

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.

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

b) DGV-Wettspielbedingungen:

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.

c) Auf St. Urbanus werden Richtzeiten festgesetzt (jeweils pin-in-time). Maßgeblicher Zeitpunkt für die Beendigung des Lochs ist, wann der Flaggenstock in den Locheinsatz gesteckt wird. So ist auch eine Kontrolle am 18. Loch möglich.

Zusammengestellt am 15.04.2013

Wolfgang Schnitzlein

(Spielführer)