGV-Mitglied freigestellt, die für ihn sinnvollste Neun-Löcher-Runde für ein vorgabenwirksames Wettspiel anzubieten. Dabei wird es sich und sollte es sich regelmäßig um die Halbrunden, also entweder die Bahnen 1-9 oder 10-18, handeln. Besteht eine nachvollziehbare Begründung, kann aber auch eine andere Kombination von Löchern für die Neun-Löcher-Runde herangezogen werden (z. B. Löcher 1-7 und 17 + 18). Letzteres vor allem dann, wenn beispielsweise das 9. Grün oder der 10. Abschlag

nicht in der Nähe des Clubhauses gelegen sind.

Welche Course-Rating-Werte werden für die Neun-Löcher-Runde genutzt?

Jedes DGV-Mitglied mit 18 oder mehr Spielbahnen besitzt automatisch die Rating-Werte für die jeweiligen Halbrunden „1 bis 9“, „10 bis 18“ usw. Nur wenn ein Golfclub eine davon abweichende Neun-Löcher-Runde anbieten möchte (beispielsweise 1 bis 7 + 17 + 18), muss hierfür ein individueller Rating-Wert beim DGV angefordert werden. Nach Erhalt der neuen Course-Rating-Werte müssen die entsprechenden Neun-Löcher-Runden als „neue“ bzw. „weitere“ Plätze in der Clubverwaltungs-Software angelegt werden. DGV-Mitglieder, die nur über neun Löcher verfügen, sind von diesen Anpassungen nicht betroffen und spielen mit den ihnen bereits heute bekannten Course-Rating-Werten auch in den Neun-Löcher-Wettspielen. Es ist sorgsam darauf zu achten, dass bei der Anlage eines Neun-Löcher-Wettspiels aus der Clubverwaltungs-Software auch der richtige Platz (z. B. die richtige Neun-Löcher-Kombination) ausgewählt wird, da es sonst zu falschen Vorgaben bzw. einer falschen Auswertung kommen wird.

Für die Vorgabenfortschreibung wird ein 18-Löcher-Ergebnis benötigt, das die Clubverwaltungs-Software „versteht“. Wie erhält man dieses?

Entsprechend den aktuellen Vorgaben der European Golf Association und des EGA-Vorgabensystems werden stets zu den tatsächlich erzielten Stableford-Nettopunkten der gespielten neun Löcher weitere 18-Stableford-Nettopunkte dazu addiert und damit, so haben es auch die statistischen Erhebungen ergeben, die nicht gespielten zweiten neun Löcher „neutralisiert“. Die aktualisierte Clubverwaltungs-Software addiert diese Punkte automatisch beim Übertrag der Ergebnisse in das Stammbblatt. So erhält man ein 18-Löcher-Ergebnis bei nur neun gespielten Bahnen. Dieses Verfahren ist natürlich ausschließlich bei Wettspielen zulässig, die von vornherein als Neun-Löcher-Wettspiele ausgeschrieben wurden.

Besteht eine Verpflichtung, Neun-Löcher-Wettspiele anzubieten?

Nein. Neun-Löcher-Wettspiele sind ein Angebot des DGV. Jeder Golfclub kann frei entscheiden, ob er vorgabenwirksame Neun-Löcher-Wettspiele ausrichtet oder nicht (so wie auch über andere Ausschreibungsdetails wie Stableford, Zählspiel, gegen Par, Eclectic usw. entschieden wird).

Können wir den bestehenden Vorgabenverteilungsschlüssel bei Neun-Löcher-Wettspielen nutzen?

Wird ein Neun-Löcher-Wettspiel auf der ersten Halbrunde des Platzes (die ersten neun Spielbahnen) gespielt, wird der bestehende Verteilungsschlüssel genutzt, sofern er nur aus ungeraden Zahlen besteht.

Werden die zweiten neun Löcher als vorgabenwirksame Neun-Löcher-Runde genutzt oder haben die ersten neun Löcher sowohl gerade wie auch ungerade Vorgabenverteilungsschlüssel, so müssen die bestehenden Verteilungsschlüssel alle zu ungeraden Ziffern

abgeändert werden (2 wird zu 1, 4 zu 3, 6 zu 5 etc.).

Dies ist notwendig, da die Clubverwaltungssoftware bei der Berechnung der Spielvorgabe immer von einer 18-Löcher-Runde ausgeht. Um dem Spieler auf der Runde über neun Löcher die passende Spielvorgabe geben zu können, werden die Vorgabenschläge für die ungeraden Vorgabenverteilungsschlüssel angesetzt, was bei ungeraden Spielvorgaben auch gleich die erforderliche Aufrundung ergibt. So wird z. B. ein Spieler mit einer Spielvorgabe elf seine elf Vorgabenschläge auf den Löchern mit dem Vorgabenverteilungsschlüssel 1 bis 11 erhalten. Er wird die ihm in einem Neun-Löcher-Wettspiel zustehenden sechs Vorgabenschläge auf den ersten neun Löchern jedoch nur mit Sicherheit erhalten, wenn auf den ersten neun Löchern alle ungeraden Vorgabenverteilungsschlüssel vorkommen.

Wie wird in einem Neun-Löcher-Wettspiel gestochen?

Wie bei 18-Löcher-Wettspielen liegt Art und Weise des Stechens im Ermessen des jeweiligen DGV-Mitglieds. Sollte ein Kartenstechen vorgesehen sein, so empfiehlt sich, dass bei Schlag- oder Punktgleichheit die besseren letzten 6, 3, 1 Löcher entscheiden und danach das Los. Der Stechmodus „schwerste / leichteste Löcher“ nach dem Vorgabenverteilungsschlüssel ist hier nicht anwendbar, da in einem Wettspiel über neun Löcher nur Vorgabenverteilungsschlüssel mit ungeraden Zahlen vorkommen.

Welche Abschlagsfarben sollen gespielt werden?

Hier gilt wie bei einem Wettspiel über 18 Löcher, dass man den Spielern die Abschlagfarben anbieten sollte, auf denen sie nicht überfordert aber auch nicht unterfordert werden. Generell sollten Spieler mit höheren Vorgaben von den vorderen Abschlagen spielen.

Dürfen auch EDS-Runden über neun Löcher gespielt werden?

Ja. Es liegt jedoch im Ermessen des Golfclubs, ob er EDS-Runden über neun Löcher anbietet oder auf einen bestimmten Personenkreis eingeschränkt. So kann es z. B. sinnvoll sein, nur Spielern mit hohen Vorgaben oder Kindern EDS-Runden über neun Löcher zu gestatten. EDS-Runden über 18 Löcher dürfen dagegen nicht eingeschränkt werden (siehe Ziffer 3.8 EGA-Vorgabensystem).



Abschnitt 4. Inhalt von Ausschreibungen und Musterausschreibung

Erstellen einer Ausschreibung

Gemäß Regel 33-1 der Golfregeln muss die Spielleitung die Bedingungen ausschreiben, unter denen ein Wettspiel durchgeführt wird. Die Spielleitung ist nicht befugt, eine Golfregel außer Kraft zu setzen oder neue Regeln zu schaffen.

Bei Wettspielen, die nicht in den Golfregeln beschrieben werden (Scramble, Chapman-Vierer u. ä.) ist es notwendig, genau zu beschreiben, wie diese gespielt werden sollen.

Form und Inhalt

Form und Inhalt einer Ausschreibung ergeben sich aus den Verbandsordnungen des DGV zum Spielbetrieb, namentlich dem EGA-Vorgabensystem und den Golfregeln. Das EGA-Vorgabensystem legt in Ziffer 3.6 verbindlich den Mindestinhalt einer Ausschreibung für vorgabenwirksame Wettspiele und vorgabenwirksame Extra-Day-Scores fest. Damit ist noch keine umfassende Beschreibung aller Punkte einer Ausschreibung verbunden. Es werden dort nur die Inhalte einer Ausschreibung erwähnt, die zur Vorgabenwirksamkeit eines Wettspiels erforderlich sind. Weitere Punkte müssen zur Gewährleistung einer sportlich fairen Wettspielwertung in einer Ausschreibung behandelt werden. Die Golfregeln geben in Regel 33-1 und Teil C des Anhangs I Hinweise auf denkbare Regelungen. Auch die „DECISIONS – Entscheidungen zu den Golfregeln“ enthalten zu Regel 33-1 weitere Erläuterungen.

Unabhängig davon, ob ein Wettspiel vorgabenwirksam ausgetragen wird oder nicht oder es sich um einen vorgabenwirksamen Extra-Day-Score handelt, empfiehlt der Deutsche Golf Verband dringend, alle, also auch nicht vorgabenwirksame Wettspiele, stets einheitlich und in gleicher Art und Weise auszuschreiben.

Nur so kann sichergestellt werden, dass die Gefahr willkürlicher Ungleichbehandlung einzelner Wettspielteilnehmer ausgeschlossen ist. Nur dies jedoch entspricht einem sportlich fairen Umgang miteinander.

Zum Inhalt von Ausschreibungen siehe unten, Abschnitt 4 und 2.2.3 (zur Rahmenausschreibung).

Veröffentlichung der Ausschreibung

Nach Regel 6-1 der Golfregeln ist der Spieler dafür verantwortlich, dass ihm die Ausschreibung des Wettspiels bekannt ist. Dieser Verantwortung kann der Spieler nur gerecht werden, wenn der Wettspielveranstalter eine klare und vollständige Ausschreibung (einschließlich einer etwaig vorhandenen Rahmenausschreibung; siehe Ziffer 2.2.3) allen Teilnehmern zugänglich macht und während des gesamten Wettspiels an gut sichtbarer Stelle ständig zugänglich hält (Aushang).

Dies gilt für alle Wettspiele, von vereinsinternen Gruppen (Damengolf, Herrengolf) über die Clubmeisterschaften bis hin zu offenen Wettspielen. Aus der Gesamtheit von Rahmen- und Einzelbedingungen müssen sich lückenlos sämtliche Bedingungen ergeben, nach denen ein Wettspiel ausgetragen wird. Sonst ist ein geordneter Wettspielbetrieb kaum denkbar.

Ist ein Sachverhalt durch die Ausschreibung nicht geregelt, entscheidet die Spielleitung nach Billigkeit. Bei nicht eindeutig in der Ausschreibung geregelten Sachverhalten muss die Spielleitung die Ausschreibung sachgerecht auslegen. Von überragender Wichtigkeit ist es, es gar nicht erst zu Unklarheiten kommen zu lassen, die dann im Nachhinein entschieden werden müssen. Je klarer, eindeutiger und vollständiger eine Ausschreibung formuliert wird, umso weniger wird es Probleme bei deren Umsetzung geben!

4.1 INHALT VON AUSSCHREIBUNGEN

Mit der Ausschreibung legt die Spielleitung die Bedingungen fest, unter denen ein Wettspiel durchgeführt wird (Regel 33-1 der Golfregeln). Im Einzelnen muss jede Ausschreibung für vorgabenwirksame Wettspiele die Punkte behandeln, die im EGA-Vorgabensystem vorgesehen sind (siehe dort Ziffer 3.6). Auch Extra-Day-Scores (vorgabenwirksame Privatrunden nach Ziffer 3.8 des EGA-Vorgabensystems) bedürfen als Grundlage einer Ausschreibung. Soweit nach dem EGA-Vorgabensystem (siehe dort) Spielraum besteht, sollen die folgenden Ausführungen wichtige Leitlinien für die Ausschreibung sein.

Auch für alle sonstigen (nicht vorgabenwirksamen) Wettspiele sollte die Spielleitung sich an den Bestimmungen des EGA-Vorgabensystems und den nachfolgenden Regelungen orientieren. Dies schon deshalb, weil dort Bestimmungen, Hinweise und Regelungsalternativen dargestellt sind, die sich über einen langen Zeitraum in der Praxis bewährt haben. Ziel sollte stets sein, die Ausschreibung so kurz wie möglich, jedoch so lang wie nötig zu gestalten. Das bedeutet, dass alle Sachverhalte geregelt werden sollen, die für die ordnungsgemäße Abwicklung des Wettspiels unabdingbar sind.

Die Ausschreibung zu einem einzelnen Wettspiel kann dadurch von einer Fülle von Details entlastet werden, dass man als Grundlage für den Wettspielbetrieb eine allgemeine Wettspielordnung bzw. Rahmenausschreibung erstellt, die alle Punkte enthält, die sich im Allgemeinen bei jedem Wettspiel wiederholen. Dadurch wird die eigentliche Ausschreibung des jeweiligen Wettspiels kürzer und zeigt in übersichtlicher Art die individuellen Details. In der Einzelausschreibung muss auf die Gültigkeit der Rahmenausschreibung hingewiesen werden.

4.2 VORSCHLAG FÜR DEN INHALT EINER RAHMENAUSSCHREIBUNG

4.2.1 Verbindlichkeit der Verbandsordnungen

Von einem regelgerechten Golfwettspiel kann nur dann gesprochen werden, wenn ihm die Offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) zugrunde gelegt werden. Es ist in vorgabenwirksamen Wettspielen unverzichtbar, auch das EGA-Vorgabensystem zur Grundlage des Wettspiels zu machen.

Um diese Verbandsordnungen des DGV verbindlich zu machen, bedarf es folgenden Textes:

„Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V. Das Wettspiel wird auf Grundlage des EGA-Vorgabensystems ausgerichtet. Einsichtnahme in diese Verbandsordnungen im Sekretariat.“

Will man darüber hinaus auf Grundlage der in diesem Spiel- und Wettspielhandbuch ausgesprochenen Empfehlungen (farbig hinterlegte Textstellen) spielen, so müssen die entsprechenden Regelungen zusätzlich in die Ausschreibung aufgenommen werden. Ein bloßer Hinweis („Gespielt wird nach den Empfehlungen des SWSH.“) reicht nicht. Dies allein schon deshalb, weil bei einem bloßen Hinweis auf „die Empfehlungen“ der Spieler ohne Lektüre des Spiel- und Wettspielhandbuchs über den Inhalt der Regelungen im Unklaren bliebe.

4.2.2 Allgemeiner Meldeschluss

Es ist denkbar, den Meldeschluss allgemein festzulegen (z. B.: zwei Tage vor dem Wettspiel, 15.00 Uhr). Auch kann darauf hingewiesen werden, ob eine Warteliste geführt wird (siehe auch 4.1.7).

Mit dem Meldeschluss steht das Teilnehmerfeld fest. Je nach Größe und Aufwand für ein Wettspiel wird man den Meldeschluss früher oder später legen können. Rechtzeitig gemeldete Spieler können ins Teilnehmerfeld nachrücken, wenn eine Warteliste in der Ausschreibung angekündigt worden war (siehe oben). Nachträgliche Meldungen – nach Meldeschluss – können nicht akzeptiert werden. Dennoch kann es in Einzelfällen wünschenswert sein, Spieler auch noch „in der letzten Minute“ zuzulassen. Für diese Fälle eignen sich folgende Alternativen:

Man setzt einen „endgültigen“ Meldeschluss ganz kurzfristig, abhängig vom organisatorischen Aufwand, vor dem ersten Start an. So kann man das Hauptfeld zunächst z. B. nach Vorgaben geordnet einteilen. Die Nachzügler spielen evtl. nach Meldeeingang. Dieser zweite Meldeschluss „für Kurzsentschlossene“ kann z. B. ein höheres Nenngeld verlangen, da die Spieler dem Sekretariat mehr Arbeit machen und den Vorteil haben, sich nach Ansicht der Wetterlage kurzfristig melden zu können.

Beispiel: „Zweiter Meldeschluss gegen erhöhtes Nenngeld von xx,- Euro am Freitag, den 05. Juli um 19.30 Uhr.“

Es liegt im Ermessen der Spielleitung, ob sie die nachgemeldeten Spieler zusammen mit den zum ersten Meldeschluss gemeldeten Spielern gemeinsam auf die Startliste setzt, oder ob sie die Nachmeldungen an das Ende des Wettspiels anfügt. Ersteres hat den Nachteil, dass alle Spieler erst sehr spät ihre Startzeit erfragen können, die zweite Version hat den Nachteil, dass Spieler sich durch die Nachmeldung auch gezielt eine späte Startzeit sichern können.

Den gleichen Effekt erzielt man, wenn man „Nachmeldungen“ (bis zu einem festzulegenden Zeitpunkt) ausdrücklich zulässt, bspw., um das Feld noch aufzufüllen.

Bei kleineren Wettspielen, besonders unter der Woche, ergibt sich u. U. die Notwendigkeit, auch solche Spieler zuzulassen, die sich aus (beruflichen) Gründen oft nur sehr kurzfristig zur Teilnahme entscheiden können (z. B. Damen- und Herrengolf). Notfalls könnte man hier zwei Wettspiele hintereinander ansetzen, vielleicht mit zwei Stunden Abstand, deren jeweiliger Meldeschluss einige Minuten vor dem jeweils ersten Start liegen könnte. Da nach Entscheidung 33-3/3 die Spielleitung gestatten darf, dass sich Spielergruppen selbst zusammenstellen und die Abspielzeit bestimmen, steht einer Teilnahme „nach Eintreffen“ nichts Grundsätzliches entgegen.

Es ist wichtig, dass alle Spieler in der Ausschreibung darüber informiert werden, dass ein zweiter Meldeschluss existiert. Es wäre nicht fair, diesen Vorteil nur den Spielern zu gewähren, die extra deshalb nachfragen.

- Festlegung der Art und des Ortes der Meldung;

Beispiele:

„Schriftlich mit der anliegenden Postkarte.“

„Online über die Homepage des Golfclubs.“

„Am schwarzen Brett im Clubhaus.“

Weniger zu empfehlen sind telefonische Meldungen oder Meldungen „auf Zuruf“ im Clubhaus gegenüber Sekretariatsmitarbeitern, da diese mündliche Meldung die Ursache von Missverständnissen sein kann (falsches Wettspiel, nur einen statt zwei Spieler gemeldet, die meldende Person notiert und nicht die von ihm gemeldete Person (Vater / Sohn) usw.).

4.2.3 Stechen

Bei gleichen Ergebnissen können selbstverständlich auch gleiche Platzierungen (z. B. zwei „1. Plätze“) und Preise vergeben werden. Die Ausschreibung kann dann ausdrücklich auf ein Stechen verzichten. Will man aber eindeutig gestaffelte Platzierungen vergeben und Preise aussetzen (z. B. „1., 2., 3. Brutto“), so wird man um ein Stechen bei gleichen Ergebnissen nicht herumkommen. Das kann durch Spielen (Spielfortsetzung auf dem Platz) oder die Auswertung von Teilergebnissen auf der Zählkarte („Kartenstechen“) geschehen. In jedem Fall muss die Ausschreibung den Modus vorher festlegen. Im Folgenden werden mehrere Möglichkeiten dargestellt, die sich in der Praxis bewährt haben. Die Spielleitung des Wettspiels sollte eine dieser Varianten wählen:

4.2.3.1 Stechen im Zählspiel

- Bei Gleichstand in einem Zählspiel ohne Vorgabe wird die Spielfortsetzung über eine festgelegte Anzahl von Löchern empfohlen. Sollte das (üblicherweise aus Zeitgründen) nicht durchführbar sein oder zu keiner Entscheidung führen, so wird empfohlen:
 - a) Spielfortsetzung über eine bestimmte Anzahl von Löchern oder bis zum ersten Loch mit besserem Ergebnis.

Diese beiden Formen empfehlen sich besonders bei Bruttospielen von Bedeutung, z. B. Clubmeisterschaft, Landesmeisterschaft u. ä.

Die Ausschreibung sollte eindeutig besagen, wann und wo das Spiel ggf. fortgesetzt wird.

Beispiel 1: „Bei gleichen Ergebnissen erfolgt eine lochweise Spielfortsetzung, bis ein Spieler ein besseres Ergebnis erzielt als sein(e) Mitbewerber. Befinden sich mehr als zwei Spieler in einem Stechen und das beste Ergebnis an einem Loch wird von zwei oder mehr Spielern erzielt, so scheiden die anderen Spieler mit höherem Ergebnis aus.“

Beispiel 2: „Bei gleichen Ergebnissen erfolgt eine Spielfortsetzung über <Anzahl Löcher eingeben> Löcher. Sieger ist der Spieler mit dem besten Ergebnis über die vorgenannten Löcher. Bei anschließend immer noch gleichen Ergebnissen erfolgt eine lochweise Spielfortsetzung, bis ein Spieler ein besseres Ergebnis erzielt als sein(e) Mitbewerber. Befinden sich mehr als zwei Spieler in einem Stechen und das beste Ergebnis an einem Loch wird von zwei oder mehr Spielern erzielt, so scheiden die anderen Spieler mit höherem Ergebnis aus.“

- b) Ist nach dem Wettspiel keine Zeit mehr für ein Stechen auf dem Platz oder kommen die dafür in Frage kommenden Spieler zu sehr unterschiedlichen Zeiten von der Runde, so bietet sich ein Stechen anhand der eingereichten Zählkarten an.

Hierfür werden von den gespielten Löchern nach einem bestimmten Schema Löcher ausgesucht, deren Addition über die Platzierung der Spieler entscheidet. Da auch nach dieser ersten Auswahl ein weiterer Gleichstand vorkommen kann, wird eine (abgestufte) weiter reduzierte Anzahl Löcher für die Fortsetzung des Stechens herangezogen.

Üblicherweise entscheiden bei Gleichstand nach 18 Löchern zuerst eine Auswahl von neun Löchern, dann eine Auswahl von sechs Löchern, drei Löchern und zum Schluss ein Loch. Da theoretisch auch dann noch ein Gleichstand bestehen kann, erfolgt in diesem seltenen Fall die Entscheidung durch das Los.

Handelt es sich um ein Stechen in der Nettowertung, wird die Vorgabe beim Vergleich der 9, 6, 3, 1 Löcher berücksichtigt. Im Stableford geschieht dies durch die Addition der Nettopunkte für die jeweiligen Löcher, im Zählspiel wird für den Vergleich der neun Löcher die halbe Spielvorgabe herangezogen, für sechs Löcher ein Drittel der Spielvorgabe usw.

Ein Wettspiel über 36 Löcher muss nicht sofort über neun ausgewählte Löcher entschieden werden, es ist hier auch möglich, zuerst die letzten 18 Löcher entscheiden zu lassen. Bei Wettspielen über neun Löcher ist es plausibel, sofort eine Auswahl von sechs Löchern zu betrachten, denn die neun Löcher stellen hier das Gesamtergebnis dar.

Die Auswahl der Löcher, die im Stechen betrachtet werden, kann unterschiedlich erfolgen:

Beispiel 3: „Bei gleichen Ergebnissen entscheiden (netto unter Anrechnung der anteiligen Vorgabe) die letzten neun Löcher des Platzes (Löcher 10-18). Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die letzten 6 Löcher des Platzes (Löcher 13-18), dann die drei letzten Löcher mit (Löcher 16-18) und bei erneuter Gleichheit am Ende das 18. Loch.“

Dieses Stechen ist von den Spielern einfach im Kopf nachzurechnen und bietet sich vor allem an, wenn nur von einem bestimmten Loch des Platzes (z. B. Loch 1) gestartet wurde.

Beispiel 4: „Bei gleichen Ergebnissen entscheiden (Netto unter Anrechnung der anteiligen Vorgabe) eine Auswahl von Löchern nach dem Schwierigkeitsgrad. Zuerst werden die neun Löcher mit den Vorgabenverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9 ausgewählt. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die sechs Löcher mit den Vorgabenverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, dann drei Löcher mit den Vorgabenverteilungsschlüsseln 1, 18, 3 und bei erneuter Gleichheit am Ende das Loch mit der Vorgabenverteilung 1.“

Ein solches Stechen ist sinnvoll, wenn die Spieler von verschiedenen Abschlägen gestartet sind (Loch 1 und 10 oder Kanonenstart), da hierbei Löcher aus der kompletten Runde ausgewählt werden. Es ist dann unerheblich, ob ein Spieler auf den Löchern 10-18 noch

nicht eingespielt war, da er auf der Bahn 10 gestartet ist oder ob er auf den Löchern 10-18 schon müde war, da er auf der Bahn 1 gestartet ist.

Möglich, aber nicht empfohlen, ist ein Stechen nach Vorgabe.

Beispiel 5: „Bei einem Gleichstand geht der Bruttopreis an den Spieler mit der höheren Vorgabe und der Nettopreis an den Spieler mit der niedrigeren Vorgabe.“

Es ist jedoch fragwürdig, für die Ermittlung eines Bruttosiegers eine Vorgabe zu Vergleichszwecken heranzuziehen und bei der Ermittlung des Nettosiegers die Vorgabe zweimal zu berücksichtigen.

Da bei den o. g. Stechen bis zum letzten Loch auch noch ein Gleichstand vorkommen kann, ist für diesen Fall eine Regelung zu treffen:

„Besteht auch dann noch ein Gleichstand, entscheidet das Los.“

Die gängigen Computerprogramme zur Wettspielabwicklung ermöglichen dem Anwender die Auswahl aus den genannten Regelungen zum Stechen.

Es sollte zur Sicherheit geprüft werden, ob im Computer die Art des Stechens eingestellt ist, die in der Ausschreibung angekündigt wurde.

Es lassen sich beliebige weitere Stechen anwenden, die von der Spielleitung natürlich vorab veröffentlicht werden müssen, damit ihr keine Parteinahme bei der Ermittlung des Siegers vorgeworfen wird. So könnte bei einem Jugendwettspiel den jüngeren Spieler vor dem älteren Vorrang eingeräumt werden und bei einem Seniorenwettspiel dem älteren vor dem jüngeren.

4.2.3.2 Stechen im Lochspiel

Wie bei halbierten Lochwettspielen zu entscheiden ist, muss vor Beginn des Wettspiels bekannt gegeben werden, sodass sich die Gegner klar darüber sind, was in solchen Fällen folgt. Bei K.o.-Wettspielen muss auf jeden Fall ein Stechen stattfinden, da man zwingend einen Sieger benötigt.

Ein nach 18 Löchern „All Square“ stehendes Lochwettspiel sollte lochweise fortgesetzt werden, bis eine Partei ein Loch gewinnt. Die Spielfortsetzung sollte am gleichen Loch beginnen wie das Wettspiel, und Vorgabenschläge sollten verteilt sein wie in der festgesetzten Runde (vgl. Erklärung „Festgesetzte Runde“ der Golfregeln). Die Spielleitung kann nach Regel 2-3 der Golfregeln ausschreiben, dass die Spieler unmittelbar vom letzten Loch des Wettspiels zum nächsten Loch zu gehen haben und dass die Spielfortsetzung eine Verlängerung der festgesetzten Runde ist, die nur aus so viel Löchern besteht, wie zur Entscheidung des Lochspiels nötig sind.

Beispiel: „Bei Gleichstand des Lochspiels nach 18 Löchern erfolgt eine Fortsetzung des Spiels bis einer der beiden Spieler ein Loch gewonnen hat. Das Stechen beginnt auf dem Loch 1. Es werden die Vorgabenschläge wie auf den ersten 18 Löchern gegeben.“

4.2.4 Auslosung, Setzen, Startzeit, Zusammenstellung der Spielergruppen

Zählspiele

Zur Zusammenstellung der Spielergruppen bei vorgabenwirksamen Wettspielen ist zu beachten, die Art und Weise der Zusammenstellung möglichst in der Ausschreibung bekannt zu geben, damit Spieler wissen, womit sie zu rechnen haben. Darüber hinausgehende Verpflichtungen bei der Zusammenstellung der Gruppen gibt es nicht. Im Allgemeinen wird es sich jedoch empfehlen, nicht unbedingt Spieler mit erheblichen Vorgabenunterschieden in einer Spielergruppe zusammenzufassen, es sei denn, es ist Ziel des Wettspiels, schlechtere Spieler mit besseren Spielern zusammenzubringen (Anfängerwettspiele wie „Meister und Geselle“, „Tiger and Rabbit“ oder „Jagd aufs Handicap“).

Alle Möglichkeiten der Zusammenstellung von Spielergruppen haben nicht nur Vorteile, sondern auch Nachteile. Durch häufiges Variieren des Verfahrens und einer plausiblen Anwendung (man wird eher in einem Herrengolf-Wettspiel die Spieler nach der Vorgabe gemischt aufstellen als in den Clubmeisterschaften).

Beispiele:

„Die Startaufstellung erfolgt nach Vorgabe aufsteigend.“

Die „sportlichste“ Version, aber es werden häufig die gleichen Spieler zusammen spielen.

„Die Startaufstellung erfolgt gemischt.“

So spielen Spieler aller Stärken zusammen, was zur Förderung des Kennenlernens in neuen Golfclubs nützlich ist. Häufiger Kritikpunkt bei einer solchen Zusammenstellung ist, dass die schlechten Spieler sich gehetzt fühlen und die guten Spieler keinen echten „Wettbewerb“ in der Spielergruppe haben.

Will man keine zu großen Unterschiede in den Vorgaben in einer Spielergruppe haben, so bietet es sich an, die Spieler nur innerhalb der Vorgabenklassen oder Wertungsklassen zu mischen.

„Die Startaufstellung wird gelöst.“

Dies führt meistens zu Fragen, ob denn wirklich alle Spielergruppen gelöst wurden, oder ob an der einen oder anderen Gruppe manipuliert wurde.

„Die Startaufstellung wird nach den Wünschen der Spieler vorgenommen.“

Dies sollte nicht zu oft gemacht werden, da sich hierbei gerne immer die gleichen Spieler zusammenfinden. Der sportliche Charakter eines Wettspiels kann unter diesen Umständen leiden.

„Die Startaufstellung wird von der Spielleitung (bzw. dem Sponsor) bestimmt.“

Im Klartext heißt dies, dass nach dem Ermessen der Spielleitung und Ansehen der jeweiligen Spieler eine Liste erstellt wurde, für die es keine Systematik gibt.

Jedes der vorgenannten Verfahren ist anwendbar, doch muss ein Spieler, der sich zu einem Wettspiel meldet, vorher wissen, welche Vorgaben seine Mitbewerber ungefähr haben werden, da dies u. U. seine Anmeldung beeinflusst.

Zählerbestimmung

In der Regel wird durch die Software ein Zähler benannt und auf der Zählkarte ausgedruckt. Es ist jedoch nicht erforderlich, die Zähler namentlich festzulegen. Die Einteilung in einzelne Spielergruppen ist ausreichend.

Lochspiele

Bei K.o.-Lochspielen sollten genaue Angaben über das Auslosungsverfahren gemacht werden.

Wie die Teilnehmer bei einem Lochspiel gegeneinander und in welcher Reihenfolge spielen, kann durch Auslosung ermittelt werden. Bei einer Auslosung werden z. B. die Bewerber oder Bewerberpaare (Vierer) nach der Reihenfolge der gezogenen Lose untereinander auf eine Liste geschrieben und spielen, falls ihre Anzahl eine Potenz von 2 ist (4, 8, 16, 32) paarweise nach dieser Reihenfolge die erste Runde gegeneinander. In der zweiten Runde treffen die Gewinner der ersten Runde in derselben Reihenfolge aufeinander usw. Auch können bestimmte Spieler in unterschiedlichen Spielfeldern gesetzt werden. Nach vorausgegangenen Qualifikationsrunden sollte nach dem in den Golfregeln enthaltenen Schema (siehe Anhang I, Teil C der Golfregeln) aufgestellt werden.

Ist die Zahl der Bewerber bei einem K.o.-Lochspiel nicht eine Potenz von 2, so wird die Zahl durch „Rasten“ (freibleibende Plätze) auf die nächsthöhere Potenz von 2 gebracht.

Beispiel für ein Schema eines Jahreslochspiels mit einer Trostrunde für die Verlierer der ersten Runde. Das Schema kann ohne die untere Hälfte auch für ein Lochspiel ohne Trostrunde eingesetzt werden (siehe folgende Seite).

Jahreslochspiel "Preis des Präsidenten"													
bis 30.04.		bis 15.06.		bis 17.07.		bis 14.08.		bis 30.08.		bis 15.09.		bis 30.09.	
1	Runde 1	Runde 1											
2	Runde 1	Runde 1											
3	Runde 1	Runde 1											
4	Runde 1	Runde 1											
5	Runde 1	Runde 1											
6	Runde 1	Runde 1											
7	Runde 1	Runde 1											
8	Runde 1	Runde 1											
9	Runde 1	Runde 1											
10	Runde 1	Runde 1											
11	Runde 1	Runde 1											
12	Runde 1	Runde 1											
13	Runde 1	Runde 1											
14	Runde 1	Runde 1											
15	Runde 1	Runde 1											
16	Runde 1	Runde 1											
17	Runde 1	Runde 1											
18	Runde 1	Runde 1											
19	Runde 1	Runde 1											
20	Runde 1	Runde 1											
21	Runde 1	Runde 1											
22	Runde 1	Runde 1											
23	Runde 1	Runde 1											
24	Runde 1	Runde 1											
25	Runde 1	Runde 1											
26	Runde 1	Runde 1											
27	Runde 1	Runde 1											
28	Runde 1	Runde 1											
29	Runde 1	Runde 1											
30	Runde 1	Runde 1											
31	Runde 1	Runde 1											
32	Runde 1	Runde 1											
33	Runde 1	Runde 1											
34	Runde 1	Runde 1											
35	Runde 1	Runde 1											
36	Runde 1	Runde 1											
37	Runde 1	Runde 1											
38	Runde 1	Runde 1											
39	Runde 1	Runde 1											
40	Runde 1	Runde 1											
41	Runde 1	Runde 1											
42	Runde 1	Runde 1											
43	Runde 1	Runde 1											
44	Runde 1	Runde 1											
45	Runde 1	Runde 1											
46	Runde 1	Runde 1											
47	Runde 1	Runde 1											
48	Runde 1	Runde 1											
49	Runde 1	Runde 1											
50	Runde 1	Runde 1											
51	Runde 1	Runde 1											
52	Runde 1	Runde 1											
53	Runde 1	Runde 1											
54	Runde 1	Runde 1											
55	Runde 1	Runde 1											
56	Runde 1	Runde 1											
57	Runde 1	Runde 1											
58	Runde 1	Runde 1											
59	Runde 1	Runde 1											
60	Runde 1	Runde 1											
61	Runde 1	Runde 1											
62	Runde 1	Runde 1											
63	Runde 1	Runde 1											
64	Runde 1	Runde 1											
65	Runde 1	Runde 1											
66	Runde 1	Runde 1											
67	Runde 1	Runde 1											
68	Runde 1	Runde 1											
69	Runde 1	Runde 1											
70	Runde 1	Runde 1											
71	Runde 1	Runde 1											
72	Runde 1	Runde 1											
73	Runde 1	Runde 1											
74	Runde 1	Runde 1											
75	Runde 1	Runde 1											
76	Runde 1	Runde 1											
77	Runde 1	Runde 1											
78	Runde 1	Runde 1											
79	Runde 1	Runde 1											
80	Runde 1	Runde 1											
81	Runde 1	Runde 1											
82	Runde 1	Runde 1											
83	Runde 1	Runde 1											
84	Runde 1	Runde 1											
85	Runde 1	Runde 1											
86	Runde 1	Runde 1											
87	Runde 1	Runde 1											
88	Runde 1	Runde 1											
89	Runde 1	Runde 1											
90	Runde 1	Runde 1											
91	Runde 1	Runde 1											
92	Runde 1	Runde 1											
93	Runde 1	Runde 1											
94	Runde 1	Runde 1											
95	Runde 1	Runde 1											
96	Runde 1	Runde 1											
97	Runde 1	Runde 1											
98	Runde 1	Runde 1											
99	Runde 1	Runde 1											
100	Runde 1	Runde 1											

Beispiel 1: Bei 17 Bewerbern wird die Zahl der Bewerber durch Rasten auf 32 gebracht. In diesem Fall „rasten“ (sind zunächst ohne Spiel) 15 Bewerber. Nur zwei spielen die erste Runde. Die Rasten werden gleichmäßig auf der Liste verteilt, indem die höchsten Spielernummern in der Liste frei bleiben (siehe Abschnitt 13.5).

Im obigen Beispiel haben also die sieben obersten und die acht untersten Bewerber eine Rast; nur die Bewerber acht und neun spielen die erste Runde gegeneinander. Nach dieser ist ein Bewerber ausgeschieden und es bleiben 16 Bewerber übrig, die dann gegeneinander spielen.

Beispiel 2: Bei 21 Bewerbern rasten elf Bewerber (wegen Erweiterung des Teilnehmerfeldes auf 32). Die Rasten werden wie oben beschrieben verteilt. Danach sind fünf Bewerber ausgeschieden und es bleiben 16 Bewerber übrig, die dann gegeneinander spielen.

Streicht ein Bewerber nach der Auslosung, so kommt sein Gegner ohne Spiel eine Runde weiter.

Fällt nach einer vorangegangenen Ausscheidungsrunde und der folgenden Auslosung einer der Qualifizierten wegen nachträglichen Ausschlusses (Regelverstoß in der Ausscheidungsrunde) aus, bevor die Lochspiele begonnen haben, rückt der Nächste der Ausscheidungsrunde nach.

Will die Spielleitung bestimmte Teilnehmer setzen, so sollten die Angaben präzise sein.

Beispiel: „Vor Beginn der Auslosung werden teilnehmende Finalisten des Vorjahres in der ersten vollständig besetzten Runde gesetzt. Hierfür stehen Platz 16 und 32 der letzten 64 in dieser Reihenfolge alphabetisch zur Verfügung.“

Startzeit / Ersatzspieler

Der Spieler hat zu seiner Startzeit, die auf der Startliste ausgewiesen ist, spielbereit zu sei. Es ist nicht üblich, die Spieler zu einer entsprechend früheren Zeit zum Abschlagn zu bestellen, denn eine solche Regelung findet sich nicht in den Regeln.

In Mannschaftsspielen findet man oft die Regelung, dass ein Ersatzspieler bis zum Aufruf der Gruppe eingewechselt werden darf. Der „Aufruf“ ist die Äußerung des Starters unmittelbar vor dem Start „09:00 Uhr, Spieler A, B und C, Ihr seid dran, schönes Spiel!“ mit der die Startfreigabe erteilt wird, und nicht die informelle Erkundigung, ob alle Spieler der nächsten Gruppe anwesend sind oder noch gesucht werden müssen.

Qualifikation

Es ist auch möglich, dem eigentlichen Lochspielwettbewerb (oder einer Zählspielkonkurrenz) ein Qualifikationsturnier voranzustellen. So kann z. B. ein Zählspiel über die Teilnahme am Lochspiel und die Platzierung im Feld (siehe dazu auch Ziffer 13.5) entscheiden, oder bei Zählspielen will man nur noch die Spieler mit den besten Ergebnissen zur nächsten Runde zulassen („Cut“). Es ist unabdingbar, genaue Angaben über das Qualifikationsverfahren dann in der Ausschreibung zu machen.

- Zählspiel

Beispiel: „Nach der zweiten Runde scheiden alle Bewerber aus, die nicht auf Platz 1 bis 50 oder gleich mit Platz 50 liegen.“

- Lochspiel

Zählspiel-Qualifikation über die festgesetzte Anzahl von Runden zur Ermittlung der Teilnehmer an Lochwettspielen.

Beispiel: „Die 16 Besten der Zählspiel-Qualifikation spielen Lochspiele. Bei Schlaggleichheit mehrerer Teilnehmer mit dem Ergebnis für den 16. Platz entscheidet ein Stechen. Die 16 Qualifizierten spielen dann wie folgt: 1:16, 4:13, 8:9, 5:12, 2:15, 3:14, 6:11, 7:10.“

4.2.5 Abschläge

In der Ausschreibung sollen die Abschläge aufgeführt werden, von denen gespielt wird, damit der Spieler vorab berechnen kann, mit welcher Vorgabe er antreten wird.

Nicht nur Kinder oder Senioren, sondern Anfänger jeden Alters und mit einer Vorgabe der Klasse 5 oder 6 sollten generell von vorderen Abschlügen spielen (grün, orange, rot, blau), falls die gelben oder gar die weißen Abschläge für deren Spielstärke unangemessen sind.

Hat ein Golfplatz noch kein Course-Rating für Herren für die vorderen Abschläge (grün, orange, rot, blau), rechnet der Deutsche Golf Verband auf Antrag des DGV-Mitglieds einen CR- und Slope-Wert aus. Herren aller Altersklassen und Spielstärke können dann von diesen Abschlügen vorgabenwirksam spielen.

Beispiel:

Abschläge: Herren bis Vorgabe 22:	gelb
Herren ab Vorgabe 22,1 bis 36,0:	blau
Herren ab Vorgabe 37:	rot
Damen bis Vorgabe 22:	blau
Damen ab Vorgabe 22,1:	rot

Das Spiel von unterschiedlichen Abschlügen führt dazu, dass die Spieler mit unterschiedlichen Course Rating-Werten oder unterschiedlichen Par-Werten spielen (z. B. gelber Abschlag CR 71,2, roter Abschlag CR 73,4 und gelber Abschlag Par 72 und roter Abschlag Par 73).

Diese unterschiedlichen Zahlen ergeben einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad des Platzes beim Spiel von verschiedenen Abschlügen.

- Gibt es bei unterschiedlichem Par oder Course Rating getrennte Preiswertungen, ist kein Ausgleich erforderlich. Der Course-Rating-Ausgleich muss dann deaktiviert werden, damit nicht in der Stableford-Wertung unterschiedliche Ausgleichsschläge beim Spielen mit gleichen CR-Werten vergeben werden. Dies würde geschehen, wenn ein Spieler ein „Streichloch“ auf einem Loch hat, an dem er die CR-Ausgleichsschläge erhält. Der Par-Ausgleich wird aktiviert bleiben, da dieser nicht zu unterschiedlichen Ergebnissen führen kann.

- Gibt es gemeinsame Preise bei unterschiedlichem Course Rating gilt
 - a) Bruttowertung, Zählspiel: es werden die Schläge über CR gewertet
 - b) Bruttowertung, Stableford: es werden von der Clubverwaltungssoftware zu den Brutto-Stablefordpunkten, die mit dem höheren Course Rating erzielt wurden, Ausgleichsschläge hinzugerechnet. Die Ausgleichsschläge sind die Differenz der Course Rating Werte auf- bzw. abgerundet auf ganze Schläge.
 - c) Nettowertung, Zählspiel: Das unterschiedliche Course Rating wurde in der Berechnung der Spielvorgabe berücksichtigt. Es muss nichts unternommen werden.
 - d) Nettowertung, Stableford: Das unterschiedliche Course Rating wurde in der Berechnung der Spielvorgabe berücksichtigt. Es muss nichts unternommen werden.

- Gibt es gemeinsame Preise bei unterschiedlichem Par gilt
 - a) Bruttowertung, Zählspiel: es werden die Schläge über Par gewertet
 - b) Bruttowertung, Stableford: es werden von der Clubverwaltungssoftware zu den Brutto-Stablefordpunkten, die mit dem niedrigeren Par erzielt wurden, Ausgleichsschläge hinzugerechnet. Die Ausgleichsschläge sind die Differenz der Par-Werte.
 - c) Nettowertung, Zählspiel: Das unterschiedliche Par wird durch die Clubverwaltungssoftware ausgeglichen, indem dem Spieler, der mit dem höheren par spielt, die Differenz zum niedrigeren Par von seinem Nettoergebnis abgezogen wird.
 - d) Nettowertung, Stableford: Das unterschiedliche Par wurde in der Berechnung der Spielvorgabe berücksichtigt. Es muss nichts unternommen werden.

4.2.6 Beendigung des Wettspiels, Siegerehrung, Aushang der Ergebnisliste

Ein Wettspiel gilt erst dann als beendet, wenn die Spielleitung das Ergebnis offiziell (am Ort der Austragung allgemein zugänglich) bekannt gegeben hat (siehe Regel 34-1b, 2. Satz, die auch eine Ausnahme regelt). Dies wird in der Regel mit der Siegerehrung geschehen oder mit dem Aushang der Ergebnisliste, je nachdem, was früher geschieht.

Beispiel: „Das Wettspiel ist mit dem Aushang der Ergebnisliste nach der Siegerehrung beendet. 20 Minuten vor der Siegerehrung wird eine vorläufige Ergebnisliste ausgehängt.“

Hinweis: Nach Regel 34 ist die offizielle und vollständige Ergebnisbekanntgabe gleichbedeutend mit dem Ende des Wettspiels. Dieser Zeitpunkt ist für Beanstandungen, Verhängung oder Aufhebung von Disqualifikationen u. ä. entscheidend. Deshalb darf es niemals unklar bleiben, wann ein Wettspiel beendet ist bzw. was als offizielle Bekanntgabe der Ergebnisse gilt. Wird bereits vor der Siegerehrung eine vollständige Ergebnisliste ausgehängt, so ist schon dieser Zeitpunkt nach Regel 34-1b als offizielle Bekanntgabe anzusehen.

Anders als vielfach angenommen und vereinzelt fälschlich ausgeschrieben, gibt es nach der Beendigung des Wettspiels keine Frist mehr für Einsprüche, außer es handelt sich um die in Regel 34-1b (I) bis (IV) beschriebenen Fälle, die unbefristet auch nach Ende des Wettspiels behandelt werden müssen.

Gelegentlich findet man fälschlich eine Frist auf der Ausschreibung eines Wettspiels, nach der bis zu 15 Minuten (o. ä. Zeit) Einsprüche gegen die Wertung eingereicht werden dürfen. Die Regeln erlauben eine solche Frist nicht. Handelt es sich um Regelverstöße aus Regel 34-1b (zu hohe Vorgabe, zu niedriges Ergebnis (außer fehlender Strafschlag von dem der Spieler nicht wusste), Einigung über Nichtanwendung der Regeln oder Kenntnis darüber, gegen eine Regel verstoßen zu haben, für die die Strafe Disqualifikation ist), so ist der Spieler unbefristet zu disqualifizieren. Alle anderen bis zur Beendigung des Wettspiels nicht angewandten Strafen werden anschließend nicht mehr berücksichtigt.

Irrtümer der Spielleitung (Tippfehler bei Eingabe der Ergebnisse, Rechenfehler bei Ermittlung der Platzierungen usw.) werden ebenfalls unbefristet korrigiert, da dem Spieler aus einem Irrtum der Spielleitung kein Schaden entstehen darf.

Der DGV empfiehlt, vorab eine als „vorläufig“ gekennzeichnete Ergebnisliste auszuhängen, um allen Spielern die Möglichkeit zu geben, sich von der richtigen Erfassung ihrer Ergebnisse zu überzeugen. Diese Liste kann alphabetisch sortiert gedruckt werden, sodass nicht ohne weiteres die Sieger und Platzierten daraus ersichtlich sind.

4.2.7 Änderungsvorbehalte

Jede Ausschreibung sollte den Hinweis enthalten, dass der Spielleitung Änderungen der Ausschreibung möglich sind. Der Änderungsvorbehalt muss dann besagen, wer zu ändern befugt ist und was geändert werden darf. Hinweise dazu enthalten die „Entscheidungen zu den Golfregeln“ (z. B. Decision 33-1/1). Wie auch im EGA-Vorgabensystem für vorgabenwirksame Wettspiele zwingend festgelegt, darf nach dem ersten Start nichts mehr geändert werden, wenn nicht außergewöhnliche Umstände dazu zwingen. Zwischen Meldeschluss und erstem Start sollte ebenfalls nur dann etwas geändert werden, wenn die Spielleitung sich dazu in begründeten Fällen veranlasst sieht.

Folgende Formulierung für einen Änderungsvorbehalt wird empfohlen:

Bis zum 1. Start hat die Spielleitung in begründeten Fällen das Recht, die Ausschreibung zu ändern. Die Vorgabenwirksamkeit darf nur vor dem ersten Start und nur durch den Vorgabenausschuss aufgehoben werden. Nach dem 1. Start sind Änderungen der Ausschreibung nur bei Vorliegen außergewöhnlicher Umstände zulässig.

Eine Änderung der Ausschreibung nach dem ersten Start kann sich nur auf Punkte beziehen, die zwingend zur ordnungsgemäßen Abwicklung des Wettspiels erforderlich sind (z. B. Verkürzung von zwei Runden auf eine Runde) oder auf unwesentliche „Extras“ die von allen gerne angenommen werden (z. B. Erhöhung der Anzahl Preise). Eine Verkürzung der Runde von 18 auf neun Löcher ist nicht zulässig (siehe Entscheidung 33-1/2).

4.2.8 Spielleitung

In allen Fällen ist es für eine sportlich einwandfreie Wettspielabwicklung oder eine EDS-Runde unumgänglich, dass sich jeder Teilnehmer vor dem ersten Start darüber informieren kann, wer als Spielleitung für das Wettspiel bzw. die EDS-Runde verantwortlich ist, und ob Platzrichter eingesetzt sind. Es ist wichtig, dass für den Spieler klar ersichtlich ist, wer Regelentscheidungen treffen darf und muss. Einzelheiten zur Spielleitung können den Abschnitten 2. und 3. entnommen werden.

4.2.9 Datenschutz

Im Rahmen der Wettspielabwicklung ist es unerlässlich, Personendaten zu veröffentlichen. So wird jedenfalls auf der Golfanlage eine Startliste ausgehängt und nach Abschluss des Wettspiels werden die Ergebnisse der Teilnehmer bekannt gegeben. Eine solche Datenverarbeitung ist vor dem Hintergrund des Bundesdatenschutzgesetzes allgemein zulässig.

Werden darüber hinaus Start- und Ergebnisliste auch im Internet veröffentlicht, so ist zu beachten, dass der Zugriff auf einzelne Personendaten in der Startliste durch Passwort zu schützen ist und auch bei der Bekanntgabe der Ergebnisse im Internet berechtigten

Bedenken der Betroffenen Rechnung getragen werden sollte. Hierüber informiert im Einzelnen Abschnitt 10. Wegen der Risiken der Veröffentlichung von Daten im Internet empfiehlt sich die Aufnahme folgender Klausel in die Rahmenausschreibung:

„Der Teilnehmer erklärt sich mit seiner Anmeldung zum Wettspiel mit einer Verwendung seiner personenbezogenen Daten (u. a. Name, Vorgabe, Name des Heimatclubs) zur Erstellung und Veröffentlichung von Melde-, Start- und Ergebnislisten wie in Ziffern 7.3.1.5 bis 7.3.1.7 der Aufnahme- und Mitgliedschaftsrichtlinien des Deutschen Golf Verbandes e. V. (AMR) beschrieben, einverstanden. Die AMR in ihrer jeweils gültigen Fassung können im Clubsekretariat oder im Internet unter www.golf.de/dgv/verbandsordnung.cfm eingesehen werden.“

Können sich Spieler online anmelden, so ist es wichtig, diese Datenschutzklausel auch auf der Internetseite zu zeigen, auf der die Anmeldung erfolgt.

4.2.10 Golfcarts

Wird gewünscht, dass Spieler während eines Wettspiels laufen müssen, kann bereits in eine Wettspielordnung / Rahmenausschreibung folgender Text aufgenommen werden.

„Spieler dürfen während der festgesetzten Runde nicht auf irgendeinem Beförderungsmittel mitfahren, außer es ist von der Spielleitung genehmigt worden.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:

Lochspiel – Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, muss der Stand des Lochspiels berichtigt werden; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde. Zählspiel – Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde.

Loch- oder Zählspiel – Im Falle des Verstoßes zwischen dem Spielen von zwei Löchern wirkt sich die Strafe auf das nächste Loch aus. Die Benutzung irgendeines nicht erlaubten Beförderungsmittels muss unverzüglich nach Erkennen eines Verstoßes eingestellt werden.

Anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert.“

Die Golfregeln verbieten auch die Benutzung von Carts durch einzelne Teilnehmer eines Wettspiels nicht. In Decision 33-1/8 der „DECISIONS – Entscheidungen zu den Golfregeln“ wird ausgeführt, dass die Nutzung eines Golfcarts während eines Wettspiels nicht gegen die Golfregeln verstößt, solange die Ausschreibung / Wettspielbedingungen die Nutzung nicht verbieten. Will man also die Benutzung von Carts unterbinden oder einschränken, hat dies in der Ausschreibung (ggf. Rahmenausschreibung) zu erfolgen. Dabei ist Folgendes zu bedenken:

Es macht einen Unterschied, ob die Golfrunde zu Fuß oder per Cart zurückgelegt wird. Hat ein Spieler mit dauernder Behinderung seine EGA-Vorgabe unter Benutzung eines Carts erspielt, so ist sie diesem Umstand bereits angepasst. Ein Spieler mit einer kurzzeitigen Behinderung jedoch wird im Allgemeinen eher Vorteile durch das Cart haben. Nach Ziffer 3.16 des EGA-Vorgabensystems kann der Vorgabenausschuss zwar eine Vorgabe anpassen, nicht jedoch im Voraus. Es kann also sein, dass die Erlaubnis, im Einzelfall ein Cart zu benutzen, alle anderen Teilnehmer benachteiligt. Man sollte die Vor- und Nachteile sorgfältig abwägen, bevor man diese Frage entscheidet.

Sind Carts vorhanden, könnte deren Verwendung bei Wettspielen wie folgt geregelt werden:

„Bei körperlicher Behinderung, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne Cart nicht erlaubt, ist die Benutzung gestattet. Es besteht Attestpflicht. Sonstigen Bewerbern werden Carts nur dann zur Verfügung gestellt, wenn alle daran interessierten Teilnehmer des Wettspiels von Carts Gebrauch machen könnten.“

Hierbei geht es nicht um die Vorgabenwirksamkeit des erzielten Ergebnisses, sondern um die sportliche Vergleichbarkeit des Ergebnisses mit den Ergebnissen der anderen Spieler. Die Vorgabenwirksamkeit wird keinesfalls dadurch gefährdet, dass einzelne oder alle Spieler ein Cart benutzen.

Ungeachtet dieser Möglichkeit entscheidet stets der Hausrechtsinhaber, ob Golfcarts zulässig sind, oder ob bestehende Regelungen witterungsbedingt eingeschränkt werden müssen.

4.2.11 Spielgeschwindigkeit

Auch wenn in Abschnitt 2 die Einhaltung eines zügigen Spiels auf mit verschiedenen Verfahren beschrieben wurde, mag doch für einen Golfclub folgende Wettspielbedingung am einfachsten umzusetzen sein:

„Reicht eine Spielergruppe ihre Zählkarten später als das Startintervall zuzüglich fünf Minuten Karenzzeit ein und liegt die Spielergruppe hinter der Sollzeit für die Runden, so zieht sich jeder Spieler der Gruppe zwei Strafschläge zu. Die erste Gruppe des Wettspiels wird an der Sollzeit für die Runde zuzüglich fünf Minuten gemessen. Sucht eine Gruppe auf den Bahnen 17 oder 18 einen oder mehrere Bälle, so wird die Suchzeit von ihrer tatsächlichen Zeit für die Runde abgezogen.“

Eine solche Regelung muss den Spielern vorab unübersehbar angekündigt werden. Ob eine Spielergruppe auf der Bahn 17 oder Bahn 18 einen Ball suchen musste, kann man leicht von der nachfolgenden Gruppe in Erfahrung bringen.

4.2.12 Spielunterbrechung

In Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 6-8b sollte die Spielleitung zudem festlegen, dass das Spiel unverzüglich unterbrochen werden muss:

„Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel oder einer Spielergruppe zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Befinden sie sich beim Spielen eines Loches, so müssen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen und dürfen es nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat.

Versäumt ein Spieler das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er disqualifiziert, sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 33-7 rechtfertigen.

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

Signale für Spielunterbrechung nach Regel 6-8:

- Sofortige Spielunterbrechung wegen Gefahr: Ein langer Signalton
- Witterungsbedingte Spielunterbrechung: Drei kurze Signaltöne
- Wiederaufnahme des Spiels: Zwei kurze Signaltöne, wiederholt"

Die Signaltöne sind in dieser Bedeutung in Deutschland und auch international weit verbreitet. Es sollte deshalb nicht ohne wirklich wichtigen Grund von diesen Signaltönen abgewichen werden, da ein Missverständnis über die Bedeutung des Signals nicht nur einen Regelverstoß darstellen kann, sondern den Spieler u. U. in Lebensgefahr bringt.

4.2.13 Üben

Entsprechend der Anmerkung zu Regel 7-1b darf die Spielleitung in der Ausschreibung eines Wettspiels (und damit auch in einer Wettspielordnung / Rahmenausschreibung) das Üben auf dem Wettspielplatz an jedem Tag eines Lochwettspiels untersagen oder das Üben auf dem Wettspielplatz bzw. Teilen des Platzes an jedem Tag oder zwischen Runden eines Zählwettspiels gestatten. So kommt es z. B. gelegentlich vor, dass in Ermangelung anderer geeigneter Übungsflächen genau definierte Teile des Platzes zum Üben vor einem Wettbewerb freigegeben werden. Häufig will die Spielleitung das so genannte „Nachputten“ im Zählspiel unterbinden. Dazu heißt es in Anmerkung 2 zu Regel 7-2 der Golfregeln, dass die Spielleitung das Üben auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Lochs oder das Rollen eines Balls auf diesem Grün untersagen kann. **Beispiel:**

„Zwischen dem Spielen von zwei Löchern darf ein Spieler auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Lochs keinen Übungsschlag spielen und darf die Oberfläche des Grüns des zuletzt gespielten Lochs nicht durch Rollen eines Balls prüfen.“

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN DIE WETTSPIELBEDINGUNG:

Lochspiel – Lochverlust des nächsten Lochs

Zählspiel – Zwei Schläge am nächsten Loch

Lochspiel oder Zählspiel – Für den Fall eines Verstoßes am letzten Loch der festgesetzten Runde zieht sich der Spieler die Strafe für dieses Loch zu.“

Die vorstehende Wettspielbedingung kann bei Bedarf auch nur auf Zählspiele angewandt werden. Hierzu ist hinter den Worten „von zwei Löchern“ der Zusatz „im Zählspiel“ zu ergänzen und der Strafenvermerk für das Lochspiel zu streichen.

Die Wettspielbedingung gilt auch automatisch für Stableford-Wettspiele, die nach den Regeln ebenfalls Zählspiele sind.

Ein auf dem Platz befindliches Übungsgrün, das mit Wissen der Spielleitung den Spielern zur Verfügung gestellt (= gemäht und mit Fahnen ausgestattet) wird, gilt als von der Spielleitung genehmigte Übungsfläche auf dem Platz. Eine separate Platzregel hierzu oder eine Kennzeichnung dieser Fläche als Aus ist nicht erforderlich. Hierdurch könnten die Platzregeln unnötig umfangreich werden. Die Übersichtlichkeit der Platzkennzeichnung könnte auch darunter leiden.

4.2.14 Mitteilung, wo Zählkarten einzureichen sind

Mit der Pflicht des Bewerbers, seine Zählkarte unter Beachtung der Golfregeln nach dem Spiel unverzüglich der Spielleitung einzureichen, korrespondiert der Anspruch an den Veranstalter, für alle Bewerber ohne weiteres klar und ersichtlich zu machen, wo bzw. bei wem die Karten abzuliefern sind. Hier sollte ein Bereich definiert und bekannt gegeben

werden, in dem die Karten angenommen werden und in dem – für den Fall von Rückfragen durch die Spielleitung – der Spieler zusammen mit seinem Zähler noch Änderungen an der Karte vornehmen kann (z. B. eine fehlende Unterschrift ergänzen). Erst wenn der Spieler diesen Bereich verlassen hat, gilt die Karte als endgültig abgegeben. **Beispiel:**

„Die Zählkarte ist im Sekretariat zurückzugeben. Erst wenn der Spieler das Sekretariat verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben (Entscheidung 6-6c/1).“

oder

„Rückgabe der Zählkarten: Durch Einwurf in den Briefkasten am Sekretariat.“

4.2.15 Elektronische Kommunikationsmittel

Mobiltelefone mit Internetzugang (Smartphones) sind so verbreitet und haben eine so weite Akzeptanz gefunden, dass eine separate Regelung für diese Geräte überflüssig geworden ist. Es versteht sich von selbst, dass ein Spieler keine anderen Mitbewerber oder Gegner auf dem Platz durch die Verwendung eines Telefons stören darf, so wie er dies auch nicht durch ein Gespräch mit einem physisch anwesenden Gesprächspartner machen darf. Evtl. Zuwiderhandlungen sind im Bedarfsfall so zu behandeln, wie man dies mit allen anderen Störungen ebenfalls handhaben würde. Im Fall der störenden Verwendung eines Telefons gilt somit die normale Regelung der Etikette hinsichtlich der Rücksichtnahme auf andere Spieler.

Da inzwischen auch die Verwendung eines Smartphones als Entfernungsmesser zulässig ist, verbietet sich zusätzlich eine Wettspielbedingung, die den Gebrauch von Telefonen einschränkt.

4.2.16 Spezifikation des Driverkopfes

Die Anmerkung zu Regel 4-1 der Golfregeln erlaubt, die Auswahl der Driver, die Spieler benutzen dürfen, auf die Marken und Typen der offiziellen Liste der zugelassenen Driverköpfe (List of Conforming Driver Heads) zu beschränken. Der Herausgeber dieser Liste, der Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) www.randa.org, empfiehlt jedoch, die Liste für den normalen Wettspielbetrieb nicht anzuwenden. Ein Schläger, der nicht auf der Liste der unzulässigen Driver (List of Non Conforming Drivers) steht, gilt ohne die optionale Inkraftsetzung der „List of Conforming Drivers“ als zulässig, bis ernstzunehmende Hinweise vorliegen, dass er unzulässig ist.

4.2.17 Spezifikation des Balls

Die Anmerkung zu Regel 5-1 der Golfregeln erlaubt, die Auswahl der Bälle, die Spieler benutzen dürfen, auf die Marken und Typen der offiziellen Liste der zugelassenen Bälle (List of Conforming Golf Balls) zu beschränken.

Der Herausgeber dieser Liste, der Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) www.randa.org, empfiehlt jedoch, die Liste für den normalen Wettspielbetrieb nicht anzuwenden, weil solange von der Zulässigkeit jedes Golfballs ausgegangen werden sollte, bis ernstzunehmende Hinweise vorliegen, dass die Beschaffenheit eines Golfballs von den Bestimmungen der Golfregeln abweicht.

4.2.18 Festgesetzte Runde / Beginn der Runde

In den meisten Fällen werden Wettspiele auf dem Loch 1 beginnen und die Runde wird dann fortlaufend gespielt.

Lässt die Auslastung des Platzes es zu, kann (je nach Platz) bei bis zu ca. 72 Teilnehmern vom ersten und zehnten Loch gestartet werden, ohne dass die Spieler nach neun Löchern eine Pause machen müssen. Man muss sich bewusst sein, dass dies für Nicht-Wettspielteilnehmer für 4-5 Stunden jegliche Startmöglichkeit auf dem Platz blockiert, da sowohl der erste als auch der zehnte Abschlag belegt sind. Beim Start von nur einem Abschlag startet das Wettspiel doppelt so lange, aber es ist daneben auch über eine gewisse Zeit der zehnte Abschlag noch frei für den Spielbetrieb außerhalb des Wettspiels.

Ist man in der Lage, nicht nur den ersten und zehnten Abschlag über eine gewisse Zeit zu belegen, sondern akzeptiert man eine Sperre des gesamten Platzes für Spieler, die nicht am Wettspiel teilnehmen, so ist ein Kanonenstart möglich. Dies ist nur zu Zeiten üblich, an denen der Platz noch nicht anderweitig belegt ist (Early-Bird-Wettspiel) und zu denen alle Spieler die Besonderheit des Wettspiels (die frühe Startzeit) gleichermaßen treffen soll.

Beim Kanonenstart werden die Spielergruppen auf verschiedene Abschlüsse verteilt und erhalten alle die gleiche Startzeit. Der Kanonenstart wird, wie der Name sagt, i. d. R. zusätzlich durch ein akustisches Signal (Signalhorn, Schuss o. ä.) bekannt gegeben. Bei mehr als 18 Spielergruppen können Spielbahnen evtl. mit zwei Spielergruppen besetzt werden, die dann hintereinander starten.

Auf Neun-Löcher-Plätzen werden die Ergebnisse der einzelnen Bahnen auf der Zählkarte so eingetragen, dass nach der Bahn 9 auf der Bahn 10 weiter geschrieben wird.

4.2.19 Regelungen für behinderte Golfspieler

Der Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) hat die Golfregeln für Golfspieler mit Behinderung angepasst. Die deutsche Übersetzung dieses Textes ist online unter

www.golf.de im Bereich „Regeln“ verfügbar. Die Spielleitung kann in der Rahmenausschreibung bestimmen, dass im Falle der dort beschriebenen Behinderungen diese Anpassungen gelten.

Nur die dort aufgeführten Erleichterungen sind für Spieler mit einer Behinderung zulässig. Andere oder ergänzende Bestimmungen durch die Spielleitung setzen die Regeln außer Kraft bzw. ändern diese ab und sind deshalb unzulässig. **Beispiel:**

„Für alle durch einen amtlichen Behindertenausweis qualifizierten und bei der Spielleitung angemeldeten Spieler gilt die jeweils anwendbare Kategorie der „Anpassungen der Golfregeln für Spieler mit Behinderung (siehe online unter www.golf.de im Bereich „Regeln“).“

4.2.20 Doping

Will man hier eine Regelung treffen, sollte man sich an den Regelungen des DGV orientieren und Einzelheiten beim DGV erfragen.

4.3 EINZELAUSSCHREIBUNG

4.3.1 Bezeichnung, Spielform und Anzahl Löcher des Wettspiels

- Etwaiger Eigenname; **Beispiel:** „Monatsbecher Juli“.
- Spielform; Beispiele: „Einzel-Zählspiel über 36 Löcher mit Vorgabe“; „Vierer-Zählspiel für gemischte Paare mit Vorgabe“ etc.

Bei Spielformen, die nicht in den Golfregeln aufgeführt werden (z. B. Scramble), muss genau beschrieben werden, wie diese Spielform abläuft, denn diese Spielformen haben sich möglicherweise in verschiedenen Regionen unterschiedlich entwickelt.

Beispiel 1:

Monatsbecher Juli, Zählspiel über 18 Löcher

Beispiel 2:

Pfingst-Cup 2012, Zählspiel über 36 Löcher, Vorgabenfortschreibung siehe Wertung

4.3.2 Ort, Termin, Frist des Wettspiels

- Festlegung des Tages des Wettspiels und der Uhrzeit des Startbeginns; **Beispiel:** „Samstag, den 15. Juli, Start ab 07.30 Uhr auf dem Westplatz.“.
- Bei Spielen mit Wettspiel- oder Rundenfrist (wie Auswahlspielen, k.o.-Lochspielen o. ä.) Beginn und Ende der Rundenfrist mit Regelung des Verfahrens nach Regel 33-3 der Golfregeln für den Fall der Nichteinigung über frei zu vereinbarende Lochspieltermine; **Beispiel:**

„Die Lochspiele sind während der Rundenfristen des Spielplans nach freier Terminvereinbarung auszutragen. Bei Nichteinigung der Gegner gilt der letzte Spieltag der Runde, 14.00 Uhr, als von der Spielleitung angesetzter Termin.

Eine einmal erzielte Einigung kann nur mit Zustimmung des Gegners geändert werden. Wer zum vereinbarten bzw. als angesetzt geltenden Termin nicht antritt, verliert ohne Spiel. Treten beide Spieler nicht an, so sind beide Spieler disqualifiziert. Eine Fristverlängerung wird nicht gewährt.“.

Es ist vorteilhaft, die Modalitäten der Terminabsprache genauer zu regeln. So kann man bspw. festlegen, dass der Spieler mit dem niedrigeren Handicap Kontakt zu seinem Gegner aufnehmen und drei realistische Terminvorschläge machen muss. Ehrliches Bemühen um eine sportlich faire Terminabsprache wird dabei vorausgesetzt. Erst dann sollte Nichterscheinen Lochspielverlust zur Folge haben.

4.3.3 Art der Vorgabe und Vorgabenwirksamkeit

- Vorgabe gemäß Spielform (siehe Abschnitt 3.); **Beispiel:** „Lochspiel mit vollem Vorgebenunterschied der Gegner auf die Löcher verteilt“.
- Bei Zählspielen (inkl. Par und Stableford) Klarstellung, ob nach dem EGA-Vorgabensystem vorgabenwirksam oder nicht; **Beispiel:**

„Das Wettspiel ist vorgabenwirksam“.

Hinweis: Liegen die „technischen Voraussetzungen“ für vorgabenwirksames Spiel vor (z. B.: Abschlagmarkierungen innerhalb der Zählspielabschläge korrekt gesteckt, Platzregeln entsprechend den Golfregeln), so ist ein Wettspiel immer dann, wenn ausdrücklich nach der Ausschreibung „auf Grundlage des EGA-Vorgabensystems“ gespielt wird, ohne dass es auf den Hinweis „vorgabenwirksam“ in der Ausschreibung ankäme, „automatisch“ vorgabenwirksam.

Diese „Automatik“ kann man nur verhindern, indem in der Ausschreibung vor Beginn des Wettspiels nicht auf das EGA-Vorgabensystem als Grundlage des Spiels Bezug genommen wird. Wird auf Grundlage des EGA-Vorgabensystems gespielt, kann die Vorgabenwirksamkeit nur bei ernsthaftem äußerem Anlass (z.B. schlechter Platzzustand) ausgeschlossen werden (vgl. EGA-Vorgabensystem, Ziffer 3.4.7).

Es darf nicht vorkommen, dass die Teilnehmer innerhalb eines Wettspiels wünschen können, ob sie vorgabenwirksam oder nicht vorgabenwirksam spielen. Eine solche Wahlmöglichkeit vermindert die sportliche Vergleichbarkeit der Ergebnisse, da viele Spieler in nicht vorgabenwirksamen Spielen deutlich anders spielen als in vorgabenwirksamen Wettspielen. Findet an einem Tag bei vorgabenwirksamen Bedingungen ein vorgabenwirksames Wettspiel statt, so muss dies immer für alle Spieler vorgabenwirksam sein.

Eine Aufteilung der Teilnehmer in ein vorgabenwirksames und ein nicht vorgabenwirksames Turnier ist nicht mehr nötig: Da sich Spieler mit einer EGA-Vorgabe 26,5 und höher in einem Wettspiel nicht heraufspielen können, „passiert“ diesen Spielern in Wettspielen auch nichts. Auch die für manche Spieler so wichtige Grenze einer Vorgabe 28,0 kann durch heraufspielen nicht erreicht bzw. überschritten werden. Spieler mit niedrigeren EGA-Vorgaben stellen nur rund 1/3 aller Vorgaben und sollten sich einem sportlichen Vergleich nicht entziehen.

4.3.4 Teilnahmerecht

Die Teilnahmerechtigung gemeldeter Teilnehmer, z. B. nach Vorgaben, Vereins- und Verbandszugehörigkeit, Lebensalter bei Jugend- und Seniorenwettspielen etc., sollte in geeigneter Weise überprüft werden. Es sollte eine Selbstverständlichkeit sein, nach Vorliegen aller Meldungen einen Intranetabgleich durchzuführen. Veränderte Vorgaben oder neue Heimatclubs werden dabei aktualisiert. Kommt für einen Spieler eine Fehlermeldung „Unbekannter Heimatclub“, so hat der Spieler sich entweder mit dem falschen Heimatclub gemeldet oder er ist momentan unter dem angegebenen Namen in keinem Golfclub in Deutschland mehr Mitglied.

Genauere Angaben über Personenkreis und Vorgaben der zugelassenen Teilnehmer.

Spieler werden heute in den seltensten Fällen ihr Alter, ihren Heimatclub oder ihre Vorgabe nachweisen müssen, da diese Daten bei der Erfassung des Spielers über das Intranet übertragen werden. Bei Spielern mit einer Mitgliedschaft im Ausland ist eine manuelle Kontrolle dieser Daten erforderlich, wobei unbedingt Wert auf ein aktuelles Vorgabenstammbblatt gelegt werden sollte und nicht nur auf einen formlosen Vorgabennachweis.

Natürlich muss ein Spieler in der Ausschreibung erkennen können, ob er die Bedingungen erfüllt, sich zu einem bestimmten Wettspiel melden zu können.

Beispiel: „Teilnahmeberechtigt sind <Clubmitglieder> <Gäste aus Golfclubs, die dem DGV angeschlossen sind> <Damen> <Herren> <Senioren> <Jugendliche> mit einer Höchstvorgabe <xx,x>.“

Die Variablen sind entsprechend einzusetzen, wobei diese kombiniert oder addiert werden können. Beliebige andere Kriterien können aufgestellt werden, z. B. „alle Sieger und Platzierte der diesjährigen Monatsbecher“.

Es empfiehlt sich, den Fall zu regeln, dass die Vorgabe eines gemeldeten Teilnehmers zwischen Meldeschluss und Spieltermin die zulässige Mindest- oder Höchstvorgabe unter- oder überschreitet.

Beispiel: „Wird die Vorgabe eines rechtzeitig gemeldeten Teilnehmers zwischen Meldeschluss und Spieltermin über die zulässige Höchstvorgabe xx,0 (EGA-Vorgabe) hinaus heraufgesetzt, so muss sich der Teilnehmer mit der zulässigen Höchstvorgabe begnügen“.

Die Ausschreibung sollte normalerweise ausschließen, dass Spieler mit höherer als der ausgeschriebenen Vorgabe melden und sich mit der zulässigen Höchstvorgabe begnügen dürfen. Es könnte bei einem zahlenmäßig beschränkten Teilnehmerfeld sonst z. B. passieren, dass Plätze von reduzierten niedrigen Vorgaben besetzt werden und tatsächliche niedrige Vorgaben abgewiesen werden.

Bei Vierer-Spielen ist es oft sinnvoll oder auch reizvoll, die geforderte Zusammensetzung der Paare nach Partnern und Vorgaben genau zu definieren. So kann die Ausschreibung eine addierte Höchstvorgabe festlegen, um nicht zwei Anfänger mit ggf. langsamem Spiel im Wettspiel zu haben. Aber auch die Zusammenstellung der Paare lässt Besonderheiten zu: Gemischter Vierer (Dame und Herr), Ehepaar-Vierer, Tiger und Rabbit (erfahrener Golfer und Anfänger), Mini und Maxi (Erwachsener und Jugendlicher), Mitglied und Gast (Paare aus je zwei Clubs im Freundschaftsspiel) usw.

4.3.5 Verbindlicher Meldeschluss, Art und Ort der Meldung

- Bekanntgabe von Tag und Uhrzeit des Meldeschlusses; **Beispiel:**
„Meldeschluss am Mittwoch, dem 03. Juli, 19.30 Uhr.“.

4.3.6 Abspielzeiten

Die Abspielzeiten aller Teilnehmer sowie bei Zählspielen die Bewerbergruppen sind rechtzeitig aufzustellen und bekannt zu geben (siehe Regel 33-3 der Golfregeln).

Fristen bei Lochspielen

Erstreckt sich ein Lochspielwettbewerb über einen gewissen Zeitraum, so muss die Spielleitung eine Frist für die einzelnen Runden festlegen. Ist es den Spielern gestattet, den Termin ihres Lochspiels innerhalb einer Frist frei zu vereinbaren, bis zu deren Ablauf sämtliche Runden abgeschlossen sein müssen, so sollte die Spielleitung ankündigen, dass das Lochspiel zu festgesetzter Stunde am letzten Tag der Frist gespielt werden muss, sofern sich die Spieler nicht auf einen früheren Termin einigen.

Es ist wichtig, vorab ein Verfahren bei Nichteinhaltung einer Frist festzulegen, von dem nicht abgewichen wird, da sonst unnötige Streitigkeiten auftreten und jede Verlängerung einer Frist die verfügbare Zeit für die nächste Runde verkürzt. Ein Spieler, der in Urlaub fährt oder erkrankt, muss damit rechnen, dass er aus diesem Grund an dem Wettspiel nicht mehr teilnehmen kann, genau wie er dies bei jedem anderen Wettspiel hinnehmen müsste, das in seiner Abwesenheit stattfindet.

4.3.7 Höchst- und Mindestzahl der Teilnehmer

- Soll die Höchstzahl der Teilnehmer beschränkt werden, so muss die Ausschreibung genau besagen, wie mit überzähligen Meldungen verfahren wird; **Beispiel:** „Das Teilnehmerfeld wird auf 56 Paare beschränkt; melden mehr Paare, entscheidet der Meldeeingang, bei gleichzeitiger Meldung das Los.“. Häufig wird eine Warteliste geführt, aus der rechtzeitig gemeldete Spieler nachrücken, wenn Absagen aus dem Teilnehmerfeld eingehen. Die Tatsache, dass eine Warteliste geführt wird, sollte in der Ausschreibung mitgeteilt werden („Es wird eine Warteliste geführt.“), da andernfalls die Spieler des „ordentlichen“ Feldes evtl. Anspruch darauf anmelden mögen, die Preise unter sich auszuspielen.
- Soll eine Mindestzahl von Teilnehmern Voraussetzung sein, so muss die Ausschreibung dies besagen; **Beispiel:**

„Bei weniger als acht rechtzeitig gemeldeten Teilnehmern entfällt das Wettspiel.“.

4.3.8 Nenngeld

Falls Nenngeld erhoben wird: Genaue Angaben über die Höhe des Nenngelds;

Beispiel: „Nenngeld xx,- Euro pro Bewerber, Jugendliche xx,- Euro, Gäste zuzüglich Greenfee“.

Der Aufwand und die Ausstattung eines Wettspiels bestimmt im Allgemeinen die Höhe des Nenngeldes, wenn nicht ein „Spendencharakter“ dahinter steht. Man sollte sich bewusst sein, dass für ein Wettspiel Kosten entstehen:

Preise müssen gekauft werden.

Der Platz wird speziell hergerichtet.

Das Sekretariat ist besetzt.

Vielleicht werden die Räume nochmals gereinigt.

Ggf. wird für Verpflegung, Getränke, kleine Geschenke, Rahmenprogramm und Fotos gesorgt.

Außerdem wird der Platz für andere Spieler gesperrt (keine Greenfee-Einnahmen).

Das alles kommt jeweils nur den Wettspielteilnehmern zugute. Es ist also durchaus vertretbar, von ihnen einen angemessenen Beitrag in Form der Meldegebühr zu verlangen, die dann wiederum allen Mitgliedern bzw. Spielberechtigten zugutekommt. Das gilt prinzipiell auch für Sponsorturniere, in denen die Golfanlage und nicht die Spieler einen Sponsor finden sollen.

Das Nenngeld zu einem Sponsoren-Wettbewerb mit teuren Preisen, umfangreicher Rundenverpflegung, einem Abendessen und vielleicht noch der Möglichkeit, sich zu einem Finale zu qualifizieren, sollte nicht zu preiswert sein, denn solche Wettspiele bieten viel und sind immer schnell ausgebucht. Der Sponsor ist zudem der Sponsor des Golfclubs und nicht der Sponsor der Spieler.

Hinweis: Aus Gründen allgemeiner Gerechtigkeit sollten die Veranstalter bestrebt sein, die Meldegebühr ausgebliebener Teilnehmer einzuziehen. Dies lässt sich relativ einfach beim nächsten Wettbewerb nachholen, zu dem ein Spieler z. B. nur außer Konkurrenz starten darf, wenn er seine offenen Meldegebühren noch nicht beglichen hat. Eine solche Regelung muss in die Rahmenvorgabe eines Golfclubs aufgenommen werden um gültig zu sein, z. B.

„Spieler, die aus früheren Wettspielen noch mit der Begleichung der Meldegebühr im Rückstand sind, spielen in darauf folgenden Wettspielen bis zur Begleichung der offenen Beträge außer Konkurrenz.“

Alternativ:

„Spieler, die aus früheren Wettspielen noch mit der Begleichung der Meldegebühr im Rückstand sind, dürfen nur nach Begleichung dieses Rückstands an weiteren Wettspielen teilnehmen.“

4.3.9 Preise, Wertung

Regel 3-1 der Golfregeln bestimmt unmissverständlich, dass im Zählspiel derjenige Bewerber gewinnt, der die wenigsten Schläge für die festgesetzte(n) Runde(n) benötigt hat. Daraus ergibt sich, dass Preise nicht an jemanden weitergegeben werden sollen, der mehr Schläge gebraucht hat oder bei gleicher Schlagzahl im Stechen unterlegen ist.

Sollte es sich um ein Wettbewerb von größerer Bedeutung und / oder mit interessanten Preisen handeln, so kann bestimmt werden, dass nur Spieler mit einer gewissen Anzahl vorgabenwirksamer Wettspiele im laufenden Jahr oder im Vorjahr einen Nettopreis gewinnen können. (Diese Bestimmung ersetzt die „aktiven“ und „inaktiven“ Vorgaben.) Gäste müssen im Fall einer Platzierung, mit der sie einen Preis gewinnen würden, ihre Gewinnberechtigung über die Vorlage eines aktuellen Vorgabenstammblasses nachweisen.

An den Grundsätzen einer fairen Sportausübung ausgerichtet, folgt aus der Regel auch, dass Brutto- und Nettopreis von demselben Spieler gewonnen werden können, wenn die Auswertung des Wettspiels dies ergibt. Der DGV möchte deutlich herausstellen, dass es eine besondere sportliche Leistung darstellt, wenn es einem Bewerber gelingt, sowohl das absolut beste Ergebnis (Brutto) zu erspielen, wie auch in der Nettowertung (mit) an der Spitze zu liegen. Daher empfiehlt der DGV dringend, von einem sog. „Doppelpreis-

ausschluss“ abzusehen, zumal ohnehin nur wenige Spieler und damit wenige Preise davon betroffen sein werden. Im Vordergrund sportlicher Wettbewerbe sollte stets die Anerkennung der sportlichen Leistung stehen, die sich durchaus auch in einer doppelten Preisvergabe widerspiegeln sollte.

Gibt es dennoch einen Doppelpreisausschluss, so muss festgelegt werden, ob Brutto vor Netto geht oder umgekehrt. Es versteht sich von selbst, dass der so festgelegte Vorrang nur bei gleichen Plätzen (also z. B. 2. Netto und 2. Brutto) eine Bedeutung hat. Bei ungleichen Rängen hat der höhere Rang Vorrang (also z. B. 1. Netto vor 3. Brutto), auch wenn es in der Ausschreibung heißt „Brutto geht vor Netto“. Sollte man generell Brutto vor netto vergeben wollen, so müsste der 3. Brutto immer noch höherwertiger als der 1. Netto sein, denn diese Aussage wird mit einer solchen generellen Regelung getroffen, bei der man den 3. Brutto vor dem 1. Netto erhält.

Die Praxis zeigt auch, dass bei Siegerehrungen oftmals nicht mehr alle Gewinner anwesend sind. Das könnte dazu verleiten, Preise an die (noch) Anwesenden weiterzugeben und eine solche Regelung bereits in die Ausschreibung zu übernehmen. Wenn ein Wettspiel z. B. den ganzen Tag dauert, müsste es aber wohl dem Einzelnen zugestanden werden, dass er nicht den ganzen (freien) Tag für seine Teilnahme vorsehen muss. Wer bereits früh gestartet ist, kann (oder will) ggf. nicht abends nochmals zur Siegerehrung erscheinen. Natürlich ist es eine Frage der Höflichkeit, sich bei der Spielleitung abzumelden.

Unabhängig davon gilt, wie oben bereits dargelegt, Regel 3-1 der Golfregeln, wonach eben in keinem Fall derjenige Gewinner ist (und damit den entsprechenden Preis beanspruchen können sollte), der bis zur ersten Siegerehrung ausgeharrt hat, sondern derjenige, der die wenigsten Schläge benötigt hat.

Möchte ein Sponsor seine Preise nur an die bei der Siegerehrung anwesenden Spieler vergeben, so ist dies zwar nicht im Sinne des sportlichen Wettkampfs, bei dem der beste Spieler einen Preis erhält, aber es mag durchaus vorkommen. Eine solche Einschränkung muss nur unmissverständlich in der Ausschreibung erwähnt werden.

Wichtig ist es, bei Nichtanwesenheit des Erstplatzierten nicht etwa automatisch dem Zweitplatzierten den Preis zu überreichen, denn dieser Spieler ist immer noch nur der Zweitplatzierte. Seine Leistung wird nicht durch Abwesenheit des Siegers „besser“. Der erste Platz verfällt, und es bleibt nur der Gegenstand übrig, der für den Erstplatzierten vorgesehen war. Wird ein solcher nicht in Empfang genommener Preis unter allen Anwesenden verlost, so sorgt dies für eine höhere Teilnehmerzahl bei der Siegerehrung, da jeder Anwesende das Glück haben kann, den verfallenen Preis zu erhalten. Dies sagt jedoch nicht, dass (unentschuldigtes) Fehlen bei einer Siegerehrung keine Folgen haben muss. Dem Veranstalter steht es natürlich frei, eine sonstige „Disziplinarstrafe“ zu verhängen.

gen (z. B. Wettspielverbot, Platzsperre). Fehlen regelmäßig Gewinner bei Siegerehrungen, scheint es ratsam, über andere Formen der Siegerehrung nachzudenken. So könnte z. B. eine Siegerehrung zu einem festgesetzten Zeitpunkt (z. B. Saisonabschlussfest) für mehrere Wettbewerbe stattfinden, man könnte im Laufe eines Wettspieltages mehrere Preisverteilungen einplanen, wenn man nach Bewerbergruppen gestartet ist und alle Mitspieler einer solchen Gruppe ihr Wettspiel bereits beendet haben, oder man hängt die Sieger- und Ergebnisliste lediglich aus und lässt die Preise abholen.

In jedem Fall sollte die Ausschreibung genaue Angaben über die Mindestanzahl und Bestimmung der Preise und Bewerbergruppen enthalten. Das niedrigste Ergebnis gewinnt den Bruttopreis. Eine Aufteilung nach Alter und / oder Geschlecht, auch z. B. nach Mitglied und Gast ist möglich. Bei der Aufteilung nach Bewerbergruppen haben sich verschiedene Möglichkeiten durchgesetzt:

Man teilt für Nettopreise nach Vorgabenklassen (EGA-Vorgaben) ein. Das kann z. B. entsprechend der EGA-Vorgabenklassen geschehen oder auch nach der prozentualen Handicapverteilung im Club. Das mag zur Folge haben, dass eine Klasse deutlich stärker besetzt ist als andere. (Wenn das absehbar ist, könnte man in dieser Klasse mehr Preise vorsehen oder die Klasse nochmals teilen.)

Beispiel:

Wertung / Preise:

Klasse A Vorgabe bis 18,0,	1 Bruttopreis; 3 Nettopreise
Klasse B Vorgabe 18,1 bis 36,0;	3 Nettopreise
Klasse C Vorgabe 37 bis 54;	3 Nettopreise

Ist man sich bei dem vorgenannten Beispiel nicht sicher, ob die Anzahl der Preise in jeder Wertungsklasse einigermaßen fair gegenüber den jeweils in dieser Klasse spielenden Teilnehmerzahlen ist, ist folgende Alternative denkbar:

Wertung / Preise:

- Klasse A Vorgabe bis 18,0
- Klasse B Vorgabe 18,1 bis 36,0
- Klasse C Vorgabe 37 bis 54

Es wird ein Bruttopreis ausgespielt und in jeder Wertungsklasse je angefangene zehn Teilnehmer ein Nettopreis.

Man schreibt für Nettopreise Klassen „nach Beteiligung“ aus. Dann ergeben sich die Bewerbergruppen erst nach Meldeschluss, indem man aus der nach EGA-Vorgaben gestaffelten Meldeliste der Teilnehmer möglichst gleich große Gruppen bildet. Vor dem ersten Start muss dann aber für alle Beteiligten klar sein, in welchen Klassen Preise gewonnen werden.

Beispiel:

„Wertung / Preise

Es wird in drei möglichst gleich großen Klassen gespielt, die Einteilung wird auf der Startliste bekannt gegeben. Je Wertungsklasse wird um drei Nettopreise gespielt. Es gibt einen Bruttopreis jeweils für Damen und Herren.“

Man setzt die Bewerbergruppen im Netto wie im Brutto nach Alter und / oder Geschlecht fest. (Jugendpreis, Senioren- und Seniorinnenpreis, getrennte Damen- und Herrenwertung usw.) Die Ausschreibung sollte klare Aussagen darüber enthalten, ob Doppelwertungen möglich sind, ein Jugendlicher z. B. gleichzeitig in der Herrenkonkurrenz gewertet wird, oder ob sich die Bewerber jeweils für nur eine Gruppe entscheiden müssen (insbesondere bei Clubmeisterschaften von Bedeutung). Es ist stets zu bedenken, dass vom sportlichen Standpunkt aus der (die) Beste gewinnen soll. Das ist am ehesten dann gewährleistet, wenn eine Doppelwertung zugelassen wird. Es ist nicht ungewöhnlich, dass der beste Senior / die beste Seniorin oder der / die beste Jugendliche gleichzeitig auch der / die Beste der Gesamtherren- bzw. -damenkonkurrenz ist. Sollte man diesen Erfolg allein aus Gründen eines falsch verstandenen „Schutzes“ einer anderen Altersklasse verhindern?

Gelegentlich wird sich – besonders bei Einladungsturnieren spezieller Sponsoren – der Wunsch ergeben, Sonderwertungen für Angehörige einer Berufsgruppe, Mitglied und Gast o. ä. auszuschreiben.

Jegliche andere Aufteilung mag ebenfalls sinnvoll sein, jedoch gilt für alle Varianten, dass sie vor dem ersten Start bekannt sein müssen, damit sich die Spielleitung nicht dem Ruf der Willkür und / oder Manipulation aussetzt.

Um ein ausgewogenes Verhältnis von sportlicher Leistung und Gewinnchancen herzustellen, hat sich eine Quote von 10 % Gewinnen bewährt. So mag es auch angebracht sein, die Anzahl der Preise von der Beteiligung abhängig zu machen. Auch das könnte die Ausschreibung vorher besagen. Letztlich bleibt es der Spielleitung natürlich immer vorbehalten, mehr Preise auszugeben als zunächst vorgesehen waren.

Hinweis: Bei Preisvergaben müssen die Wertgrenzen für Preise des Amateurstatuts eingehalten werden. Diese beträgt 750 Euro für den gesamten Gewinn eines Spielers in einem Wettspiel inkl. aller Sonderwertungen, ausgenommen Hole-in-One-Preise in Verlauf der festgesetzten Runde, die einen beliebigen höheren Wert haben dürfen. Andere Wettbewerbe im „Zielschießen“ außerhalb der festgesetzten Runde unterliegen dem Höchstwert von 750 Euro.

Zum Vergleich der Bruttoergebnisse von Spielern in einer Wertung, die von unterschiedlichen Abschlägen (= unterschiedliche Course-Rating-Werte) gespielt haben (z. B. Damen rote Abschläge, Herren gelbe Abschläge) ist für die Preiswertung ein Course-Rating-Ausgleich vorzunehmen. Einzelheiten dazu: EGA-Vorgabensystem, Anhang D.

Beispiel: „Für die Bruttowertung erfolgt ein CR-Ausgleich.“

Für die Nettowertung ist nicht etwas Vergleichbares erforderlich, da die unterschiedlichen Course-Rating-Werte der verschiedenen gespielten Abschläge bereits in der Formel zur Ermittlung der EGA-Spielvorgabe berücksichtigt wurden.

Spielen in einem Wettspiel Herren von verschiedenen Abschlägen, so werden üblicherweise die schwächeren Spieler von den vorderen Abschlägen spielen, die mit dem Ausgang der Brutto-Wertung nichts zu tun haben. In diesen Fällen sollte in der Ausschreibung definiert werden, dass nur vom hinteren Abschlag der Brutto-Preis gewonnen werden kann.

In Mehrroundenwettspielen wird die Vorgabe der Teilnehmer automatisch nach jeder Runde fortgeschrieben. Hat ein Spieler in der ersten Runde erheblich unterspielt, so wäre es nicht fair gegenüber seinen Mitbewerbern, ihn die zweite Runde mit der gleichen Vorgabe wie die erste Runde starten zu lassen.

In früheren Jahren ohne Einsatz von Computern war dies ein enormer Aufwand, während es heute im Wettspielprogramm berücksichtigt wird.

4.3.10 Hinweis auf Wettspielordnung / Rahmenausschreibung

Es empfiehlt sich ein Hinweis wie folgt:

„Ergänzend gilt unsere aktuelle Rahmenausschreibung.“

Die Golfregeln enthalten in Anhang I, Teil B ebenfalls Empfehlungen zur Gestaltung von Wettspielausschreibungen. Einzelheiten zu Wettspielbedingungen können auch den „DECISIONS – Entscheidungen zu den Golfregeln“ zu Regel 33-1 entnommen werden.

4.4 MUSTERAUSSCHREIBUNGEN

4.4.1 Wettspiel

Oster-Open

Offenes Wettspiel im Golfclub Schöne Wiese

- Austragung:

Einzel über 18 Löcher mit voller Vorgabe.

<Tag>, den <Datum> (Start: <Uhrzeit>)

- Abschlüsse und Spielart:

Herren:	bis Vorgabe 22,0:	Zählspiel	weiß
	Vorgabe 22,1 bis 36:	Stableford	gelb
	ab Vorgabe 37:	Stableford	blau
Damen:	bis Vorgabe 22,0:	Zählspiel	blau
	ab Vorgabe 22,1:	Zählspiel	rot

- Teilnahmeberechtigung:

Teilnahmeberechtigt sind Amateure, die einem DGV-Mitglied angehören.

Vorgabengrenze: Die Höchstvorgabe beträgt -54. Spieler mit weniger als vier vorgabenwirksamen Ergebnissen im Vorjahr oder im laufenden Jahr spielen außer Konkurrenz. Gäste müssen ihre Gewinnberechtigung durch Vorlage eines Vorgabenstamtblatts nachweisen, aus dem die geforderte Anzahl vorgabenwirksame Ergebnisse zu erkennen ist.

- Höchstzahl der Teilnehmer:

120. Gehen mehr Meldungen ein, entscheidet das frühere Datum des Eingangs der Meldung, bei gleichem Datum das Los. Es wird eine Warteliste geführt.

- Wertung:

Bruttowertung:

Getrennt für Damen und Herren.

Nettowertung:

Gemeinsam für Damen und Herren in drei Preisklassen.

Kl. 1: bis 22,0; Kl. 2: 22,1-360; Kl. 3 ab 37.

Bei gleichen Ergebnissen entscheiden die besseren letzten 9 Löcher des Platzes. Bei weiterer Gleichheit werden bis zu einer Entscheidung die letzten 6, 3, 1 Löcher gewertet, im Netto unter Vorgabenanrechnung. Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.

- Zusammenstellung der Spielergruppen:
Spielergruppen werden nach Vorgaben aufgestellt, beginnend mit der niedrigsten Vorgabe.
- Meldungen:
Online, per Email oder durch Eintragung in die im Clubhaus aushängende Meldeliste.
- Meldeschluss:
<Tag>, den <Datum> bis <Uhrzeit> Uhr.
- Meldegebühr:
Für Gäste 60,- Euro / für Mitglieder des Golfclubs 15,- Euro. Das Nenngeld muss vor dem Start entrichtet werden. Gemeldete Spieler, die nicht zum Wettbewerb antreten, sind von der Zahlung der Meldegebühr nicht befreit und sind erst wieder für ein Wettspiel teilnahmeberechtigt, wenn der offene Betrag beglichen wurde.
- Preise:
Brutto: 1., 2., 3. Preis für Damen.
1., 2., 3. Preis für Herren.
Netto: 1., 2., 3. Preis pro Preisklasse.

Den Wanderpreis gewinnt der Spieler mit dem besten Nettoergebnis aller Klassen. Der Wanderpreis verbleibt im Golfclub. Der Sieger erhält einen Erinnerungspreis. Einem Gewinner stehen alle gewonnenen Preise zu.
- Spielleitung:
Die Mitglieder der Spielleitung (und ggf. die Platzrichter) werden vor Beginn des Wettspiels auf der Startliste bekannt gegeben. Starter handeln im Rahmen ihrer Aufgaben im Auftrag der Spielleitung.
- Rahmenausschreibung
Ergänzend gilt die Rahmenausschreibung des Golfclubs.

4.4.2 EDS-Runde

EDS-Runden im Golfclub Schöne Wiese

- Austragung:
Einzel nach Stableford über 9 oder 18 Löcher mit voller Vorgabe.
Tag und Uhrzeit nach Anmeldung und Rücksprache mit dem Sekretariat
- Die Abschlüsse sind bei der Anmeldung anzugeben. Jeder für Damen bzw. Herren geratete Abschlag kann ausgewählt werden.
- Teilnahmeberechtigung:
Teilnahmeberechtigt sind spielberechtigte Mitglieder mit einer EGA-Vorgabe 4,5 bis 54.
- Zusammenstellung der Spielergruppen:
Die Spielleitung behält sich vor, nominierte Zähler abzulehnen oder weitere Spieler zu der Gruppe des EDS-Spielers einzuteilen.
- Meldungen:
Vor Beginn der Runde im Sekretariat
- Meldegebühr:
Für Mitglieder des Golfclubs 5,- Euro. Das Nenngeld muss vor dem Start entrichtet werden
- Spielleitung:
Die Mitglieder des Spelausschusses A... B...: C....
- Rahmenausschreibung
Ergänzend gilt die Rahmenausschreibung des Golfclubs.

Abschnitt 5. Platzregeln und Festlegung der Platz- und Hindernisgrenzen

5.1 PLATZREGELN

Regel 33-8a der Golfregeln ermächtigt Spielleitungen, Platzregeln für außergewöhnliche Umstände zu veröffentlichen, sofern sie mit den Grundsatzbestimmungen vereinbar sind, wie sie aus Anhang I der Golfregeln hervorgehen. Platzregeln ergänzen die Golfregeln und legen damit Umstände fest, die nicht durch die Golfregeln unmittelbar erfasst sind. In Anhang I der Golfregeln ist das Erlassen von Platzregeln ausführlich besprochen. Teil A gibt zunächst einen Überblick über mögliche Regelungsgegenstände, Teil B enthält umfassend und ausführlich Musterplatzregeln, die eine Vielzahl von Sachverhalten abdecken.

Als oberster Grundsatz ist beim Erlassen von Platzregeln Regel 33-8b der Golfregeln zu beachten. Danach darf eine Platzregel in keinem Fall eine Golfregel außer Kraft setzen.

Sollten in einem Ausnahmefall örtlich außergewöhnliche Umstände reguläres Golfspiel beeinträchtigen und von der Spielleitung aufgrund dessen sogar die Abänderung einer Golfregel als unabwendbar erachtet werden, so muss über den DGV die Zustimmung des Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews eingeholt werden.

Einzelheiten bezüglich zulässiger und unzulässiger Platzregeln gehen auch aus den „Entscheidungen zu den Golfregeln“ zu Regel 33-8 hervor.

5.2 FESTLEGUNG DER PLATZ- UND HINDERNISGRENZEN

Nach Regel 33-2a der Golfregeln muss die Spielleitung den Platz und das Aus, die Grenzen von Wasserhindernissen und seitlichen Wasserhindernissen, Boden in Ausbesserung und Hemmnisse sowie zum Bestandteil des Platzes erklärte Anlagen genau festlegen. Dies muss auf eine Art und Weise geschehen, dass alle Spieler auch ohne die Hilfe der Spielleitung entscheiden können, ob ein Ball in dem fraglichen Bereich (Aus, Wasserhindernis, Boden in Ausbesserung) liegt, für das eine bestimmte Golfregel gilt.

Dabei sind einige wichtige Umstände zu berücksichtigen:

5.2.1 Bezeichnen von Aus

Arten der Kennzeichnung:

Im Falle farblicher Kennzeichnung von Ausgrenzen soll weiße Farbe verwendet werden. Dienen Pfosten als Kennzeichnung, so sollen sie stets in weißer Farbe gehalten sein. Da die Art und Weise der Kennzeichnung einer Ausgrenze in den Golfregeln nicht verbindlich vorgeschrieben ist, muss in den Platzregeln darauf eingegangen werden, wie die Grenzen des Platzes gekennzeichnet sind. Beschränkt man sich auf eine Platzregel, ohne eine zusätzliche Kennzeichnung vor Ort, besteht die Gefahr, dass vor allem auswärtige

Spieler von der Ausgrenze keine Notiz nehmen und somit unwissentlich gegen die Platzregel bzw. Regel 27 der Golfregeln verstoßen. In jedem Fall muss für alle Spieler klar erkennbar sein, wo eine Platzgrenze verläuft.

Hier wurden die weißen Pfähle vor das hohe Rough gesetzt, obwohl auch das Gebiet rechts im Bild noch zum Platz gehört. Zur Spielbeschleunigung bietet sich dieses Verfahren an. Es ist sofort zu sehen, ob ein Ball noch auf dem Platz liegt oder nicht und die Suchzeit wird verkürzt.



Aus innerhalb des Platzes

Die Spielleitung kann auch innerhalb des begrenzten Geländes (also „auf dem Platz“) Ausflächen (umgangssprachlich „Ausgrenzen“) einrichten. So kann es z. B. sinnvoll sein, die Ausgrenze vor ein undurchdringliches Rough zu legen, um das Spiel zu beschleunigen, weil dann das Suchen weitgehend entfällt. Ausgrenzen können auch Anpflanzungen und Biotope schützen, vorzugsweise, wenn sie am Rande des Spielfeldes liegen. Nicht selten wird man bei gegenläufigen Doglegs (abknickende Spielbahnen) verhindern wollen, dass auf gefährliche Weise abgekürzt wird oder sich durch Abkürzen eine Bahn sehr viel einfacher spielen lässt. Hier wird man durch das Setzen weißer Pfosten eine interne Ausgrenze schaffen, die unter Umständen auch nur beim Spielen einer bestimmten Spielbahn als Ausgrenze gelten soll.

Allgemein gilt: Eine interne Ausgrenze ist eher eine Notlösung. Vorzuziehen wäre es, mit anderen Mitteln das Abkürzen zu erschweren oder zu verhindern. Dichte Anpflanzungen oder Rough in der geplanten Landezone auf der anderen Bahn zum Beispiel könnten eine solche Spielstrategie verhindern. Beides ist natürlich nur möglich, wenn dadurch nicht das Spiel des benachbarten Lochs behindert wird.

Für den Fall, dass nur der Luftraum der benachbarten Bahn beim Abkürzen des zu spielenden Lochs überquert wird, ist eine Ausgrenze nicht geeignet. In diesen Fällen muss der abkürzende Schlag an sich durch Anpflanzungen, Schutzzäune o. ä. verhindert werden. Es ist nicht zulässig, einen bestimmten Schlag (Abkürzung, Richtungswahl, Schlägerwahl) durch Platzregel zu verbieten. Ebenso unzulässig ist es, eine Fläche nur für

bestimmte Schläge (z. B. von bestimmten Abschlägen) zum Aus zu erklären. Die Golfregeln beurteilen nach der Lage und nicht nach der Bewegung des Balls, ob dieser „Aus“ ist.

Bezeichnete Flächen innerhalb eines Platzes dürfen für bestimmte Löcher zum Aus erklärt werden, sofern die Abgrenzungen durch Pfosten oder sonst wie zweifelsfrei zu erkennen sind.



Beispiel der Kennzeichnung einer internen Ausfläche. Auch wenn hier keine echte Fläche durch den Verlauf der weißen Pfähle definiert wird, ist diese Lösung praktikabel, da ein Ball weder vor dem ersten noch hinter dem letzten Ausrpfahl vorbeifliegen bzw. zur Ruhe kommen kann. Eine Anbindung (mit Linie oder Pfeil am ersten und letzten Pfahl, siehe nächste Bilder) an die den Platz umgebende Ausgrenze würde eine echte Fläche schaffen.

Pfosten einer Ausgrenze gelten als unbeweglich und sind keine Hemmnisse (siehe Erklärung „Hemmnisse“ der Golfregeln), sodass nicht nach Regel 24 Erleichterung in Anspruch genommen werden darf.

Beispiel 1 für Platzregel:

„Aus beim Spielen des Loches 9 ist der gesamte Platz jenseits der durch weiße Pfosten markierten Ausgrenze links des Loches 9.“

Es bedarf also weiterer Pfosten „über Eck“, um eine Fläche entstehen zu lassen, oder der genauen Beschreibung der Fläche durch eine Platzregel.

Beispiel 2 für Platzregel:

„Beim Spielen von Loch 9 ist die auf Fairway-Höhe oder kürzer gemähte Rasenfläche von Bahn 8 Aus.“

Eine solche Platzregel ist verlockend, da sie ohne optisch störende weiße Pfähle auskommt, verlangt aber auch einen hervorragend gepflegten Platz, da immer eine eindeutige Schnittkante des Fairways als Grenze sichtbar sein muss.

Bei nicht eindeutigem weiteren Verlauf einer Grenze kann an einem Pfahl mit einer Farblinie (oder einem Brett als „Wegweiser“) angedeutet werden, in welche Richtung die Grenze verläuft bzw. der nächste Pfahl zu suchen ist. Dies ist sowohl bei Ausgrenzen wie auch bei Wasserhindernissen der Fall.



Noch eindeutiger ist es, den weiteren Verlauf der Ausgrenze durch eine Fortsetzung der weißen Pfähle in einer Schneise im Wald zu kennzeichnen.



Es ist nicht ausreichend, z. B. mit einem „Doppelpfahl“ (zwei unmittelbar nebeneinander gesetzte Pfähle) eine Reihe von weißen Pfählen zu „beenden“. Das Definieren einer Fläche ist auf diese Weise nicht möglich, so dass dieses Verfahren nicht zulässig ist.

Sollte in einzelnen Fällen die Abgrenzung einer genau umrissenen Fläche aus irgendeinem Grund nicht möglich sein, so ist es ersatzweise denkbar, den ersten und letzten weißen Pfahl so weit hinter den Abschlag und hinter das Grün zu setzen, dass es völlig ausgeschlossen ist, einen Ball in dessen Nähe zu spielen oder vor bzw. hinter diesen Pfählen herumzuspielen. Zudem kann dort durch einen auf den Boden gesprühten weißen Pfeil oder einen „Wegweiser“ am ersten und letzten Pfahl angedeutet werden, in welche Richtung sich der Grenzverlauf fortsetzt.

Neben weißen Pfählen sind Zäune eine weitere Möglichkeit, die Grenzen des Platzes zu kennzeichnen. Wechselt die Auskennzeichnung von weißen Pfählen in einen Zaun, sollte einer der Zaunpfähle weiß gestrichen werden, um die Übergangsstelle zu kennzeichnen, an der die Art der Kennzeichnung sich ändert. Da die Gegenstände zur Kenn-

zeichnung des „Aus“ sich im Aus befinden, kann auch der Zaun eines benachbarten Grundstücks dazu dienen. Gleiches gilt für Mauern.



Übergang einer Reihe weißer Pfähle in einen Zaun. Ein Zaunpfahl wurde hierbei weiß angestrichen, um die Stelle zu zeigen, an der die Linie der weißen Pfähle durch den Verlauf des Zauns abgelöst wird.



Verwendung eines Zauns mit weißen Pfählen als Ausgrenze.

Sollten Wege oder andere asphaltierte bzw. befestigte Flächen vorhanden sein, kann deren Platzinnenkante auch die Ausgrenze definieren. Unbefestigte Wege eignen sich wegen des meist nicht deutlich erkennbaren Wegrands nicht hierzu.

Weg als Auskennzeichnung: Der weiße Ball ist noch „in“, da ein Teil von ihm den Platz berührt, der gelbe (rechte) Ball dagegen befindet sich im „Aus“.



Derartige Wege können aufgrund ihrer unregelmäßigen natürlichen Wegränder nicht in einer Platzregel zur Kennzeichnung von „Aus“ verwendet werden.



Geteilte Plätze

Ist ein Platz durch eine Straße oder dergleichen geteilt und die Spielleitung erklärt die Straße oder dergleichen zum Aus, so kann für das Spielen diesseitiger Löcher auch die jenseitige Platzfläche zum Aus erklärt werden.

Wasserlauf vom Platz fließt ins Aus

Ein Ball, der in einem Wasserhindernis (einschließlich seitlichem Wasserhindernis) landet und von der Strömung ins Aus getragen wird, ist Aus. Man kann durch Fangkonstruktionen dafür sorgen, dass Bälle von der Strömung nicht ins Aus getragen werden können.

Übungseinrichtungen

Driving Range, Putting-Grün, Chipping-Grün und Übungsbunker können durchaus auf dem Platz liegen. Es wird unter solchen Umständen davon ausgegangen, dass die Spielleitung das Üben auf diesen Flächen ausdrücklich gestattet hat. Deshalb ist es nicht nötig, diese Flächen ins Aus zu legen.

Musterplatzregeln für Ausgrenzen:

Aus (R 27-1)

ist jenseits von weißen Pfählen, Zäunen oder Mauern, welche den Platz begrenzen. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

- Die weißen Pfähle zwischen den Bahnen a und b bezeichnen eine interne Ausgrenze nur beim Spielen der Bahn a. Beim Spielen anderer Bahnen gelten sie als unbewegliche Hemmnisse.
- Ein Ball, der beim Spielen der Bahn „AAA“ auf der auf Fairwayhöhe oder kürzer gemähten Fläche der Bahn „BBB“ zu liegen kommt, gilt als im Aus befindlich.
- Ein Ball auf oder jenseits der öffentlichen Straße zwischen den Bahnen „CCC“ und „GGG“ ist „Aus“.

oder:

- Ein Ball auf oder jenseits der Clubhausterrasse / des Parkplatzes / des Wegs am 18. Grün ist Aus.

Da Ausgrenzen für das Spiel mit die größte Bedeutung haben und die Konsequenzen eines ins Aus geschlagenen Balls schwerwiegend sind, sollte die Beschreibung der Ausgrenzen in den Platzregeln an erster Stelle stehen.

5.2.2 Bezeichnen von Wasserhindernissen und seitlichen Wasserhindernissen

Arten der Kennzeichnung

Im Falle farblicher Kennzeichnung müssen folgende Farben verwendet werden:

Wasserhindernis – gelb;

seitliches Wasserhindernis – rot.

Pfosten und Linien zur Kennzeichnung von Hindernissen befinden sich innerhalb des Hindernisses.

Die Erklärung „Seitliches Wasserhindernis“ in den Golfregeln ist besonders zu beachten, da es danach – formal gesehen – nicht darauf ankommt, ob ein Wasserhindernis tatsächlich an der Seite liegt. Ist ein Wasserhindernis teilweise seitlich, so sind der Anfangs- und Endpunkt dieses Teils des Hindernisses eindeutig zu bezeichnen. Ein Wasserhindernis ist ein seitliches Wasserhindernis, wenn es nach Ansicht der Spielleitung nicht möglich

oder undurchführbar ist, einen Ball in Übereinstimmung mit Regel 26-1b fallen zu lassen. Bei der Kennzeichnung von Wasserhindernissen ist Folgendes zu beachten:

- Es sei denn, die natürliche Grenze ist für alle Spieler immer unzweifelhaft feststellbar, sodass jeder Ball entweder einwandfrei als innerhalb oder außerhalb des Hindernisses liegend zu erkennen ist, muss das Hindernis bzw. seine Grenze gekennzeichnet werden. Dies ist in den meisten Fällen erforderlich, es sei denn, es würde sich z. B. um Hindernisse mit steil abfallenden (ggf. künstlichen) Rändern handeln.
- Wenn es nicht sofort deutlich ist, um welche Art von Wasserhindernis es sich handeln sollte, so sollte es im Zweifel als ein seitliches Wasserhindernis ausgewiesen werden.
- Ein Betretungsverbot oder ein Verbot, aus dem Wasserhindernis zu spielen, darf nur bei behördlich geschützten Biotopen ausgesprochen werden.



Im ersten Bild ist der Verlauf der Grenze ausnahmsweise auch ohne Kennzeichnung sichtbar, während im zweiten Bild im Fall einer fehlenden Kennzeichnung nicht von jedem Spieler gleichermaßen bestimmt werden könnte, wo die Grenze des Hindernisses verläuft.



- Wenn (wie allgemein üblich) Pfähle zur Kennzeichnung genommen werden, darf die Verbindungslinie zwischen den Pfählen das Hindernis nicht schneiden.



*Hier fehlt ein roter Pfahl.
Die Verbindungslinie zwischen
den Pfählen schneidet das Wasser und
wirft bei den Spielern Fragen auf,
wo die Grenze tatsächlich verläuft.*

- Es muss von einem Pfahl zum anderen ein ungehinderter Blick möglich sein, falls eine Peilung über die beiden Pfähle erforderlich ist, um festzustellen, ob ein Ball im Hindernis liegt.
- Wenn ein Wasserhindernis auch gleichzeitig teilweise als seitliches Wasserhindernis gekennzeichnet ist, muss der Punkt, wo die „gelbe“ zur „roten“ Kennzeichnung wechselt, einwandfrei erkennbar sein. Am besten wird hierzu ein Pfahl benutzt, der auf einer Seite gelb und auf der anderen rot ist, es können auch ein roter und ein gelber Pfahl unmittelbar nebeneinander gestellt werden.



*An diesem rot und gelb gestrichenen Pfahl
geht ein seitliches Wasserhindernis (links)
in ein Wasserhindernis (rechts) über.*

Ist die Kennzeichnung mit Pfählen aus irgendeinem Grund nicht gewünscht und das regelmäßige Markieren der Grenze mit farbigen Linien zu zeitaufwändig und teuer, so kann der Verlauf der Wasserhindernisgrenze auch mit ebenerdig eingegrabenen Steinen gekennzeichnet werden. Dies ist natürlich nur auf dem Fairway oder in niedrigem Semirough sinnvoll, da die Steine sonst zu schwer zu sehen sind. Der Abstand wird bei Steinen geringer sein als bei Pfählen, da man leicht von einem Stein zum anderen sehen können muss.



- Brücken befinden sich innerhalb des natürlichen Verlaufs eines Grabens oder Teiches im Hindernis. Es ist nicht richtig, rechts und links von einer Brücke die Kennzeichnung des Hindernisses enden zu lassen, denn auch unter der Brücke befindet sich ein Teil des Hindernisses mit dem gleichen oder ähnlichen Grabenprofil wie rechts und links davon. Anders verhält es sich, wenn ein Hindernis durch einen Überweg auf einem Damm in zwei Teile getrennt wird, die mit einem Betonrohr verbunden sind.



Diese Brücke befindet sich im Wasserhindernis, es gibt z. B. keine straßlose Erleichterung nach Regel 24-2 von ihr.



Hier befinden sich vor und hinter dem Weg bei „natürlicher Betrachtungsweise“ zwei getrennte Hindernisse, da das Rohr nicht dem Charakter, Ausmaß und der Art des eigentlichen Grabens entspricht. Von dem künstlichen Weg auf dem Übergang darf also straflos Erleichterung genommen werden, da er nicht im Hindernis liegt. Ein Ball, der im Rohr unter dem Weg gefunden wird, gilt als in einem Hemmnis liegend und darf straflos nach Regel 24-2 (unbewegliches Hemmnis) fallen gelassen werden. Wird er darin verloren, gilt er als im Wasserhindernis verloren, da er dann nach Regel 24-3b an der Stelle liegend gilt, wo er in das Hemmnis hineingegangen ist.

Dort würde er jedoch das Wasserhindernis berühren und damit als im Wasserhindernis liegend gelten. Der Spieler kann dann nur nach Regel 26 mit einem Strafschlag Erleichterung nehmen. Es ist hier auch gut zu sehen, dass der Graben aufgrund seiner Form (eine Vertiefung, die Wasser enthalten könnte) als Wasserhindernis gekennzeichnet wurde, auch wenn dort nicht ständig Wasser fließt.

Dropzonen

Dropzonen sind eine Alternative, falls die Optionen zur Spielfortsetzung aus der Regel 26-1 nicht ausreichen. Sie sollen nicht dazu dienen, einem Spieler mangelnde Regelkenntnis zu ersetzen und sollten deshalb nur eingesetzt werden, wenn selbst regelkundige Personen ein Problem damit haben, wo sie den Ball fallen lassen können.

Die Regeln verlangen, dass ein in der Dropzone fallen gelassener Ball auch dort auf den Boden auftrifft. Um dies zu ermöglichen, müssen Dropzonen als Flächen gekennzeichnet werden und nicht nur mit einem einzelnen Schild ungefähr angedeutet werden. Da gesprühte Linien relativ schnell wieder verschwinden, bietet es sich an, eine Dropzone mit vier Markierungen (z.B. in den Boden gesteckte Kugeln) zu kennzeichnen.



Die roten Markierungen mit dem „DZ“ auf dem Bild besagen, dass es sich hier um eine Dropzone für ein seitliches Wasserhindernis handelt (dieses liegt links neben dem Grün). Der Ball kann nicht nach Regel 26-1b fallen gelassen werden, da diese Linie ins Aus führt, und nach Regel 26-1c innerhalb zweier Schlägerlängen kommt der Spieler nur bis auf den Weg.

Dropzonen sollten in den meisten Fällen optional sein. Es ist jedoch in Extremfällen auch denkbar, ihre Verwendung vorzuschreiben.

Dropzonen sind für den seltenen Fall gedacht, dass das Erleichterungsverfahren aus Regel 26-1a, b oder c nicht anwendbar ist. Bei einem seitlichen Wasserhindernis am Grün ist die Fläche zum Fallenlassen des Balls innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Kreuzungspunkt manchmal sehr schmal, teilweise nur 10-20 Zentimeter breit. Dennoch reicht dies aus, einen Ball regelkonform ins Spiel zu bringen und sollte kein Anlass für eine Dropzone sein.

Eine Dropzone auf der gegenüberliegenden Seite eines (gelb gekennzeichneten) Wasserhindernisses umgeht unzulässigerweise die Regel, die ein Fallenlassen des Balls nach Regel 26-1a oder -b verlangt. Es ist demnach keinesfalls zulässig, mit einer Dropzone die Forderung der Regel zu umgehen, dass ein Wasserhindernis überspielt werden muss.

Eine Dropzone sollte dem Spieler die Lage bieten, die er an anderen Stellen des betreffenden Hindernisses auch beim Fallenlassen des Balls vorfindet. Ist also ein seitliches Wasserhindernis von Rough umgeben, wäre es ein unbilliger Vorteil gegenüber anderen Spielern, die Dropzone auf Fairway-Höhe zu schneiden.

Der provisorische Ball am Wasserhindernis ist für Fälle gedacht, in denen der Ball ausschließlich im Wasserhindernis liegen kann, wenn man ihn außerhalb des Hindernisses nicht findet, also z. B. in einem Teich, der rundum von Fairway umgeben ist, bei dem der Spieler aber wegen Schilf oder Büschen am jenseitigen Ende des Hindernisses nicht sehen kann, ob sein Ball außerhalb des Hindernisses liegt.

„Provisorischer Ball am Wasserhindernis

Kann ein Ball im Wasserhindernis auf der Bahn 3 zur Ruhe gekommen sein, so darf ein provisorischer Ball nach Regel 26-1 gespielt werden. Wird der ursprüngliche Ball außerhalb des Wasserhindernisses gefunden, so muss das Spiel mit diesem Ball fortgesetzt werden. Liegt der ursprüngliche Ball im Wasserhindernis, so kann der Spieler den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt, oder das Spiel mit dem provisorischen Ball fortsetzen, jedoch nicht mit dem ursprünglichen Ball nach Regel 26-1 verfahren.“

Besteht die Möglichkeit, dass ein Ball auch **außerhalb** des Hindernisses nicht gefunden wird, ist diese Platzregel nicht anwendbar.

Musterplatzregeln für Wasserhindernisse

Dieser Teil der Platzregeln ist optional. Golfclubs, in denen die Wasserhindernisse ausschließlich mit den in den Golfregeln vorgeschriebenen Farben gekennzeichnet sind, sollen keinen weiteren Text zu Wasserhindernissen in die Platzregeln aufnehmen, da dies die Golfregeln unnötig wiederholen würde. Ergänzungen sind nur sinnvoll

- um Dropzonen zu beschreiben,
- um das Spielen eines provisorischen Balls nach Regel 26 zuzulassen, oder
- um Wasserhindernisgrenzen zu beschreiben, die anders als mit gelber oder roter Farbe gekennzeichnet sind (z. B. „Die Steinmauer an Grün 8 ist Grenze des seitlichen Wasserhindernisses“).

Wasserhindernisse (R 26)

Wenn ein Ball im seitlichen Wasserhindernis der Bahn X zur Ruhe kommt, so kann als zusätzliche Option unter Hinzurechnung eines Strafschlages ein Ball in der weiß umrandeten, mit DZ gekennzeichneten Dropzone fallen gelassen werden.

5.2.3 Ungewöhnlich beschaffener Boden

Boden in Ausbesserung

Boden in Ausbesserung sollte mit blauen Pfählen oder weißen Einkreisungen gekennzeichnet werden. Blaue Linien bewähren sich im Allgemeinen weniger gut, da die Farbe weniger lange sichtbar ist.

Boden in Ausbesserung (siehe Erklärung in den Golfregeln) teilt sich auf in

- Bereiche, die nach Ansicht der Spielleitung geschont werden sollen (z. B. Neueinsaat) und von denen deshalb Erleichterung gewährt wird (Regel 25-1) und
- Bereiche, die durch Platzarbeiten oder Naturereignisse beschädigt sind und in denen ein guter Schlag in einer schlechten Lage enden würde.

Im ersten Fall wird die Spielleitung das Spielen aus Boden in Ausbesserung durch eine Platzregel untersagen, im zweiten Fall ist dies nicht notwendig. Da üblicherweise das Erleichterungsverfahren in nahezu allen Fällen einen Vorteil bringt, ist es selten notwendig, das Spiel aus Boden in Ausbesserung zu untersagen.

Die Bezeichnung „Boden in Ausbesserung“ legt nahe, dass es sich um einen vorübergehenden Zustand handelt, der ausgebessert wird. Es ist deshalb nicht angebracht, Bereiche des Platzes mit schlechten Lagen dauerhaft als Boden in Ausbesserung zu kennzeichnen. Außerhalb der Fairways ist bei einem Spiel in der Natur damit zu rechnen, dass der Ball in einer schlechten Lage zur Ruhe kommt. Deshalb sollen Beschädigungen am Platz auch nur im eigentlichen Spielbereich gekennzeichnet werden und nicht etwa im hohen Rough oder im Wald.

Abgeschnittenes Gras und sonstiges Material, das auf dem Platz liegen gelassen worden und nicht zur späteren Beseitigung bestimmt ist, gilt nicht als Boden in Ausbesserung, sofern es nicht entsprechend gekennzeichnet ist; Platzpflegepersonal sollte daher von der Spielleitung angewiesen werden, Abfälle nicht an Stellen liegen zu lassen, an denen wahrscheinlich Bälle zu liegen kommen.

Musterplatzregeln für Boden in Ausbesserung und ungewöhnlich beschaffenen Boden:

Je nach Notwendigkeit können eine oder mehrere der u. a. Formulierungen unter der Rubrik „Boden in Ausbesserung“ in den Platzregeln aufgeführt werden.

Boden in Ausbesserung, ungewöhnlich beschaffener Boden (R 25-1)

- **Boden in Ausbesserung ist durch weiße Einkreisungen und / oder blaue Pfähle gekennzeichnet.**
- Von Boden in Ausbesserung darf nicht gespielt werden.
- Wintergrüns (kenntlich durch die Mähkante) gelten als BiA, von dem nicht gespielt werden darf. Erleichterung nach Regel 25-1 muss in Anspruch genommen werden.
- Das Blumenbeet hinter dem Grün x, einschließlich der das Beet umgebende Mauer, gilt als BiA, von dem nicht gespielt werden darf.

Das o. g. Blumenbeet ist dann zwar dauerhaft als Boden in Ausbesserung deklariert worden, aber da es sich um eine künstliche Einrichtung handelt, ist dies eher vertretbar als bei einem Stück Rough. Alternativ kann ein solches Blumenbeet mit seinem künstlichen Rand auch zu einem Hemmnis erklärt werden.



Hier ist das Wintergrün durch den blauen Pfahl als Boden in Ausbesserung definiert und durch die (in der Natur deutlich sichtbare) Schnittkante im Ausmaß exakt begrenzt.



Ist eine Fläche von Boden in Ausbesserung nicht (wie im Fall der Mähkante des o. a. Wintergrüns) deutlich sichtbar abzugrenzen, ist es erforderlich, das Gebiet mit blauen Pfählen oder anderweitig abzugrenzen.



Mehrere Hemmnisse und frische Soden werden hier zu einer einzigen Fläche „Boden in Ausbesserung“ zusammengefügt, damit ein Spieler in einem Zug Erleichterung von allen vorhandenen Hemmnissen sowie den frisch verlegten Soden erhalten kann. Wichtig: Es sollte immer (wie bei DGV-Wettspielen) weiße Farbe genommen werden, die länger sichtbar ist als blaue Farbe.

Zeitweiliges Wasser

Im Gegensatz zu einem Bunker, der durch Platzarbeiten vorübergehend nicht bespielbar ist und deshalb zu Boden in Ausbesserung erklärt wurde, darf ein nach Regenfällen voll Wasser gelaufener oder ausgespülter Bunker nach einer Entscheidung des R&A nicht zu Boden in Ausbesserung erklärt werden, da es sich hierbei um Natureinflüsse handelt. Der Spieler hat kein Recht, ohne Schlag straflos aus einem Hindernis zu kommen, da ihn das einem anderen Spieler mit einem besseren Schlag gleichsetzen würde, der es geschafft hat, das Hindernis zu vermeiden. In derartigen Fällen darf die Spielleitung nicht nur im Interesse des einzelnen Spielers denken, sondern sie muss die Interessen aller Spieler berücksichtigen. Nur in außergewöhnlichen Fällen ist es zulässig, einem Bunker seinen Status als Hindernis zu nehmen. Einer davon betrifft den Umbau oder die Renovierung des Bunkers, ein anderer wäre ein Bunker, der wegen eines Defekts an der Beregnungsanlage voll Wasser gelaufen ist.

Ein Bunker voll Wasser bleibt ein Bunker. Die Spielleitung sollte jedoch (wie hier) alles unternehmen, diesen möglichst schnell wieder in einen spielbaren Zustand zu versetzen. Im Übrigen gibt es Regel 25-1b(II).



Loch, Aufgeworfenes oder Laufweg eines Erdgänge grabenden Tiers, Reptils oder Vogels

Diese umgangssprachlich als „Tierspuren“ bezeichneten Umstände berechtigen zu strafloser Erleichterung, auch ohne dass eine Platzregel existiert. Die Anwendung der Regel setzt voraus, dass der Spieler weiß, dass ein bestimmtes Loch von einem der o. g. Tiere gemacht wurde und nicht von etwas anderem stammt, wie z. B. einem Hund, einer Erdsenkung oder -ausspülung durch Regen usw.

Werden kleinere Spuren von Wühlmäusen, Mauselöcher oder andere Vorkommnisse, von denen Erleichterung genommen werden darf, von den Spielern als Vorwand genommen, um den Ball in einer evtl. besseren Lage fallen lassen zu dürfen, obwohl nur der Stand der Spieler von der Wühlmausspur betroffen war, empfiehlt sich folgende Platzregel:

„Behinderung nach Regel 25-1a durch einen ungewöhnlich beschaffenen Boden ist nicht gegeben, wenn nur die Standposition des Spielers betroffen ist.“

Auch wenn Spuren von Pferden, Wildschweinen, Kühen oder anderen Tieren keine Spuren „Erdgänge grabender Tiere“ sind, so kann die Spielleitung doch eine Platzregel hierzu erlassen:

„Die Hufspuren auf dem Fairway der Bahn 8 sind Boden in Ausbesserung.“

„Frische Schäden durch Wildschweine auf den Bahnen 6,7 und 11 sind Boden in Ausbesserung.“

Ein Problem tritt hier erst auf, wenn die Spuren nicht mehr frisch sind und die Identifikation des Schadens und Feststellung der genauen Grenze deshalb nicht mehr eindeutig sind. Eine Kennzeichnung der Grenze dieser Flächen mit weißen Linien oder blauen Pfählen ist dann unerlässlich, es sei denn, man stellt sich auf den Standpunkt, dass schlechte Lagen im Rough ein Teil des Spiels wären. Diese Art von Platzregeln sollten immer nur für eine möglichst kurze Zeit veröffentlicht werden.

5.2.4 Weitere Platzregeln

Biotope

Befinden sich behördlich geschützte Biotope auf dem Golfplatz, ist es besonders wichtig, sie in der jeweiligen regelgerechten Farbe mit einem zusätzlichen grünen Kopf zu kennzeichnen, da man Auflagen der Behörden zu erfüllen hat. Anhang I der Golfregeln enthält eine Musterplatzregel für solche Fälle. Nur die zuständige Behörde kann solche Flächen zu geschützten Biotopen erklären und nicht der Club oder Golfplatzbetreiber selbst.

Die Sonderregelung für geschützte Biotope soll nach dem Willen der obersten Regelinstanzen (R&A und United States Golf Association (USGA)) nur ausnahmsweise die sonst geltenden Golfregeln abändern, da sie den Spielern einen Teil der ihnen aus den Golfregeln zustehenden Rechte einschränkt. Deshalb ist es ausschließlich **bei behördlich geschützten Biotopen** gerechtfertigt, die Golfregeln einzuschränken.

Hinweis: Die Golfregeln (z. B. Regel 26 „Erklärungen“, Anmerkung 2) geben der Spielleitung nur das Recht, durch Platzregel zu bestimmen, dass in einem geschützten Biotop nicht gespielt werden darf. Nach den Golfregeln kann nur für das unzulässige Spielen aus einem Biotop eine Strafe verhängt werden. Die zuständige Behörde hat üblicherweise das Betreten des Biotops verboten. Evtl. droht die Behörde mit Sanktionen bei Nichtbeachtung dieser Auflage. Das DGV-Mitglied muss dieses Verbot in seine allgemeine Spielordnung (Platzordnung) aufnehmen, wenn es Zuwiderhandlungen bestrafen will. Als Sanktion kommen daher auch nur disziplinarrechtliche Regelungen (Platzsperrung, Wettspielverbot oder Ähnliches) in Betracht.

Wird eine Fläche durch die zuständige Behörde zum Biotop erklärt, ist zu prüfen, welche Regel aufgrund der Beschaffenheit des Geländes dort anzuwenden wäre, wenn der Ball darin liegt oder verloren wird. Nur bei Feuchtbiotopen (Sumpf, Teich, Moor) ist eine Kennzeichnung als Wasserhindernis-Biotop zulässig. Ist die Biotopfläche ein trockenes Gebiet, sollte sie so behandelt werden, als gehörte es nicht zum Platz und deshalb folgerichtig zum „Aus“ erklärt werden. Nur in ganz seltenen Fällen ist es angebracht, ein Biotop zu „Boden in Ausbesserung“ zu erklären. Diese Fälle sollten wegen ihrer Besonderheit mit dem zuständigen LGV oder mit dem DGV abgestimmt werden, denn es sollte aus Gründen des Fairplay anderen Spielern gegenüber vermieden werden, einem Spieler nach einem schlechten Schlag in ein Biotop straflose Erleichterung zu gewähren.

Musterplatzregel zu Biotopen

Biotope

- Das durch rote Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnete seitliche Wasserhindernis an Bahn XY ist ein Biotop. Liegt der Ball im Biotop, so muss der Spieler unter **Hinzurechnung eines Strafschlages nach Regel 26-1 vorgehen.**

So können Bälle, die knapp im Wasserhindernis liegen, noch gespielt werden ohne

gegen die Biotop-Regelung zu verstoßen. Auch wenn verschiedene Spieler unterschiedlich lange Schläger haben, so ist in vielen Erleichterungsverfahren die Schlägerlänge ein gängiges Maß auf einem Golfplatz.

- Die durch weiße Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnete Ausfläche an Bahn YY ist ein Biotop. Liegt der Ball im Biotop, so liegt der Ball im Aus, und der Spieler muss unter Hinzurechnung eines Strafschlages nach Regel 27-1/20-5 vorgehen. Liegt der Ball außerhalb des Biotops und sind Stand oder Schwung durch das Biotop behindert, so muss strafflos Erleichterung in Anspruch genommen werden.

Wichtig und leider oft übersehen ist der zweite Absatz der o. g. Musterplatzregel, der strafflose Erleichterung vorsieht, wenn der Ball des Spielers außerhalb des Biotops liegt und nur der Stand oder Schwung des Spielers von einem Biotop behindert werden. Da die Regeln immer nach der Lage des Balls entscheiden, wäre in derartigen Fällen ein Strafschlag für das Erleichterungsverfahren unbillig.

Hemmnisse

Hemmnisse sind durch die Erklärungen den Golfregeln eindeutig definiert. Es ist deshalb nicht nur überflüssig, sondern auch irreführend, wenn einzelne Gegenstände wie z. B. Sitzbänke, Deckel der Beregnungsanlage u. ä., die unstreitig Hemmnisse sind, nochmals in den Platzregeln als Hemmnis aufgeführt werden. Unerfahrene Spieler könnten dabei auf den Gedanken kommen, dass nur von den aufgeführten Gegenständen Erleichterung gegeben wird. Es liegt jedoch in der Verantwortung des Spielers, ohne weitere Hinweise Hemmnisse zu erkennen.

Eine Platzregel zu Hemmnissen ist nur für Situationen notwendig, die eine zusätzliche Erklärung notwendig machen, wie z. B.:

- Wege mit einer Oberfläche, der man nicht ansieht, ob sie künstlich ist.
- Erklärung von Gegenständen zu Hemmnissen, die sonst keine Hemmnisse sind (z. B. Anpflanzungen).
- Erklärung von beweglichen Hemmnissen zu unbeweglichen Hemmnissen (sollte vermieden werden).

Musterplatzregel zu Hemmnissen

Hemmnisse

- Steine in Bunker sind bewegliche Hemmnisse (R. 24-1).
- Durch Pfähle oder Manschetten markierte Anpflanzungen sind unbewegliche Hemmnisse (R24-2).
- Der Feldweg entlang der Ausgrenze auf Bahn XY ist unbewegliches Hemmnis (R24-2).
- Die mit einer Zahl versehenen Felsen (Entfernungsmarkierungen) sind unbewegliche Hemmnisse.

In den o. g. Beispielen werden Ergänzungen und Unklarheiten angesprochen, jedoch keine durch die Definition schon geklärten Fragen.

Steine in den Bunkern (nur Steine, **keine** Blätter, Äste oder Tannenzapfen!) können durch Platzregel zu beweglichen Hemmnissen erklärt werden. Nur dann dürfen sie ohne einen Verstoß gegen Regel 13-4 entfernt werden. Es muss im Wortlaut vorkommen, dass die Steine bewegliche Hemmnisse sind, der Satz „Steine im Bunker dürfen entfernt werden“ gibt den Steinen keinen anderen Status und setzt Regel 13-4 unzulässigerweise außer Kraft.

Schützenswerte Neuanpflanzungen können ebenfalls zu Hemmnissen erklärt werden. Einfach nur einen Pfahl an den jungen Baum zu stellen, ist noch kein Zeichen für einen anderen Status der Pflanze. In diesem Fall ist erst einmal nur der Pfahl ein Hemmnis, der Status des Baums muss schriftlich erklärt werden. Die o. g. Formulierung hat sich bewährt, da der Begriff „Stützpfahl“ z. B. nicht mehr zutrifft, wenn das Halteband zerrissen ist. Der Begriff „Anpflanzung“ schließt sowohl Bäume wie auch Büsche mit ein und ist so zweifelsfrei für jegliche mit einem Pfahl gekennzeichnete Pflanze anwendbar.

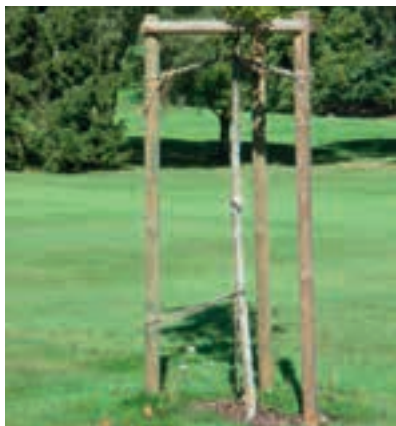


Dieser Busch bedarf sicher noch der Schonung, obwohl er durch den Pfahl nur gekennzeichnet, aber nicht gestützt wird. Der Pfahl besagt in Zusammenhang mit einer entsprechenden Platzregel, dass der Busch ein Hemmnis ist.

Diese Gruppe von neu angepflanzten Büschen liegt so weit von den üblichen Landezonen entfernt, dass die Spielleitung auf eine Kennzeichnung als Hemmnis oder Boden in Ausbesserung verzichtet hat. In den seltenen Fällen, in denen Bälle dort zu liegen kommen, muss der Spieler den Ball für unspielbar erklären oder den Ball spielen, wie er liegt. Dies folgt der Idee, dass schlechte Lagen aufgrund von schlechten Schlägen nicht durch straflose Erleichterung belohnt werden sollen.



Dieser Baum mit einer umfassenden Stützkonstruktion sollte zusammen mit den umgebenden Pfählen durch eine Platzregel als Hemmnis bezeichnet werden.



Ohne eine besondere Platzregel erhält der Spieler von der Verbissmanschette an diesem Baum straflose Erleichterung, da sie ein unbewegliches Hemmnis ist, jedoch keine Erleichterung von Teilen des Baums oberhalb der Manschette. Da die Manschette den Baum nicht vor den Spielern, sondern vor Wildverbiss schützen soll, bietet es sich aber an, die Manschette zum „Bestandteil des Platzes“ zu erklären, damit der Spieler nicht wegen der Manschette straflose Erleichterung von einem Baum erhält, der (z. B. bei seiner inzwischen erreichten Größe) nicht vor den Spielern geschützt werden muss.





Schlechte Lagen unter einem Busch sind normal, auch wenn dieser nicht erst kürzlich gepflanzt wurde. Deshalb sind hier die Erde und der Rindenmulch unter diesem Busch nicht als Boden in Ausbesserung gekennzeichnet worden.

Ein Weg ist ggf. so zugewachsen, dass er nicht deutlich von einer einfachen Fahrspur zu unterscheiden ist, die kein Hemmnis wäre. In diesen Fällen sollte eine Platzregel für Klarheit sorgen. Ist ein Weg so abgelegen, dass man dem Spieler eines dort liegenden Balls keine straflose Erleichterung gewähren möchte, lässt sich auch jedes Hemmnis zum „Bestandteil des Platzes“ erklären. Damit ist eine straflose Erleichterung nach Regel 24-2 nicht mehr möglich:

- Der Feldweg / Waldweg entlang Bahn XY ist Bestandteil des Platzes



Dieser Weg im Wald ist nur mit schlechten Schlägen zu erreichen. Spieler würden straflose Erleichterung teilweise nur deswegen anstreben, um einen Baum in der Spiellinie zu umgehen. Der Weg sollte deshalb zum „Bestandteil des Platzes“ erklärt werden, wodurch er seinen Status als Hemmnis verliert und nicht mehr zu strafloser Erleichterung berechtigt.

Genauso möglich ist:

- Mit Holzchips bedeckte Wege sind Bestandteil des Platzes.
- Gießringe oder Baumscheiben aus Erde oder Rindenmulch sind Bestandteil des Platzes.

Hierbei wird im ersteren Fall die Idee vertreten, dass ein Weg mit Holzchips keine schlechtere Lage für den Ball bietet als das umgebende Rough. Im zweiten Fall dagegen steht man auf dem Standpunkt, dass unmittelbar in der Nähe eines Baumstamms selten eine gute Lage vorzufinden sei und deshalb auch im Fall eines künstlichen Gießrings keine straflose Erleichterung gegeben werden sollte.

Die mit einer Zahl beschriebenen Steine oder Felsen, die auf diese Art und Weise zu Entfernungsmarkierungen wurden, sind nicht in einem Maße „künstlich“, dass sie unstrittig als Hemmnisse erkennbar sind. Deshalb sollten derartige Fälle durch eine Platzregel geklärt werden. Normale Entfernungspfähle sind davon nicht betroffen.

Es wird dringend davon abgeraten, bewegliche Markierungspfähle von Wasserhindernissen oder Entfernungspfähle durch eine Platzregel zu unbeweglichen Hemmnissen zu erklären. Ein Spieler, dessen Ball spielbar im Wasserhindernis liegt, dürfte dann den eigentlich beweglichen Pfahl nicht mehr entfernen, aber auch nicht von dem „unbeweglichen“ Pfahl Erleichterung in Anspruch nehmen. Gleiches gilt für die Behinderung der Spiellinie durch einen Entfernungspfahl in einigen Metern Abstand zum Ball. Da weder der Stand noch der Raum des beabsichtigten Schwungs behindert sind, gibt es keine straflose Erleichterung, jedoch dürfte ein beweglicher Pfahl entfernt werden.

Dieser Ball liegt so nahe an dem Hemmnis (Entfernungspfahl), dass der Schwung oder Stand behindert wird. Selbst wenn der Pfahl unbeweglich wäre, würde der Spieler also Erleichterung erhalten.



Hier wird weder Stand noch Schwung des Spielers durch den ca. 2 Meter entfernten Pfahl behindert, sondern nur die Spiellinie. Es gibt deshalb keine straflose Erleichterung nach Regel 24-2 (unbewegliche Hemmnisse). Die einzige Chance, den störenden Pfahl zu vermeiden, ist in diesem Fall, ihn entfernen zu dürfen.





Dieser Ball berührt den gelben Pfahl und liegt deshalb **im** Wasserhindernis. Nur wenn der Pfahl beweglich ist, darf der Spieler ihn entfernen. Ist er unbeweglich oder so definiert worden, gibt es **im** Wasserhindernis **keine** straflose Erleichterung. Es wäre daher wohl unfair, den Pfahl zum unbeweglichen Hemmnis zu erklären und dem Spieler nur aufgrund dieses Pfahls den ansonsten gut spielbaren Schlag zu erschweren.

Eine Besonderheit zu Hemmnissen gibt es für oberirdische Stromleitungen. Hier darf eine Platzregel erlassen werden, dass ein Ball, der die Leitung trifft, ignoriert und straflos wiederholt werden muss:

Stromleitungen

Trifft ein Ball die Leitung [oder den Mast] an der Bahn XY, so ist der Schlag ungültig und es muss ein anderer Ball nach Regel 20-5 gespielt werden.

Es ist nicht nötig, die Lochnummern aufzuführen, an denen die Regel gilt, wenn sie auf dem ganzen Platz gelten soll.

Die Regel sollte nur für Leitungen in Kraft gesetzt werden, die eine Spielbahn **kreuzen**. Seitlich einer Spielbahn muss ein Spieler es auch sonst in Kauf nehmen, dass sein Ball durch Bäume o.ä. abgelenkt wird.

Die Masten sollten nur in die Regel aufgenommen werden, wenn diese die eigentliche Spiellinie behindern und nicht nur seitlich im Rough stehen.

5.2.5 Abschlagmarkierungen

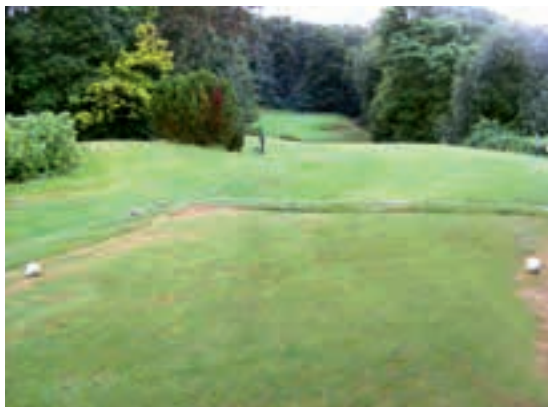
Spielleitungen müssen bedenken, dass nach Erklärung „Abschlag“ der Golfregeln die rechteckige Fläche zwei Schlägerlängen tief ist. Abschlagmarkierungen sollten so gesetzt werden, dass dem Spieler die volle Tiefe zur Verfügung steht, auf die er Anspruch hat (vgl. dazu auch Abschnitt 9., Ziffer 9.7). Ein Versäumnis der Spielleitung, die Abschläge so setzen zu lassen, dass nach hinten zwei Schlägerlängen frei sind, ändert jedoch nichts an der Gültigkeit des Wettspiels, sowohl in Hinblick auf die Preiswertung wie auch die Vorgabenwirksamkeit.

Da dem Setzen der Abschlagmarkierungen so viel Bedeutung zukommt, setzt in DGV-Wettspielen die Spielleitung selbst die Abschläge. Abschläge müssen so gesetzt werden, dass eine Länge eingehalten wird, in der das Wettspiel vorgabenwirksam ist (nicht mehr

als zehn Meter vor oder hinter dem Messpunkt, nicht mehr als 100 Meter Abweichung auf 18 Löchern). Zudem hat die richtige Ausrichtung der Abschlagmarkierungen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit:

Üblicherweise richtet sich ein Spieler auf dem Abschlag nach einer von ihm gewählten Spiellinie aus. Dennoch wird er mitunter auch dazu neigen, sich automatisch bzw. versehentlich im rechten Winkel zu den Abschlagmarkierungen auszurichten. Zeigen diese nicht entlang der idealen (sicheren!) Spiellinie, so werden nach diesem Abschlag übermäßig viele Spieler ihre Bälle suchen müssen. Ein Stau und entsprechend längere Spielzeiten sind die leicht vermeidbare Folge davon.

Hier wurden die Abschlagmarkierungen im Verhältnis zur Ausrichtung des Abschlagsbauwerks (siehe vordere Mähkante) nach links ausgerichtet, um den Spielern die Spielrichtung besser anzuzeigen.



Um dem Spieler die Orientierung weiter zu vereinfachen, sollten die beiden Markierungen nicht weiter als sechs Schritte auseinander stehen. Auch ein versehentliches Auftreten des Balls vor den Markierungen wird so eher vermieden. Bei breiten Abschlägen bietet dieses Verfahren auch die Möglichkeit, die Markierungen für den nächsten Tag auf gleicher Höhe zu versetzen und wiederum unbeschädigten Rasen vorzufinden.

Seitlich neben dem Abschlag im Rough stehende Abschlagmarkierungen sind ein Zeichen von liebloser oder überhasteter Platzpflege.

Es ist unerlässlich, dass alle Spieler eines Wettspiels von den gleichen Abschlagpositionen abspielen. Ein Versetzen der Markierungen im Laufe eines Wettspiels kann dazu führen, dass die Wettspielwertung (nicht die Vorgabenwirksamkeit) annulliert werden muss, da keine vergleichbaren Ergebnisse vorliegen. Besteht die Gefahr, dass die Markierungen durch Zuschauer oder Spaziergänger entfernt oder versetzt werden, sollte bei wichtigen Wettspielen die vordere äußere Ecke der Abschlagmarkierung mit einem Farbpunkt gekennzeichnet werden. So kann auch ohne die übliche Abschlagmarkierung der Abschlag von den Spielern erkannt werden.



Drei Sprühpunkte neben der Abschlagmarkierung (z. B. bei Verbandswettspielen) kennzeichnen deren Position für den dritten Wettspieltag. Diese Sprühpunkte (und auch die Markierungspunkte der Lochposition auf dem Grün für den Greenkeeper) sind so klein wie möglich zu halten. Auf sehr glatten und niedrig geschnittenen Grüns lässt sich sogar mit einem breiten Filzstift die Lochposition kennzeichnen.



Markierung für den Greenkeeper zum Setzen der Löcher: Durch Aufsetzen des Sprühkopfes direkt auf das Grün lässt sich ein möglichst kleiner Punkt erzielen, der maximal den Durchmesser einer 10-Cent-Münze hat.

Abschnitt 6.

Spielleitungsmitglieder, Platzrichter und Beobachter

Golf wird in aller Regel ohne Platzrichter oder Beobachter „vor Ort“ gespielt. Die Spielleitung eines Wettspiels kann (und sollte nach Möglichkeit) jedoch Platzrichter und Beobachter einteilen, die die Spieler begleiten. Gleichzeitig kann sie einzelne Spielleitungsmitglieder an bestimmte Stellen des Platzes entsenden, die die Spieler bei der Regelanwendung unterstützen.

6.1 SPIELLEITUNGSMITGLIEDER

Mitglieder der Spielleitung sind an bestimmten Stellen des Platzes postiert oder fahren auf dem Platz umher, um das Spiel zu beobachten. Spielleitungsmitglieder können gleichzeitig Platzrichter sein. In solchen Fällen gilt: Zunächst bestimmt der Wettspielveranstalter die Spielleitung, sodann setzen sich die Spielleitungsmitglieder gleichzeitig als Platzrichter ein.

6.1.1 Lochspiel

In Lochspielen ist es Sache der Spieler selbst, ihre Belange zu wahren. Ein Spielleitungsmitglied hat keinerlei Veranlassung, von einem Regelverstoß Notiz zu nehmen, sofern er nicht überzeugt ist, dass der betroffene Gegner den Regelverstoß nicht habe bemerken können. Die Anwesenheit von Spielleitungsmitgliedern auf dem Platz dient im Lochspiel allein der Möglichkeit, dass Spieler bei Zweifel oder Streit ein Mitglied der Spielleitung anrufen können (Regel 2-5). Aufschub von Entscheidungen bis zum Zusammentreten der Spielleitung sollte nur in besonderen Ausnahmefällen festgelegt werden, da es zu den Grundlagen des Lochspiels gehört, dass beide Parteien jederzeit Klarheit über den Spielstand haben.

6.1.2 Zählspiel

Jeder Bewerber ist durch das Spiel aller anderen Bewerber in seinen Belangen berührt. Ein Spielleitungsmitglied hat daher bei jedem Regelverstoß einzuschreiten, den es beobachtet. Dies muss durch sofortige Befragung des betreffenden Bewerbers nach seinem Verhalten geschehen. Das Spielleitungsmitglied sollte, analog zum Lochspiel, eine sofortige Entscheidung an Ort und Stelle treffen, sofern nicht nach Lage der Dinge ein Aufschub vertretbar ist. Es ist nicht angebracht, einen Spieler erst nach der Runde kurz vor Einreichung der Zählkarte auf einen Regelverstoß anzusprechen, da die Gefahr besteht, dass der Spieler den betreffenden Regelverstoß aus Unkenntnis nochmals begeht. Zudem sollte der Spieler jederzeit wissen, wie seine aktuelle Schlagzahl einschließlich aller Strafschläge ist, da er unter Umständen seine Spieltaktik danach ausrichten will oder muss.

6.1.3 Verantwortlichkeit des Spielleitungsmitglieds

Einem Spielleitungsmitglied muss bewusst sein, dass seine Entscheidung auf dem Platz endgültig ist, sofern nicht die Spielleitung in ihrer Gesamtheit den Fall neu bespricht. Aufgrund dieser weitreichenden Entscheidungsbefugnis sollten nur Personen als Spielleitungsmitglied eingesetzt werden, die umfassende Kenntnisse der Golfregeln haben und ihre Entscheidungen den Spielern auch begründet erläutern können. Die Spielleiter, die von Landesgolfverbänden eingesetzt werden, haben eine Fortbildung von ca. zwei Jahren und eine Abschlussprüfung absolviert, bevor sie eigenständig in einem Wettspiel entscheiden dürfen. Auskunft über eine Fortbildung zum Platzrichter / Spielleiter erteilt der jeweils zuständige Landesgolfverband. Spielleiter des DGV durchlaufen eine weitere Fortbildung, die mit der international gültigen Prüfung des R&A abschließt, bevor sie eigenverantwortlich eine nationale oder internationale DGV-Meisterschaft leiten dürfen. Dies sollte immer bedacht werden, bevor man vorschnell den nächstbesten Golfspieler in die Spielleitung eines Wettspiels beruft.

Ein Spielleitungsmitglied sollte nicht nur Regelverstöße ahnden, sondern auch Spieler durch rechtzeitiges beratendes Einschreiten von fahrlässigen Regelverstößen abhalten. Gleichzeitig wird jedoch darauf hingewiesen, dass er dazu nicht verpflichtet ist und, wenn er sich freiwillig zur Warnung entschließt, ein solches Vorgehen einheitlich gegenüber allen Spielern üben soll. Mit sportlicher Fairness wäre unvereinbar, wenn ein Spielleitungsmitglied zunächst einen Regelverstoß, das es verhindern könnte, mit ansehen und anschließend den betreffenden Spieler zur Rechenschaft ziehen würde. Sieht ein Spieler ein Spielleitungsmitglied und begeht er in dessen Anwesenheit einen Regelverstoß, so kann er zu Recht immer einwenden, dass das Spielleitungsmitglied ihn nicht von seinem Fehler abgehalten hat. Dies ist natürlich bei unvorhergesehenen Regelverstößen kaum möglich (z. B. das Berühren des Sandes im Bunker, Regel 13-4), aber beim Droppen des Balls an einer falschen Stelle sollte meist genug Zeit sein, den Spieler darüber zu informieren, sodass er seinen Fehler straflos beheben kann (siehe Regel 20-6).

Ein Spielleitungsmitglied ist auch für die Überprüfung des Platzes, der Platzkennzeichnung und der Platzregeln verantwortlich. Ein Versäumnis hierbei hat größere Auswirkungen als eine falsche Regelentscheidung, die nur einen Spieler trifft, denn Versäumnisse bei der Platzkennzeichnung oder unklare Platzregeln treffen alle Wettspielteilnehmer. Die Vorbereitungen auf dem Platz können mehrere Stunden dauern, wenn auch Fahnenpositionen festzulegen sind und Platzkennzeichnungen vervollständigt werden müssen.

6.1.4 Hauptaufgaben des Spielleitungsmitglieds

6.1.4.1 Vorbereitung

- Ausstattung zusammenstellen;
- Platzregeln und Ausschreibung genau in allen Einzelheiten durchgehen.

6.1.4.2 Im Amt

- Erster Abschlag
Spieler befragen, ob sie ihre Schläger gezählt haben (Regel 4-4); erfragen, ob eingesetzte Bälle identifiziert werden können.
- Beliebige Abschlüge
Im Zählspiel so hinstellen, dass man sehen kann, ob der Spieler seinen Ball innerhalb des Abschlags aufgeteet hat und ihn sofort darauf aufmerksam machen, falls dies nicht der Fall ist (siehe Erklärung „Abschlag“).
- Beim Spiel
Stets für die Spieler sichtbar / erreichbar sein (jedoch nicht stören);
richtige Position einnehmen, um das Spiel zu beobachten ohne zu stören;
Regelverstöße vermeiden zu helfen und die Aufmerksamkeit der Spieler auf die Gefahr von Verstößen lenken;
auf dem Grün sicherstellen, dass aufgenommene Bälle an die richtige Stelle zurückgelegt werden (Regel 16-1b);
nicht „helfend“ mit Gegenständen hantieren, die das Spiel beeinflussen können (Flaggenstöcke, Bunkerharken, Schläger), es sei denn, ein Regelfall macht dies notwendig.

6.1.4.3 Regelentscheidungen

- Allgemeines
Tatsachen klar herausarbeiten;
nach Möglichkeit klären, was der Spieler vorgehabt hatte;
feststellen, welches die anwendbare Regel war;
den Spielern die zutreffende Regel zu lesen geben.
- Eigene Überlegungen
Spieler beansprucht „Ball spielunbrauchbar“: Ist der Ball spielunbrauchbar im Sinn von Regel 5-3? Wo ist der Schaden eingetreten?

Ball im Gelände:

Hat der Spieler die Lage des Balls oder den Raum des Schwungs verbessert durch Niederdrücken von Unebenheiten (Regel 13-2), Bewegen von Gras (Regeln 12-1, 13-2), unzulässiges Bewegen von Gebüsch, Ästen etc. (Regel 13-2)?

Bunker oder Wasserhindernis:

Benötigen die Spieler Hilfe bei Feststellung, ob der Ball im Hindernis liegt oder es berührt?

Sind lose Naturstoffe berührt oder bewegt worden (Regel 13-4)?

Hat der Schläger vor dem Schlag (Vorwärtsbewegung des Schlägers in der Absicht, den Ball zu schlagen) den Boden berührt (Regel 13-4)?

Grün, Puttlinie (Regel 16-1a):

Ist die Puttlinie anders als in den zugelassenen Ausnahmen berührt worden?

Ball hängt am Lochrand:

Befindet er sich in Ruhe?

Sind die zulässigen zehn Sekunden verstrichen (Regel 16-2)?

Ball durch etwas nicht zum Spiel Gehöriges beeinflusst:

War der Ball dabei in Ruhe (Regel 18-1) oder in Bewegung (Regel 19-1)?

Lage des Balls:

Liegt der Ball innerhalb der Grenzen eines Bunkers oder Wasserhindernisses?

Ist der Ball aus (Regel 27, Platzregeln)?

Liegt der Ball in ungewöhnlich beschaffenem Boden (Regel 25)?

Wenn ja: Ist das Spiel an dieser Stelle durch Platzregel untersagt?

Zweiter Ball soll gespielt werden:

- Ist der Ball provisorisch (Regel 27-2)?
- Wird der Ball mit Strafschlag und Distanzverlust (z. B. nach Regel 27-1) ins Spiel gebracht?
- Handelt es sich – nur im Zählspiel – um einen zweiten Ball nach Regel 3-3?

6.1.4.4 Erleichterungsverfahren

In allen Fällen, in denen ein Spieler Erleichterung nach den Regeln in Anspruch nehmen will, sollte das Spielleitungsmitglied den Spieler auffordern, die Lage des Balls zu markieren und den Ball nicht zu berühren, bevor er sich über den Weg der Erleichterung im Klaren ist. Wenn möglich, sollte das Spielleitungsmitglied den Spieler auffordern, auch den nächstgelegenen Punkt, der Behinderung ausschließt, zu markieren.

Das Spielleitungsmitglied soll so lange in der Nähe des Spielers bleiben, bis der fallen gelassene Ball wieder „im Spiel“ ist und dem Spieler dies bestätigen. Das Spielleitungsmitglied muss dabei beachten:

- Wurde der Ball richtig fallen gelassen und kommt er nur an der falschen Stelle zur Ruhe? (Dann zählt das erste Fallenlassen und es ist nur eine Wiederholung vorgesehen. Danach wird der Ball hingelegt.)

- Wurde der Ball falsch fallen gelassen (wenn dieser den Spieler oder dessen Ausrüstung berührt) und ist damit das Fallenlassen ungültig? Dann beginnt das Erleichterungsverfahren erneut, da falsche Anwendungen des Fallenlassens ungültig sind.

Ebenso mag ein Spieler denken, ein fallengelassener Ball könne ohne Einschränkung nochmals fallen gelassen werden. Das Spilleitungsmitglied sollte den Spieler davor bewahren und darauf hinweisen, dass dieser Ball bereits im Spiel ist.

6.1.4.5 Entscheidungen „für“ oder „gegen“ ein anderes Clubmitglied

Eine Spilleitung (und ein Sekretariat, das im Auftrag der Spilleitung tätig ist) wird zwangsläufig einmal dazu kommen, Entscheidungen treffen zu müssen, die bei dem betroffenen Spieler nicht erwünscht sind.

Auch wenn die Wünsche eines Spielers (verspätete Aufnahme auf die Teilnehmerliste, besondere Zusammenstellung der Spielergruppe o.ä.) in diesem Augenblick scheinbar keinen strittigen Fall mit einem anderen Spieler darstellen, so erhält ein Spieler mit deren Erfüllung dennoch eine bevorzugte Behandlung. Ein anderer Spieler, der sich nach Meldeschluss damit zufrieden gibt, nicht mehr mitspielen zu können, oder der akzeptiert, mit anderen Personen zu spielen, die er sich nicht selbst auswählen würde, ist benachteiligt, wenn Dritte sich durch hinreichend intensive Nachfragen eben diese Vorteile verschaffen, auf die andere verzichten. Ein solches Verfahren stellt keine Gleichbehandlung aller Spieler dar.

Bei strittigen Fällen zwischen zwei Spielern kommen Spilleitungen vereinzelt in Versuchung, demjenigen Spieler Recht zu geben, der seinen Fall emotionaler vertritt, da es anstrengender ist, einem solchen Spieler zu widersprechen.

Zusätzliche Probleme kann es bereiten, gegen einen Spieler aus dem eigenen Freundeskreis zu entscheiden: Gestern hat man noch zusammen gespielt, und heute ist der Spieler der Entscheidung seines Freundes unterworfen. Natürlich erwartet der betroffene Spieler von seinem Freund keine negative Entscheidung.

Diese o. g. Fälle stellen immer dann ein Problem dar, wenn die Spilleitung sich in ihrer Entscheidung unsicher ist und/oder deshalb klare Worte und eindeutige Entscheidungen scheut. Da es zunehmend unpopulär ist, Autorität zu zeigen, wählen Spilleitungen manchmal den Weg des geringsten Widerstands und treffen halbherzige Entscheidungen, die am Ende keine Seite zufrieden stellen. Hier muss klar zwischen der Autorität unterschieden werden, mit der die Spilleitung auftreten muss und einem autoritären Verhalten, das selbstverständlich nicht erwünscht ist: Autorität bedeutet, mit hinreichender Fachkenntnis sachlich und allgemeinverständlich eine regularienkonforme Entscheidung zu vermitteln, auch gegenüber Personen aus dem engeren Freundeskreis. Autoritär wird eine solche Entscheidung erst, wenn allein das Amt als Spilleitungsmitglied dazu herangezogen wird, die eigene Meinung zu begründen.

In einem Regelfall entscheidet nicht Spieler A gegen Spieler B, weil A gerade in der Spielleitung ist. Es spielt auch keine Rolle, ob die beiden sich seit Jahren kennen oder gerade erstmals treffen. Die Golfregeln (oder das Vorgabensystem oder die Ausschreibung) wird auf einen Fall angewandt, aber da diese Texte nicht selbst tätig werden können, ist die Spielleitung in dieser Sache jeweils der Vermittler, bzw. der Überbringer der schlechten Nachrichten und nicht der Urheber. Wer der Betroffene ist, muss dabei völlig unbeachtet bleiben. Spielleitungsmitglieder, die nicht neutral und ohne Ansehen der betroffenen Personen entscheiden können, sollten sich nicht bereit erklären, in der Spielleitung mitzuwirken. Es steht von vorne herein fest, dass im Zweifel auch eine unpopuläre Entscheidung gegen befreundete Personen zu treffen ist. Ist die Spielleitung so besetzt, dass sich ein Spielleitungsmitglied wegen Befangenheit vor einer Entscheidung zurückziehen kann, so bedeutet dies, dass der Betreffende keinerlei Kommentar zu der Sache abgibt, auch nicht als Privatperson, um den verbleibenden Mitgliedern der Spielleitung nicht in den Rücken zu fallen.

6.1.4.6 Erklärung „schwerwiegender Verstoß“

Ein schwerwiegender Verstoß ist ein Regel- oder Etiketteverstoß, der so aus dem Rahmen des Üblichen herausragt, dass man ihn bereits beim ersten Vorkommen für unentschuldigbar hält. Beispiel aus dem Bereich der Regeln: Ein Spieler lässt einen neuen Ball an der Ausgrenze fallen, obwohl er zur Stele des letzten Schlags zurückgehen müsste. Er verschafft sich einen bedeutenden Vorteil und begeht damit einen schwerwiegenden Regelverstoß gegen Regel 20-7.

Beispiel zur Etikette: Ein Spieler schlägt nach einem schlechten Schlag vor Wut mit dem Schläger gegen eine Abschlagmarkierung oder Abschlagtafel und beschädigt diese, oder er wirft einen Schläger vor Wut in eine Richtung, in der er andere Personen treffen könnte.

6.1.5 Ausstattung und Ausrüstung des Spielleitungsmitglieds

Zur Ausrüstung des Spielleitungsmitglieds sollten gehören:

- Regelbuch mit den Offiziellen Golfregeln des DGV (bei Teilnahme ausländischer Spieler auch englische Fassung des R&A), zu beziehen über den DGV; ggf. als App auf dem Smartphone,
- „Entscheidungen zu den Golfregeln“ des DGV (bei ausländischen Teilnehmern auch „Decisions on the Rules of Golf“ des R&A); ggf. als App auf dem Smartphone,
- die Startliste;
- eine Zählkarte;
- die aktuellen Platzregeln;
- die Ausschreibung und die Wettspielbedingungen / Rahmenausschreibung;
- Uhr, Bandmaß, Schreibmaterial;
- Funkgerät oder Mobiltelefon;

- Kennzeichnungsmaterial;
- Fahrzeug;
- Pin-Positions und Durchgangszeiten (wenn vorhanden).

6.2 PLATZRICHTER

6.2.1 Aufgaben und Verhalten des Platzrichters

Ein Platzrichter ist gemäß Definition (siehe Abschnitt „Erklärungen“ der Golfregeln) von der Spielleitung zur Spielüberwachung bestimmt, er hat eine bestimmte Spielergruppe zu begleiten, um Tatfragen zu entscheiden, er hat den Golfregeln Geltung zu verschaffen und bei Regelverstößen, die ihm gemeldet werden oder die er beobachtet hat, einzuschreiten. Wird ein Platzrichter von der Spielleitung ernannt, so muss sein Name (genau wie bei der Spielleitung) veröffentlicht werden.

Nach dieser Erklärung gibt es selbst bei den Meisterschaften des DGV nur sehr selten Platzrichter, denn es sind üblicherweise selbst dort zu wenig regelkundige Personen vorhanden, als dass man an einem Wettspieltag jeder Spielergruppe einen Platzrichter zuweisen könnte. Die Aufgaben eines Platzrichters auf dem Platz entsprechen denen eines Spielleitungsmitglieds, mit der Ausnahme, dass er im Lochspiel auch unaufgefordert bei Regelverstößen in der ihm zugewiesenen Spielergruppe tätig wird.

Zudem ist seine Entscheidung insoweit endgültig (siehe Regel 34-2), dass nur mit seiner Zustimmung ein von ihm entschiedener Fall von der Spielleitung überprüft werden kann.

6.3 BEOBACHTER

Ein Beobachter ist nach den Golfregeln jemand, den die Spielleitung bestimmt hat, einem Platzrichter bei der Entscheidung von Tatfragen zur Seite zu stehen und ihm jeglichen Regelverstoß zu melden (siehe Abschnitt „Erklärungen“ der Golfregeln). Es ist wichtig, dass die Beobachter vor jedem Wettspiel über ihre Rechte umfassend informiert werden. Beobachter sollten vor den Spielergruppen postiert sein, Platzrichter hingegen nahe bei den Spielern, um auf Fragen unverzüglich antworten zu können.

Ein Beobachter sollte sich in der Nähe der zu erwartenden Landezone der Bälle aufhalten. Dort ist es ihm am ehesten möglich, Tatfragen zu entscheiden, die der Platzrichter aufgrund seines Standortes bei den Spielern nicht beurteilen kann. Es ist immer hilfreich, sagen zu können, ob der Schlag eines Spielers „Aus“ oder in einem Wasserhindernis ist. Ebenso ist es wichtig zu wissen, ob ein Ball in Bewegung war, als er durch nicht zum Spiel Gehöriges (Zuschauer) abgelenkt oder aufgehalten wurde, und ob er zufällig beeinflusst wurde oder nicht. Wenn der Ball erst zur Ruhe gekommen war und dann durch nicht zum Spiel Gehöriges bewegt wurde, kann der Beobachter insbesondere den Punkt bestimmen, an dem der Ball bewegt wurde.

Ein Beobachter kann auch sinnvoll die Handlungen eines bestimmten Spielers verfolgen, wenn die sonstigen Spieler einer Gruppe an voneinander entfernt liegenden Punkten eines Lochs in Schwierigkeiten sind. Vorrangig sollte jedoch der Beobachter jeweils auf das Spiel des Spielers achten, der als Nächster schlagen wird.

Abschnitt 7. Platzerlaubnis und DGV-Platzreife

7.1 ALLGEMEINES / PLATZERLAUBNIS

Mit der „Platzerlaubnis“ legen die Verantwortlichen jeder Golfanlage für den eigenen Platz fest, über welche Kenntnisse und Fähigkeiten ein Anfänger verfügen muss, um allein auf dem Platz spielen zu dürfen. Welchen Leistungsstand Golfeinsteiger hierfür benötigen, muss aufgrund der örtlichen Gegebenheiten individuell abgewogen werden. Ein anspruchsvoller und stark frequentierter Golfplatz sollte für die Platzerlaubnis höhere Anforderungen stellen als eine leichtere, weniger stark bespielte Golfanlage. Das Ziel der Platzerlaubnis ist es sicherzustellen, dass Anfänger lernen, weder sich selber noch andere Personen zu gefährden, den Platz bestmöglich zu schonen und im zügigen Spielfluss mitzuhalten.

Vielen Anfängern erscheinen die Auflagen zur Erlangung der Platzerlaubnis zunächst als „lästige Hürde“. Nur mit Hilfe einer transparenten und für alle Spieler gleichermaßen geltenden Regelung, wie man das Recht erlangt, selbständig auf der eigenen Golfanlage spielen zu dürfen, wird der reibungslose Spielbetrieb auch mit Anfängern gewährleistet. Zwar ist es verständlich, dass jeder Golfeinsteiger schnellstmöglich die Erlaubnis zum Spiel auf dem Platz erhalten möchte, falls er die notwendigen Kriterien jedoch noch nicht erfüllen kann, wird er schnell den Spaß am Golfspielen verlieren und gleichzeitig zum Unmut anderer Spieler auf dem Platz beitragen. „Fortgeschrittene Spieler“ verstehen rückblickend ganz selbstverständlich, dass bis zur Erlangung der Platzerlaubnis einige Übungszeit auf der Driving Range notwendig ist. Während der Zeit zwischen Aufnahme des Golfunterrichts und der ersten EGA-Vorgabe bedarf jeder Golfspieler dazu im eigenen, wie im Interesse Aller, einer besonders sorgfältigen Anleitung durch Golflehrer und Verantwortliche der Golfanlage.

Eine Platzerlaubnis ist kein übertragbarer Nachweis des Spielpotenzials wie die sonstigen EGA-Vorgaben, sondern eine interne Maßnahme, um den Spieler beim Erlernen des Golfsports zu fördern. Eine anderswo erlangte Platzerlaubnis verpflichtet nicht zu deren Übernahme (Ausnahme: DGV-Platzreife, s. u.).

Ein Spieler, der in seinem Heimatclub noch keine Platzerlaubnis hat, sollte nicht versuchen, allein aufgrund seiner Mitgliedschaft im Heimatclub als Gast bei anderen DGV-Mitgliedern auf deren Golfplätzen zu spielen, es sei denn, er hätte darauf hingewiesen, dass er im Heimatclub noch keine Platzerlaubnis erhalten hat. Es bleibt jedoch der Entscheidung eines jeden DGV-Mitglieds (bzw. sonstigen Hausrechtsinhabers) vorbehalten, welche Spieler auf der eigenen Anlage zugelassen werden. Sollte es auf einer Golfanlage zu vermehrten Verzögerungen des Spielflusses durch Gastspieler mit Platzerlaubnis in ihrem Heimatclub kommen, kann in Erwägung gezogen werden, Gäste

erst ab der Vorgabe 54, 53 oder einer anderen Höchstvorgabe als Gastspieler auf dem eigenen Platz zuzulassen. Damit kann sichergestellt werden, dass diese bereits über erste Erfahrungen verfügen.

7.2 DGV-PLATZREIFE

Mit einer stetig steigenden Belegungsdichte auf den Golfanlagen wird eine qualitativ gute „Grundausbildung“ neuer Golfspieler immer wichtiger, um einen sicheren und traditionsgemäßen Spielbetrieb zu schaffen. Diese „Grundausbildung“ garantiert die DGV-Platzreife. Immer mehr Golfanlagen möchten Neumitgliedern und Schnupperern ein offizielles Angebot zum Erwerb der PE machen, um im Wettbewerb mit anderen Anbietern den Interessenten einen attraktiven Weg zur Mitgliedschaft anbieten zu können. Mit der „DGV-Platzreife“ können DGV-Mitglieder genau dies tun. Die meisten Golfanlagen in Deutschland bieten ihren Anfängern inzwischen die DGV-Platzreife für den Einstieg an. Sie heben sich damit entscheidend von den Angeboten der ausländischen Urlaubsgebiete ab.

Die „DGV-Platzreife“ ist markenrechtlich geschützt und darf nur von lizenzierten, dem DGV angehörigen Golfanlagen verwendet werden. Informationen dazu sowie die Lizenzvereinbarung stehen jedem DGV-Mitglied im IIS (Intranet Informationssystem) im Bereich „Platzreife“ zur Verfügung.

Während jede Golfanlage die Kriterien für die eigene Platzerlaubnis selber definiert, handelt es sich bei der „DGV-Platzreife“ um einen einheitlichen Prüfungsstandard für Anfänger. Durch die Einheitlichkeit wird eine Transparenz des Standards sowohl für Anfänger als auch für Golfanlagen gewährleistet. Alle teilnehmenden Golfanlagen verpflichten sich, bei der Aufnahme neuer Mitglieder bzw. dem Abschluss neuer Spielrechtsverträge, auch eine anderswo ordnungsgemäß erlangte DGV-Platzreife, die nicht älter als zwei Jahre ist, anzuerkennen. Der Standard bezieht sich jedoch nur auf die Prüfungsinhalte. Wie die Anfänger das dafür notwendige Wissen vermittelt bekommen, ob durch organisierte Kurse, Gruppen- oder Einzelunterricht, bleibt der Organisation jeder Golfanlage überlassen.

Für die Spieler wird das Buch „Golfregeln in Frage und Antwort zur Vorbereitung auf die Prüfung empfohlen. Neben der Erklärung zum „Golf A B C“, der Handicapführung und verschiedener Spielformen sind alle 170 Prüfungsfragen mit Lösungen und Erläuterungen enthalten.

7.2.1 DGV-Platzreife-Prüfung

Die Abnahme der DGV-Platzreifeprüfung ist für jeden Lizenznehmer an den eigenen Golfplatz gebunden und nur dort darf die praktische Prüfung erfolgen. Die Verantwor-

tung für die korrekte Durchführung der DGV-Platzreife-Prüfung liegt in jedem Fall beim jeweiligen Lizenznehmer, d. h. dem DGV-Mitglied. Wer mit der Abnahme der Prüfung betraut wird, liegt im Ermessen des DGV-Mitglieds.

Die DGV-Platzreife-Prüfung besteht aus drei Teilen, deren Reihenfolge durch jeden Lizenznehmer selbst festgelegt werden kann:

1. Verhalten auf dem Platz (ca. 45-60 Min.)

Der Prüfer und die Prüflinge demonstrieren auf einer Bahn anhand praktischer Beispiele das richtige Verhalten auf dem Platz (z. B. Sicherheit, zügiges Spiel, Schonung des Golfplatzes). Um sicherzustellen, dass alle wichtigen Aspekte behandelt werden, erhält jede Golfanlage wetterfeste, laminierte Themenkarten, die als Gedächtnisstütze für den Prüfer/Kursleiter dienen und bundesweit einheitlich zum Einsatz kommen. Bei diesem Bestandteil der Prüfung kann kein Anfänger durchfallen, die Teilnahme ist zur Erlangung der DGV-Platzreife jedoch verpflichtend.

2. Golfspiel in der Praxis (ca. 140 Min.)

Es werden neun Löcher gespielt und die sechs besten gewertet. Auf Grundlage einer (fiktiven) Vorgabe 54 muss der Spieler zum Bestehen der Prüfung mindestens zwölf Stableford-Nettopunkte erzielen.

Dieser Teil der Prüfung muss auf neun Spielbahnen mit gültigem Course-Rating auf der eigenen Golfanlage abgenommen werden.

3. Theorie (ca. 30 Min.)

Im Multiple-Choice-Verfahren sind 30 Fragen zu beantworten. Es handelt sich um 15 Regelfragen, zwölf Etikettefragen und drei allgemeine Fragen zum Golfsport. Die Regelfragen beschränken sich auf die wichtigsten Regeln des täglichen Spielgeschehens. Als Hilfsmittel ist das Regelbuch erlaubt.

Die Prüfungsbögen werden im gleichmäßigen Mischungsverhältnis durch einen Zufalls-generator im „Regelquiz Online“ auf www.golf.de/dgv (letzter Menüpunkt „Prüfungsbogen und Lösungsbogen drucken“) zusammengestellt. Zum Bestehen dürfen maximal vier Fehler bei den Regeln und zwei Fehler bei Etikette und allgemeinen Fragen gemacht werden.

Zur Bestätigung der bestandenen Prüfung kann jeder Lizenznehmer vorgefertigte Urkunden im klassischen bzw. im Scheckkartenformat bestellen. Beide Formate werden mit aufgedrucktem Logo der Golfanlage geliefert. Die Urkunde im Scheckkartenformat ist zudem bereits personalisiert. Nähere Informationen dazu finden Sie im IIS (Intranet Informations-System – Zugang über die Clubverwaltungssoftware). Die Bestellung der vorgefertigten Urkunden ist ausschließlich über das IIS möglich und wird bei der Lizenzvergabe für jeden Lizenznehmer der DGV-Platzreife freigeschaltet. Als Alternative zu den

kostenpflichtigen bestellbaren Urkunden kann auch eine selbst erstellte Urkunde ausgegeben werden. In jedem Fall muss jedoch der Hinweis enthalten sein, dass die DGV-Platzreife allein nicht zum Spiel gegen Greenfee auf anderen Golfplätzen berechtigt.

7.2.2 Lizenzvergabe an die DGV-Mitglieder

Die Lizenz zur Erteilung der DGV-Platzreife ist kostenlos, die teilnehmenden DGV-Mitglieder verpflichten sich jedoch in einer kurzen Lizenzvereinbarung mit dem DGV die Prüfungsinhalte einzuhalten. Sie verpflichten sich darin auch, eine anderswo ordnungsgemäß erworbene DGV-Platzreife innerhalb von zwei Jahren bei Eintritt in den eigenen Golfclub anzuerkennen.

Der Deutsche Golf Verband e. V. (DGV) bietet allen DGV-Mitgliedern, die einen Spielbetrieb nach den Vorgaben- und Spielbestimmungen des DGV durchführen dürfen, die Möglichkeit, ihre Platzerlaubnis auf Grundlage der Bestimmungen der DGV-Platzreife zu erteilen. Voraussetzung dazu ist die Anerkennung der folgenden Regelungen. Dies soll u. a. einen besonderen Qualitätsstandard und die gleichmäßige Anwendung bei allen teilnehmenden DGV-Mitgliedern sichern. Im Einzelnen gilt:

1. Der DGV räumt dem DGV-Mitglied das Recht ein, die Regelungen zur DGV-Platzreife, den Titel „DGV-Platzreife“, das offizielle Platzreife-Logo und alle dazugehörigen Materialien neben den anderen Lizenznehmern für eigene Zwecke auf der von ihm genutzten Golfanlage zu nutzen. Dieses Recht zur Nutzung für eigene Zwecke darf nicht auf Dritte übertragen oder Dritten zur Nutzung überlassen werden (Ausnahme Ziffer 6).
2. Das DGV-Mitglied nutzt die Prüfungskriterien und -materialien sowie Titel und Logo ohne Hinzufügungen oder Weglassungen. Erhält ein Prüfling eine Bestätigung, dass er die Prüfung bestanden hat, ist auf der Vorderseite deutlich lesbar der Satz „Die DGV-Platzreife allein berechtigt nicht zum Spiel als Gast auf anderen Golfanlagen.“ aufzubringen.
3. Das DGV-Mitglied hat umfassend Kenntnis von den Regelungen zur DGV-Platzreife und erkennt diese Regelungen für die Zeit als verbindlich an, in der es die DGV-Platzreife anbietet oder erteilt. Diese Anerkennung umfasst auch etwaige zukünftige Änderungen der Platzreiferegeln durch den DGV vom Zeitpunkt der Möglichkeit der Kenntnisnahme.
4. Der DGV hat das Recht, die Nutzung der Prüfungskriterien und -materialien, des Titels und des Logos sowie jede werbliche Bezugnahme auf die DGV-Platzreife unmittelbar zu untersagen und diese Lizenzvereinbarung ohne Einhaltung einer Frist zu kündigen, wenn das DGV-Mitglied schuldhaft gegen seine Pflichten aus dieser Lizenzvereinbarung verstößt (insbesondere die Pflicht zur unbedingten Anwendung des verbindlichen Prüfungsinhalts und der Bewertungsmaßstäbe zum Bestehen der Prüfung, die Bestimmungen

zur Dokumentation des Prüfungsergebnisses sowie die Regelung zur Anerkennung einer anderswo erworbenen DGV-Platzreife im Sinne von Ziffer 5.).

5. Das DGV-Mitglied erklärt, dass es bei Aufnahme neuer Mitglieder / Abschluss neuer Spielrechtsverträge eine anderswo ordnungsgemäß erlangte und entsprechend nachgewiesene DGV-Platzreife, die nicht älter als zwei Jahre ist, als Platzerlaubnis anerkennt.

6. Der DGV gestattet dem DGV-Mitglied, zur Organisation und Durchführung der DGV-Platzreife für das DGV-Mitglied auch Dritte (z. B. Golfprofessionals) zu beauftragen. Soll der Dritte auch selbst die Rechte aus Ziffer 1. in Anspruch nehmen (z. B. Verwendung des Logos oder Aufdruck des Titels „DGV-Platzreife“ auf einer Broschüre der selbstständigen Golfschule auf der Golfanlage des DGV-Mitglieds), setzt dies zusätzlich den vorherigen Abschluss einer Vereinbarung des DGV mit dem Dritten voraus. Diese wird vom DGV nur dann abgeschlossen, wenn der Dritte seinerseits insbesondere die unbedingte Einhaltung der Prüfungskriterien verspricht und gilt nur solange, wie auch eine Lizenzvereinbarung mit dem zugehörigen DGV-Mitglied besteht und nur solange der Dritte anstelle des DGV-Mitglieds auf der Golfanlage die PE-Prüfungen organisiert / abhält. Jeder Verstoß gegen die Lizenzvereinbarung durch den Dritten wird dem DGV-Mitglied wie ein eigener Verstoß zugerechnet. Ein Dritter darf nur beauftragt werden / ein Dritter erhält eine Lizenz nur, wenn und solange er nicht bereits mit anderen lizenzierten DGV-Mitgliedern bei der DGV-Platzreife zusammenarbeitet.

7.3 PE-Regelung für Kinder

Der DGV fördert den Golfsport besonders auch für Kinder. Um Kindern (bis zwölf Jahre) einen altersorientierten Einstieg in den Golfsport zu ermöglichen, ist der DGV deshalb auch an einer kindgerechten Platzerlaubnis interessiert. Diese sollte sich an den speziellen Bedürfnissen und Befähigungen der Kinder orientieren, wobei einschlägige sportwissenschaftliche Erkenntnisse berücksichtigt werden sollen. Auch das Regelverständnis sollte kindgerecht gefördert werden, der offizielle Regeltext ist für Kinder oft unverständlich. So empfiehlt der DGV allen Mitgliedern dringend, als Platzerlaubnisregelung das DGV-Kindergolfabzeichen in Gold zu übernehmen. Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Kindergolfabzeichens in Gold sollte die Erteilung der Platzerlaubnis (siehe DGV-Vorgabensystem, Ziffer 3.11).

Die von Kindern mit Vorgaben der Klassen 5 und 6 im Wettspiel zu spielenden Abschlüsse sollten nicht nur im Interesse einer guten Spielgeschwindigkeit sondern auch zur besseren Motivation der Spieler möglichst weit vorne liegen.

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Course-Rating

Ein Course-Rating ist die Bewertung der Schwierigkeit eines Golfplatzes nach dem von der USGA lizenzierten USGA-Course-Rating-System. Diese einheitliche Platzbewertung bildet die Grundlage für die Umrechnung der Vorgabe eines Spielers in die auf dem jeweiligen Platz gültige Spielvorgabe.

Die folgenden Ausführungen enthalten Klarstellungen, ergänzende Beschreibungen und Auslegungen der meisten Vorgabenbestimmungen, die so vom DGV angewendet und umgesetzt werden.

Obwohl die Regelungen dieses Spiel- und Wettspielhandbuchs zunächst nicht verbindlich sind, erlangen die folgenden Hinweise dadurch, dass sie die verbandskonforme und regelmäßige Auslegung der Vorgabenbestimmungen darstellen, verbindlichen Charakter.

Alle DGV-Mitglieder sind deshalb an das EGA-Vorgabensystem unter Einbeziehung folgender Regelungen gebunden:

8.1 EINZELHEITEN ZU DEN GRUNDLAGEN DES EGA-VORGABENSYSTEMS, COURSE-RATING UND SLOPE; GERECHTE VORGABEN IM GOLFSPORT

Werden im Sport üblicherweise die absoluten Ergebnisse gemessen, so vergleicht man im Amateurgolf überwiegend relative Ergebnisse miteinander. Seinen Wettspielergebnissen entsprechend wird jedem Spieler eine bestimmte Anzahl von Schlägen zuerkannt (Vorgabe), die er über das Ergebnis des Spitzenspielers hinaus machen darf. Vom tatsächlich gespielten Bruttoergebnis wird diese Vorgabe für das Nettoergebnis abgezogen. Eine relative Leistungsverbesserung führt zu einer angemessenen Herabsetzung der Vorgabe und wird ggf. als Sieg belohnt.

Dieses einzigartige System, unterschiedliche Leistungen von Golfamateuren vergleichbar zu machen, ist aber nur dann gerecht und liefert wirklich vergleichbare Ergebnisse, wenn alle Vorgaben auf einheitlicher Grundlage festgelegt werden. Dabei muss die Vorgabe einerseits dem Können des Spielers und andererseits der Schwierigkeit des Platzes entsprechen.

Unter diesem Aspekt wurde das Vorgabensystem in den 70er- und 80er-Jahren durch die United States Golf Association (USGA) in zwei Richtungen bearbeitet. Dabei wurden folgende Probleme behandelt:

Die analytische Bewertung der Erschwernisse eines Golfplatzes

Während unsere Vorfahren nur die Länge der einfach gebauten Spielbahnen ihrer Plätze als Maßstab für deren Schwierigkeit betrachteten (Par, 1870), wurde später – als Folge gewachsener Ansprüche an Golfplätze und fortgeschrittenen Könnens der Golfplatzarchitekten – auch der Einfluss von Hindernissen und sonstigen Erschwernissen auf das Spielergebnis immer bedeutsamer. Spielbahnen mit gleichem Par können heute sehr unterschiedliche Herausforderungen darstellen: So lässt sich eine breite, flache, windgeschützte Spielbahn ebenso vorstellen wie eine solche mit Schrägen, hohem Rough, Wasser, Bunkern und steifem Gegenwind.

Beide Probleme wurden im USGA-Course-Rating- und Slope-Vorgabensystem weitgehend gelöst:

8.1.1 Vorbemerkung

Das von der USGA erarbeitete Platzbewertungsverfahren beruht auf folgenden Grundlagen:

- einer umfassenden Analyse der Schläge von Scratch- und Bogey-Spielern beiderlei Geschlechts nach Länge und Genauigkeit sowie auf dem Bewertungsansatz, inwieweit Erschwernisse auf einer Spielbahn unter Berücksichtigung der Schlagmuster für die jeweilige Spielerkategorie ins Spiel kommen,
- der Bewertung von Faktoren, die dazu führen, dass sich ein Platz wesentlich länger oder kürzer spielt, als es seiner vermessenen Länge entspricht (effektive Spiellänge), und
- der Ermittlung von mathematischen Abhängigkeiten zwischen Course-Rating (Schlagzahl des Scratch-Spielers), Bogey-Rating (Schlagzahl des Bogey-Spielers) und Slope-Rating.

Nachfolgend werden einige Einzelheiten des Systems und seiner Verfahrensschritte dargestellt, soweit der DGV durch die USGA als Lizenzgeber dazu legitimiert ist.

Die Broschüren „USGA Course Rating System Manual“ und „USGA Course Rating System Guide“, die die volle Information enthalten, sind nur den Fachleuten der autorisierten Golfverbände zugänglich.

8.1.2 Definitionen zum USGA-Course-Rating

Scratch-Spieler

Der Scratch-Golfer ist ein Amateurspieler, der auf jedem Golfplatz jederzeit eine Spielvorgabe 0 spielen kann. Sein Abschlag ist durchschnittlich 229 m lang, und er erreicht auf einer Spielbahn von 430 m das Grün mit zwei Schlägen.

Die Scratch-Golferin ist eine Amateurspielerin, die auf jedem Golfplatz jederzeit eine Spielvorgabe 0 spielen kann. Ihr Abschlag beträgt durchschnittlich 192 m, und sie erreicht auf einer Spielbahn von 366 m das Grün mit zwei Schlägen.

Course-Rating-Wert

Der Course-Rating-Wert ist die Kennzahl für die Spielschwierigkeit eines Platzes für Scratch-Golfer unter normalen Platz- und Witterungsbedingungen. Er wird in Schlägen ausgedrückt und auf eine Stelle hinter dem Komma angegeben. Die Basis bildet die Länge und andere Erschwernisse, sofern diese das Spiel eines Scratch-Golfers beeinflussen. Golfplätze in Deutschland werden durch ausgebildete Course-Rater des DGV bewertet. Bemerkung: Die Längenbewertung und der Course-Rating-Wert sollten nicht mit Par verwechselt werden. Par ist kein genaues Maß für die Spielschwierigkeit eines Golfplatzes. Zwei Golfplätze können zwar denselben Par-Wert haben, werden sich ggf. aber im Course-Rating und der Längenbewertung stark unterscheiden.

Bogey-Spieler

Der Bogey-Spieler hat eine Vorgabe von 17,5 bis 22,4. Sein Abschlag ist durchschnittlich 183 m lang, und er erreicht auf einer Spielbahn von 338 m das Grün mit zwei Schlägen. Die Bogey-Spielerin hat eine Vorgabe von 21,5 bis 26,4. Ihr Abschlag beträgt durchschnittlich 137 m, und sie erreicht auf einer Spielbahn von 256 m das Grün mit zwei Schlägen.

Bogey-Rating

Das Bogey-Rating kennzeichnet die Spielschwierigkeit eines Platzes für den Bogey-Golfer unter normalen Platz- und Witterungsbedingungen. Es basiert auf der gemessenen Länge, der effektiven Spiellänge und den Erschwernissen, sofern diese das Spiel des Bogey-Golfers beeinflussen. Das Bogey-Rating entspricht dem durchschnittlichen Ergebnis eines Bogey-Golfers, das dieser unter normalen Spielbedingungen in der Hälfte seiner Runden erzielt. Das Bogey-Rating wird nicht veröffentlicht, da es nicht als in dieser Form angewandt wird. Es wird nur dazu benötigt, zusammen mit dem Course-Rating-Wert den Slope-Wert zu berechnen.

Slope-Wert

Der Slope-Wert setzt das Course-Rating und das Bogey-Rating zueinander ins Verhältnis und dient dazu, die Vorgaben im Verlauf der Umrechnung zu Spielvorgaben umzurechnen. Für Herren gilt die Formel: $(\text{Bogey-Rating} - \text{Course-Rating}) * 5,381 = \text{Slope-Wert}$, bei Damen ist es $(\text{Bogey-Rating} - \text{Course-Rating}) * 4,24 = \text{Slope-Wert}$. Alle Vorgaben sind auf einem Platz mit einem Basis-Slope-Wert von 113 festgesetzt worden. Dies ist kein Durchschnittswert, sondern nur eine Ausgangsbasis, von der aus die Spielvorgabe berechnet wird. Der niedrigste theoretische Slope-Wert beträgt 55 und der höchste 155.

Spielbedingungen während der Saison

Das Course-Rating sollte die Bedingungen widerspiegeln, die während der Saison, wenn die meisten Runden gespielt werden, als normal gelten.

Golfregeln

Das Course-Rating basiert auf der Annahme, dass die Golfregeln eingehalten werden. Etwaige Platzregeln müssen mit den Golfregeln im Einklang stehen.

8.1.3 Course-Rating-Verfahren

Ermittlung der effektiven Spiellänge

An jeder Spielbahn bewertet das Rating-Team vier Faktoren, die sich auf die Spiellänge des Platzes auswirken: Ausrollen, Höhenunterschiede, erzwungenes Vorlegen und vorherrschender Wind. Der Einfluss dieser Faktoren sowie der Höhe des Platzes über dem Meeresspiegel insgesamt wird in Länge umgewandelt, die entweder zur gemessenen Länge addiert oder von dieser subtrahiert wird. Das Ergebnis ist die effektive Spiellänge, die wiederum in die Formeln zur Ermittlung der Scratch- bzw. Bogey-Längenbewertung einfließt.

- Ausrollen
Nicht bewässerte, dünn bewachsene Spielbahnen und bergab führende Landezonen lassen den Ball weiter rollen als die normalen 23 m beim Spiel der Herren oder 18 m beim Spiel der Damen. Bewässerte, saftige Spielbahnen oder ansteigende Landezonen bewirken, dass der Ball weniger als 23 (18) m rollt.
- Höhenunterschiede
Spielbahnen, die vom Abschlag zum Grün ansteigen, spielen sich länger als solche, die vom Abschlag zum Grün bergab verlaufen.
- Erzwungenes Vorlegen
Spielbahnen, die z. B. vor der normalen Abschlags-Landezone abknicken, zwingen den Spieler, den Ball kürzer als bei einem vollen Abschlag zu halten. Dasselbe trifft zu, wenn sich ein Hindernis, wie z. B. Wasser, in der Abschlags-Landezone befindet.
- Vorherrschender Wind
Stärke und Richtung von vorherrschendem Wind wirken sich auf die Spielschwierigkeit des Golfplatzes aus. Hauptsächlich Plätze in der Küstenregion oder in der Gegend von Windkraftanlagen qualifizieren sich für diese Anpassungen, während eine bewaldete Gegend eher windgeschützt sein wird.
- Höhe über Meeresspiegel
Der Ball fliegt in größeren Höhen weiter. Die Längenbewertung eines Platzes in über 600 m Höhe wird nach unten korrigiert.

Erschwernisfaktoren

Das Rating-Team bewertet zehn Erschwernisfaktoren auf einer Skala von 0 bis 10, nachdem es deren Einfluss auf das Spiel von Scratch- und Bogey-Golfen auf jeder Spielbahn getrennt überprüft hat. Anschließend werden alle für den einzelnen Erschwernisfaktor ermittelten Werte addiert und mit einem Gewichtungsfaktor multipliziert, der die relative Bedeutung der einzelnen Erschwernisse kennzeichnet. Die Summe aller gewichteten Erschwernisfaktoren wird in die Formeln für Scratch und Bogey eingesetzt und dann in Schlagzahlen umgewandelt. Diese Schlagzahlen, die sowohl positiv als auch negativ sein können, werden zur Längenbewertung addiert, um das Course-Rating und das Bogey-Rating zu ermitteln.

Die Hindernisse werden wie folgt ausgewertet:

- Geländebeschaffenheit: die Schwierigkeit der Standposition in den Landezonen und eventuelle Höhenunterschiede zwischen Landezonen und dem Grün;
- Fairway: die effektive Breite der Landezone, die durch Dogleg, Bäume oder durch Schrägen der Spielbahn vermindert werden kann;
- Grünanspiel: die Größe, Härte, Form und Schräge des Grüns im Verhältnis zur Länge des Annäherungsschlags;
- Rettungsschläge und Rough: das Vorhandensein von Rough und anderen Erschwernisfaktoren in und um die Landezonen und um das Grün sowie die Schwierigkeit nachfolgender Befreiungsschläge;
- Bunker: das Vorhandensein von Bunkern in und um die Landezonen und um das Grün;
- Aus / Extremes Rough: die Existenz von Aus in und um die Landezonen und um das Grün oder das Vorhandensein von extremem Rough, das in seiner Auswirkung ähnlich ist wie Aus;
- Wasserhindernisse: die Existenz von Wasserhindernissen, vor allem in und um die Landezonen und um das Grün;
- Bäume: die strategische Platzierung, der Umfang, die Höhe und Dichte von Bäumen zusammen mit der Wahrscheinlichkeit einer Befreiung aus den Bäumen heraus;
- Grünoberfläche: die Grünkonturen sowie die übliche Geschwindigkeit der Puttfläche;
- Psychologische Aspekte: die mentale Wirkung einer Kombination verschieden großer Erschwernisse im Zielbereich auf den Spieler.

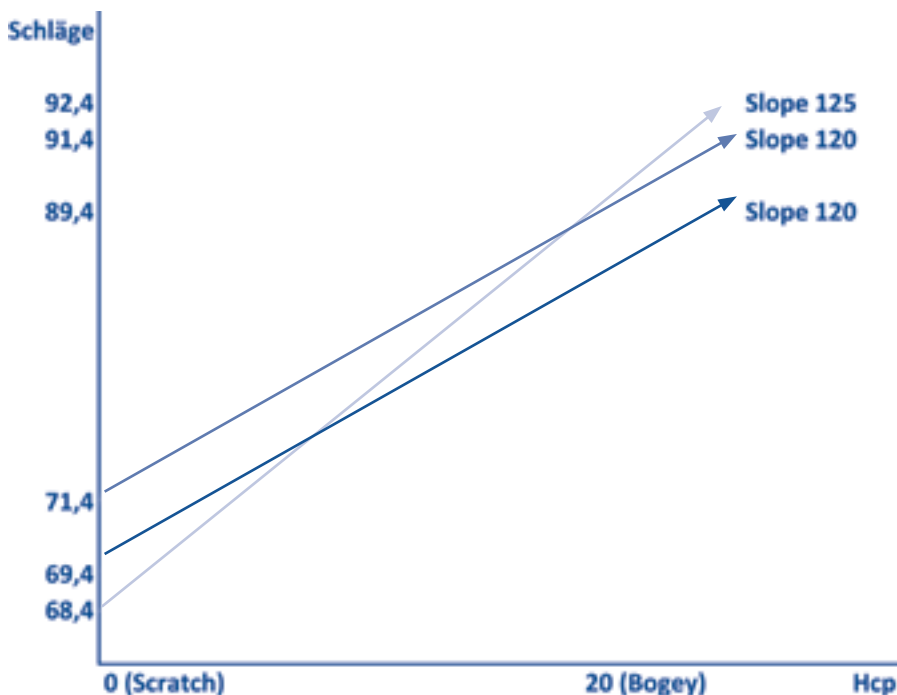
Slope-Wert

Der Slope-Wert drückt die Schwierigkeit eines Golfplatzes für einen „Bogey-Golfer“ (Bogey-Rating-Wert) im Verhältnis zur Schwierigkeit des Platzes für einen „Scratch-Golfer“ (Course-Rating-Wert) aus.

Der Slope-Wert ermittelt sich durch den Vergleich zweier Werte, dem Wert der durchschnittlich zu erwartenden Schlagzahl eines Bogey-Golfers (Bogey-Rating) und dem Wert der durchschnittlich zu erwartenden Schlagzahl eines Scratch-Golfers (Course-Rating). Beide Werte werden ins Verhältnis gesetzt.

Der Slope-Wert ist somit eine relative Zahl und gibt nicht die generelle Schwierigkeit eines Golfplatzes wieder. Ein Golfplatz mit Slope 120 (siehe Grafik) kann sowohl für den Scratch-Golfer wie auch für den Bogey-Golfer unterschiedlich schwer sein. Der Wert „120“ drückt jeweils nur das Verhältnis der Schwierigkeit für Scratch- und Bogey-Golfer auf dem einen Platz aus und dient nicht dem Vergleich zweier Plätze.

Der Platz mit Slope 125 hingegen spielt sich für Scratch-Golfer leichter als der graue und der schwarze Platz, für Bogey-Golfer jedoch schwerer als die beiden anderen Plätze.



Der Slope-Wert wird neben dem Course-Rating-Wert benötigt, um die jeweilige Spielvorgabe eines Golfers auf dem zu spielenden Golfplatz zu berechnen. Der Slope-Wert wird benötigt, um die für Scratch- und Bogey-Golfer ermittelten durchschnittlichen Schlagzahlen des zu spielenden Platzes auch auf Spielpotenziale projizieren zu können, die

weder Scratch- noch Bogey-Golfer sind, sodass auch für diese Golfer eine Spielvorgabe ermittelt werden kann.

8.1.4 Änderungen am Platz

Bei geplanten oder durch Naturereignisse entstandenen Veränderungen des Platzes kann durch eine Rückfrage beim DGV schnell geklärt werden, ob eine Veränderung der Course-Rating-Werte notwendig ist.

8.2 COURSE RATING UND PAR

8.2.1 Die Bedeutung des Par

Par ist das Spielergebnis, das von einem Scratch-Golfer auf dem betreffenden Loch erwartet wird. Zu Grunde zu legen ist fehlerloses Spiel unter gewöhnlichen Spielbedingungen und die Annahme, dass zwei Schläge auf dem Grün gemacht werden.

Im EGA-Vorgabensystem gelten zunächst feste Par-Grenzen (siehe EGA-Vorgabensystem Ziffer 2.5.3). Wird man mit diesen festen Längen-Grenzen der Spielschwierigkeit eines Lochs nicht gerecht, so kann eine gewünschte Abweichung beim DGV beantragt werden. Dies gilt beispielsweise für ein Loch der Länge eines Par 4, das jedoch wegen der vorhandenen Spielschwierigkeiten (z. B. extremer Anstieg des Geländes) von einem Scratch-Golfer nicht mit zwei Schlägen erreicht werden kann oder auch für ein Par 5, das wegen großen Gefälles oder der Möglichkeit abzukürzen von guten Spielern mit zwei Schlägen erreicht wird. Gleiches gilt für die Grenze von Par 3 zu Par 4. Als Entscheidungsgrundlage für die Festsetzung des Pars werden die Längen und die Daten des Course Ratings zu Grunde gelegt.

Da das Par nicht genau definiert ist, versteht es sich von selbst, dass eine Spielbahn, von unterschiedlichen

Abschlägen gespielt, unterschiedliche Par-Werte haben kann. Entsprechend kann ein bestimmtes Loch für Damen ein anderes Par haben als für Herren. Obwohl in jedem System die empfohlenen Längen für Par 3-, 4- oder Par-5-Löcher wichtige Bandbreiten enthalten, gibt es Plätze, auf denen sich das Par einer Spielbahn von Abschlag zu Abschlag ändert.

8.2.2 Ausgleich von unterschiedlichem Course Rating oder Par

Lässt sich eine gemeinsame Wettspielwertung beim Spiel eines unterschiedlichen Pars bzw. Course Ratings durch die Teilnehmer eines Wettspiels nicht vermeiden oder ist sie sogar gewünscht, gilt zunächst folgende Faustformel:

Um Chancengleichheit zu wahren, ist in Brutto-Wettbewerben beim Spiel von Abschlägen mit unterschiedlichen Course-Rating-Werten innerhalb einer Wertung der Unterschied im Course Rating der Teilnehmer auszugleichen („CR-Ausgleich“).

Unterschiedliche CR-Werte bzw. unterschiedliche Pars sind ausschließlich dann auszugleichen, wenn sich Spieler in gemeinsamer Wertung auf Basis unterschiedlicher CR-Werte oder Pars um gemeinsame Preise bewerben.

Beispiel 1: Spielen z.B. im Herrengolf alle Spieler von den gelben Abschlügen, gibt es keine Unterschiede im Course Rating und demnach muss kein Ausgleich erfolgen.

Beispiel 2: Möchte man in einem Monatsteller, in dem die Damen von roten Abschlügen und die Herren von gelben Abschlügen spielen, den Course Rating-Ausgleich vermeiden, muss man eine getrennte Bruttowertung für Damen und Herren einführen.

Beispiel 3: Spielen im Seniorengolf Spieler sowohl von den gelben, blauen und roten Abschlügen, muss ein Course Rating-Ausgleich erfolgen, es sei denn, in der Ausschreibung wird festgelegt, dass der Bruttopreis nur von Spielern gewonnen werden kann, die von den gelben Abschlügen spielen.

Ausgleich bei unterschiedlichem Course Rating

In der Nettowertung:

Im Netto sind evtl. unterschiedliche CR-Werte schon in der Formel zur Errechnung der DGV-Spielvorgabe enthalten. Ein weiterer Ausgleich ist deshalb nicht erforderlich. Dies gilt für alle Spiele.

In der Bruttowertung:

Im Brutto müssen unterschiedliche CR-Werte innerhalb einer gemeinsamen Wertung berücksichtigt werden, da sie Ausdruck des Spiels auf unterschiedlich schweren Plätzen sind. Dies gilt im Brutto für alle Spielformen, der Ausgleich wird jedoch unterschiedlich gehandhabt:

– Zählspiel

Der CR-Ausgleich wird durchgeführt, in dem die Ergebnisse in „Schlägen über CR“ dargestellt werden.

Beispiel: Ein Wettspiel wird auf verschiedenen Abschlügen mit den CR-Werten 72,7; 70,5 und 73,2 ausgetragen.

Folgende Ergebnisdarstellung ergibt sich daraus:

Spieler 1 / 81 Schläge – CR 72,7 = 8,3 Schläge über CR

Spieler 2 / 80 Schläge – CR 70,5 = 9,5 Schläge über CR

Spieler 3 / 81 Schläge – CR 73,2 = 7,8 Schläge über CR

In Relation zum CR-Wert der Plätze hat Spieler 3 mit 7,8 Schlägen über CR am besten gespielt, danach Spieler

1 und zuletzt Spieler 2.

– Stableford oder „Gegen Par“

Ähnliches wie in dem o. g. Beispiel für Zählspiele gilt in einer Brutto-Stableford-Wertung oder der Brutto-Wertung Gegen Par. Herr B erhält dort für die Brutto-Wettspielwertung (nicht die Vorgabenberechnung) einen „CR-Ausgleichsschlag“, den er auf dem schwierigsten Loch (als „Strich“ auf der Zählkarte) zugeteilt bekommt. Nur, wenn der Spieler auf diesem Loch auch in der Nettowertung Punkte erspielt, wird der Ausgleichsschlag auf sein Bruttoergebnis angerechnet.

– Lochspiele

Theoretisch kann in Lochspielen genau wie in der Stableford-Wertung der Ausgleichsschlag auf einem bestimmten Loch gegeben werden. Da sich aber hiermit der Stand des Lochspiels entscheidend ändern kann, indem die geringe Differenz von z. B. durchschnittlich 1/18 CR-Schlag je Loch auf einem Loch kumuliert wird, empfiehlt es sich, in Lochspielen möglichst von Abschlägen mit einem ähnlichen CR-Wert zu spielen und keinen weiteren Ausgleich in Form von Schlägen vorzunehmen.

Beispiel: Ein Platz hat von den weißen Abschlägen einen CR-Wert 72,5, von den schwarzen Abschlägen einen CR-Wert 74,5 und von den roten Abschlägen einen CR-Wert 72,3. Um ein Brutto-Lochspiel mit gemischten Teilnehmern unter möglichst gleichen Bedingungen zu spielen, empfiehlt sich die Wahl der weißen und roten Abschläge.

Ausgleich bei unterschiedlichem Par

In der Nettowertung

Par ist kein Maß für die Schwierigkeit eines Platzes, sodass ein höheres oder niedrigeres Par eines Spielers gegenüber einem anderen Spieler zu keiner Wettbewerbsverzerrung führen darf. Da die Formel, mit der die Spielvorgaben berechnet werden, jedoch die ggf. unterschiedlichen Pars der Plätze ausgleicht, ist hier kein weiterer Handlungsbedarf.

In der Bruttowertung

– Zählspiel oder Lochspiel

Da das Par kein Maß für die Schwierigkeit des Platzes ist, sind (nach erfolgtem CR-Ausgleich) keine weiteren

Ausgleichsmaßnahmen erforderlich. Im Lochspiel werden Ergebnisse eines Lochs mit unterschiedlichem Par für

Damen und Herren auf Basis der gespielten Schläge entschieden.

– Stableford und „Gegen Par“

Diese Spiele beruhen auf einem am Par orientierten Punktsystem. Das Par ist aber kein Maß für die Schwierigkeit

eines Platzes. Evtl. Ungleichbehandlungen sind deshalb bei der Austragung von o. g. Spielen auf einem Platz mit unterschiedlichem Par nicht zu vermeiden, es sei denn, durch getrennte Wertungen.

Die genannten Verfahren gelten sinngemäß auch für Vierer.

Ausschreibung

„CR-Ausgleich“ betrifft ausschließlich die Wettspielwertung, nicht jedoch die Vorgabenwirksamkeit. Die Ausschreibung sollte einen evtl. Ausgleich erwähnen, um die Spieler nicht bei der Siegerehrung damit zu „überraschen“.

Abschnitt 9.

Anleitung zur Vermessung von Golfplätzen

Da die Länge der Spielbahnen auch unter dem Course-Rating-System (CRS) das wichtigste Bewertungskriterium für einen Golfplatz darstellt, ist die korrekte Vermessung der Spielbahnen eine unverzichtbar notwendige Voraussetzung für die Platzbewertung. Sie ist gleichermaßen bedeutsam, um sowohl die spielwirksame Länge als auch die Lage der Hindernisse und Erschwernisse in den Landezonen zu beurteilen.

Die exakte Vermessung einer Spielbahn erfordert ordnungsgemäßes Setzen der Messpunkte (Vermarkungsplatten) auf den Zählspielabschlägen, die eindeutige Bestimmung der Fairway-Knickpunkte (Dogleg-Punkte) und die genaue Ermittlung der Grünmitte.

Das EGA-Vorgabensystem sieht vordere, mittlere und hintere Abschläge in sechs verschiedenen Farben vor. Hierdurch wird die Möglichkeit geschaffen, einen Golfplatz in jeweils mehrere verschiedenen Längen für Damen bzw. Herren zu spielen. Der Abschlag, von dem die überwiegende Anzahl Wettspiele gespielt wird, ist der gelb bzw. rot zu kennzeichnende Abschlag. Sind zusätzlich weitere Abschläge vorhanden, werden diese ihrer Lage entsprechend farblich als hintere bzw. vordere Abschläge markiert. Hintere Abschläge ermöglichen einen langen Platz für besondere Meisterschaften, vordere Abschläge erleichtern das Spiel für schwächere Spieler.

Um stets die richtigen Course-Rating- und Slope-Werte zu gewährleisten, ist die nach CRS vermessene Länge jeder Spielbahn möglichst auf den Meter genau konstant zu halten, wobei die Witterung berücksichtigt werden darf / soll. So ist es bei außergewöhnlich trockenem Platz angebracht, die Abschlagmarkierungen auf den Par-4- und Par-5-Löchern nach hinten zu setzen und die Par-3-Löcher (auf denen der Roll keine Rolle spielt) zu verkürzen, um nicht mehr als 100 Meter von der vermessenen Länge abzuweichen. Umgekehrt sollte bei besonders nassen Platzverhältnissen verfahren werden.

Durch diese Anleitung soll eine einheitliche Vorgehensweise bei der Vermessung und Bewertung von Golfplätzen sichergestellt werden.

Anleitung zur Vermessung von Golfplätzen nach dem CRS

Die exakt vermessene Länge der Spielbahnen ist der wichtigste Faktor im Rahmen der Golfplatzbewertung nach dem CRS. Der DGV gibt daher seinen Mitgliedern nachfolgend die Art der Vermessung vor.

9.1 MESSPUNKT

9.1.1

Messpunkt ist der durch eine unveränderbar angebrachte, sichtbare Markierung bestimmte Punkt, von dem aus die Länge einer Spielbahn vermessen wird. Dieser Messpunkt muss sich rechts auf dem Zählspielabschlag befinden und die Mitte zwischen dem hinteren und vorderen Ende des Zählspielabschlags kennzeichnen.

9.1.2

Auf den Messpunkten müssen Vermarkungsplatten angebracht werden, die die Lochlänge in Metern sowie die Aufschrift „Course-Rating“ tragen und entsprechend der Farbregelung des EGA-Vorgabensystems eingefärbt sind.

Abschlag	Farbe	Rating möglich für	
Meisterschaftsabschläge	schwarz	Herren	erst ab 6.300 Meter zzgl. weiß
Hintere Abschläge	weiß	Herren	
Hintere Standardabschläge	gelb	Damen / Herren	(Damen nur bis 5.800 Meter)
Mittlere Abschläge	blau	Damen / Herren	
Vordere Standardabschläge	rot	Damen / Herren	
Vordere Abschläge	orange	Damen / Herren	
Grüne Abschläge	grün	Damen / Herren	(vorrangig für Kinder – bis ca. 3.300 Meter)

Vermarkungsplatten inkl. der Beschriftung sind im Golfplatz-Zubehörhandel erhältlich.

9.1.3

Für jeden vorhandenen Zählspielabschlag muss ein Messpunkt vorhanden sein.

9.1.4

Die Vermarkungen, die nach Angaben des Vermessungsteams vor der Vermessung gesetzt werden müssen, sind vom DGV-Mitglied über den Golfplatzzubehörhandel zu bestellen. Nach erfolgter Vermessung muss das DGV-Mitglied die Deckplatten der Messpunkte in der jeweiligen Farbe mit der dazugehörigen Länge bestellen. Diese Teile sind ebenfalls im Golfplatzzubehörhandel erhältlich.

Es wird dringend empfohlen, die Deckplatten der Messpunkte durch den Vermesser setzen zu lassen, um hierbei Irrtümer zu vermeiden.

9.2 MESSVERFAHREN UND PROTOKOLLIERUNG

Die Bahnen werden auf elektro-optischem Weg vermessen. Hierbei wird die direkte schräge Entfernung zwischen dem Messgerät und dem Zielpunkt (Reflektor) erfasst und auf die horizontale Strecke reduziert. Gleichzeitig wird die Höhendifferenz zwischen

Messgerät und Zielpunkt (Reflektor) bestimmt.

Die Vermessung sollte durch fachkundige Personen mit professionellen Geräten durchgeführt werden. Es ist anschließend für jede vermessene Abschlagfarbe ein vollständiges „DGV-Course-Rating / Golfplatz-Vermessungsprotokoll“ anzulegen.

Anmerkung: Die Messgenauigkeit des Geräts muss unter ± 1 dm pro 1.000 m liegen. Einzelne Teilstrecken werden auf 0,1 Meter genau vermessen. Die gesamte Lochlänge (die Summe der Teilstrecken) wird auf den vollen Meter auf- oder abgerundet (z. B. $234,5 \text{ m} = 235 \text{ m}$; $312,4 \text{ m} = 312 \text{ m}$).

9.3 VORGEHENSWEISE BEI DER LÄNGENERMITTLUNG

Nach den Richtlinien des Course-Rating-Systems muss jede Spielbahn horizontal von den festen Messpunkten an den Abschlägen entlang der vom Architekten geplanten Spiellinie bis zur Mitte des Grüns vermessen werden. Diese offiziellen Längenangaben sind auf der Zählkarte zu verwenden.

9.3.1

Die Mitte eines Grüns ergibt sich aus der Halbierung der Linie, die bei der Längenvermessung durch die optische Mitte des Grüns führt.

9.3.2 Par-3-Loch / Gerades Par-4-Loch

Ein Par-3-Loch wird vom hinteren Rand zu den auf Messpunkten auf den Abschlägen aufgestellten Reflektoren vermessen. Anschließend wird die Entfernung zum vorderen Rand des Grüns gemessen und die so halbe gemessene Grünlänge von den Strecken zu den Messpunkten abgezogen. Es ergibt sich daraus die vermessene Länge des Lochs.

Anmerkung: Es ist zu beachten, dass das Messgerät auf der Fairway-Achse steht und die Tangenten zur Bestimmung der Grünlänge rechtwinklig auf die Fairway-Achse gelegt werden.

9.3.3 Dogleg

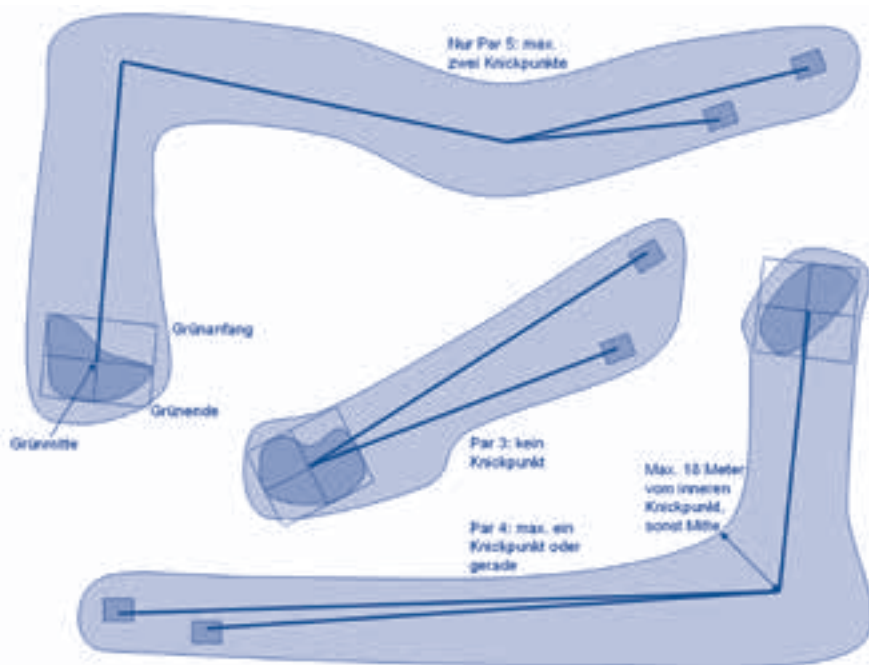
Bei einer geknickten Spielbahn wird vom Knickpunkt (Ellenbogen) aus vermessen. Dieser Punkt sollte durch festen Bezug zu einem unveränderbaren Objekt (Bunkerante, Baum, Sprinkler etc.) auch später wieder zu finden sein.

Es wird jeweils vom Knickpunkt aus zu jedem festen Messpunkt auf den Abschlägen gemessen. Es folgen die Messungen zu den vorderen und hinteren Kanten des Grüns, um den Abstand zum Zentrum des Grüns zu ermitteln. Die Teilstrecken vom Abschlag zum Knickpunkt und vom Knickpunkt zur Grünmitte werden dann addiert. Damit ist die Länge des Lochs für jeden Abschlag bestimmt.

9.3.4 Doppel-Dogleg

Ein doppeltes Dogleg wird vermessen, indem man zunächst vorhandene Knickpunkte (Doglegs) identifiziert, die sich auf der vom Architekten geplanten Spiellinie befinden. Hierzu können die Pläne des Architekten, Abschlagtafeln, Birdie-Books etc. herangezogen werden. Anschließend wird vom 1. Knickpunkt zu den festen Messpunkten auf den Abschlägen (1. Teilstrecke) gemessen, danach die Entfernung vom 1. zum evtl. vorhandenen 2. Knickpunkt (2. Teilstrecke) und abschließend die Strecke vom 2. Knickpunkt zur Grünmitte (3. Teilstrecke). Liegen keine Knickpunkte vor, so empfiehlt es sich, die Teilstrecken von der Längen- und Breitenmitte der Spielbahn aus zu messen.

Hinweis: Nur Par-5-Löcher können mehr als einen Knickpunkt haben. Bei Par-4-Löchern hat der Scratch-Golfer keine zweite Landezone, sondern spielt mit dem zweiten Schlag das Grün an. Nur, wenn ihm dies nicht möglich ist, darf ein zweiter Knickpunkt festgelegt werden.



9.4 ERKLÄRUNGEN

Zur Korrektur der spielwirksamen Länge ist die Höhendifferenz zwischen Abschlag und Grün mit einer Genauigkeit von $\pm 0,1\text{m}$ zu messen.

9.4.1 Fairway-Knickpunkt (Dogleg)

Im Allgemeinen wird der Knickpunkt eines Fairways durch die vom Architekten vorgegebene Spiellinie definiert. Im Rahmen des CRS ist der Knickpunkt eines Fairways folgendermaßen zu bestimmen:

An den Knickpunkten der vom Architekten vorgegebenen Spiellinie wird eine gerade Linie vom inneren zum äußeren Knickpunkt gezogen. Der für das Course-Rating wesentliche Knickpunkt ist die Mitte dieser Linie, maximal jedoch ein Punkt 18 Meter vom inneren Knickpunkt.

9.5 ANORDNUNG DER FESTEN MESSPUNKTE AN DEN ABSCHLÄGEN

Der Standardabschlag ist der Abschlag, von dem die überwiegende Anzahl der vorgabenwirksamen Wettspiele gespielt wird.

Ein Platz muss mindestens über „rote“ und „gelbe“ Standardabschläge verfügen, die in Ausnahmefällen auch denselben Messpunkt aufweisen können, der dann rot / gelb gekennzeichnet werden muss.

Grundsätzlich sollen auch an den vorderen und hinteren Abschlägen die Messpunkte in der Mitte des Abschlags angebracht werden.

9.6 VERMARKUNGSPLATTEN (MESSPUNKTE)

Die Vermarkungsplatten müssen eine Größe von mindestens 12 x 12 cm haben. Sie haben die Farbe des Abschlags (gelb, oder rot usw.) und tragen sowohl die Längenangabe des Lochs in Metern und die Aufschrift „DGV-Course-Rating“.

9.7 GOLFPLATZ-VERMESSUNGSPROTOKOLL

Eine Excel-Vorlage für ein Vermessungsprotokoll ist online im DGV-Infoservice erhältlich.

Um bei folgenden Überprüfungen möglichst viele Platzinformationen zur Verfügung zu haben, müssen auf dem Golfplatz-Vermessungsprotokoll (Damen bzw. Herren) neben den Spalten für die Distanzen der einzelnen Teilstrecken auch die Spalten für weitere Daten ausgefüllt werden, die bei der Vermessung anfallen.

Erklärungen zu den Spalten:

Par 3, Par 4 oder Par 5 ohne Dogleg: Es wird die direkt gemessene Länge vom Abschlag bis zur Grünmitte eingetragen; dies ist zugleich auch die Gesamtlänge des Lochs.

Par 4 / 5, 1. Teilstrecke: Es wird die Entfernung vom Abschlag zum 1. Dogleg-Knickpunkt eingetragen.

Par 4 / 5, 2. Teilstrecke: Es wird an einem Par 4 die Entfernung vom Dogleg-Knickpunkt bis zur Grünmitte, an einem Par 5 die Distanz vom 1. zum evtl. vorhandenen 2. Dogleg-Knickpunkt eingetragen, ansonsten die Distanz vom 1. Dogleg-Knickpunkt bis zur Grünmitte.

Par 5, 3. Teilstrecke: Distanz vom evtl. vorhandenen 2. Dogleg-Knickpunkt bis zur Grünmitte.

Grünlänge: Grüntiefe auf der Spiellinie von Grünanfang bis Grünende unter Berücksichtigung der zur Spiellinie rechtwinkligen Tangenten an das Grün.

Höhendifferenz Abschlag / Grün: Vorzeichen für erhöhte Grüns (plus), für tiefer gelegene (minus).

Position der Messpunkte: Hier ist die entsprechende Spalte anzukreuzen.

Länge Abschlag: Gesamtlänge des Zählspielabschlags der jeweiligen Farbe.

Abschnitt 10.

Datenschutz, DGV-Intranet und Spielbetrieb

10.1 DATENSCHUTZ IM SPIEL- UND WETTSPIELBETRIEB

Der Golfsport ist auch ein besonders datenintensiver Sport. So erfordert schon die Vorgabenverwaltung eine Fülle von Vorgängen, die eine Datenverarbeitung erforderlich machen. Hinzu kommen die von Golfanlagen häufig für ihre Mitglieder bzw. Spielberechtigten erbrachten Serviceangebote (z. B. das Veröffentlichen von Start- und Ergebnislisten im Internet). Auch dies führt zu weiteren Formen der Datenverarbeitung. Für die Verarbeitung von personenbezogenen Daten bedarf es einer Rechtsgrundlage im Sinne des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG). Ein Verein oder Unternehmen darf personenbezogene Daten folglich nur dann verarbeiten oder nutzen, wenn die Verarbeitung an einen konkreten Verwendungszweck gebunden und durch eine gesetzliche Regelung gestattet ist oder für die eine persönliche Einwilligung des Betroffenen vorliegt. Eine Mehrfachnutzung von erhobenen Daten für einen anderen als den angegebenen, konkreten Verwendungszweck ist nicht zulässig. Insbesondere wird dringend davon abgeraten, Daten mit Personenbezug ohne eine geeignete Rechtsgrundlage an Dritte (z.B. Partnerunternehmen oder sonstige Dienstleister) weiter zu geben.

Im Folgenden wird aufgezeigt, welche Maßnahmen zum Schutz personenbezogener Daten in Zusammenhang mit dem Spiel- und Wettspielbetrieb getroffen werden sollten.

Veröffentlichung von Start- und Ergebnislisten im Clubhaus

Soweit es um Informationen geht, die in engem Zusammenhang mit dem Verein oder Unternehmen stehen, ist die Mitteilung von Mitglieder- bzw. Nutzerdaten zulässig, wenn dem keine überwiegenden schutzwürdigen Interessen der Mitglieder bzw. Spielberechtigten entgegenstehen (§ 28 Abs. 1 Satz 1 Nr. 2 BDSG). Der Veröffentlichung von Start- und Ergebnislisten im Clubhaus stehen keine überwiegend schutzwürdigen Interessen der Mitglieder/Spielberechtigten entgegen, soweit der Ort der Veröffentlichung kein öffentlich zugänglicher Bereich ist. Dies dient unmittelbar der Verwirklichung des Vereins- bzw. Unternehmenszwecks und gehört damit zum unverzichtbaren Kernbereich der Sportausübung. Der Vereinszweck bzw. Unternehmenszweck sowie die Verwendung von personenbezogenen Daten sollten entsprechend in einer Vereinssatzung bzw. den AGBs definiert sein.

Veröffentlichung von EGA-Vorgaben im Clubhaus

Um die jeweilige EGA-Vorgabe nachweisen zu können, gibt der Vorgabenausschuss des DGV-Mitglieds die EGA-Vorgaben aller Heimatclubmitglieder ständig an gut sichtbarer Stelle bekannt (siehe Ziffer 3.4.3 des EGA-Vorgabensystems). Auch diese Veröffentlichung steht in engem Zusammenhang mit dem Vereins- bzw. Unternehmenszweck und bildet letztlich eine Grundlage für einen mit den Regularien konformen, vorgaben-

wirksamen Spielbetrieb. Überwiegende schutzwürdige Interessen des Einzelnen stehen der Veröffentlichung im Allgemeinen nicht entgegen, so dass diese zulässig ist. Es ist jedoch wichtig, dass die Liste der EGA-Vorgabe neben dem Namen des Spielers nicht zusätzliche personenbezogene Angaben enthält. Generell gilt nämlich der Grundsatz der „Datensparsamkeit“: Nur die für einen Verarbeitungszweck tatsächlich erforderlichen Daten dürfen auch verarbeitet bzw. veröffentlicht werden. Zudem können Daten wie z. B. Mitgliedsnummer/Service Nummer eines Mitglieds evtl. einen Zugangscode zu geschützten Bereichen im Internet darstellen.

Veröffentlichung von Start- und Ergebnislisten im Internet

Die Abwicklung des Spiel- und Wettspielbetriebs gehört zum Kernbereich des Vereinslebens bzw. Sportbetriebs auf der Golfanlage. Die serviceorientierte, zukunftsweisende Abwicklung des Spielbetriebs über das Internet ist nicht generell unzulässig. Wegen der mit dem Internet verbundenen Risiken (weltweiter Abruf von Daten ist möglich) ist jedoch stets sicherzustellen, dass der Zugriff insbesondere auf eine Startliste über das Internet nur für Betroffene möglich ist. Deshalb muss ein passwortgeschützter Zugang durch ein individuelles, personen-bezogenes Passwort-System geschaffen werden. So kann nur der Betroffene auf seine Startzeiten zugreifen, ggf. auch noch auf die der Partner seiner Spielergruppe. Diese Beschränkung erscheint unumgänglich, da die Startliste sensible Daten enthält, nämlich u. a. die Startzeiten einzelner Personen und damit deren voraussichtlicher Aufenthaltsort zu einem bestimmten Zeitpunkt, die gleichzeitig deren Abwesenheit von zu Hause dokumentiert. Über die Veröffentlichung im Internet sowie den passwortgeschützten Zugang zu Startlisten sollte der Betroffene vorab informiert werden (z. B. durch Hinweis in der Rahmenausschreibung oder auf der Meldeliste; siehe unten). Mit der Annahme der Ausschreibungsbedingungen liegt somit eine Einwilligung zu der Veröffentlichung vor.

Die allgemeine Veröffentlichung von Ergebnislisten im Internet dient dem Vereinszweck im Sinne der Ausübung des Golfsports. Falls keine überwiegend schutzwürdigen Interessen der Mitglieder/Spielberechtigten entgegen stehen, ist die Veröffentlichung von Ergebnislisten im Internet zulässig. Es sollte jedoch auch hierzu bereits bei der Datenerhebung, also der Meldung zum Wettspiel und evtl. auch in der Rahmenausschreibung, deutlich darauf hingewiesen werden, dass die Ergebnisliste im Internet veröffentlicht wird. Widerspricht ein Betroffener der Veröffentlichung seiner Daten in einer Ergebnisliste ausdrücklich, so muss sein Name im Internet unkenntlich gemacht werden. Der DGV hat für an das DGV-Intranet angeschlossene DGV-Mitglieder technisch sichergestellt, dass bei der Darstellung von Wettspielergebnissen der Name derjenigen Spieler durchgängig anonymisiert werden kann, die einer Veröffentlichung generell, ggf. auch erst nach Abschluss des Wettspiels, widersprechen.

Der Heimatclub eines Spielers kann dazu über das Intranet-Informationssystem (IIS) das jeweilige Mitglied/den jeweiligen Spielberechtigten aufrufen und durch Aktivierung der

Funktion „anonymisierte Ergebnisdarstellung“ dem Widerspruch Rechnung tragen. Es wird dann an Stelle des Namens auf sämtlichen Ergebnislisten nur „N. N.“ angezeigt. Wichtig dabei ist, dass der betroffene Spieler vom Wettspielausrichter vollständig, d. h. insbesondere mit der richtigen Mitgliedsnummer, erfasst wird. Nur so kann die eindeutige Zuordnung und damit die Anonymisierung erfolgen.

Übermittlung von Wettspielergebnissen an das DGV-Intranet

An das Intranet des DGV angeschlossene DGV-Mitglieder melden die für die Wettspielabwicklung und Vorgabenverwaltung erforderlichen personenbezogenen Daten ihrer eigenen Mitglieder oder Spielberechtigten bzw. von Gästen nach Wettspielende an den Server des DGV-Intranets, welcher diese Daten im 24/7-Betrieb für die weitere Verarbeitung bereitstellt. Dort können die Daten vom jeweiligen Heimatclub des betroffenen Spielers und vom Spieler selbst (im Internet per mygolf.de) abgerufen werden. Der Spieler kann in mygolf.de insbesondere seine Vorgabenhistorie und seine aktuelle DGV-Stammvorgabe abrufen. Bei dieser Datenübermittlung handelt es sich um eine Datenverarbeitung, unmittelbar dem Vereins- oder Unternehmenszweck (Förderung und Ausübung des Golfsports) dient und daher zulässig ist. Eine Datenabfrage ist nur durch den Heimatclub oder den Betroffenen selbst über seine Zugangsberechtigung (Name und Mitgliedsnummer/Service Nummer bzw. Passwort) möglich. Überwiegende schutzwürdige Belange des Mitglieds/Spielberechtigten sind vor diesem Hintergrund allgemein nicht erkennbar. Die Rechtsgrundlage ergibt sich aus den Regelungen zur Datenverarbeitung in den AMR des DGV sowie der jeweiligen Satzung bzw. den AGB der DGV-Mitglieder.

Wahrung der Bestimmungen des Datenschutzes

Es empfiehlt sich, bereits im Aufnahmeantrag bei Begründung der Mitgliedschaft im Verein oder im Spielrechtsvertrag die Erhebung, Verarbeitung und Nutzung personenbezogener Daten der Mitglieder bzw. Golfspieler für Vereins-/Unternehmenszwecke gemäß den Bestimmungen des BDSG zu erläutern. Eine entsprechende Klausel könnte wie folgt lauten:

„Die Erhebung, Verarbeitung und Nutzung meiner personenbezogenen Daten für Vereinszwecke (bei Betreibergesellschaften: Vertragsabwicklung) erfolgt gemäß den Bestimmungen des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG). Folgende Daten werden erhoben, verarbeitet bzw. genutzt: Vorname, Name, Geburtstag, Geschlecht, Anschrift, Eintrittsdatum und die Angaben im Vorgabenstammblatt [ggf. ergänzen/ streichen]. Mir ist bekannt, dass die Datenverarbeitung u. a. die allgemeine Mitgliederverwaltung, insbesondere die Abwicklung des Zahlungsverkehrs und des Spielbetriebs umfasst.“

Der „Verein e. V.“/ Die „Betreibergesellschaft“ ist dem Intranet des Deutschen Golf Verbandes e. V. (DGV) angeschlossen, über das u. a. die Bestellung des DGV-Ausweises

und die Meldung der Spielergebnisse/ Vorgaben erfolgt. Näheres regeln die Aufnahme- und Mitgliedschaftsrichtlinien des DGV, dort Ziff. 7, die ich im Clubsekretariat und im Internet unter www.golf.de/publish/dgv-services/dgv/verbandsordnung einsehen kann. Die in Ziff. 7 AMR genannten und in der beigegeführten Übersicht dargestellten, personenbezogenen Daten werden an den DGV übermittelt und zu den dort beschriebenen Zwecken vom „Verein e. V.“/ von der „Betreibergesellschaft“ und dem DGV verarbeitet.

Darüber hinaus willige ich in die Bekanntgabe der aktuellen EGA-Vorgabe durch Ausgang (gemäß EGA-Vorgabensystem) sowie das Erstellen und die Weitergabe einer Mitgliederliste an die Vereinsmitglieder ein [ggf. streichen]. Ich habe jederzeit die Möglichkeit, vom Verein/ der Betreibergesellschaft Auskunft über die Verwendung meiner Daten zu erhalten. Meine Daten werden nach meinem Austritt aus dem Verein/ nach dem Ende des Spielrechtsvertrages, mit Ausnahme der Daten, die das Rechnungswesen betreffen (zehnjährige steuergesetzliche Aufbewahrung) und meiner Vorgabenstamblattdaten (einjährige Frist zur Wiedererkennung gem. EGA-VS) gelöscht. Mir ist bekannt, dass ich diese Einwilligung jederzeit gegenüber dem Clubsekretariat widerrufen kann.“

Unabhängig davon empfiehlt sich in Zusammenhang mit dem Spiel- und Wettspielbetrieb bei Nutzung des Internets ein Hinweis auf den Meldelisten und in der (Rahmen-) Ausschreibung:

Der Teilnehmer erklärt sich mit seiner Anmeldung zum Wettspiel mit einer Verwendung seiner personenbezogenen Daten (u. a. Name, Geschlecht, Vorgabe, Name des Heimatclubs) zur Erstellung und Veröffentlichung von Melde-, Start- und Ergebnislisten wie in Ziffern 7.3.1.5 bis 7.3.1.7 der Aufnahme- und Mitgliedschaftsrichtlinien des Deutschen Golf Verbandes e. V. (AMR) beschrieben, einverstanden. Die AMR in ihrer jeweils gültigen Fassung können im Clubsekretariat oder im Internet unter www.golf.de/publish/dgv-services/dgv/verbandsordnung eingesehen werden.

Der Veröffentlichung des Teilnehmernamens in der Ergebnisliste im Internet kann über den Heimatclub widersprochen werden; dann erscheint der Spielernamen als „N. N.“.

10.2 DGV-INTRANET UND SPIELBETRIEB

Das DGV-Intranet vernetzt die lokalen Computersysteme vor Ort zu einem elektronischen Informations- und Kommunikationssystem im deutschen Golf. Die beim jeweiligen DGV-Mitglied zur Verfügung stehenden Informationen und Daten können somit wesentlich effektiver verteilt und zugänglich gemacht werden. Was bedeutet das System für DGV-Mitglieder in der Praxis? Zum einen werden etliche Arbeitsabläufe im Sekretariat rationalisiert und damit Kosten eingespart. Der 24/7-Betrieb der DGV-Intranet-Server stellt

erforderliche Informationen permanent zur Verfügung und entlastet somit die einzelnen DGV-Mitglieder davon, einen gleichartigen Dienst für eigene Spieler und Spielberechtigte vorzuhalten. Zugleich wird die Kommunikation zwischen den einzelnen Golfclubs, den Betreibergesellschaften, den Landesgolfverbänden und dem DGV optimiert und letztlich kann das jeweilige DGV-Mitglied seinen Mitgliedern über dieses System ein umfangreiches Informations- und Serviceangebot über das „öffentliche“ Internet – insbesondere über die Plattformen www.golf.de und www.mygolf.de – offerieren.

Im Einzelnen stellt das DGV-Intranet für den Spielbetrieb bei DGV-Mitgliedern insbesondere das Vorgaben-Informationssystem, den Vorgabennachweis aus dem Internet, den automatischen Ergebnisdienst, das Bestellsystem für den DGV-Ausweis, den Austausch von Club-Stammdaten, die Übermittlung von Wettspielterminen an den Internet-Turnierkalender und die Publikation von Meldelisten, Turnier-Startzeiten und Wettspielergebnissen sowie Clubnachrichten und Greenfee-Angeboten im Internet zur Verfügung.

Gerade im Zusammenhang mit der Wettspielabwicklung bietet das DGV-Intranet sehr nützliche Funktionen. Bei chronologischer Betrachtung eines Wettspiels steht zu Beginn die Planung und Publikation des Turniers an. Die Publikation von Wettspielterminen ist häufig mit einem hohen manuellen Arbeitsaufwand verbunden. Vielfach wurden diese Termine bislang in Printmedien veröffentlicht und haben daher oft ein Aktualitätsdefizit. Mit der Anbindung an das DGV-Intranet werden Wettspieltermine bei Anlage des Turniers im Club-Verwaltungs-System an den Datenbank-Server übertragen, wodurch ein ständig aktueller Wettspielkalender gewährleistet ist, der über das Internet unter www.golf.de und www.mygolf.de abgerufen werden kann. Die Veröffentlichung des Wettspielangebots über das DGV-Intranet ermöglicht somit eine größere Flexibilität. Für das einzelne DGV-Mitglied besteht darüber hinaus via DGV-Intranet die Möglichkeit, einen eigenen Wettspielkalender auf der eigenen Homepage im Internet zu unterhalten. Durch die elektronische Veröffentlichung erreicht der austragende Golfclub bzw. Betreiber weit mehr Golfspieler und erzielt somit eine größere Aufmerksamkeit auf den eigenen Wettspielbetrieb.

In der Praxis kann das wie folgt aussehen. Der Tag des (offenen) Wettspieles naht, und eine Reihe von auswärtigen Teilnehmern hat sich hierzu nicht mehr überwiegend telefonisch sondern über www.mygolf.de und damit über das DGV-Intranet angemeldet. Hinzu kommt die Erfassung neuer Gäste, die durch den DGV-Ausweis vereinfacht wird. Schon beim Auslesen mittels Kartenleser können Basisdaten in das Club-Verwaltungs-System übernommen werden. Unter Zuhilfenahme des Vorgaben-Informationssystems (VIS) des DGV-Intranets kann anschließend die Vorgabe der so erfassten Gastteilnehmer auf den aktuellen Stand hin überprüft werden. Die Bereitstellung der Information erfolgt über den Server des DGV-Intranets. Das DGV-Mitglied hat die Verantwortung, die Vorgaben der Spieler zu ermitteln und zu führen und wird dabei durch den Einsatz lokaler Club-Verwaltungs-Systeme unterstützt, welche die Kommunikation mit dem Server des

DGV-Intranets aufrechterhalten. Über den DGV-Intranet-Server erfolgt die Auskunft zur aktuellen Vorgabe von Wettspielteilnehmern sowie die Übermittlung der Wettspielergebnisse an den jeweiligen Heimatclub. Nach jedem Wettspiel werden die durch den Heimatclub neu berechneten Vorgaben für die eigenen Mitglieder bzw. Spielberechtigten automatisch an den DGV-Intranet-Server übermittelt und für die Ermittlung von Spielvorgaben bereit gestellt. Das DGV-Intranet unterstützt die DGV-Mitglieder auch bei der Publikation von Wettspielergebnissen. Via DGV-Intranet kann für jedes im Turnierkalender eingetragene Wettspiel die entsprechende Ergebnisliste inklusive einzelner Scores veröffentlicht werden.

Neben der direkten Unterstützung im Wettspielbetrieb, die in erster Linie das Sekretariat entlastet, erweist der Vorgabennachweis aus dem Internet auch dem einzelnen Golfer einen nützlichen Dienst. Die Handicap-Abfrage im Internet unter www.golf.de/handicap oder www.mygolf.de, die an das DGV-Vorgaben-Informationssystem gekoppelt sind, dient als offizieller Vorgabennachweis. Für den einzelnen Golfer bedeutet das, dass er seine Vorgabe einschließlich der letzten zehn gespielten Ergebnisse bzw. das Vorgabenstammbblatt weltweit per Internet abrufen und mittels Webbrowser ausdrucken kann. Der zweisprachig verfasste Erklärungstext ermöglicht den weltweiten Nachweis. Das Ausdrucken des Vorgabenstammbblatts im Sekretariat des Heimatclubs ist somit nicht mehr erforderlich.

Abschnitt 11. Anpassung der Golfregeln für Golfspieler mit Behinderung

Diese stehen online unter www.golf.de/regeln zur Verfügung.

Abschnitt 12.

Vorbereitung und Pflege von Golfplätzen für das Spiel und für Wettspiele

Vorbemerkungen

Bei der Abwicklung eines Verbandswettspiels (DGV / LGV) oder anderer wichtiger Wettspiele ist der Zustand des ausgewählten Platzes einer besonders kritischen Würdigung durch Spieler, ggf. auch Presse und Zuschauern ausgesetzt. Nicht zuletzt ist sogar die Werbewirkung der Berichte von Gastmannschaften oder Gastspielern in ihren Heimatclubs über den Zustand eines Wettspielplatzes nicht zu unterschätzen. Die nachstehende Anleitung wurde vor allem entwickelt, um den Verantwortlichen bei der Vorbereitung des Platzes auf solche Wettspiele behilflich zu sein. Gleichzeitig wird hiermit eine gewisse Vereinheitlichung der Spielbedingungen bei Verbandsturnieren angestrebt, insoweit diese möglich und sinnvoll erscheint. Selbstverständlich haben jedoch auch die Clubmitglieder bei einem internen Wettspiel ein Interesse daran, einen gut vorbereiteten und einwandfrei gekennzeichneten Platz zu spielen.

Alle nachfolgend aufgeführten Pflegemaßnahmen sind nicht nur für ein bestimmtes Wettspiel entscheidend, sondern sollten grundsätzlich Bestandteil einer anspruchsvollen Platzpflege sein. Es geht also weniger darum, diese Maßnahmen überhaupt durchzuführen, sondern sie zeitlich und von ihrer Intensität so zu koordinieren, dass sie zu einem bestimmten Termin die optimale Wirkung zeigen.

Die nachstehende Anleitung bezieht sich auf Golfanlagen, die einen ausreichenden vegetativen Reifeprozess vollzogen haben, also im Allgemeinen mindestens fünf Jahre alt sind.

Der Inhalt dieser Anleitung ist angelehnt an die „Course Preparation Guidelines for Tournaments“ der PGA European Tour, an die „Guidance of Running a Competition“ des Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews, die Forderungen der aktuellen Golfregeln und des USGA Course Rating Systems. Grundsätzlich ist jede Optimierung von Platzpflegemaßnahmen wünschenswert. Bei Endrunden zu deutschen Meisterschaften oder internationalen Meisterschaften sind die Anforderungen an die Platzpflege deshalb entsprechend höher.

Soweit in Verbandsordnungen (z. B. DGV-Verbandsordnungen) oder aufgrund Einzelvereinbarungen auf das Kapitel „Vorbereitung und Pflege von Golfplätzen...“ Bezug genommen wird, sind die im Folgenden verwendeten Begriffe „empfiehlt“, „soll“ und „sollte“ als verbindlich zu verstehen, wenn nicht sachlich gerechtfertigte besondere Gründe im Einzelfall nachweisbar gegen eine Befolgung sprechen.

12.1 Die Vorbereitung des Platzes für den Wettbewerb

Nach den Kriterien des Course-Ratings wird jeder Golfplatz hinsichtlich seiner effektiven Spiellänge sowie seiner Spielschwierigkeit unter normalen Bedingungen bewertet.

Wird im späteren Wettbewerb die Länge des Platzes oder die normale Spielschwierigkeit wesentlich verändert, so verzerrt dies die Platzbewertung und somit auch die für den Platz anzuwendenden Vorgaben der teilnehmenden Spieler. Eine Längenabweichung von 20 m für Herren oder 16 m für Damen wirkt sich beispielsweise mit ca. 0,1 Schlag auf die Längenbewertung aus.

Der Vorgabenausschuss sollte sich daher um die Unterstützung durch den Platzausschuss bemühen, um die Längen und die normalen Spielschwierigkeiten auf einem konstanten Niveau zu halten, und zwar an sieben Tagen in der Woche. Das Ziel ist es, eine faire und keine trickreiche Herausforderung zu bieten.

Deshalb müssen die Wettspiel- und Platzverantwortlichen stets darauf achten, nicht nur die Längen und Spielschwierigkeiten jederzeit bei Wettspielen auf einem konstanten Niveau zu halten, sondern auch möglichst gleichmäßige und keine extremen Schnitthöhen aller Spielelemente anzustreben.

Diese Gesichtspunkte müssen bei den Bemühungen, einen Platz „optimal vorzubereiten“, unbedingt berücksichtigt werden.

12.1.1 Grüns

Die Qualität der Grüns ist von besonderer Bedeutung für das ganze Golfspiel. Feste, schnelle, tendenziell eher trockene Grüns stellen die höchsten Ansprüche an das Können bei Annäherungsschlägen und beim Putten. Zu weiche Grüns belohnen nicht den guten Schlag gegenüber einem weniger guten. Besonders beim Putten sind weiche Grüns weniger „treu“ als feste Grüns, sodass das Können nicht mehr genügend zur Entfaltung kommen kann. Auch sind bei weichen Grüns und großer Spielerzahl später startende Spieler gegenüber früh gestarteten Spielern deutlich benachteiligt, weil die Grünoberfläche durch die Trittbelastung oftmals schon starke Unebenheiten aufweist. Die Grüns sollten neben der Festigkeit auch elastisch genug sein, dass sie einen sauber ausgeführten Eisenschlag vom Fairway halten, nicht aber einen fehlerhaften und unkontrollierten Schlag aus dem Rough.

12.1.1.1 Bewässerung

Um feste Grüns zu erhalten, sind diese bedarfsgerecht, aber so selten wie irgend vertretbar zu bewässern. Wenn bewässert wird, sollte allerdings so viel verabreicht werden, dass die Rasentragschicht vollständig durchtränkt wird. Wenn der Boden regelmäßig nur oberflächlich durchfeuchtet würde, würde das Wurzelwachstum allmählich verflachen.

Eine häufige starke Bewässerung in der Absicht, dadurch ein besseres Halten der Grüns zu erreichen, ist nicht nur aus den o. a. spieltechnischen Gründen unerwünscht, sondern

verhindert auch den lebenswichtigen Gasaustausch des Bodens und ist daher unbedingt zu vermeiden. Als Faustregel für das Bewässern gilt: so selten wie möglich, aber dann durchdringend.

Die Frage, wie häufig solche Mengen einzuregnen sind, hängt von zu vielen Faktoren ab, als dass sie pauschal beantwortet werden könnte: von der Drain-Fähigkeit und Wasserspeicherkapazität der Rasentragschicht, von Temperatur und Luftfeuchtigkeit, von der Intensität der Ventilation bei besonders windexponierten Grüns, vom hauptbestandsbildenden Rasentyp usw. Jeder Greenkeeper sollte daher die bodenphysikalischen Eigenschaften „seiner“ Grüns kennen. Voraussetzung hierfür sind spezifische Analysen der Rasentragschicht durch ein Prüflabor für Sportplatzbau.

12.1.1.2 Vertikalschnitt

Grüns werden üblicherweise während der Wettspielsaison mehrfach mit einem Vertikalschnitt behandelt, jedoch nicht in der Woche vor einem wichtigen Wettspiel. Unter Vertikalschnitt versteht man das oberflächliche Durchschneiden der Vegetations- und Filzschicht bis maximal 1 mm tief in den Boden, nicht dagegen das Tiefschlitten mit Schneideeinheiten, die einige cm senkrecht in die Rasentragschicht eindringen.

Es sollte möglichst jeweils nacheinander längs und quer vertikutiert werden. Anschließend muss gemäht werden, um das lose Filzmaterial und aufgerichtete Ausläufer des Grases zu beseitigen.

12.1.1.3 Aerifizieren

Falls vor einem wichtigen Turnier eine Aerifizierung vorgenommen werden soll, muss diese so rechtzeitig vorher durchgeführt werden, dass bis zum Turnierbeginn die dabei entstandenen Löcher vollständig zugewachsen sind oder die Auswirkungen dieser Arbeiten das Spiel nicht unüblich beeinträchtigen. Insbesondere vor Turnieren zu Beginn der Vegetationsperiode sollte eine Aerifizierung nach Möglichkeit unterbleiben.

Sollte es dennoch zwingend erforderlich sein, ist die Spielleitung des Wettspiels frühzeitig und unverzüglich vorab zu informieren, da so schnell wie möglich darüber zu entscheiden ist, ob eine Wettspielausrichtung unter diesen Bedingungen ausnahmsweise dennoch in Betracht kommt oder eine Verlegung des Wettspiels erforderlich wird.

Falls aerifiziert wird, muss anschließend unbedingt genügend Sand aufgebracht und sorgfältig in die Löcher eingeschleppt werden. Die Körnung und Menge des Sandes, die Größe und der Abstand der Aerifizierungslöcher, die Witterung (Nässe) und die zum Einschleppen des Sandes gewählten Geräte entscheiden hierbei darüber, wie stark und wie lange diese Arbeiten den Spielbetrieb anschließend beeinträchtigen.

12.1.1.4 Topdressing mit Pflegesand

In den letzten sechs Wochen vor einem wichtigen Turnier sollten die Grüns mehrfach dünn besandet werden, um Unregelmäßigkeiten der Oberfläche einzuebnen und um die Grüns schnell zu machen. Dabei sollte nach Möglichkeit gewaschener Quarzsand verwendet werden. Sehr wichtig ist die richtige Körnung: $< 1 \text{ mm}$. Die empfohlene Menge beträgt 0,2 bis max. 0,8 l / m² je Besandungsvorgang.

12.1.1.5 Schnittfrequenz und Schnitthöhe

Falls aus bestimmten Gründen (Saisonbeginn, Aerifizieren) noch nicht erfolgt, sollten spätestens eine Woche vor einem wichtigen Turnier, besser drei bis vier Wochen vorher, die Grüns schrittweise wieder auf die gewünschte Höhe heruntergeschnitten werden. Dieser Tiefschnitt sollte danach täglich wiederholt werden, ggf. zweimal nacheinander, einmal in Längs- und einmal in Querrichtung, um die gewünschte „Schnelligkeit“ der Grüns für das Wettspiel zu erzielen. Eine bestimmte Schnitthöhe kann hier nicht empfohlen werden, da die Ballrollentfernung auf einem Grün nicht nur von der Schnitthöhe abhängt, sondern auch von der Gleichmäßigkeit des Graswuchses und der Oberfläche, der Härte des Bodens und der Grassorte. Die Ballrollentfernung soll bei einem Club- oder Verbandswettspiel nicht signifikant anders eingestellt werden als dies im Course-Rating erfasst wurde, da sich sonst die Rating-Werte ändern können. Nach Rücksprache mit dem DGV und einer evtl. notwendigen zeitweiligen Anpassung der Course-Rating-Werte spricht jedoch nichts dagegen, die Grüns kurzfristig wesentlich schneller zu machen.

Auf Grüns mit unregelmäßigem oder verfilztem Graswuchs sollte regelmäßig, jedoch auf jeden Fall vor einer Absenkung der Schnitthöhe, das unregelmäßig wachsende Gras durch Bürsten oder Groomer aufgerichtet werden. Es ist wünschenswert, die Grüns am Tag eines größeren Wettspiels täglich zweimal zu schneiden und dabei die Schnittrichtung jeweils um 90° zu drehen. Der erste Schnitt kann in Abstimmung mit der Spielleitung ggf. auch schon am späteren Abend des Vortags erfolgen.

Für den täglichen Spielbetrieb und die „alltäglichen Wettspiele“ wird manchmal eine andere Schnitthöhe vorgesehen sein als für bedeutende Wettspiele. Hierbei ist es erforderlich, dass bereits am Tag vor dem Wettspiel die Grüns auf die Höhe geschnitten werden, die am Wettspieltag eingestellt wird. Die Spieler müssen die Gelegenheit haben, den Platz so kennen zu lernen, wie er am Wettspieltag gepflegt werden soll. Nur so ist eine angemessene Vorbereitung auf das Spiel möglich, was am Wettspieltag auch zu schnellerem Spiel auf den Grüns führen wird. Letztlich ist es auch eine Frage des Fairplay, die Spieler zum Wettspiel nicht vor Situationen zu stellen, deren Bewältigung sie vorher nicht üben konnten.

Für Deutsche Meisterschaften ist eine Ballrollentfernung (Stimpfmetermessung) von mindestens 2,80 Meter erwünscht. Bei großer Nässe können die tatsächlich erreichten Werte

jedoch auch davon abweichen. Abhängig von der Machbarkeit wird auch eine schnellere Grüngeschwindigkeit (bis zu Geschwindigkeiten in der Größenordnung über 3 Meter) gern gesehen. Die Absprache hierzu erfolgt mit der Spielleitung. Alle Grüns sollten sich einheitlich putten, deshalb müssen sie weitgehend den gleichen Stimpfmeterwert aufweisen.

12.1.1.6 Übungsgrüns

Übungsgrüns müssen dieselben Eigenschaften und Puttqualitäten aufweisen und genauso gepflegt werden wie die Grüns auf dem Platz, insbesondere genauso oft und niedrig geschnitten werden. Hier gilt, dass das Übungsgrün morgens vor einem Wettspiel als erstes gemäht wird, damit die Spieler vor der Runde die Situation üben können, die sie auf dem Platz vorfinden werden. Unterschiedliche Bedingungen auf dem Übungsgrün und den Grüns auf dem Platz führen dazu, dass die Spieler verunsichert werden und sich zusätzliche Zeit zum Putten nehmen.

Die vorgeschriebenen Übungsflächen sollten überprüft werden. Wo eine Übungsfläche außerhalb der Fläche eines Wettspielplatzes nicht zur Verfügung steht, sollte die Spielleitung eine Fläche bestimmen, wo Spieler an jedem Tag eines Wettspiels üben dürfen. Im Regelfall sollte die Spielleitung an keinem Tag eines Zählwettspiels das Spielen auf einem bzw. auf ein Grün oder aus einem Hindernis des Wettspielplatzes gestatten.

Es empfiehlt sich, eventuelle Platzarbeiten (wie z. B. Mähen) zwischen den Runden eines Wettspiels vorzubereiten, wobei zu gewährleisten ist, dass die Spielbedingungen für alle Bewerber eines Zählspiels in einer bestimmten Runde stets gleich sind.

12.1.1.7 Vorsorge gegen Pfützen

Wenn die Möglichkeit besteht, dass sich auf den Grüns nach starkem Regen bzw. Gewittergüssen Pfützen bilden, die zu Verzögerungen im Spielablauf oder Spielunterbrechung führen könnten, sollten generell für Wettspiele sog. „Abzieher“ oder „Walzen / Rollen“ zum Entfernen des Wassers bereitgehalten werden. Wichtig: Ein Einsatz dieser Geräte während eines Wettspiels darf nur auf ausdrückliche Weisung der Spielleitung erfolgen. Bei Pfützen in Bunkern sollte Vorsorge getroffen werden, das Wasser weitgehend abzupumpen, wenn es morgens vor dem Wettspiel ein Problem darstellt.

12.1.2 Abschläge

12.1.2.1 Zeitweilige Sperre für Wettspiele

Der Teil der Abschläge, die während des Turniers benutzt werden sollen, sollte rechtzeitig geschont werden, sodass zum Wettspiel in diesen Bereichen keine Schäden durch Divots zu finden sind. Dies gilt besonders für Par-3-Löcher mit kleinen Abschlagsflächen. Ggf. kann die entsprechende Fläche auch noch an den Übungstagen vor möglicher Benutzung geschützt werden z. B. durch quer gespannte Leinen, Drähte o. ä. Die Abschlagsflächen sollten auch von störenden Ästen, Hecken und Ähnlichem frei geschnitten werden.

12.1.2.2 Beseitigung von Unebenheiten

Unebenheiten, insbesondere Divots, werden am besten mit einem stark sandhaltigen Bodengemisch, dem entsprechender Rasensamen zugefügt wurde, eingeebnet. Idealerweise geschieht dies bei einem Wettspiel über mehrere Tage täglich nach dem Ende der Runde.

12.1.2.3 Absanden aufgeweichter Flächen

Sofern nach einer Regenperiode zur Befestigung des Bodens erforderlich, sollten aufgeweichte Flächen gegebenenfalls mehrfach kräftig gesandet werden (Körnung 0 bis 2 mm).

12.1.2.4 Absperrung

Die seitlichen und hinteren Begrenzungen sollten nach Möglichkeit durch Ketten o. ä. abgesperrt werden, um ein Betreten durch Zuschauer und Befahren mit Caddie-Wagen zu verhindern.

12.1.2.5 Schnittfrequenz und Schnitthöhe

Die Abschläge sollten mit Beginn der Wettspielperiode mindestens alle zwei Tage gemäht werden; Schnitthöhe: max. 8 bis 10 mm. Diese Werte können in Abhängigkeit von der Qualität des Aufbaus der Abschläge auch nach oben abweichen.

12.1.2.6 Driving-Range

Die gleichen vorgenannten Pflegemaßnahmen sollten auch für die Abschläge der Driving Range angewendet werden. Auch hier ist es ratsam, die zum Abschlagen vorgesehenen Bereiche mit Seilen zu markieren, sodass den Spielern durch Versetzen dieser Abgrenzungen täglich ein frisches Stück Rasen zum Üben angeboten werden kann. Es ist üblich und bei guten Spielern schwingtechnisch unvermeidbar, dass beim Üben der Rasen beschädigt wird. Es wäre nicht richtig, deshalb das Üben vom Rasen zu untersagen, denn nur dort können gute Spieler die Schläge üben, die sie auf der Runde spielen müssen.

12.1.2.7 Abschlagmarkierungen

Schon während der Übungsstunden sollten alle Abschlagmarkierungen von Abschlägen, die während des Wettspiels nicht genutzt werden, entfernt werden, um Spieler nicht zu irritieren. Auch sollten die Spieler Gelegenheit erhalten, den Platz schon in seiner „Wettspiellänge“ zu spielen. Es besteht sonst die Gefahr, dass die Spieler Etikette widrig auf den Bereichen des Abschlages üben, die sie für das Wettspiel für vorgesehen halten.

Messpunkte

Es muss regelmäßig überprüft werden, ob die Messpunkte auf allen Abschlägen vorhanden sind. Diese sind der Ausgangspunkt für das Setzen der Abschlagmarkierungen und zudem eine Voraussetzung für vorgebenwirksames Spiel.

Zählspielabschlag

Zu unterscheiden sind das Abschlagsbauwerk und der „Abschlag“ im Sinne der Golfregeln. Auf einem Abschlagsbauwerk können sich ein oder mehrere entsprechend markierte „Zählspielabschläge“ befinden.

Abschlag im Sinne der Golfregeln

Nach der Erklärung „Abschlag“ in den Golfregeln ist der Abschlag eine rechteckige Fläche, zwei Schlägerlängen tief, deren Vorder- und Seitenbegrenzungen durch die Außenseiten von zwei Abschlagmarkierungen bezeichnet werden. Innerhalb dieses Bereichs muss der Spieler seinen Ball abschlagen. Beim Setzen der Abschlagmarkierungen im Sinne der Golfregeln ist deshalb darauf zu achten, dass dem Spieler ein Bereich von mindestens zwei Schlägerlängen Tiefe und selbst bei Ausnutzen dieses Bereichs noch genügend Raum zum Aufschwung verbleibt. Unabhängig von der Breite eines Abschlagsbauwerks empfiehlt es sich, die Abschlagmarkierungen, innerhalb derer das Spiel an dem jeweiligen Loch beginnt, maximal 6 m auseinander zu setzen, da dann für den Spieler noch deutlich die Ausrichtung der (fiktiven) Abschlaglinie erkennbar ist. Unabhängig davon ist ohnehin stets darauf zu achten, dass die Abschlagmarkierungen rechtwinklig zur idealen Spiellinie gesetzt werden, da sich Spieler unwillkürlich an diesen Markierungen ausrichten. Falsch gesetzte Abschlagmarkierungen führen zu mehr in die falsche Richtung geschlagenen Bällen und unnötigen Suchzeiten auf den betreffenden Löchern.

Versetzen der Abschlagmarkierungen

Bei Wettspielen über mehrere Tage sollte dafür gesorgt werden, dass immer wieder ein intaktes Stück der möglichen Abschlagsfläche als Wettspielabschlag genutzt werden kann. Insbesondere auf Par-3-Löchern, auf denen mit Eisen abgeschlagen wird, erscheint ein Versetzen der Abschlagmarkierungen an jedem Wettspieltag unverzichtbar. Hier

kann Platz gespart werden, indem die Abschlagmarkierungen nicht über die ganze Breite des Abschlags gesetzt werden, sondern nur 3-6 Meter auseinander auf eine Seite des Abschlags. Der Bereich nebenan ist dann für den nächsten Tag noch verfügbar.

Beim Versetzen der Abschlagmarkierungen auf Par 3 Löchern sollte stets auf die Fahnenposition am betroffenen Loch geachtet werden. Bei großen Wettspielen setzt die Spielleitung die Markierungen. Die Position aller Abschlagmarkierungen wird mit Sprühpunkten (ein Punkt am ersten Tag, zwei Punkte am zweiten Tag usw.) an der äußeren vorderen Ecke der Abschlagmarkierungen gekennzeichnet. So kann bei Verlust oder versehentlichem Versetzen einer Markierung das Spiel von den Spielern anhand des Sprühpunktes fortgesetzt werden.

Sind verschiedene Abschläge vorhanden, so ist es unumgänglich, dass aus der Ausschreibung und/oder deutlich sichtbaren Bekanntmachungen (z. B. Vermerk auf den Zählkarten) hervorgeht, von welchen Abschlägen gespielt wird. Es empfiehlt sich, wenn möglich, alle nicht genutzten Abschlagmarkierungen zu entfernen, um versehentliche Verwechslungen zu vermeiden. Die Lochnummer muss am Abschlag des Lochs kenntlich sein. Ist von bestimmten Löchern der Weg zum nächsten Abschlag nicht ohne weiteres ersichtlich und nehmen überwiegende Gäste an dem Wettbewerb teil, so sollte für Wegweiser gesorgt werden oder an den beiden zu verwechselnden Abschlägen die Nummer des jeweiligen Loches noch einmal auf den Boden gesprüht werden.

12.1.3 Fairways

Die Spielbahnen der einzelnen Löcher sollten pflegetechnisch so gestaltet werden, dass beide Spielfaktoren „Genauigkeit“ und „Länge“ der Schläge ausreichend berücksichtigt werden. So ist z. B. ein 20 m breites Fairway auf einem kurzen Par-4-Loch ausreichend. An einem langen Par-4-Loch sollte das Fairway aber breiter sein, um der größeren Streuung bei einem langen Schlag gerecht zu werden. Diese Maße der Fairway-Breite werden jedoch von der Golfanlage vor dem Course-Rating des Platzes festgelegt und können nicht ohne Meldung an den DGV verändert werden, da sich die Rating-Werte des Platzes hierdurch ändern können.

12.1.3.1 Vertikutieren

Die Fairways sollten möglichst nicht kurz vor einem wichtigen Wettbewerb vertikutiert werden.

12.1.3.2 Schnitffrequenz und Schnitthöhe

Für den Wettspielbetrieb – vor allem vor höherrangigen Verbandswettspielen – sollte die Schnitthöhe frühzeitig auf eine sehr niedrige Stufe eingestellt werden, bei der eine Skalierung der Rasendecke aber vermieden wird. Die Häufigkeit des Mähens richtet sich nach dem Wachstum, ein Schnitt kann täglich notwendig sein, oder auch nur alle 2-3 Tage. Erwünscht ist eine Schnitthöhe von 15 Millimeter, besser bis zu 10-12 Millimeter.

Zur Verbesserung der Mähqualität sollte regelmäßig auch quer zur üblichen Richtung gemäht werden. Auf langsame Fahrweise der Mähmaschinen sollte geachtet werden, damit die Schnittmesser nicht über die Bodenunebenheiten hinwegspringen und Inseln längeren Grases stehen bleiben. Wellen- oder treppenförmige Muster an den Grasspitzen deuten auf eine zu hohe Mähgeschwindigkeit bzw. zu langsame Messerdrehzahl hin, die den Messern keinen gleichmäßigen Schnitt erlaubt.

12.1.4 Semiroughs und Roughs

Semirough

An den Rändern der Fairways kann als Übergang zum eigentlichen Rough jeweils ein etwa 3-5 m breiter Streifen Semirough mit einer Schnitthöhe von 30 bis 50mm geschnitten werden. Die Änderung der Platzpflege in diesem Bereich beeinträchtigt jedoch die Fairway-Breiten und ist deshalb dem DGV zu einer evtl. Anpassung des Course-Ratings zu melden.

Rough

Die Höhe des Grases im eigentlichen Rough sollte mit dem Grade der Abweichung von der Spielbahn zunehmen, damit einerseits nur geringfügig verzogene Bälle mit hoher Wahrscheinlichkeit wieder gefunden werden und der Spielbetrieb nicht unnötig aufgehalten wird.

Das Rough sollte genügend Höhe haben, um ein Problem zu bereiten, sollte aber nicht so schwer sein, dass ein Spieler, der mit dem Abschlag im Rough landet, ein Wedge nehmen muss, um seinen Ball seitlich auf das Fairway herauszuschlagen. Die Strafe für das Verfehlen des Fairways sollte etwa einen halben Schlag ausmachen.

Extremes Rough

Noch weiter außerhalb des Roughs befindet sich auf vielen Plätzen das so genannte „Extreme Rough“, das je nach behördlichen Auflagen nur wenige Male im Jahr geschnitten werden darf. Es ist bei einem Wettspiel zu beachten, dass im Fall eines kürzlich erfolgten Schnitts das Schnittgut bereits wieder entfernt wurde, da die Haufen gemähten Grases die Suchzeiten stark verlängern. Es ist nicht zulässig, aus Zeitmangel oder zur unbilligen Erleichterung des Spielbetriebs das Schnittgut in den Ausgleichsflächen (Extrem-Rough) zu Boden in Ausbesserung zu erklären.

12.1.5 Bunker

12.1.5.1 Auffüllen mit frischem Sand

Das Auffüllen der Bunker mit frischem Sand kurz vor einem bedeutenden Wettspiel ist unbedingt zu unterlassen, da sich die Bälle sonst in den noch lockeren Sand einbohren. Soweit erforderlich, ist frischer Sand spätestens zwei Monate vor Beginn der Wettspielperiode einzufüllen, damit er sich hinreichend setzen kann. Bei anhaltender Trockenheit muss der Sand notfalls durch Beregnen verdichtet werden.

12.1.5.2 Vermeidung von eingebohrten Bällen

In den geeigneten Flächen der Bunker, insbesondere in den hochgezogenen Wänden, ist die Sandschicht so dünn und verfestigt zu halten, dass einem Eindringen von Bällen bestmöglich vorgebeugt wird.

12.1.5.3 Schichtstärke und Qualität des Sandes

Die Sandbedeckung sollte so beschaffen sein, dass auf dem Boden 8-12 cm, auf den ansteigenden Wänden max. 5 cm Sanddicke vorhanden ist.

Bei dem Sand sollte es sich nach Möglichkeit um scharf gewaschenen Sand (Körnung 0-2 mm) handeln, der von Lehm gesäubert ist, bessere Lagen im Bunker gewährleistet und damit bessere Spielvoraussetzungen bietet. Dies sind jedoch Empfehlungen aber keine Richtlinien, da regional die Verfügbarkeit und der Preis von entsprechendem Sand sehr unterschiedlich sein können.

12.1.5.4 Grasböschungen

In den Böschungen der Bunker wachsendes Gras sollte so kurz wie möglich geschnitten werden, da ein guter Spieler lieber aus einer ebenen Sandfläche als aus einem Hang voller Rough spielt. Idealerweise rollt ein Ball in den meisten Fällen durch die Böschung herab in den Sand.

12.1.5.5 Bunkerränder

Die Bunkerränder sollten regelmäßig geschnitten oder abgestochen werden, um eine deutlichen Grenze zwischen Sand und Gras sichtbar zu machen. Dies verbessert nicht nur das Erscheinungsbild eines gepflegten Golfplatzes, sondern es ist auch für Regelfragen unerlässlich, sicher bestimmen zu können, ob ein Ball im Bunker oder außerhalb liegt.

12.1.5.6 Harken

Es ist darauf zu achten, dass im oder in unmittelbarer Nähe des Bunkers auch eine Harke (Rechen) liegt, bei größeren Bunkern zwei bzw. mehr Harken. Es gibt keine Golfregel, die genau vorschreibt, wo die Harke abzulegen ist. Es wird vom Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews aber empfohlen, die Harke außerhalb des Bunkers möglichst dort abzulegen,

wo das Spiel am wenigsten gestört / beeinflusst wird. Für den alltäglichen Spielbetrieb hängt es sicher davon ab, ob der Bunker oder der Rasen außerhalb des Bunkers öfter durch Pflegemaschinen befahren wird: Liegt der Bunker im Semirough, das nur einmal wöchentlich gemäht wird, während die Bunker dreimal wöchentlich geharkt werden, so stört die Harke das Greenkeeping weniger, wenn sie außerhalb des Bunkers liegt. Wird außerhalb des Bunkers jedoch täglich gemäht, stört die Harke im Bunker weniger. Jeder Club sollte eine diesbezügliche Regelung treffen und bekannt machen.

Harken sollten so beschaffen sein, dass sie keine tiefen oder breiten Rillen ziehen. Harkenstandrohre oder Ablagestellen neben und in Bunkern sollten vermieden werden. Lassen sich für den normalen Spielbetrieb Standrohre für die Harken nicht vermeiden, so sollten diese vor großen Wettspielen entfernt werden, um keine Regelfälle (z. B. Umstecken des Standrohrs im Sand, während der Ball sich im Bunker befindet) zu provozieren.

12.1.5.7 Pflege

Die Pflege der Bunker sollte von Hand erfolgen, was jedoch in den seltensten Fällen zu realisieren ist. Bei Verwendung von Maschinen sind eventuelle Unregelmäßigkeiten (Reifenspuren, „Hügel“ vom Wenden der Maschine) von Hand zu nivellieren. Es sollte darauf geachtet werden, dass Maschinen beim Verlassen des Bunkers keine Schäden am Bunkerrand verursachen und keine „Schleifspuren“ von Sand hinter sich lassen, die Zweifel darüber aufkommen lassen können, wo der Bunker aufhört.

12.1.6 Vorgrüns

Die Vorgrüns sind mindestens jeden zweiten Tag (am besten täglich) regelmäßig zu mähen. Schnitthöhe: 6-12 mm.

12.2 PLATZREGELN UND PLATZKENNZEICHNUNG

Obwohl der Platz jederzeit richtig gekennzeichnet bzw. „ausgeflockt“ sein und stets über aktuelle Platzregeln verfügen muss, ist eine nochmalige sorgfältige Überprüfung der o. a. Maßnahmen besonders vor Beginn eines wichtigen Wettspiels angebracht.

Die Spielleitung sollte überprüfen, ob aufgrund besonderer Umstände (**Beispiel:** Witterungsbedingungen) die für den allgemeinen Spielbetrieb gültigen Platzregeln zu korrigieren bzw. zu ergänzen sind. Zudem ist sicherzustellen, dass die Platzregeln keine Golfregel außer Kraft setzen und mit den Grundsatzbestimmungen der Golfregeln (Anhang I der Golfregeln) vereinbar sind.

Die Platzregeln müssen allen Teilnehmern spätestens mit Beginn des Wettspiels schriftlich zur Kenntnis gelangen. Es reicht nicht aus, dass der Starter eines Wettspiels jede Spielergruppe mündlich auf eine Platzregel hinweist, wie z. B. „Heute mit Besserlegen

spielen“. Den Spielern muss ermöglicht werden, sich den verbindlichen schriftlichen Text einer Platzregel durchzulesen und sich hinterher ggf. auf einen Text zu berufen, nach dem sie sich gerichtet haben.

12.2.1. Ausgrenzen

Besonders wichtig ist es, die Ausgrenzen unter Beachtung der Kennzeichnungspflicht nach den Golfregeln zu überprüfen. Wird der Grenzverlauf durch weiße Pfähle gekennzeichnet, sollten diese etwa 1 m aus dem Boden herausragen. Kürzere Pfähle, wie sie z. B. bei Wasserhindernissen benutzt werden, sollte man nicht verwenden. Die Grenzpfähle müssen in aller Regel weithin sichtbar sein. Der Abstand zwischen zwei Pfählen sollte gering genug sein, um leicht feststellen zu können, ob ein Ball „Aus“ ist oder nicht.

Die Sichtlinie zwischen zwei Grenzpfählen darf nicht durch Büsche, Bäume o. ä. beeinträchtigt werden.

Umzäunungen können als Markierung der Platzgrenze dienen. Der obere Teil der Zaunpfähle kann ggf. auch mit weißer Farbe gekennzeichnet werden.

Unregelmäßig verlaufende Grenzen können auch durch weiße Linien definiert werden.

Generell müssen alle Mittel zur Kennzeichnung des „Aus“ in den Platzregeln genannt sein, da diese variabel sind und in den Regeln nicht verbindlich vorgeschrieben werden.

12.2.2. Grenzen von Wasserhindernissen

Die Kennzeichnung des Grenzverlaufs von „Wasserhindernissen“ und „seitlichen Wasserhindernissen“ ist mit besonderer Sorgfalt vorzunehmen.

- Wasserhindernisse: gelbe Pfähle und / oder gelbe Linien;
- seitliche Wasserhindernisse: rote Pfähle und / oder rote Linien.

Grenzverlauf

Bevor Linien oder Pfähle angebracht werden, ist zu berücksichtigen, dass der Spieler nach dem Droppen eine zumutbare Standposition findet. Da die einschlägigen Regeln bei einem Droppen aus einem Wasserhindernis keine Erleichterung im Falle einer Beeinträchtigung des Standes vorsehen, sollte die Grenze in einem Abstand verlaufen, der eine zumutbare Standposition ermöglicht, falls der Ball in der Nähe der Hindernisgrenze zum Liegen kommt.

Inselgrüns

Wasser bei sog. Inselgrüns sollte grünseitig nur dann mit roten Pfählen / Linien gekennzeichnet werden, wenn es jenseits des Wasserhindernisses keine Flächen zum Fallenlassen des Balls gibt (z. B. wegen Wald oder Aus). In allen anderen Fällen ist es einfacher, entlang der Insel eine gelbe Markierung anzubringen, da dies Diskussionen vermeidet.

Hat der Ball den Luftraum über der Insel überquert, dann dürfte der Spieler bei einer roten Markierung (seitliches Wasserhindernis) auf der Insel einen Ball weiterspielen. Dies ist in den wenigsten Fällen klar zu sehen.

Rot oder gelb?

Im Zweifel sollte ein Wasserhindernis eher als „Seitliches Wasserhindernis“ gekennzeichnet werden, wenn die Spielleitung vor der Wahl steht, gelbe oder rote Markierungen anzubringen. An seitlichen Wasserhindernissen, bei denen der Ball nicht innerhalb von zwei Schlägerlängen (nach Regel 26-1c) fallen gelassen werden kann, sollten notfalls sog. „Dropzonen“ eingerichtet und in der Platzregel bekannt gemacht werden. Es ist jedoch erfahrungsgemäß äußerst selten nötig, Dropzonen einzurichten, da es fast immer möglich ist, innerhalb von zwei Schlägerlängen eine Stelle nicht näher zum Loch zu finden, selbst wenn diese Stelle sehr schmal ist.

Die oftmals festgestellte Unsitte, wasserloses Rough oder unzugängliche Platzbereiche zum Wasserhindernis zu erklären, ist regelwidrig. Ebenso ist es nicht zulässig, einen ganzen Wald als Wasserhindernis zu kennzeichnen, nur weil innerhalb des Waldes ein kleiner Bach verläuft. Hier muss entweder der Bach allein als Wasserhindernis gekennzeichnet werden, oder entlang des Waldes eine Ausgrenze gezogen werden.

Dagegen ist es zweckmäßig, unmittelbar an Wasserhindernisse angrenzende Büsche oder Dickicht bei der Kennzeichnung mit ins Hindernis einzubeziehen, weil oftmals nur so die „berechtigten Anzeichen“ für „Ball im Wasserhindernis oder nicht“ festgestellt werden können.

12.2.3 Boden in Ausbesserung

Der wesentliche Grund zur Definition von Flächen als „Boden in Ausbesserung“ besteht darin, Erleichterung von einer schlechten Lage zu gewähren, die sich nach einem guten Schlag ergeben könnte. Es ist nicht beabsichtigt, dass die Folgen eines schlechten Schlags mit Hilfe einer solchen Erleichterung gemildert werden.

Wie lange ist eine Fläche „Boden in Ausbesserung“?

„Boden in Ausbesserung“ ist ein vorübergehender Zustand, wie der Begriff „Ausbesserung“ schon sagt. Sobald unter dem Aspekt der Platzpflege wieder verantwortet werden kann, eine Fläche von Boden in Ausbesserung im Rough wieder zum Spiel freizugeben, sollte die Kennzeichnung entfernt werden, auch wenn die Grasbedeckung noch nicht wieder perfekt ist. Auf dem Fairway kann eine Ausnahme gemacht werden, da ein Spieler hier erwarten darf, durchgängig gute Lagen vorzufinden.

Will man das Spielen in „Boden in Ausbesserung“ verbieten, so ist darauf zu achten, dass in allen Fällen ein faires Weiterspiel möglich ist, nachdem ein Spieler seinen Ball

aus dieser Fläche fallen gelassen hat. Es wäre nicht fair, den Spieler zu zwingen, aus einer mäßigen Lage in Boden in Ausbesserung am nächstgelegenen Punkt der Erleichterung in hohem Rough oder einem Busch fallen zu lassen.

Es ist nicht sinnvoll, Flächen dauerhaft zu Boden in Ausbesserung zu erklären. Sollte es sich hierbei um Bereiche handeln, die sich tatsächlich dauerhaft in einem Zustand befinden, der kein vernünftiges Spiel von diesen Flächen zulässt (z. B. der Betriebshof oder ein Materiallagerplatz), wäre bei diesen Flächen auch aus Sicherheitsgründen eine Kennzeichnung als „Aus“ angebracht.

Wo wird Boden in Ausbesserung gekennzeichnet?

Die Markierung als „Boden in Ausbesserung“ sollte auf solche Flächen beschränkt werden, die sich vernünftigerweise „im Spiel“ befinden. Im Allgemeinen sind das die Fairways und die Umgebung der Grüns, außerdem eventuell Wagenspuren, Furchen u. ä. in der Nähe des Fairway-Randes, die zu einer unspielbaren Lage führen könnten. Die Kennzeichnung soll durch blaue Pfähle oder eine durchgezogene Umrandung mit vorzugsweise weißer Farbe erfolgen. Kleinere Flächen sollten eher mit Sprühfarbe, größere mit kleinen Pfählen gekennzeichnet werden. Ist die Fläche klar zu beschreiben, so kann die Bezeichnung entfallen und in den Platzregeln ein Hinweis aufgenommen werden.

Gemäß Erklärungen zu Regel 25 gelten „zur Beseitigung angehäuften Material“ und „von Platzpflegern gemachte Löcher“ auch ohne besondere Kennzeichnung als „Boden in Ausbesserung“. Da das Vorliegen solcher Tatbestände (vor allem des ersten) nicht immer ohne weiteres für jeden eindeutig erkennbar ist, sollte in allen Zweifelsfällen eine Kennzeichnung als „Boden in Ausbesserung“ vorgenommen werden.

Mit der Bezeichnung „von Platzpflegern gemachte Löcher“ ist gewöhnlich Boden gemeint, der im Zusammenhang mit Platzpflegemaßnahmen (z. B. Beseitigung von Baumstümpfen, Aushub von Bewässerungs- oder Drainagegräben) vorübergehend aufgediggt wurde, also „Baustellen“. Die Reifenspuren eines Traktors sind dagegen keine „von Platzpflegern gemachten Löcher“, aber die Spielleitung ist berechtigt, solche Traktorspuren separat zu „Boden in Ausbesserung“ zu erklären. Ob und inwieweit sich dies empfiehlt, hängt wiederum davon ab, ob sich die Traktorspuren „im Spiel“ befinden oder nicht (s. o.). Es sollte nicht generell eine Platzregel aufgestellt werden, dass Traktorspuren „Boden in Ausbesserung“ sind, da dies einerseits bei manchen Spielern dazu führen wird, jede schlechte Lage als „Traktorspur“ auszulegen und andererseits bei dem einen oder anderen Greenkeeper keine Notwendigkeit mehr gesehen wird, diese Spuren bestmöglich zu vermeiden.

Gibt es Schonflächen auf dem Platz (z. B. Neueinsaaten, Flächen mit jungen Anpflanzungen oder „Wintergrüns“), von denen nicht gespielt werden soll, sind diese ebenfalls als

„Boden in Ausbesserung“ zu kennzeichnen. Zusätzlich muss aber in den Platzregeln der Wortlaut aufgenommen werden, dass von genau bezeichneten Flächen „nicht gespielt werden darf“ (alternativ: „dass Erleichterung genommen werden muss“), falls die Spielleitung dies wünscht. Geschieht dies nicht, hätte der Spieler selbst das Wahlrecht, Erleichterung außerhalb der Fläche zu nehmen oder aber von der Fläche zu spielen.

Es ist wichtig, den Zustand und die Kennzeichnung aller Böden in Ausbesserung zu überprüfen. Ebenso ist Klarheit darüber zu gewinnen, ob angehäuftes Material zur Beseitigung bestimmt ist und ob von Platzpflegern gemachte Löcher auf dem Platz vorhanden sind. Nach Erklärung „Boden in Ausbesserung“ in den Golfregeln gilt dies in beiden Fällen auch ohne besondere Kennzeichnung als „Boden in Ausbesserung“. In allen Zweifelsfällen sollte für Kennzeichnung als „Boden in Ausbesserung“ gesorgt werden.

Es ist auch daran zu denken, die Kennzeichnungen von Flächen zu überprüfen, für die bestimmte Platzregeln wie „Besserlegen“, „Eingebetteten Ball aufnehmen“, „Flächen zum Fallenlassen des Balls“ etc. gelten.

12.2.4 Geschützte Biotope

Ist das Spiel durch behördliche Auflagen in einer unter Naturschutz stehenden Fläche auf dem Platz untersagt, so muss dies durch eine Platzregel klargestellt werden.

Unter Naturschutz steht eine Fläche nur, wenn die zuständige Behörde durch rechtsverbindliche Auflage angeordnet hat, dass sie nicht betreten werden darf. Ein DGV-Mitglied allein ist nicht berechtigt, einer Fläche den Status eines geschützten Biotops zuzuerkennen.

In Ausnahmefällen sind Flächen unter Denkmalschutz auch sinngemäß wie ein Biotop zu behandeln, wenn ein behördliches Betretungs- und Spielverbot vorliegt. In Zweifelsfällen empfiehlt sich neben einer Klärung bei den zuständigen Behörden, welchen Status die fragliche Fläche hat auch ein Anruf beim DGV, der bei der regelkonformen Kennzeichnung ggf. eine Empfehlung geben kann.

Biotope dürfen nach Ermessen der Spielleitung als Wasserhindernis, seitliches Wasserhindernis oder Aus bezeichnet werden. In ganz seltenen Fällen, in denen das Loch anders nicht spielbar wäre, kann ein Biotop auch als „Boden in Ausbesserung“ gekennzeichnet werden. Diese gravierende Erleichterung sollte jedoch nur nach Rücksprache mit dem DGV oder dem zuständigen LGV dauerhaft angewandt werden. Voraussetzung der Bezeichnung als Wasserhindernis bzw. seitliches Wasserhindernis ist dabei, dass es sich tatsächlich um Wasserhindernisse gemäß den Erklärungen aus den Golfregeln handelt.

Geschützte Biotope müssen so gekennzeichnet sein, dass die jeweiligen Pfähle (weiß, rot, gelb, blau) mit einer grünen Spitze / Kopf versehen werden. So lässt sich klar erkennen, dass es sich bei der betreffenden Fläche zusätzlich um ein „geschütztes Biotop“ handelt, bei dem zusätzliche Auflagen (wie z. B. Betretungsverbot) gelten.

Wichtig: Der Verstoß gegen das behördliche Betretungsverbot kann nicht nach den Golfregeln / Platzregeln geahndet werden, sondern nur ggf. nach der Clubsatzung, wenn die entsprechenden Maßnahmen auch in der Clubsatzung bzw. der Haus- und Platzordnung der Golfanlage vorgesehen sind (z. B. Spielsperre). Allein das verbotene Spielen aus dem Biotop kann zu Sanktionen nach den Golfregeln führen.

12.2.5 Entfernungsmarkierungen

Es ist sinnvoll, auf den Fairways bzw. am Rande der Bahnen Entfernungsmarkierungen zum „Grünanfang“ anzubringen. Hierdurch wird das Spiel – vor allem guter Spieler – wesentlich beschleunigt. Die Ausgabe von sog. „Pin-Positions“ (Meterangaben für Position der Fahne auf dem Grün) an die Spieler ist auch nur dann sinnvoll, wenn die Spieler während des Spiels die Entfernung ihres Balls zum Grünanfang auch exakt und ohne Zeitverzug ermitteln können.

Werden Entfernungsmarkierungen angebracht (kein Muss), so sind aber die Regelungen des DGV einzuhalten. Diese sehen vor, dass an Par-4- und Par-5-Löchern in einer Entfernung von 100 m, 150 m, bei Par-5-Löchern auch 200 m vom Grünanfang entweder farbige Entfernungspunkte im Fairway oder Pfähle mit Ringen am Rand der Bahn (Semi-rough / Rough) gesetzt werden.

100 m = weißer Punkt und / oder Pfosten mit einem Ring,

150 m = roter Punkt und / oder Pfosten mit zwei Ringen,

200 m (nur Par 5) = gelber Punkt und / oder Pfosten mit drei Ringen.

Es empfiehlt sich, die jeweils gewählte Regelung bzgl. Entfernungsmarkierungen auch auf den Zählkarten unter „Hinweisen“ bekannt zu machen.

Die regelmäßige Kontrolle etwaiger vorhandener Entfernungsmarkierungen ist sinnvoll. Bei der Auswahl der Farben für Pfosten ist dringend darauf zu achten, dass diese nicht schon eine regeltechnische Bedeutung (z. B. Rot, Weiß ...) haben. Es empfiehlt sich Grün, Schwarz oder Braun. Zusätzliche Entfernungangaben, z. B. auf Sprinklerdeckeln, können durchaus sinnvoll sein. Durch Entfernungsmarkierungen, die zum Anfang (und nicht zur Mitte) des Grüns gemessen werden, ist es in solchen Fällen möglich, die genaue Distanz zur Fahne zu bestimmen.

Es sollte bekannt gegeben werden, welche Bedeutung die einzelnen Markierungselemente haben.

12.3 PFLEGEMASSNAHMEN WÄHREND DER WETTSPIELTAGE

12.3.1 Grüns

Es sollte eine Mindestgeschwindigkeit gewährleistet werden, bei der Bälle bei einer Stimpfmetermessung auf einem ebenen Grünabschnitt eine Strecke von mindestens 2,60 in „normalen“ Verbandswettspielen, aber auch 2,80 Meter bis über 3,00 Meter in Deutschen Meisterschaften und vergleichbaren Wettspielen zurücklegen.

Um dies zu erreichen, sollten die Grüns ggf. zweimal geschnitten werden, und zwar entweder nacheinander in Längs- und Querrichtung oder einmal vor und einmal nach der Turnierrunde.

Sollte Tau auf den Grüns liegen, so sollte er vor dem Grünschneiden mit einer speziellen Rute, einem Seil oder einem Schlauch entfernt werden.

Sollten die Grüns am frühen Morgen noch von leichtem Frost oder Reif befallen sein, sollte nicht gemäht werden. Die Rasenpflanzen könnten sonst leicht brechen und für längere Zeit Schäden auf den Grüns verursachen. Leichtes Beregnen kann das Ab- bzw. Auftauen der Grüns beschleunigen.

Wenn auch schwierige Lochpositionen in einem anspruchsvollen Wettspiel angebracht sein mögen, müssen extreme Positionen in Schrägungen, auf Bodenwellen, an Grünrändern und angrenzenden Hindernissen vermieden werden. Gemäß Regel 33-2b der Golfregeln sollten neue Löcher an dem Tag, an dem ein Zählwettspiel beginnt, und im Übrigen nach Ermessen der Spielleitung gesetzt werden, wobei sicherzustellen ist, dass alle Bewerber in einer bestimmten Runde alle Löcher an gleicher Stelle spielen.

Ausnahme: Ist es unmöglich, ein beschädigtes Loch so wiederherzustellen, dass es der Erklärung „Loch“ entspricht, so darf die Spielleitung in naher, gleichartiger Lage ein neues Loch setzen.

Hinweis: Geht ein und dieselbe Runde über mehr als einen Tag, ist Regel 33-2b „Anmerkung“ zu beachten.

12.3.2 Abschläge

Täglicher Schnitt auf möglichst 8 bis 10 mm.

Außer den am jeweiligen Tag benutzten Abschlagmarkierungen sind alle anderen möglichst zu entfernen.

12.3.3 Fairways

Sofern es die Boden- und Witterungsbedingungen zulassen, täglicher Schnitt auf eine sehr niedrige Schnitthöhe, möglichst ca. 10 bis 15 mm und vorzugsweise am späten Nachmittag, wenn das Gras trocken ist. Gute Spieler bevorzugen eine Lage des Balls

auf kurzem Gras, das sich dann auch weniger beim Schlag zwischen Ball und Schlagfläche legen kann.

12.3.4 Vorgrüns

Täglicher Schnitt vor Startbeginn auf ca. 6-12 mm.

12.3.5 Bunker

Tägliche Bunkerpflege vor dem Start; möglichst von Hand mit Harke.

12.4 PLATZIERUNG DER ABSCHLAGMARKIERUNGEN

12.4.1 Allgemeines

Abschlagmarkierungen sollten so ausgeglichen gesetzt werden, dass die effektive Spielänge des Platzes von Tag zu Tag in etwa gleich bleibt. In den Golfregeln (Regel 11) wird der Abschlag definiert als ein rechteckiger Bereich, der zwei Schlägerlängen Tiefe aufweist und dessen Front und Seiten durch die vorderen äußeren Ecken von zwei Markierungen begrenzt sind. Aufgrund dieser Definition sollen die Abschlagmarkierungen immer mindestens zwei Schlägerlängen vor dem hinteren Rand des Abschlagbereichs liegen.

12.4.2 Positionierung der Abschlagmarkierungen

Witterungsbedingt sollten die Abschlagmarkierungen vor oder hinter den Messpunkt gesetzt werden, sodass bei Nässe das fehlende oder verminderte Ausrollen des Balls durch nach vorne gesetzte Abschlagmarkierungen ausgeglichen wird. Bei Trockenheit gilt dies sinngemäß, nur dass die Abschlagmarkierungen dann nach hinten gesetzt werden sollten. In beiden Fällen sind die Maße von maximal 10 Meter vor oder hinter dem Messpunkt und maximal 100 Meter Abweichung auf der gesamten Runde zu beachten. Auf den Par-3-Löchern, bei denen kein Ausrollen des Abschlags auf dem Fairway ausgeglichen werden muss, kann man die Abschlagmarkierungen bei Nässe nach hinten setzen und bei Trockenheit nach vorne.

12.4.3 Ausrichten der Abschlagmarkierungen

Beim Setzen der Abschlagmarkierungen sollte beachtet werden, dass die durch sie gebildete Abschlagslinie stets rechtwinklig zur gedachten Spiellinie liegt.

Bei normalen Boden- und Witterungsbedingungen sollten die zwei Markierungen in einem Abstand von maximal ca. 6 Meter stehen; bei schlechten Bedingungen und großer Spielerzahl ggf. etwas weiter auseinander. Auf kleinen Abschlägen und Par-3-Löchern ist es durchaus ausreichend, die Abschlagmarkierungen nur 3 Meter auseinander zu setzen.

12.5 FAHNENPOSITIONEN

Viele Faktoren spielen bei der Auswahl guter Fahnenpositionen eine Rolle, wobei es jedoch das übergeordnete Ziel sein sollte, einen guten Schlag zu belohnen und einen schlechten zu bestrafen. Achten Sie bitte nach Möglichkeit auf die Einhaltung aller nachstehend genannten Gesichtspunkte:

12.5.1 Design

Entscheidende Bedeutung kommt neben dem Design des Loches, so wie es der Architekt spielen lassen wollte, dabei der Länge des Schlages zum Grün zu, sowie der Frage, wie dieser Schlag durch die voraussichtlichen Wetterbedingungen (Wind, Regen) und durch den Zustand der Grüns („hält“ es oder nicht?) beeinflusst wird. In diesem Zusammenhang empfiehlt es sich, eine Wettervorhersage des örtlichen meteorologischen Instituts einzuholen oder im Internet einschlägige Seiten mit Wetterberichten und Wetterwarnungen zu beobachten. Wenn Regen wahrscheinlich ist, sollten die Löcher nicht an Stellen gesetzt werden, wo sich Wasser sammeln könnte.

Es muss soviel Raum zwischen dem Loch und der Vorderkante des Grüns und der seitlichen Grünkante bleiben, wie es dem geforderten Schlag entspricht. Wenn das Loch z. B. einen Schlag mit einem langen Eisen oder einem Holz zum Grün verlangt, sollte das Loch tiefer im Grün und mit mehr Seitenabstand gesteckt werden, als wenn lediglich ein kurzer Eisen- oder Annäherungsschlag verlangt würde.

12.5.2 Lochposition

Das Loch sollte mindestens vier Schritte von jeder Kante des Grüns entfernt sein. Wenn ein Bunker oder Wasserhindernis dicht an die Kante angrenzt oder wenn die Grünoberfläche von der Kante zur Grünmitte hin abfällt, sollte der Abstand größer sein, insbesondere wenn der Schlag länger ist als ein Pitch. Wenn das Grün zum Vorgrün hin stark abschüssig ist, ist der Abstand von vier Schritten vom Beginn des Gefälles an einzuhalten.

Es sollte berücksichtigt werden, dass man im Falle eines verhältnismäßig guten Schlages, der das Grün nur knapp verfehlt, eine faire Chance für einen „Recovery Shot“ haben sollte. Andererseits sind die Folgen eines schlechten oder misslungenen Schlages von jedem Spieler bei seiner Entscheidung, ob er die jeweilige Fahnenposition angreifen will oder nicht, vorher ins Kalkül zu ziehen. Die Zumutbarkeit einer Fahnenposition wird letztlich wesentlich vom allgemeinen Leistungsstandard der Teilnehmer abhängen.

12.5.3 Spielrichtung

In einem Umkreis von ca. einer Schlägerlänge um das Loch herum sollte die Oberfläche des Grüns weitestgehend eben sein. Sollte ein Loch in die Nähe einer Stufe gesetzt werden, ist darauf zu achten, dass das Loch mindestens aus einer Richtung sicher angespielt werden kann. Es ist akzeptabel, dass es Richtungen gibt, aus denen eine Fahnenposition

nicht angespielt werden kann. Dies darf jedoch nur selten im Verlauf der Runde geschehen, und nur, wenn die Spieler anhand von Angaben über die Fahnenposition ihr Spiel auf dem betreffenden Loch entsprechend ausrichten können. Falls es das Profil des Grüns unvermeidlich macht, das Loch in eine Hanglage zu platzieren, ist das Loch vertikal zu stechen, nicht parallel zum Hang. Ein Spieler, der von oberhalb des Loches puttet, sollte in der Lage sein, den Ball in unmittelbarer Lochnähe zum Halten zu bringen.

12.5.4 Zustand des Grüns

Der Zustand der Rasendecke in der Umgebung der vorgesehenen Lochposition ist zu beachten. Die Nähe ehemaliger Lochpfropfen, die noch nicht vollständig verheilt sind, oder sonstiger schadhafter Rasenstellen muss möglichst vermieden werden.

12.5.5 Ausgewogenheit

Die Lochpositionen sollten ausgewogen verteilt sein (links / rechts, Mitte / vorne / hinten), um nicht einzelne Spieler aufgrund bestimmter Schläge (Draw / Fade) zu benachteiligen oder zu bevorzugen.

12.5.6 Änderung bei mehrtägigen Turnieren

Bei einem mehrtägigen Turnier sollte der Schwierigkeitsgrad des Platzes von einem Tag zum anderen nicht nennenswert verändert werden. Der Platz sollte nicht von Runde zu Runde wesentlich schwieriger gemacht werden – Ausgeglichenheit ist das Ziel. Eine geeignete Form täglicher Ausgewogenheit ist z. B. die Auswahl von je sechs schweren, sechs mäßig schweren und sechs relativ einfachen Fahnenpositionen. Extrem schwere, unfaire Positionen sind in jedem Fall zu vermeiden.

Bei einer Meisterschaft (z. B. über 72 Löcher) sollten die besten vier Fahnenpositionen jedes Grüns schon einige Zeit vor dem Wettspiel ausgesucht und nach Schwierigkeit von eins bis vier in eine Skizze eingetragen werden. Dies erleichtert dann die Auswahl für die vier Runden bzgl. Ausgewogenheit.

12.5.7 Übungstage

Während der Übungstage vor einem Turnier sollten die Löcher nach Möglichkeit an Stellen platziert werden, die während des Turniers nicht benutzt werden. Bei großer Feuchtigkeit sollten die Löcher für die Übungsrunde möglichst an den Rändern gesetzt werden, um andere Teile des Grüns stärker zu schonen (Schäden durch hohe Trittbelastung).

12.5.8 Lochspiel / Zählspiel

Im Lochspiel darf die Lochposition, falls erforderlich, während der Runde geändert werden, vorausgesetzt, dass alle Spieler eines bestimmten Matches dasselbe Loch anspielen. Im Zählspiel verlangt Regel 33-2b, dass alle Bewerber während derselben Runde alle

Löcher in denselben Positionen spielen. Ausnahme: Z. B. wegen großer Teilnehmerzahl geht eine Runde über mehr als einen Tag. Dann kann das Loch am zweiten Tag in einer neuen Position stehen, die jedoch vergleichbar zu der Position am Vortag sein sollte. Bei einem Spiel über 36 Löcher an einem Tag wird man ggf. für die zweite Runde die Lochpositionen versetzen. In diesem Falle sollten alle Spieler vor Beginn der zweiten Runde hierüber informiert werden.

12.5.9 Regelkonforme Löcher

Der Greenkeeper, der die Löcher sticht, sollte darauf achten, dass die Golfregeln eingehalten werden, insbesondere, dass der Locheinsatz in seinem äußeren Durchmesser nicht mehr als 10,8 cm misst und dass der Einsatz nach Möglichkeit mindestens 2,5 cm unter die Grünoberfläche eingelassen wird. Sobald der Einsatz hineingesteckt wurde, sollte der Greenkeeper ein Brett oder einen ähnlichen flachen Gegenstand über das Loch und seine Umgebung legen und dann fest mit seinen Füßen hinunterdrücken. Dies festigt die Lochkanten und beseitigt einen eventuellen Lochkegel (das leicht hochgezogene Profil der Umgebung des Loches, das beim Herausziehen des Locheisens entstehen kann). Evtl. sollte die Lochkante mit einer Schere nachbearbeitet werden.

Alte Lochpfropfen müssen sehr sorgfältig eingesetzt und geglättet werden, um eine leichte Vertiefung oder Erhöhung (Gefahr der Skalpierung) zu vermeiden und um das Spiel nicht zu beeinträchtigen.

Unzulässig sind sog. „Lochringe“, (dünne Kunststoffringe, die über dem eigentlichen Einsatz den Rand schonen sollen), da bei Verwendung dieser Teile das Loch nicht mehr der Erklärung „Loch“ in den Golfregeln entspricht. Unter Verwendung dieser Ringe gespielte Wettspiele sind nicht vorgabenwirksam (weder die Unterspielungen noch die Überspielungen).

12.5.10 Angabe der Fahnenpositionen

Die Angaben zu den Positionen der Löcher auf den Grüns sollten unter Nennung des Abstandes oder Schritten vom vorderen und dem nächsten seitlichen Grünrand in Höhe des Lochs vor dem Start an die Wettspielteilnehmer verteilt werden (sog. Blätter „Pin-Positions“ oder „Fahnenpositionen“).

Die häufig gebrauchten Skizzen, auf denen Grüns in Sektoren aufgeteilt werden und zu denen die Spieler vor Beginn der Runde den an diesem Tag ausgewählten Sektor erfahren, sind als Anhaltspunkt bei einem blinden Grünanspiel nützlich, ersetzen jedoch keine Angaben von Fahnenpositionen in Schritten.

12.5.11 Flaggenstöcke und -tücher

Bei der Auswahl der Flaggenstöcke und -tücher eines Golfplatzes sollte die Umgebung berücksichtigt werden. Da der Flaggenstock die Lage des Lochs anzeigt, soll dieser möglichst gut sichtbar sein. Wichtig ist, dass sich vor allem das untere Ende gut von dem Gras des Grüns abhebt, damit der Spieler aus größerer Entfernung sehen kann, wo das Loch sich befindet. Bei sehr hellem Gras bzw. Licht ist es deshalb angebracht, die unteren 50 cm des Flaggenstocks schwarz zu bekleben, um den Kontrast zu erhöhen. Auf dunklem Gras bzw. Hintergrund dagegen kann auch ein vollständig gelber oder weißer Flaggenstock eingesetzt werden.

Gleiches gilt für die Flaggentücher. Auf Plätzen ohne höheren Bewuchs hinter dem Grün oder auf Grüns, bei denen der Spieler den Flaggenstock oft gegen den Himmel betrachtet, kann ein dunkles Tuch verwandt werden (blau, rot). Muss der Spieler jedoch den Flaggenstock gegen einen Hintergrund wahrnehmen, der aus Büschen, Waldrand o. ä. besteht, so empfiehlt sich dringend ein helles Flaggentuch.

Abschnitt 13. Verschiedenes

13.1 ALTERSKLASSEN

Soweit aus Wettspielbedingungen / Ausschreibungen keine anderen Altersklassen hervorgehen, empfiehlt der DGV folgende Einteilung:

13.1.1 AK 18

Als Jugendliche gelten Spielerinnen und Spieler, die am 1. Januar des Kalenderjahrs noch nicht 18 Jahre alt waren.

13.1.2 Juniorinnen, Junioren

Als Juniorinnen bzw. Junioren gelten Spielerinnen und Spieler, die am 1. Januar des Kalenderjahrs noch nicht 21 Jahre alt waren.

13.1.3 AK 35

Stichtag für den Beginn der „Altersklasse 35“ ist der Beginn des Kalenderjahrs, in dem Damen und Herren das 35. Lebensjahr vollenden.

13.1.4 AK 50 und AK 65

Stichtag für den Beginn der „Altersklassen 50 und 65“ ist der Beginn des Kalenderjahrs, in dem Damen und Herren jeweils das 50. und 65. Lebensjahr vollenden.

13.2 AS (HOLE-IN-ONE)

Die Begriffe „As“ bzw. „Hole-in-One“ sind nicht definiert. Unbeschadet der Bestimmungsfreiheit von Veranstaltern und Sponsoren bei der Aussetzung zulässiger Preise sollte jedoch auf Ehrentafeln von DGV-Mitgliedern ein As (Hole-in-One) nur verzeichnet werden, wenn es vom Abschlag zum Grün des vermessenen Lochs erzielt worden ist.

13.3 PLATZREKORD

Der Begriff „Platzrekord“ ist ebenfalls nicht definiert, jedoch wird allgemein darunter verstanden, dass nur Wettspielergebnisse in Zählwettspielen von vermessenen Abschlägen (ggf. hinteren Abschlägen) mit Löchern auf vermessenen Grüns gewertet werden. Es ist denkbar, dass es von verschiedenen Abschlägen (weiß, gelb) verschiedene Platzrekorde gibt.

Wird nach einem Umbau ein signifikant anderer Platz gespielt, so wird ab dann ein neuer Platzrekord gerechnet. Die alten Platzrekorde werden dadurch nicht hinfällig, da sie bis zu diesem Zeitpunkt die jeweilige Bestleistung darstellen.

Ein Platzrekord sollte nur aus einem Zählspiel gewertet werden, nicht aus Stableford-Wettspielen oder in Spielen Gegen Par, da in diesen anderen Spielen die Taktik nicht auf das Erzielen einer Gesamtschlagzahl ausgerichtet ist (vgl. hierzu die „Decision“ Misc. 1

in den Entscheidungen zu den Golfregeln). Auch ein Ergebnis, das mit „Besserlegen“ erzielt wurde, sollte nicht als Platzrekord anerkannt werden.

13.4 REGELANFRAGEN / ANFRAGEN ZUM EGA-VORGABENSYSTEM

War nicht nach den Golfregeln gespielt worden oder fand das Spiel nicht auf Grundlage des EGA-Vorgabensystems statt, trifft der DGV keine Entscheidung. Ansonsten gilt:

Regelanfragen:

13.4.1

Der Regel- und Amateurstatut-Ausschuss ist das Entscheidungsgremium bei Regelanfragen (Golfregeln / Platzregeln), das dann eingeschaltet wird, wenn keine Entscheidung vor Ort durch die zuständige Spielleitung möglich ist oder wenn im Nachhinein Streitigkeiten über die Richtigkeit der getroffenen Entscheidung aufgetreten sind (Regel 34-3 der Golfregeln). Daneben gibt der Regel- und Amateurstatut-Ausschuss im Einzelfall Auskünfte zu allgemeinen Regelfragen, wenn diese durch Spielleitungen von DGV-Mitgliedern oder von Landesgolfverbänden an die DGV-Geschäftsstelle gerichtet werden.

13.4.2

Die Anfragen sind schriftlich an die DGV-Geschäftsstelle zu richten, die sie an den Regelausschuss weiterleitet und auch für die Rückantwort an den Fragesteller sorgt.

13.4.3

Gemäß Regel 34-3 der Golfregeln werden nur Anfragen der Spielleitungen von Mitgliedern des DGV beantwortet. Anfragen von Einzelpersonen müssen über das zuständige DGV-Mitglied eingereicht werden bzw. bedürfen einer Bestätigung der sachlichen Richtigkeit durch das DGV-Mitglied. Die Regelanfragen müssen den Anfragegegenstand (d. h. den Sachverhalt) klar, präzise und umfassend beschreiben.

13.4.4

Der Eingang der Anfragen wird von der DGV-Geschäftsstelle umgehend schriftlich bestätigt, falls eine längere Bearbeitungszeit zu erwarten ist. Entspricht die Anfrage offensichtlich nicht den Vorschriften nach Regel 34-3 oder ist der Anfragegegenstand unklar, so erfolgt gleichzeitig ein Hinweis auf den Mangel.

13.4.5

Die Anfragen werden im Allgemeinen innerhalb weniger Tage beantwortet. Nur schriftliche Entscheidungen des Regel- und Amateurstatut-Ausschusses haben Gültigkeit.

Anfragen zum EGA-Vorgabensystem:

Die zum Vorgabensystem ergangenen und für Mitglieder des DGV verbindlichen Regularien sind im EGA-Vorgabensystem veröffentlicht. Die meisten Fragen zu diesen Themengebieten lassen sich durch sorgfältige Lektüre der entsprechenden Abschnitte lösen.

Bestehen trotz sorgfältiger Lektüre des EGA-Vorgabensystems und des Spiel- und Wettspielhandbuchs Zweifel, kann sich jedes Mitglied an den DGV mit der Bitte um eine verbindliche Auskunft wenden. Anfragen sind an die DGV-Geschäftsstelle, „Recht und Regularien“ zu richten. Diese leitet die Anfrage an den Vorgaben- und Course-Rating-Ausschuss zur Beantwortung weiter.

Die Anfragen werden im Allgemeinen innerhalb weniger Tage beantwortet. Nur schriftliche Entscheidungen des Vorgaben- und Course-Rating-Ausschusses haben Gültigkeit.

13.5 Schematische Darstellung eines k.o.-Lochspiels bei 64er-Feld

64 Spieler	32 Spieler	16 Spieler	8 Spieler	4 Spieler
1-64	1			
32-33	32	1		
16-49	16		1	
17-48	17	16		1
8-57	8			
25-40	25	4		
9-56	9		8	
24-41	24	13		
4-61	4			
29-36	29	8		
13-52	13			
20-45	20	9	5	
5-60	5			
28-37	28	5		4
12-53	12			
21-44	21	12	4	

2-63	2			
31-34	31	2		
15-50	15		2	
18-47	18	15		
7-58	7			2
26-39	26	3		
10-55	10		7	
23-42	23	14		
3-62	3			
30-35	30	7		
14-51	14		3	
19-46	19	10		
6-59	6			3
27-38	27	6		
11-54	11		6	
22-43	22	11		