

# Langsames Spiel und "unangemessene Verzögerung"

*Ausschnitte aus Deutsche Golf Verband, Spiel und Wettspiel Handbook 2011,  
Abschnitt 2 Spielbetrieb*

## **Hinweise zur Sicherstellung einer angemessenen Spielgeschwindigkeit.**

Seit Jahren wird von allen Seiten immerwieder angemerkt, dass Golfrunden zufrüherer 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 50er und 60er 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 Golfamateurliebhaber 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, das dort zum Thema „Pace of Play“ (Spielgeschwindigkeit) im Winter 2003 stattfand. 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. Natürlich ist deren Verhalten und das Spielvermögen ein wichtiger Aspekt beider 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, um genug „Platz und Zeit zum Atmen“ zwischen den Spielergruppen zu schaffen.** Der Royal and 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.

Es kann sich auch empfehlen, Durchgangszeiten für die Löcher des Platzes festzulegen. Dies ist bei Wettspielendes 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 können folgende Durchgangszeitengelten:

Par	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.

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 ebenfalls großer Bedeutung, dass das Spielniveau der Spieler berücksichtigt wird. Gerade für Anfänger ist es wichtig, ihr Spielniveau immer wieder kritisch zu betrachten und auf Grund 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 natürlich einer der wichtigsten 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 „Durchspielenlassen“ 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 da lag“, stehen den Spielern heute eine Reihe von Informationen über die zuspieldenden 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 zur Entfernungsmessung angeboten. Abgesehen davon, dass die Benutzung solcher Ferngläser ohne eine entsprechende Platzregel nach den Golfregeln unzulässig ist (s. Entscheidung 14-3/0.5), verlangsamt deren Gebrauch das Spiel zusätzlich. 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 zuspieldenden Abschläge und das Setzen der Fahnenpositionen), aber auch die Grüngeschwindigkeit und die Länge und Lage besonders undurchdringlichen Roughs sind Einflussfaktoren. Ist z. B. undurchdringliches Rough in der Nähe der Landezonen der Abschläge platziert, so kommt es dort immer wieder zu längerer Suche nach in das Rough verzogenen Bällen. Man könnte also den Golfplatz systematisch auf solche „Zeitfallen“ hinüberprüfen. Man sollte insbesondere überlegen, ob die Rough-Höhe 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 undulierte 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 mag 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 leichterer Rough-Bereiche in unmittelbarer Umgebung der Grüns.
- Platzierung von Hindernissen auch aus dem Blickwinkel des Freizeitgolfers.

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

- Ausreichende Startabstände (10 Minuten), die nicht zu Staus führen.
- Spiel von Abschlägen, die der Spielstärke 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. Langsames Spiel wird z. B. in den DGV-Wettspielbedingungen (die nur für Verbandswettspiele gelten) mit folgendem Text sanktioniert:

**„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 60 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 45 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.“**

Dieser Text kann von jeder Spielleitung bei Bedarf in die Rahmenausschreibung eines Wettspiels übernommen werden. Üblicherweise brauchen nur selten Strafschläge notiert zu werden, da die Spieler nach der Mitteilung, dass ihre Zeit nun gemessen wird, ihr Spiel regelmäßig deutlich beschleunigen.

Der Anschluss an die vorausspielende Gruppe gilt als verloren, wenn die nachfolgende Gruppe mehr als ein Startintervall (z. B. 10 Minuten) hinter der davorspielenden Gruppe zurückliegt. Diese Zeit wird am besten an einem Grün gemessen, und zwar in dem Moment, indem der Flaggenstock wieder ins Lochgesteckt wird.

*Ausschnitt aus Deutsche Golf Verband, Spiel und Wettspiel Handbook 2011, Abschnitt 2 Spielbetrieb, 2.5 Hinweis zur Sicherstellung einer angemessenen Spielgeschwindigkeit.*