

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

Abschnitt 3. Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

Für vorgabenwirksame Wettspiele und Extra Day Scores enthält das DGV-Vorgabensystem verbindliche Regelungen für Spielformen und Vorgabenzuteilung (siehe dort Anhang, Ziffer 19./1-3). Ansonsten gelten folgende Empfehlungen:

3. Spielformen

Hinweis: Die in den folgenden Ziffern 4.1.1 – 4.1.3 genannten Vorgabenzuteilungen (z. B. „DGV-Spielvorgabe für die Runde“) werden in der anschließenden Ziffer 4.4 im Einzelnen beschrieben.

3.1 Einzel bzw. Zweier

3.1.1 Zählspiele

– Zählspiel-Einzel gemäß

Regel 3-1

VORGABENZUTEILUNG: DGV-Spielvorgabe für die Runde.

– Einzel Gegen Par gemäß

Regel 32-1a

VORGABENZUTEILUNG: DGV-Spielvorgabe auf die Löcher verteilt.

– Einzel nach Stableford gemäß

Regel 32-1b

VORGABENZUTEILUNG: DGV-Spielvorgabe auf die Löcher verteilt.

– 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 restlichen 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).

Abschnitt 3. Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

VORGABENZUTEILUNG: Auszugehen ist von der DGV-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 zur eigenen Spielstärke zu wahren, hat es sich bewährt, vom Auswahlergebnis nur Teilvorgaben abzuziehen, und zwar:

5/6 der vollen Spielvorgabe bei 2 Runden;
4/5 bei 3 Runden;
3/4 bei 4 Runden;
2/3 bei 5 Runden;
1/2 bei 6 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

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

VORGABENZUTEILUNG: Internationaler Praxis folgend empfiehlt der DGV, dem Spieler mit höherer

Spielvorgabe den vollen Spielvorgabenunterschied zur niedrigeren Spielvorgabe des Gegners zu gewähren. Die „zu gebenden“ Vorgabenschläge werden nach internationaler Gepflogenheit auf Basis der Vorgabenverteilung auf die Löcher verteilt, beginnend mit dem Loch mit der Vorgabenverteilung 1 aufwärts.

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.

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

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:

3.2.1 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.

3.2.2 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.

3.3 Vierer

3.3.1 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.

3.3.2 Vierer-Zählspiel mit Auswahltreibschlag

Beide Partner schlagen an jedem Loch ab, wählen einen der beiden Bälle aus und spielen den ausgewähl-

ten 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: Es empfiehlt sich nicht, beim Vierer mit Auswahltreibschlag einen provisorischen Ball zu spielen, da dieser automatisch zum „Ball im Spiel“ wird, wenn der ursprüngliche Ball nicht gefunden wird. In diesem Fall hat die Partei mit diesem Ball und dem ursprünglichen Ball schon zwei Schläge gemacht und noch einen Strafschlag nach Regel 27-1 zu notieren. Der Zeitpunkt, einen der beiden Abschläge auszuwählen (nach dem

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

ersten Schlag) ist dann überschritten, sodass der andere Ball aufgehoben werden muss. Nur wenn ein Ball mit Sicherheit verloren oder „Aus“ ist und der andere Ball ebenfalls gesucht werden muss, empfiehlt es sich, für den evtl. noch wieder zu findenden Ball einen provisorischen Ball zu spielen.

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.

3.3.3 Chapman-Zählspiel

Das Loch beginnt wie im „Vierer mit Auswahltreibschlag“, 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: 1/2 Summe der Spielvorgaben der Partner für die Runde. Hier kann man, anders als beim Vierer-Zählspiel mit Auswahltreibschlag,

wieder vom Mittelwert ausgehen, da beide Partner gleichermaßen am Spiel beteiligt sind.

3.3.4 Vierball-Zählspiel gemäß Regel 31

VORGABENZUTEILUNG: Da die Partner strategisch voneinander profitieren können, empfiehlt der DGV: 3/4 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 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.

3.3.5 Aggregat-Zählspiel

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

VORGABENZUTEILUNG: Spielvorgabe pro Spieler für die Runde.

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.

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

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

VORGABENZUTEILUNG: siehe Ziffer 3.4.4.

3.3.7 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 (Ziffer 4.2.6). Allerdings wäre die volle Restvorgabe auch vorstellbar.

Die Spielvorgabe des Spielers mit der niedrigsten Vorgabe wird auf Null gesetzt und zugleich dessen Spiel-

vorgabe 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.

3.3.8 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: siehe Ziffer 3.3.7.

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

VORGABENZUTEILUNG: s. o. Vierball-Spiel

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

Darüber hinaus gibt es weitere besondere Spielformen wie Flaggenwettbewerb, Bisques, Skins, Bindfadenspiel, Querfeld ein, Scrambles und die verschiedensten Mannschaftswettbewerbe. Publikationen mit Erklärungen über solche Spielformen sind im Buchhandel erhältlich oder werden im Internet beschrieben.

3.4 Vorgabenzuteilung

3.4.1 Spielvorgabe für die Runde (Zählspiel)

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 = $5.83 = 6$

3.4.2. Spielvorgabe auf die Löcher verteilt (Stableford, Gegen Par, Netto – Stechen)

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.

3.4.3 Ganzer bzw. 3/4 des Unterschieds (Lochspiel)

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. 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.

3.4.4 1/2 Summe der Spielvorgaben für die Runde (Vierer, Dreier)

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“.

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

3.4.5 1/2 Summe der Spielvorgaben auf die Löcher verteilt (Dreier und Vierer nach Stableford und Gegen Par)

Die „1/2 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.

3.5 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: Nettowerkungen 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 DGV-Vorgabensystems mit der Möglichkeit von „Nettowerkungen“ entscheidende Bedeutung zu. So erreicht man, dass Spieler unterschiedlicher Spielstärken gegeneinander antreten können, ohne dass der bessere Spieler von vornherein uneinholbar

vorne liegt. Man vergleicht die relative Leistung im Verhältnis zum individuellen Spielvermögen 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 DGV-Spielvorgabe/Club-Spielvorgabe) pauschal von seinem Rundenergebnis abzuziehen. 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 DGV-Spielvorgabe bzw. Club-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.

Will man die zugestandenen Vorgabenschläge für die Spieler sinnvoll auf

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

die 18 Löcher verteilen, so wird man nicht umhin kommen, Vorgabenschläge dort zu gewähren, wo es den Spielern am schwersten fällt, Par zu spielen.

Hier werden sie am ehesten auf einen zusätzlichen Schlag (oder zwei bis drei Schläge, je nach Vorgabe) angewiesen sein, der vom Ergebnis des Lochs für die Nettobewertung abgezogen werden darf. Wie kann man diesem Erfordernis nun nachkommen?

Wenn von einer Golfanlage schon eine repräsentative Anzahl von (Wett-) Spielergebnissen vorliegt, kann man diese zur Entscheidung heranziehen. Die Clubverwaltungs-Software enthält im Allgemeinen entsprechende Programme:

Man könnte z. B. ermitteln, wie oft ein Loch Par oder gar besser gespielt worden ist, wie oft ein Bogey zu verzeichnen war, wie oft es zum Doppelbogey kam und wie oft das Ergebnis sogar noch höher war (ggf. für Damen und Herren getrennt, s. u.)

Die Ergebnisse werden unterschiedlich ausfallen, je nachdem, ob z. B. DGV-Vorgabenklasse 1 oder 5 zu Grunde gelegt wurde. Es empfiehlt sich, getrennte Auswertungen nach DGV-Vorgabenklassen und eine Auswertung über alle Klassen anzufertigen. So wird meist schon klar, welche Spielbahnen für alle eine ähnliche Herausforderung darstellen und welche offenbar unterschiedlich erlebt

werden. Sinnvollerweise richtet man sich in solchen Zweifelsfällen eher nach dem Gesamtergebnis bzw. nach dem Vorgabendurchschnitt im Verein.

Es leuchtet ein, dass ein Loch mit überwiegend guten Resultaten leichter zu spielen sein wird als eines mit vielen „Versagern“. So ergibt sich eine Skala von Schwierigkeitsgraden, die eine Verteilung der Vorgabenschläge auf die 18 Löcher nahe legt. Das demnach schwierigste Loch würde so die Vorgabenverteilung 1, das leichteste 18 bekommen. Alle anderen Spielbahnen gruppierten sich dazwischen.

Liegen bei neuen Plätzen noch keine Ergebnisse vor, so sollten die Löcher vorläufig eingestuft werden.

Dieses theoretisch mögliche Verfahren wird allerdings so einfach nicht angewandt. Es ist dabei noch Folgendes zu bedenken:

Schon um ggf. auch eine gerechte Nettowertung von nur neun oder weniger Löchern zu gewährleisten (z. B. beim Stechen), müssen die Vorgaben gleichmäßig auf die beiden Halbrunden (also erste neun Löcher und zweite neun Löcher) verteilt werden. Das ist auch im Lochspiel wichtig, da andernfalls der Spieler, der von seinem Gegner Vorgabenschläge „bekommt“, bevorzugt (wenn die schwierigen Löcher mit

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

Vorgabenverteilung 1, 2, 3 usw. auf den ersten neun Löchern aufeinander folgen) oder benachteiligt (wenn die schwierigen Löcher mit der Vorgabenverteilung 1, 2, 3 usw. am Ende der Runde liegen) wird.

Man ermittelt deshalb sinnvollerweise innerhalb der ersten und zweiten neun Löcher die Schwierigkeitsgrade jeweils für die Halbbrunden getrennt und vergibt dann die ungeraden Vorgabenschläge (Schwierigkeitsgrade: 1 (schwierigstes Loch der „ersten Neun“), 3 (zweitschwierigstes Loch ...), 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17) auf die ersten Neun und die geraden auf die zweiten Neun (Schwierigkeitsgrade: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18). Diese Verteilung sieht bereits das DGV-Vorgabensystem zwingend vor (siehe dort Anhang Ziffer 19./1). 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 Schwierigkeitsgrade 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).

3.6. Kanonenstart

Beim Kanonenstart werden die Spielergruppen auf verschiedene Abschlüsse verteilt und erhalten alle die gleiche Startzeit. Der Start 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.

3.7 Neun Löcher vorgabenwirksam

Vorbemerkung

DGV-Mitglieder, die einen Spielbetrieb nach den Vorgaben- und Spielbestimmungen des DGV durchführen dürfen, haben das Recht, neben 18-Löcher-Wettspielen für bestimmte Spielergruppen auch Wettspiele über neun Löcher abzuhalten. Der DGV hat in den Jahren 2004 und

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

2005 ein Pilotprojekt vorgabenwirksamer Neun-Löcher-Wettspiele durchgeführt, an dem zuletzt fast 100 Golfanlagen teilgenommen haben. Bei der Auswertung der Ergebnisse und der Abfrage der Akzeptanz war insbesondere festzustellen, dass die durchschnittliche Vorgabenentwicklung der Turnierteilnehmer nach Abschluss eines Wettspiels über 18 Löcher und über neun Löcher insgesamt weitgehend identisch ausfiel. Damit erscheint gesichert, dass sich die Vorgaben, unabhängig davon, ob ein Spieler vermehrt 18 Löcher oder neun Löcher spielt, im Durchschnitt unmittelbar vergleichbar entwickeln. Der DGV greift mit diesem Spielangebot eine Möglichkeit des für ihn verbindlichen Vorgabensystems des Europäischen Golfverbandes (European Golf Association) auf. Andere europäische Golfnationen machen von dieser Möglichkeit ebenfalls bereits Gebrauch.

Wichtige Eckpunkte auf einen Blick

- DGV-Mitgliedern steht es frei, ob sie vorgabenwirksame Neun-Löcher-Wettspiele anbieten.
- Neun-Löcher-Wettspiele sind nur für Spieler der DGV-Vorgabenklasse 4 bis 5 (18,5 – 36,0) und Spieler mit Clubvorgabe (37 – 54) vorgabenwirksam.
- Dem auf neun Löchern erzielten Ergebnis werden für die Vorgabenverwaltung 18 Stableford-Nettopunkte (für die nicht gespielten zweiten neun Löcher) hinzugezählt.

- Die Pufferzone für Spieler der DGV-Vorgabenklasse 4 beträgt 34 – 36 Stableford-Nettopunkte, für die Klasse 5 33 – 36 Stableford-Nettopunkte.
- Die Clubverwaltungssoftware enthält für die Durchführung von Wettspielen über neun Löcher eine separate Funktion.
- Bietet ein DGV-Mitglied vorgabenwirksame Neun-Löcher-Wettspiele nicht an, braucht es auch von seinen Mitgliedern/Spielberechtigten auswärtig erzielte Neun-Löcher-Ergebnisse nicht anzuerkennen.
- EDS-Runden über neun Löcher sind nicht zugelassen.
- Abgebrochene 18-Löcher-Wettspiele dürfen nicht nachträglich zu vorgabenwirksamen Neun-Löcher-Wettspielen erklärt werden.

Wer darf an vorgabenwirksamen Neun-Löcher-Wettspielen teilnehmen?

Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler der DGV-Vorgabenklassen 4 und 5 und Spieler mit Clubvorgabe (DGV-Vorgabenklasse 6). Welche Spieler innerhalb dieser Vorgabenklassen tatsächlich mitspielen dürfen (z. B. nur Damen, nur Kinder, nur Senioren, ...), legt natürlich weiterhin der Golfclub fest.

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

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

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 – 9“, „10 – 18“ usw. Nur wenn ein Golfclub eine davon abweichende Neun-Löcher-Runde anbieten möchte (beispielsweise 1 – 7 + 17 und 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.

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 DGV-Vorgabensystems werden stets zu den tatsächlich erzielten Stableford-Nettopunkten der gespielten neun Löcher weitere 18-Stableford-Nettopunkte dazugaddiert 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 Stammblatt. 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.

Kann die Clubverwaltungs-Software Neun-Löcher-Wettspiele verarbeiten? Zusammen mit dem vom jeweiligen DGV-Mitglied in der Software anzulegenden Neun-Löcher-Platz und der aktuellen Version einer Clubverwaltungs-Software steht einem Neun-Löcher-Wettbewerb nichts im Wege. 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.

Abschnitt 3.

Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

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. Entsprechend gilt:

- Macht ein DGV-Mitglied von dem Angebot, vorgabenwirksame Neun-Löcher-Runden auszutragen, Gebrauch, müssen auch auswärtig von den eigenen Mitgliedern erzielte Ergebnisse über neun Löcher anerkannt werden.
- Macht ein DGV-Mitglied, z. B. platzbedingt, von dem Angebot keinen Gebrauch, befürwortet allerdings vorgabenwirksame Neun-Löcher-Wettspiele im Allgemeinen, so sollten die auswärtig von den Mitgliedern erzielten Ergebnisse anerkannt werden.
- Lehnt ein DGV-Mitglied das Angebot vorgabenwirksamer Neun-Löcher-Wettspiele für sich insgesamt ab, so bietet er sie weder selbst an, noch müssen auswärtig von den Mitgliedern erzielte Ergebnisse anerkannt werden.

Seine Entscheidung sollte ein DGV-Mitglied seinen Spielern allgemein bekannt machen.

Wie erkennt man, ob ein auswärtig erzieltes Ergebnis über neun oder 18 Löcher erzielt wurde?

Die Anlage eines Wettspiels in der Clubverwaltungs-Software verlangt stets die Auswahl, ob es sich um ein

Neun-Löcher-Wettspiel oder um ein 18-Löcher-Wettspiel handelt. Die damit verbundene Kennzeichnung als Neun-Löcher-Wettspiel wird bei der Ergebnisübermittlung im DGV-Intranet wie auch im DGV-Stammbuch durch eine (9) hinter der Wettspielart sichtbar sein.

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

Sofern ein Neun-Löcher-Wettspiel auf der ersten Halbrunde des Platzes (erste neun Spielbahnen) gespielt wird, wird der bestehende Verteilungsschlüssel genutzt. Werden die zweiten neun Löcher als vorgabenwirksame Neun-Löcher-Runde genutzt, so müssen die bestehenden Verteilungsschlüssel „ungerade“ werden (2 wird zu 1, 4 zu 3, 6 zu 5 etc.), damit Spieler mit ungerader Spielvorgabe nicht einen Vorgabenschlag verlieren.

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.

Welche Abschlagsfarben sollen gespielt werden?

Da es sich um Spieler der DGV-Vorgabeklassen 4, 5 und 6 handelt, ist es sinnvoll,

Abschnitt 3. Spielformen, Vorgabenzuteilung und Vorgabenverteilung

die Abschlage zu nutzen, die diesen Spielern gerecht werden. Aus diesem Grund erstellt der DGV fur die Abschlagsfarben „Wei“ fur Herren und „Schwarz“ fur Damen nur auf Anfrage eines Golfclubs ein Neun-Locher-Rating.

Der DGV hat fur die Neun-Locher-Wettspiele ein eigenes Logo entwickelt. Darf dieses verwendet werden?

Ja. Der DGV raumt allen seinen Mitgliedern, die vorgabewirksame Neun-Locher-Wettspiele anbieten durfen und diese auch anbieten, das Recht ein, das Logo unmittelbar im Zusammenhang mit

Ankundigung, Organisation und Abwicklung von Neun-Locher-Wettspielen intern und extern zu nutzen. Das Logo steht im Internet zum download zur Verfugung.

Durfen auch EDS-Runden uber neun Locher gespielt werden?

Nein. EDS-Runden sind von der Regelung nicht betroffen. Diese konnen von interessierten Golfspielern ohnehin dann gespielt werden, wenn dafur die Zeit besteht, sodass das Argument, der Zeitknappheit vieler Golfspieler Rechnung zu tragen, hier nicht in gleichem Mae greift.