

Spielfolge (R6.4)

Die Spielfolge ist sehr einfach definiert:

1. Am Abschlag beginnt der Spieler, der die *Ehre* hat.
2. Danach der Spieler, der am weitesten vom Loch entfernt ist.
3. „*Ready Golf*“ wird dann angewendet, wenn man unnötige Wartezeiten vermeiden kann.

Was heißt die *Ehre* haben und wie ist sie definiert:

- Wer die *Ehre* hat, darf als erster vom Abschlag spielen.
- **Erster Abschlag:**
 - Gemäß der Reihenfolge der Turnierstartliste.
 - Wenn es keine Startliste gibt, durch Absprache oder z.B. das Werfen einer Münze.
- **Zählspiel - alle weiteren Abschlüsse:**
 - Der Spieler der Gruppe mit der niedrigsten Brutto-Schlagzahl vom vorhergehenden Loch.
 - Danach der Spieler mit der zweitniedrigsten Brutto-Schlagzahl, usw.
 - Bei Schlaggleichheit gilt die *Rest-Ehre* (Reihenfolge wie am vorherigen Abschlag).
- **Lochspiel - alle weiteren Abschlüsse:**
 - Der Spieler, der das vorhergehende Loch gewonnen hat.
 - Wurde das vorhergehende Loch geteilt, gilt die *Rest-Ehre*.
- **Provisorischer Ball vom Abschlag:**
 - Ein Provisorischer Ball wird erst gespielt, nachdem alle Spieler der Gruppe ihren Abschlag gemacht haben!

„Ready Golf“ - das Spielen außer der Reihe (R6.4)

Um das Spiel zu beschleunigen und unnötige Wartezeiten zu vermeiden wurden die Spieler bereits im Jahr 2018 aufgefordert „*Ready Golf – das Spielen außer der Reihe*“ anzuwenden. Seit 2019 ist es Bestandteil der Golfregeln.

Im Kern geht es darum, Wartezeiten, verursacht durch die starre Spielreihenfolge „Es schlägt immer der Spieler, der am weitesten von der Fahne weg liegt oder die *Ehre* am Abschlag hat“, zu vermeiden bzw. zu reduzieren.

Achtung, bitte Unterschied von Lochspiel zu Zählspiel beachten:

- **Lochspiel:**
 - Hier ist die Spielfolge sehr wichtig. Wenn der Spieler außer der Reihe spielt, hat der Gegner das Recht, diesen Schlag für ungültig zu erklären und den Spieler noch einmal spielen zu lassen.
 - Ausnahmen sind möglich, jedoch nicht die Regel! Um Zeit zu sparen, darf ein Spieler den Gegner bitten oder der Bitte des Gegners zustimmen, *Ready Golf* anzuwenden.
- **Zählspiel:**
 - Das Spielen außer der Reihe ist straflos und Spieler haben das Recht und werden ermutigt „*Ready Golf*“, das heißt in sicherer und verantwortungsbewusster Weise auch außer der Reihe zu spielen.
 - Ist Spieler A an der Reihe, aber noch nicht bereit, kann ein anderer spielbereiter Spieler seinen Schlag machen. Jedoch nur, wenn er keine anderen Spieler gefährdet, ablenkt oder stört.
 - **Achtung:** Wenn Spieler A, an der Reihe und bereit ist, zu erkennen gibt, dass er zuerst spielen möchte, sollten andere Spieler grundsätzlich warten, bis Spieler A gespielt hat.

Bei jedem Schlag gilt zuerst einmal die obengenannte Spielfolge 1 bzw. 2. Entstehen unnötige Wartezeiten, verständigt man sich kurz mit dem betreffenden Mitspieler: „Bist du einverstanden,“

Wichtig ist, die Mitspieler sollen sich durch Anwendung von *Ready Golf* nicht gestört oder unsicher fühlen. Die Abweichung kann daher auch abgelehnt und sollte von den Mitspielern respektiert werden.

Beispiele für unnötige Wartezeiten:

- Muss der „Long-Hitter“ noch warten, sollten Spieler mit kürzerer Schlaglänge zuerst spielen.
- Spielen sie ihren Ball, wenn der Spieler, der eigentlich an der Reihe wäre,
 - noch damit beschäftigt ist, den Bunker zu harken.
 - noch seinen Schlag einschätzt (z.B. schwierige Lage).
 - noch nicht bereit ist (Schuhe binden, etc.).
- Spielen Sie ihren Ball, bevor sie Mitspielern bei der Suche nach ihren Bällen helfen.
(Vorausgesetzt, man steht bereits an seinem Ball.)

Spieltempo – Unangemessene Verzögerung; zügiges Spiel (R5.6)

Die Golfregeln unterscheiden hier zwischen „unangemessene Verzögerung“ und „zügigem Spiel“.

Unangemessene Verzögerung (R5.6a)

Beeinträchtigt ein Spieler, aufgrund seiner Entscheidungen, das Spieltempo anderer Spieler oder das Turnier verzögert sich, spricht man von unangemessenen Verzögerungen.

Ein Spieler darf das Spiel weder beim Spielen eines Lochs noch auf dem Weg zum nächsten Abschlag unangemessen verzögern. Aus bestimmten Gründen kann einem Spieler eine kurze Verzögerung erlaubt werden.

Beispiele für angemessene Verzögerung:

- Wenn Unterstützung eines Referees oder der Spielleitung benötigt wird.
Trifft auf unsere Turniere nicht zu, im Zweifel bei einer Regel, einen Regelball spielen!
- Bei Verletzung oder Erkrankung eines Spielers.
Hier werden üblicherweise 15 Min. zur Erholung eingeräumt.
Unbedingt die nachfolgenden Flights durchspielen lassen.
- Bei einem anderen triftigen Grund (z.B. Toilettengang)
Mitspieler bitten, bereits am nächsten Loch das Spiel zu beginnen (gilt nicht für einen 2er-Flight).

Beispiele für unangemessene Verzögerung (mehr als eine kurze Verzögerung):

- Ist die Suchzeit von 3 Min. nach einem verlorenen Ball abgelaufen und es werden weitere Minuten nach dem Ball gesucht.
- Vom Grün zum Abschlag zurückgehen, um einen verlorenen Schläger zu holen.
Besser:
 - Ist ein Cart im Flight vorhanden, das Cart nutzen.
Die Flightpartner sollten parallel mit dem Spielen des nächsten Lochs beginnen.
 - Oder notfalls, das nächste Loch auf seiner Scorekarte streichen.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.6a:

- Strafe für ersten Verstoß: Ein Strafschlag
- Strafe für zweiten Verstoß: Grundstrafe
- Strafe für dritten Verstoß: Disqualifikation

Verzögert ein Spieler das Spiel unangemessen zwischen zwei Löchern, fällt die Strafe am nächsten Loch an.

Zügiges Spiel (R5.6b)

Eine Golfrunde soll zügig gespielt werden. Spieler sollten schnelleren Gruppen das Durchspielen erlauben.

Ein Spieler sollte sich im Voraus auf seinen nächsten Schlag vorbereiten und spielbereit sein, wenn er an der Reihe ist. Es wird empfohlen, den Schlag innerhalb von 40 Sekunden vorzunehmen. Beispiel: Braucht ein Spieler 10 Sekunden länger für jeden Schlag, kommen bei 100 Schlägen in einer Runde 16 Minuten Verzögerung zusammen!

Der verantwortungsbewusste Einsatz von „Ready Golf“ macht ein Spiel nachweislich schneller.

Auf unseren Scorekarten wird bei einem Turnier pro Loch die Uhrzeit angegeben, bis zu der man das Loch fertig gespielt haben soll. Diese Zeiten beziehen sich auf einen 4er-Flight. Alle Zeiten aufaddiert ergeben 4,5 Stunden.

Weitere Möglichkeiten für Zeitersparnis sind:

- Ersatzball, mehrere Tees + Ballmarker und Pitchgabel am Körper mitführen.
- Alle mitgeführten Bälle vor der Runde eindeutig auf zwei gegenüberliegenden Seiten markieren. (Vermeidung der Identifizierung des Balles durch Markieren und Aufheben.)
- Nicht das erste Tee mit Warmmachen und Einschlagen blockieren.
- Seine Golf Uhr bereits auf dem Weg zum ersten Tee startklar machen.
- Jeder Spieler geht in Richtung zu seinem Ball – dies ist nicht unhöflich! – und wartet auf Höhe des am weitesten vom Grün entfernten Balles, bis der entsprechende Spieler seinen Ball gespielt hat.
- Auf dem Weg zu seinem Ball sich überlegen, wie man weiterspielen will.
- Bei Erreichen des Grüns, Trolleys, Bags oder Carts in Richtung des nächsten Abschlags stellen.
- Gemeinsam das Grün zügig verlassen.
- Auf dem Weg zum nächsten Abschlag die Schlagzahlen abstimmen.
- Die Schlagzahl am nächsten Abschlag auf die Scorekarte eintragen.
- Danach sollten alle Spieler direkt ihren Handschuh anziehen, Ball und Tee in die Hand nehmen und sich überlegen, mit welchem Schläger man den Abschlag machen will.
- Provisorischen Ball spielen, falls der Ball im AUS oder Verloren sein kann.

Allen ein „schönes, faires und entspanntes Spiel“!