

Verfahrensweisen bei langsamen Spiel

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 an einem Wettspiel teilnehmen möchten oder sich zumindest nicht dauerhaft für diese administrative Tätigkeit auf dem Platz zur Verfügung stehen wollen.

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.“

Bitte bedenken Sie grundsätzlich:

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 Spielleitung kommt damit dem unmittelbaren Wunsch der Mehrheit der Wettspielteilnehmer nach. Deren Interessen und die Notwendigkeit eines geregelten Wettspielablaufs rechtfertigen die nachfolgenden Maßnahmen.

Bewusst langsames Spiel ist kein Ausdruck der Wahrnehmung persönlicher Freiheitsrechte, sondern vielmehr als rücksichtsloses Verhalten auf Kosten anderer anzusehen.

Wird in einem Golfclub das langsame Spiel bemängelt und werden Bestimmungen aufgestellt, die das Spiel beschleunigen sollen, so ist es unerlässlich, dass bei einem Verstoß gegen die entsprechenden Bestimmungen auch die angekündigten Konsequenzen erfolgen.

Gibt es keine Konsequenzen, ist dies ein Zeichen für die langsamen Spieler, dass ihr langsames Spieltempo zwar bemängelt wird, sie jedoch an ihrem Verhalten nicht gemessen werden und sich somit nicht wirklich ändern müssen. .