

führung der DGV-Platzreife für das DGV-Mitglied auch Dritte (z. B. Golfprofessionals) zu beauftragen. Soll der Dritte auch selbst die Rechte aus Ziffer 1. in Anspruch nehmen (z. B. Verwendung des Logos oder Aufdruck des Titels „DGV-Platzreife“ auf einer Broschüre der selbstständigen Golfschule auf der Golfanlage des DGV-Mitglieds), setzt dies zusätzlich den vorherigen Abschluss einer Vereinbarung des DGV mit dem Dritten voraus. Diese wird vom DGV nur dann abgeschlossen, wenn der Dritte seinerseits insbesondere die unbedingte Einhaltung der Prüfungskriterien verspricht und gilt nur solange, wie auch eine Lizenzvereinbarung mit dem zugehörigen DGV-Mitglied besteht und nur solange der Dritte anstelle des DGV-Mitglieds auf der Golfanlage die PE-Prüfungen organisiert/abhält. Jeder Verstoß gegen die Lizenzvereinbarung durch den Dritten wird dem DGV-Mitglied wie ein eigener Verstoß zugerechnet. Ein Dritter darf nur beauftragt werden/ein Dritter erhält eine Lizenz nur, wenn und solange er nicht bereits mit anderen lizenzierten DGV-Mitgliedern bei der DGV-Platzreife zusammenarbeitet.

7.3 PE-Regelung für Kinder

Der DGV fördert den Golfsport besonders auch für Kinder. Umfassende Informationsunterlagen dazu hält die DGV-Geschäftsstelle bereit. Um Kindern

(bis zwölf Jahre) einen altersorientierten Einstieg in den Golfsport zu ermöglichen, ist der DGV deshalb auch an einer kindgerechten Platzerlaubnis interessiert. Diese sollte sich an den speziellen Bedürfnissen und Befähigungen der Kinder orientieren, wobei einschlägige sportwissenschaftliche Erkenntnisse berücksichtigt werden sollen. Auch das Regelverständnis sollte kindgerecht gefördert werden, der offizielle Regeltext ist für Kinder oft unverständlich. So empfiehlt der DGV allen Mitgliedern dringend, als Platzerlaubnisregelung das DGV-Kindergolfabzeichen in Gold zu übernehmen. Mit dem erfolgreichen Absolvieren des Kindergolfabzeichens in Gold sollte die Erteilung der Platzerlaubnis und einer angemessenen Clubvorgabe (-54 oder besser) verbunden sein (siehe DGV-Vorgabensystem, Ziffer 20.7). Gleichermaßen gilt, dass ein Kind, das eine Clubvorgabe erspielt, hiermit auch das Kindergolfabzeichen in Gold erlangt hat.

Die von Kindern mit Vorgaben der Klassen 5 und 6 im Wettspiel zu spielenden Abschlüsse sollten nicht nur im Interesse einer guten Spielgeschwindigkeit sondern auch zur besseren Motivation der Spieler möglichst weit vorne liegen (s. Ziffer 4.1.2).

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

Im Folgenden gibt der DGV Auskunft zu einer Reihe möglicher Fragen im Zusammenhang mit den Bestimmungen des DGV-Vorgabensystems. Ziel ist es, die teilweise einem „Gesetzestext“ gleichen, relativ kurz und knapp gehaltenen Vorgabenbestimmungen verständlich zu machen. Es wird im Folgenden auf jede Ziffer des DGV-Vorgabensystems, soweit Hinweise notwendig erscheinen, Bezug genommen. Es empfiehlt sich in jedem Fall, zuerst die entsprechende Bestimmung des DGV-Vorgabensystems zu studieren, da sich die Erläuterungen in der Regel auf Einzelfragen beziehen, die erst im Kontext verständlich sind.

Die folgenden Ausführungen enthalten Klarstellungen, ergänzende Beschreibungen und Auslegungen der meisten Vorgabenbestimmungen, die so vom DGV angewendet und umgesetzt werden.

Obwohl die Regelungen dieses Spiel- und Wettspielhandbuchs zunächst nicht verbindlich sind, erlangen die folgenden Hinweise dadurch, dass sie die verbandskonforme und regelmäßige Auslegung der Vorgabenbestimmungen darstellen, verbindlichen Charakter.

Alle DGV-Mitglieder sind deshalb an das DGV-Vorgabensystem unter Einbeziehung folgender Regelungen gebunden:

8.1 Ziffer 1. des DGV-Vorgabensystems

Grundlagen und Ziele des DGV-Vorgabensystems

Die European Golf Association (EGA) hat mit den ihr angeschlossenen nationalen Verbänden ein europaweit einheitliches Vorgabensystem geschaffen. Dieses basiert auf Teilen des Vorgabensystems des Council of National Golf Unions (CONGU), dem Course and Slope Rating System der United States Golf Association (USGA) und dem Stableford-System.

Auch wenn das Ziel die Einheitlichkeit der Vorgabenbestimmungen in Europa ist, enthalten die von der EGA erarbeiteten Regelungen Spielräume, die von den Nationalverbänden durch eigenständige Regelungen ausgefüllt werden können. Der DGV hat davon dort Gebrauch gemacht, wo sich bisherige nationale Regelungen bewährt haben. Weitgehend hat sich der DGV jedoch bemüht, die Vorgabenbestimmungen zu vereinheitlichen. Damit ist gewährleistet, dass die Vorgaben der Spieler im Bereich des DGV mit denen vieler anderer europäischer Nationen vergleichbar sind.

Während das DGV-Vorgabensystem als Verbandsordnung für alle DGV-Mit-

gliedert einschließlich der Landesgolfverbände verbindlich ist, hat das Spiel- und Wettspielhandbuch, wie es bereits dem Titel zu entnehmen ist, „Handbuch-Charakter“. Der DGV empfiehlt jedoch, den Wettspielbetrieb auch im Übrigen zumindest an den Empfehlungen des DGV im Spiel- und Wettspielhandbuch (farbig hinterlegte Textstellen) auszurichten.

Bei der Neuordnung der Spielbestimmungen hat sich der DGV von dem Gedanken leiten lassen, dass den DGV-Mitgliedern eine besondere Verantwortung bei der Abwicklung des Spielbetriebs zukommt. Durch die Beschränkung der verbindlichen Regelungen auf das DGV-Vorgabensystem und den überwiegenden Empfehlungscharakter des Spiel- und Wettspielhandbuchs ist es deshalb um so wichtiger, dieser Verantwortung auch gerecht zu werden. Grundlage für alle Entscheidungen sollte stets das Prinzip des fairen Wettkampfs mit sportlicher Zielsetzung sein.

Soweit im DGV-Vorgabensystem Belange des USGA Course Rating and Slope Systems wiedergegeben werden, ist der DGV auf Grund der Lizenzvereinbarung mit der USGA gehalten, diese Regelungen nach Vorgabe des amerikanischen Verbandes unverändert zu übernehmen.

8.2 Ziffer 2. des DGV-Vorgabensystems

Definitionen

8.2.1 Clubvorgabe

Führt ein DGV-Mitglied Clubvorgaben, so sind dessen Spieler prinzipiell an allen Wettspielen teilnahmeberechtigt, soweit die Ausschreibung nicht eine niedrigere Höchstvorgabe vorsieht. Lässt eine andere Golfanlage Spieler mit Clubvorgabe zur Teilnahme an einem Wettspiel zu, spricht dagegen nichts. Um die Clubvorgabe zu verbessern oder eine DGV-Vorgabe der DGV-Vorgabeklasse 5 zu erspielen, wird generell immer die aktuelle Club-Spielvorgabe des Spielers zu Grunde gelegt und nicht eine evtl. reduzierte Höchstvorgabe, mit der der Spieler antreten musste.

8.2.2 Clubvorgabenanpassung

Wie im Bereich von DGV-Stammvorgaben (also $-36,0$ oder besser), die zum Spiel in DGV-Spielvorgaben umgerechnet werden, wird vor jeder Runde auch die Clubvorgabe an die Spielschwierigkeit des zu spielenden Platzes angepasst. Im Bereich der DGV-Stammvorgaben wird eine DGV-Spielvorgabe für jede Vorgabe unterschiedlich umgerechnet. Die dazu angewendete Formel (Slope) sorgt in der Regel dafür, dass Spieler mit höheren Vorgaben auch eine höhere Anpassung (und damit im Verhältnis eine höhere DGV-Spielvorgabe) als Spieler mit niedrigeren Vorgaben bekommen. Dies ist im Bereich der Clubvorgaben

anders. Auch die Clubvorgabe wird zwar vor Antritt zu einer Runde in eine Spielvorgabe (die Club-Spielvorgabe) umgerechnet, jedoch für alle Clubvorgaben mit einem einheitlichen festen Wert. Dieser Wert ist bei jeder Clubvorgabe die Differenz zwischen der DGV-Stammvorgabe und DGV-Spielvorgabe eines Spielers mit DGV-Stammvorgabe $-36,0$ von den betroffenen Zählspielabschlägen. Die Anwendung der für die DGV-Stammvorgaben angewandten Formel auch im Bereich der DGV-Clubvorgaben könnte mitunter dazu führen, dass Spieler mit so errechneten Club-Spielvorgaben weit oberhalb der höchsten Clubvorgabe 54 antreten würden. Dies würde den Wettbewerb verzerren.

Beispiel: Die höchste DGV-Stammvorgabe ist $-36,0$ (siehe DGV-Vorgabensystem). Hätte ein Spieler mit DGV-Stammvorgabe $-36,0$ von den mittleren Abschlägen eines Platzes die DGV-Spielvorgabe 39, so ist die Clubvorgabenanpassung für alle Spieler mit einer Clubvorgabe „drei Vorgabenschläge“ von den mittleren Abschlägen. Jede Clubvorgabe wird also beim Spiel von diesen mittleren Abschlägen um drei Vorgabenschläge zur Club-Spielvorgabe erhöht.

8.2.3 DGV-Spielvorgabentabelle

Die DGV-Stammvorgabe eines Spielers wird durch die Clubverwaltungs-Software anhand der Schwierigkeit des

jeweiligen Platzes (Course Rating Wert, Slope, Par) in eine DGV-Spielvorgabe umgerechnet. Es muss jedoch auch dann, wenn einem Spieler das Sekretariat zur Berechnung seiner DGV-Spielvorgabe gerade einmal nicht zur Verfügung steht, gewährleistet sein, dass er die DGV-Spielvorgabe für die von ihm zu spielenden Zählspielabschläge selbst ermitteln kann. Dafür hat es sich bewährt, eine so genannte „DGV-Spielvorgabentabelle“ zu erstellen und ortsüblich bekannt zu machen (Schwarzes Brett/erster Abschlag). Ein Beispiel einer solchen Tabelle ist in Anhang Ziffer 18./4 des DGV-Vorgabensystems abgedruckt. Diese Tabellen lassen sich mit einer der gängigen Clubverwaltungssoftware ausdrucken, bzw. mit Hilfsprogrammen, die die Hersteller der Clubverwaltungssoftware anbieten.

8.2.4 Vorgabeninstanz

Als Folge des Umstandes, dass nur der Heimatclub eines Spielers dessen „Vorgabeninstanz“ ist, ergibt sich, dass auch ausschließlich dieses DGV-Mitglied zur Führung seiner DGV-Vorgabe berechtigt ist. Gehört ein Spieler mehreren DGV-Mitgliedern an, so muss beachtet werden, dass die DGV-Vorgabe nur von einem dieser DGV-Mitglieder geführt wird. Entsprechend kann die DGV-Vorgabe auch nur auf dem DGV-Ausweis des Heimatclubs wiedergegeben werden. Hat ein Spieler bei weiteren DGV-Mitgliedern ein Spielrecht, so wird auf

seinen von den anderen DGV-Mitgliedern für ihn bestellten Ausweisen in das Feld „Hcp“ (Handicap) ein „Z“ (Zweitmitglied) gedruckt. Diese Bezeichnung hat nichts mit dem Status des Spielers nach der Beitragsordnung des DGV-Mitglieds zu tun sondern bezieht sich nur auf die Vorgabenführung.

8.2.5 Vorgabenwirksame Bedingungen

Fragen der Vorgabenwirksamkeit eines Wettspiels oder von Extra Day Scores werden in den Ziffern 8.15 und 8.16 dieses Spiel- und Wettspielhandbuchs ausführlich erläutert.

8.3 Ziffer 4. des DGV-Vorgabensystems Platzbewertung (Course Rating)

Mit dem Course Rating finden neben der Länge auch die Spielschwierigkeiten eines Platzes umfassend Eingang in die Platzbewertung. Durch das mit dem Course Rating verbundene Slope Rating werden darüber hinaus die auf unterschiedlichen Plätzen erzielten DGV-Stammvorgaben an die jeweilige Platzschwierigkeit angepasst und zu einer nur für diesen Platz gültigen DGV-Spielvorgabe umgerechnet.

Wegen aller Einzelheiten zum Course Rating sei auf den Anhang des DGV-Vorgabensystems und Ziffer 8.25 in diesem Spiel- und Wettspielhandbuch verwiesen.

8.4 Ziffer 5. des DGV-Vorgabensystems

Bleibende Veränderungen auf dem Platz und falsche Platzregeln

Überragende Bedeutung für die richtige Anwendung des Course-Rating-Systems hat das Kriterium der gleich bleibenden Platzbedingungen. Jede bleibende Veränderung auf einem Platz wirkt sich, jedenfalls formal, auf die Course-Rating- und Slope-Werte aus. Das führt dazu, dass die Course-Rating- und Slope-Werte die tatsächlichen Verhältnisse nicht mehr widerspiegeln. Um die richtige Anwendung des Systems zu gewährleisten, müssen DGV-Mitglieder daher bleibende Veränderungen an einem Platz dem DGV melden.

Entsprechendes gilt für die Platzregeln. Jedes DGV-Mitglied muss großes Augenmerk auf den Erlass seiner Platzregeln richten. Insbesondere ist stets zu prüfen, ob Platzregeln im Einklang mit den Golfregeln stehen. Dem Course Rating eines Platzes liegen regelkonforme Platzregeln und eine regelkonforme Platzkennzeichnung zu Grunde. Die Bewertungsgrundlage würde durch Platzregeln verfälscht, die nach den Golfregeln nicht zulässig sind oder die die Spielschwierigkeit des Platzes erheblich verändern (Beispiel: Kennzeichnung einer Wiese als seitliches Wasserhindernis).

8.5 Ziffer 6. des DGV-Vorgabensystems Vorübergehende Änderungen an einem vermessenen Platz

Die vermessene Länge eines Platzes muss möglichst zu jeder Zeit aufrecht erhalten werden. Vorübergehende Änderungen sollten daher auf den kürzestmöglichen Zeitraum beschränkt sein. Nur so ist gewährleistet, dass auf diesem Platz erspielte Vorgaben korrekt die Spielstärke der Spieler wiedergeben. Zu den in Ziffer 6. angesprochenen vorübergehenden Änderungen gehört z. B. einen Abschlag auf Grund Baumaßnahmen zu schließen. Auf die Frage, wie lange eine Änderung „vorübergehend“ ist, gibt es keine feststehende Antwort. Wird der Spielbetrieb mehr als die Hälfte des Jahres beeinträchtigt, dürfte jedenfalls nicht mehr von einer bloß vorübergehenden Änderung gesprochen werden. In diesem Fall müsste Ziffer 5. des DGV-Vorgabensystems Anwendung finden. Bei vorübergehenden Änderungen, die den Platz durch Verlegung von Abschlägen um mehr als 100 Meter verlängern bzw. verkürzen, gilt Anhang Ziffer 6./1 des DGV-Vorgabensystems. Wird der Platz durch provisorische Grüns oder Wintergrüns verkürzt, ist immer der DGV zu informieren. Dieser entscheidet kurzfristig, ob die Course Rating – Werte durch das provisorische Grün verändert wurden.

8.6 Ziffer 7. des DGV-Vorgabensystems Abschläge

Das DGV-Vorgabensystem enthält die Begriffe „Damenabschlag“ bzw. „Herrenabschlag“. Es ist jedoch möglich, für jedes dieser Abschlagsbauwerke vom DGV einen Course-Rating- und Slope-Wert sowohl für Damen als auch für Herren zu erhalten.

Wenn von bis zu sechs Zählspielabschlägen gesprochen wird, bedeutet dies natürlich nicht, dass sich diese auf sechs getrennten Abschlagsbauwerken befinden müssten. So kommt es auch vor, dass ein Abschlagsbauwerk mehrere Zählspielabschläge trägt. Ein „Zählspielabschlag“ beschreibt lediglich den Bereich, innerhalb dessen Abschlagsmarkierungen gesteckt werden müssen, wenn vorgabenwirksam gespielt werden soll (ist also eine fiktive Fläche auf einem Abschlagsbauwerk).

Die vorgeschriebene farbliche Kennzeichnung der Abschläge bezieht sich auf die Vermarkung (Messpunkt). Um Irritationen zu vermeiden, sollten diese Farben auch auf der Zählkarte den entsprechenden Abschlägen zugeordnet werden. Es hat sich in der Praxis bewährt, auch die Abschlagsmarkierungen in den entsprechenden Farben zu gestalten.

8.7 Ziffer 8. des Vorgabensystems

8.7.1 Die Bedeutung des Par

Par ist das Spielergebnis, das von einem Scratch-Golfer auf dem betreffenden Loch erwartet wird. Zu Grunde zu legen ist fehlerloses Spiel unter gewöhnlichen Spielbedingungen und die Annahme, dass zwei Schläge auf dem Grün gemacht werden.

Par ist und war nie eine wohl definierte Größe. Als golfsportlicher Begriff wurde Par anlässlich der British Open 1870 erstmals verwendet. A. H. Doleman, ein britischer Golfjournalist, fragte einige Golf-Professionals nach der Zahl der Schläge, die notwendig seien, um auf dem 12-Löcher-Platz von Prestwick zu gewinnen. Die Antwort war: 49 Schläge bei fehlerfreiem Spiel. Dieses Ergebnis definierte Doleman als Par in Analogie zu dem Begriff „pari“ (gleich Nennwert) aus dem Wertpapierhandel. Als Tom Morris jr. das Drei-Runden-Turnier mit 147 Schlägen gewann, war der Begriff eingeführt.

Im DGV-Vorgabensystem gelten zunächst feste Par-Grenzen, die der Tabelle unter Ziffer 8 entnommen werden können. Wird man mit diesen festen Längen-Grenzen der Spielschwierigkeit eines Lochs nicht gerecht, so kann eine gewünschte Abweichung beim DGV beantragt werden. Dies gilt beispielsweise für ein Loch der Länge eines Par

4, das jedoch wegen der vorhandenen Spielschwierigkeiten (z. B. Anstieg des Geländes) nur wie ein Par 5 gespielt werden kann. Der DGV stützt sich bei der Beurteilung eines Antrags auf Par-Anpassung auf die vorhandenen Course-Rating-Bewertungen, die bei ihm für jedes Loch vorliegen. Damit ist es dem DGV stichhaltiger als dem DGV-Mitglied möglich, die Spielschwierigkeit eines Lochs konkret einzuschätzen. Nur eine solche Prüfung erscheint dem DGV sachgerecht, damit nicht der gesamte Bewertungsaufwand im Zusammenhang mit dem Course Rating durch willkürliche Par-Festlegungen einzelner DGV-Mitglieder ad absurdum geführt wird.

Vorgabenberechnung nach Stableford: Par erhielt 1931 eine weitere Dimension, als Dr. Frank Stableford sein Punktesystem erfand, nachdem er das erste Loch eines wichtigen Turniers sehr unglücklich gespielt hatte. Schon im Mai 1932 fand im Golf-Club Wallasey (Cheshire) das erste Wettspiel nach Stableford statt.

„Stroke Control“, die Begrenzung der Schlagzahl, also die Antwort auf die Frage, wie man verhindern kann, dass einzelne ungewöhnlich schlechte Ergebnisse auf wenigen Spielbahnen das Bild der „eigentlichen“ Spielstärke eines Spielers verfälschen, war lange offen. Mehrere Verfahren für eine der „eigentlichen“ Spielstärke eines Spielers gerecht werdende Vorgabenermittlung wurden

getestet. In Europa (mit dem schon lange populären Zählspiel nach Stableford) hat die European Golf Association (EGA) entschieden, Stableford-Punkte zur Begrenzung der Schlagzahl zu verwenden. Für die Vorgabenberechnung werden deshalb, unabhängig von der tatsächlichen Spielform des Wettspiels, Stableford-Punkte im Verhältnis zum Par eines Lochs vergeben.

Auch bei der Errechnung der DGV-Spielvorgabe ist neben dem Course-Rating- und Slope-Wert u. a. das Par des zu spielenden Platzes Teil der Umrechnungsformel. Dies muss so sein, da, wie oben erläutert, im Rahmen der Stableford-Wertung zur Vorgabenberechnung gerade auch das Par jeder einzelnen Spielbahn mit der effektiven Spielschwierigkeit des Platzes in Beziehung gesetzt werden muss.

Platzbewertung und Golfplatz-Planung: Golfplätze sollten immer in Harmonie mit der Landschaft entworfen werden, nicht jedoch auf der Basis zukünftiger Par-, Course- und Slope-Rating-Werte oder eines Vorgabensystems. Entsprechend sollten Abschläge platziert werden. Da nun aber Par nicht genau definiert ist, versteht es sich von selbst, dass eine Spielbahn, von unterschiedlichen Abschlägen gespielt, unterschiedliche Par-Werte haben kann. Entsprechend kann ein bestimmtes Loch für Damen ein anderes Par haben als für Herren. Ob-

wohl in jedem System die empfohlenen Längen für Par 3-, 4- oder Par-5-Löcher wichtige Bandbreiten enthalten, gibt es Plätze, auf denen sich das Par einer Spielbahn von Abschlag zu Abschlag ändert. In Kontinentaleuropa gilt allerdings überwiegend dasselbe Par für Damen und Herren und für die verschiedenen Abschläge einer Spielbahn.

8.7.2 Ausgleich von unterschiedlichem Course Rating oder Par

Lässt sich eine gemeinsame Wettspielerwertung beim Spiel eines unterschiedlichen Pars bzw. Course Ratings durch die Teilnehmer eines Wettspiels nicht vermeiden oder ist sie sogar gewünscht, gilt zunächst folgende Faustformel:

Um Chancengleichheit zu wahren, ist in Brutto-Wettbewerben beim Spiel von Abschlägen mit unterschiedlichen Course-Rating-Werten innerhalb einer Wertung der Unterschied im Course Rating der Teilnehmer auszugleichen („**CR-Ausgleich**“).

Unterschiedliche CR-Werte bzw. unterschiedliche Pars sind ausschließlich dann auszugleichen, wenn sich Spieler in gemeinsamer Wertung auf Basis unterschiedlicher CR-Werte oder Pars um gemeinsame Preise bewerben. So kann schon durch einen entsprechenden „Zuschnitt“ der Wertungs- bzw. Preisklassen verhindert werden, dass der nachfol-

gende Ausgleich bei Plätzen mit unterschiedlichem Par/verschiedenen CR-Werten überhaupt berechnet werden muss.

Beispiel: Spielen Damen und Herren innerhalb eines Wettspiels von Abschlägen mit unterschiedlichem Par, so könnte eine getrennte Wertung für Damen und Herren erfolgen, die die folgenden Überlegungen überflüssig macht.

8.7.2.1 Ausgleich bei unterschiedlichem Course Rating

- In der Nettowertung:

Im Netto sind evtl. unterschiedliche CR-Werte schon in der Formel zur Errechnung der DGV-Spielvorgabe enthalten. Ein weiterer Ausgleich ist deshalb nicht erforderlich. Dies gilt gleichermaßen für Zählspiele, Stableford-Spiele, Spiele Gegen Par und auch Lochspiele.

- In der Bruttowertung:

Im Brutto müssen unterschiedliche CR-Werte innerhalb einer gemeinsamen Wertung berücksichtigt werden, da sie Ausdruck des Spiels auf unterschiedlich schweren Plätzen sind. Dies gilt im Brutto für alle Spielformen, der Ausgleich wird jedoch unterschiedlich gehandhabt:

- Zählspiel

Der CR-Ausgleich wird durchgeführt, indem die Ergebnisse in „Schlägen über CR“ dargestellt werden.

Beispiel: Ein Wettspiel wird auf verschiedenen Plätzen mit den CR-Werten 72,7; 70,5 und 73,2 ausgetragen. Folgende Ergebnisdarstellung ergibt sich daraus:

Spieler 1 / Platz A
81 Schläge – CR 72,7
= 8,3 Schläge über CR
Spieler 2 / Platz B
80 Schläge – CR 70,5
= 9,5 Schläge über CR
Spieler 3 / Platz C
81 Schläge – CR 73,2
= 7,8 Schläge über CR

In Relation zum CR-Wert der Plätze hat Spieler 3 mit 7,8 Schlägen über CR am besten gespielt, danach Spieler 1 und zuletzt Spieler 2.

Der „CR-Ausgleich“ kann auch erfolgen, indem dem Spieler, der auf Basis des höheren CR-Werts spielt, die Differenz zwischen den CR-Werten der Spieler als „CR-Schlag“ zugute kommt. Differenzwerte bis Dezimalstelle 4 werden ab-, ansonsten aufgerundet.

Beispiel:
Herr A spielt mit Herrn B um den Bruttopreis. Herr A spielt von Abschlägen mit Course Rating 72,1 Brutto 80 Schläge, Herr B von Abschlägen mit Course Rating 72,6 ebenfalls Brutto 80 Schläge.

Er gewinnt nach Abzug seines CR-Ausgleichsschlages mit Brutto 79.

- Stableford oder „Gegen Par“

Ähnliches wie in dem o. g. Beispiel für Zählspiele gilt in einer Brutto-Stableford-Wertung oder der Brutto-Wertung Gegen Par. Herr B erhält dort für die Brutto-Wettspielwertung (nicht die Vorgabenberechnung) einen „CR-Schlag“, den er auf dem schwierigsten Loch (als „Strich“ auf der Zählkarte) zugeteilt bekommt.

- Lochspiele

Theoretisch kann in Lochspielen genau wie in der Stableford-Wertung der Ausgleichsschlag auf einem bestimmten Loch gegeben werden. Da sich aber hiermit der Stand des Lochspiels entscheidend ändern kann, indem die geringe Differenz von z. B. durchschnittlich 1/18 CR-Schlag je Loch auf einem Loch kumuliert wird, empfiehlt es sich, in Lochspielen möglichst von Abschlägen mit einem ähnlichen CR-Wert zu spielen und keinen weiteren Ausgleich in Form von Schlägen vorzunehmen.

Beispiel: Ein Platz hat von den weißen Abschlägen einen CR-Wert 72,5, von den schwarzen Abschlägen einen CR-Wert 74,5 und von den roten Abschlägen einen CR-Wert 72,3. Um ein Brutto-Lochspiel

mit gemischten Teilnehmern unter möglichst gleichen Bedingungen zu spielen, empfiehlt sich die Wahl der weißen und roten Abschläge.

8.7.2.2 Ausgleich bei unterschiedlichem Par

- In der Nettowertung

Par ist kein Maß für die Schwierigkeit eines Platzes, sodass ein höheres oder niedrigeres Par eines Spielers gegenüber einem anderen Spieler zu keiner Wettbewerbsverzerrung führen darf. Da die Formel, mit der die Spielvorgaben berechnet werden, jedoch die ggf. unterschiedlichen Pars der Plätze ausgleicht, ist hier kein weiterer Handlungsbedarf.

- In der Bruttowertung

- Zählspiel oder Lochspiel

Da das Par kein Maß für die Schwierigkeit des Platzes ist, sind (nach erfolgtem CR-Ausgleich) keine weiteren Ausgleichsmaßnahmen erforderlich. Im Lochspiel werden Ergebnisse eines Lochs mit unterschiedlichem Par für Damen und Herren auf Basis der gespielten Schläge entschieden.

- Stableford und „Gegen Par“

Diese Spiele beruhen auf einem am Par orientierten Punktsystem. Das Par ist aber kein Maß für die Schwierigkeit eines Platzes. Evtl. Ungleichbehandlungen sind deshalb bei der Auswertung von o. g. Spielen auf einem

Platz mit unterschiedlichem Par nicht zu vermeiden, es sei denn, durch getrennte Wertungen.

Die genannten Verfahren gelten sinngemäß auch für Vierer.

Ausschreibung

„CR-Ausgleich“ betrifft ausschließlich die Wettspielwertung, nicht jedoch die Vorgabenwirksamkeit. Damit Teilnehmer eines Wettspiels vor dem 1. Start wissen, dass überhaupt ein Ausgleich erfolgt, muss darauf in der Wettspielausschreibung hingewiesen werden.

8.8 Ziffer 11. des DGV-Vorgabensystems Rechte und Pflichten des DGV

Große Bedeutung hat die einheitliche Anwendung des DGV-Vorgabensystems durch alle DGV-Mitglieder, denen die Rechte am DGV-Vorgabensystem zustehen. Um dies zu gewährleisten, sind dem DGV Überwachungsaufgaben zugeschrieben, die auch der Ausschuss Vorgaben- und Course-Rating wahrnimmt. Der DGV hat das Recht, auch unmittelbar einen Vorgang an sich zu ziehen, der ansonsten in der Zuständigkeit des Heimatclubs oder eines Landesverbandes läge.

Da das DGV-Vorgabensystem eine verbindliche Verbandsordnung darstellt, gilt im Falle des Verstoßes gegen diese Verbandsordnung § 19 DGV-Satzung.

8.9 Ziffer 12. des DGV-Vorgabensystems Rechte und Pflichten der LGV

Aufgaben der LGV ergeben sich entweder aus den Bestimmungen der Ziffer 12. (insb. 12.4) oder auf Grund der Übertragung einer Aufgabe im Einzelfall durch den DGV an den LGV.

Gemäß Ziffer 12.3 muss der LGV die vorgabenwirksamen Spielbedingungen auf einem Golfplatz überprüfen. DGV-Mitglieder, die im Zweifel über die korrekte Kennzeichnung des Platzes, die richtige Aufstellung von Platzregeln oder sonstige Platzbedingungen für vorgabenwirksames Spiel sind, sollten den LGV um Überprüfung bitten. Ansprechpartner ist regelmäßig der Vorgabenausschuss des LGV.

8.10 Ziffer 13. des DGV-Vorgabensystems Rechte und Pflichten der DGV-Mitglieder

In Ziffer 13.3 wird jedes DGV-Mitglied, dem die Rechte aus dem DGV-Vorgabensystem zustehen, verpflichtet, zur ordnungsgemäßen Anwendung des DGV-Vorgabensystems einen Vorgabenausschuss einzusetzen. Hinweise dazu enthält Abschnitt 1.6 dieses Spiel- und Wettspielhandbuchs.

8.11 Ziffer 14. des DGV-Vorgabensystems Rechte und Pflichten des Vorgabenausschusses

In Ziffer 14. werden dem Vorgabenausschuss eine Reihe von Aufgaben zugewiesen. In der Abgrenzung der Befugnisse der Spielleitung und des Vorgabenausschusses gilt die Faustregel, dass der Vorgabenausschuss stets dann zuständig ist, wenn durch eine Entscheidung die Vorgabenverwaltung unmittelbar betroffen ist, während die Spielleitung sich um die Fragen der Wettspielauswertung kümmert.

So obliegt es dem Vorgabenausschuss sicherzustellen, dass der Name eines Spielers vor Antritt zu einem vorgabenwirksamen Wettspiel oder Extra Day Score erfasst ist, damit das erzielte Ergebnis für die Vorgabenberechnung herangezogen werden kann. Auch ist es der Vorgabenausschuss, der nach einem vorgabenwirksamen Ergebnis die DGV-Stammvorgabe eines Mitglieds neu berechnet.

Besonders soll darauf hingewiesen werden, dass es Aufgabe des Vorgabenausschusses ist, ein vorgabenwirksames Wettspiel (bevor es begonnen wurde) unter Umständen als „nicht vorgabenwirksam“ zu deklarieren. Dies ist, neben weiteren in Ziffer 14. aufgeführten Aufgaben, eine Entscheidung, die aus-

schließlich die Vorgabenverwaltung betrifft und damit nicht allein in den Zuständigkeitsbereich einer Spielleitung gehört.

Grundlage des DGV-Vorgabensystems ist die Annahme, dass ein Spieler so viele vorgabenwirksame Ergebnisse wie möglich einreicht und damit seine Vorgabe ein getreues Abbild seiner Spielstärke darstellt. Deshalb darf die Möglichkeit, Wettspiele vor Beginn z. B. wegen außergewöhnlich schlechter Witterungs- oder Platzbedingungen als „nicht vorgabenwirksam“ zu deklarieren, nur selten und in begründeten Fällen angewandt werden.

Natürlich bedeutet die Zuweisung von Rechten und Pflichten des Vorgabenausschusses nicht in jedem Einzelfall, dass dieser diese Aufgaben stets selbst organisatorisch ausführen muss. Er kann mit Abwicklung einzelner Aufgaben andere Personen (Sekretariat) beauftragen.

8.12 Ziffer 15. des DGV-Vorgabensystems Rechte und Pflichten des Spielers

In Ziffer 15.1 ist der wichtige Grundsatz festgehalten, dass eine DGV-Vorgabe für einen Spieler ausschließlich durch seinen Heimatclub geführt werden kann. Ein Spieler kann daher stets nur **eine** DGV-Vorgabe haben. Schon um eine korrekte Vorgabenführung zu gewähr-

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

leisten, ist es daher überaus wichtig, darauf zu achten, dass Spieler, wenn sie mehreren DGV-Mitgliedern angehören, stets eines davon zum Heimatclub erklären. Genauso wichtig ist es, einen Heimatclubwechsel für alle Seiten transparent zu gestalten.

Ein Heimatclubwechsel ist gemäß Ziffer 15.2 und 15.3 zu einem beliebigen Zeitpunkt möglich. Allerdings muss in diesem Zusammenhang auf die Bestimmungen des Ligastatuts des DGV (oder entsprechender Regelungen der LGV) geachtet werden.

Da nur der Heimatclub eines Spielers dessen DGV-Vorgabe führen darf, darf auch nur auf dem DGV-Ausweis des Heimatclubs die DGV-Vorgabe aufgedruckt werden.

Ziffer 15.5 verpflichtet den Spieler, unverzüglich alle vorgabenwirksamen auswärtigen Ergebnisse zu melden. Dieser Pflicht entspricht die Verpflichtung jedes Vorgabenausschusses gemäß Ziffer 14.8, den Heimatclubs auswärtiger Spieler stets unverzüglich ebenfalls alle vorgabenwirksamen Ergebnisse zu melden. Das Verhältnis dieser beiden Bestimmungen kann wie folgt beschrieben werden: Es ist zuallererst Aufgabe des Vorgabenausschusses des ein Wettspiel austragenden DGV-Mitglieds, Heimatclubs auswärtiger Mitglieder die Spielergebnisse zu übermitteln. Die

Letztverantwortung dafür, dass das Spielergebnis allerdings auch tatsächlich an den Heimatclub gemeldet wird, trägt stets der Spieler, wie in Ziffer 15.5 ausgeführt. Hat ein Spieler sich also darauf verlassen, dass ein Vorgabenausschuss sein Spielergebnis übermitteln wird und in der Folge nicht geprüft, ob dieses Spielergebnis Eingang in seine Vorgabenverwaltung gefunden hat, so hat der Spieler gegen seine Verpflichtung aus Ziffer 15.5 verstoßen, wenn das Ergebnis nicht eingereicht wurde.

Bei der Meldung auswärtiger Ergebnisse ist auch der Course-Rating- und Slope-Wert zu übermitteln. Sind auf einer Zählkarte mehrere CR-Werte ausgewiesen, muss überprüft werden, welcher Abschlag (und damit welcher CR-Wert) für das Ergebnis des Spielers herangezogen wurde. Die ausrichtende Golfanlage sollte die für das Wettspiel genutzten Abschlüsse auf der Zählkarte markieren oder auf der Ergebnisliste angeben. Fehlt eine solche Angabe, soll der Spieler sie nachholen, damit der Heimatclub die Richtigkeit des erzielten Ergebnisses überprüfen kann.

In Ziffer 15.5 ist weiter ausgeführt, dass bei vorgabenwirksamen Ergebnissen aus dem Ausland im Einzelfall „andere geeignete Nachweise“ genügen. Hier hat der Vorgabenausschuss des Heimatclubs einen Ermessensspielraum. Er wird

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

zu prüfen haben, ob der vorliegende Nachweis eines Spielergebnisses den Anforderungen genügt (bspw. Kopie einer Zählkarte, handschriftliche Bestätigung eines Spielergebnisses durch die ausrichtende Golfanlage etc.)

8.13 Ziffer 16. des DGV-Vorgabensystems Vorgabenwirksame Ergebnisse (Qualifying Scores)

Alle Voraussetzungen für vorgabenwirksames Spiel sind in Ziffer 16. (und für Extra Day Scores ergänzend in Ziffer 17.) abschließend aufgeführt. Bei der Prüfung, ob ein Wettspiel vorgabenwirksam sein kann oder nicht, kann Ziffer 16. (und bei Extra Day Scores auch Ziffer 17.) als Checkliste verwendet werden.

Ziffer 16.1 a. enthält eine Selbstverständlichkeit, bedeutet jedoch bei formaler Betrachtung, dass immer dann, wenn Golfregeln außer Kraft gesetzt oder unzulässige Platzregeln in Kraft sind, die Vorgabenwirksamkeit eines Wettspiels oder einer EDS-Runde von vornherein ausgeschlossen ist.

Gemäß Ziffer 16.2 b. ist ein Ergebnis ggf. auch dann vorgabenwirksam, wenn es über eine festgesetzte Runde ordnungsgemäß erzielt, aber der Disqualifikation verfallen ist. Hierzu enthält Anhang Ziffer 16.2b/1 des DGV-Vorgabensystems Beispiele. Grundgedanke ist,

dass es Disqualifikationsfälle gibt, die auf das eigentliche Spiel eines Spielers keinen Einfluss haben.

Beispiel: Ein Spieler versäumt es, die Zählkarte zu unterzeichnen. Ist hier das eigentliche Spielergebnis ordnungsgemäß zustande gekommen, spricht für Vorgabenzwecke nichts dagegen, dieses ordnungsgemäß erzielte Ergebnis (also die Stableford-Nettopunkte) zu werten.

Im Gegensatz dazu wäre eine Disqualifikation auf Grund überzähliger Schläger (der Spieler hat 15 Schläger in der Tasche) anders zu bewerten. Der mitgeführte 15. Schläger hat sich hier unmittelbar auf das Spiel und damit auf das Spielergebnis des Spielers ausgewirkt. Hier wird gemäß Anhang Ziffer 16.2b/1 des DGV-Vorgabensystems um + 0,1 heraufgesetzt.

Ziffer 16.2 d. bezieht sich auf ein Aggregat-Spiel. Dieses ist vorgabenwirksam, da zum einen jeder Spieler ein bestmögliches Ergebnis erzielen muss, ohne taktisch auf den anderen Spieler im Team Rücksicht nehmen zu müssen (oder zu können) und andererseits, da die beiden Spieler des Teams nicht als „Partner“ im Sinne der Golfregeln angesehen werden. Die beiden Spieler dürfen sich somit auch keine Belehrung im Sinne von Regel 8-2 erteilen oder diese erbitten.

In Ziffer 16.2 e. ist bestimmt, dass im Falle eines „No-Return“-Ergebnisses, das innerhalb der Pufferzone oder besser ist, die erzielten Stableford-Nettopunkte gewertet werden. 16.2 e. enthält zudem einen Hinweis auf Ziffer 21.2 und Anhang Ziffer 16.2e/1, wonach die DGV-Stammvorgabe um 0,1 heraufgesetzt wird, wenn ein „No-Return“-Ergebnis nicht in der Pufferzone oder besser liegt.

Ziffer 16.3 g. bestimmt, dass, wenn ein „No-Return“-Ergebnis unterhalb der Pufferzone liegt, die Vorgabenwirksamkeit jedoch ausgeschlossen ist (also nicht um 0,1 heraufgesetzt wird), wenn die Spielleitung und der Vorgabenausschuss einen sachlich gerechtfertigten Grund für die Nichtbeendigung der festgesetzten Runde feststellen (z. B. plötzliche Erkrankung, die die Beendigung der Runde nicht zulässt).

Gemäß 16.3 sind Ergebnisse, die den Voraussetzungen der Ziffer 16.1 bzw. 16.1 und 16.2 entsprechen, nicht vorgabenwirksam, wenn einer der in 16.3 aufgeführten Umstände vorliegt:

Während das Course-Rating- und Slope-System die Spielschwierigkeit eines Platzes nur allgemein bewertet, wird durch diese Regelung der Ziffer 16.3 b. berücksichtigt, dass die Spielbedingungen am Tag des Wettspiels die Spielschwierigkeit über gewohnte

Schwankungen hinaus erhöht oder vermindert haben. Durch das Zusammenspiel beider Regelungen ist damit gewährleistet, dass die DGV-Vorgabe eines Spielers, die die tatsächliche Spielstärke widerspiegeln soll, nicht durch Sonderinflüsse verfälscht wird (s. Ziffer 8.17.2 Competition Stableford Adjustment).

8.14 Ziffer 17. des DGV-Vorgabensystems Extra Day Scores

Das EGA Handicap System ermöglicht vorgabenwirksame Privatrunden. Diese wurden mit den sog. „Extra Day Scores“ (Begriff der EGA) in den DGV-Vorgabenklassen 3, 4, 5 und 6 im Bereich des DGV eingeführt. Mit der Zulassung vorgabenwirksamer Privatrunden haben viele andere Golfnationen bereits gute Erfahrungen gemacht. Auch im europäischen Ausland (allen voran die skandinavischen Länder und die Niederlande) ist das vorgabenwirksame Spiel in Privatrunden längst zur Gewohnheit geworden. Grundgedanke ist auch hier wiederum, dass die DGV-Vorgabe eines Spielers ein möglichst getreues Abbild seiner Spielstärke ergeben soll. Dies wird am besten dann erreicht, wenn so viele vorgabenwirksame Ergebnisse wie möglich in die Vorgabenverwaltung eingehen. Dieser Ansatz geht natürlich davon aus, dass auch in Privatrunden Golf strikt nach den Golfregeln gespielt wird.

Der DGV hat sich entschieden, mit der Zulassung vorgabenwirksamer EDS-Runden insbesondere den Einstieg in den Golfsport zu erleichtern, hingegen die Vorgabenverwaltung im Bereich des leistungsorientierten Golfsports weiterhin auf ausschließlicher Grundlage von Wettspielergebnissen zu führen. Dementsprechend enthält Ziffer 17. eine Regelung, wonach Spieler der DGV-Vorgabenklassen 6 (Clubvorgaben) und 5 eine beliebige Anzahl EDS-Runden spielen dürfen, während Spieler der DGV-Vorgabenklassen 1 und 2 vorgabenwirksame Ergebnisse ausschließlich in Wettspielen erzielen können. Für Spieler der DGV-Vorgabenklassen 3 und 4 ist eine Begrenzung der Anzahl von EDS-Runden eingeführt worden. Da die Festlegung einer festen Anzahl zulässiger EDS-Runden in den DGV-Vorgabenklassen 3 und 4 vielen Spielern nicht gerecht werden würde, hat sich der DGV entschieden, die Anzahl vorgabenwirksamer EDS-Runden, die ein Spieler in den DGV-Vorgabenklassen 3 und 4 spielen darf, unmittelbar an die Anzahl der von ihm erzielten Wettspielergebnisse zu koppeln. (Beispiel: Für einen Spieler, der 40 Wettspiele in der Saison spielt, würde sich durch die Zulassung von fünf EDS-Runden keine grundlegende Neuerung ergeben, für einen Spieler ohne Wettspiele sehr wohl.) Damit ist gewährleistet, dass im Bereich der DGV-Vorgabenklassen 3

und 4 stets so viele Extra Day Scores Berücksichtigung finden können, wie bereits Wettspielergebnisse Eingang in die Vorgabenverwaltung gefunden haben. Es besteht somit stets ein ausgewogenes Verhältnis zwischen der Anzahl von Privat- und Wettspielrunden.

Die Clubverwaltungssoftware kann überprüfen, ob ein Spieler der DGV-Vorgabenklassen 3 und 4 eine EDS-Runde überhaupt antreten darf, weil zumindest ebenso viele Wettspielergebnisse des Spielers registriert sind.

Sollte der Vorgabenausschuss erkennen, dass zwischen den Wettspielergebnissen und den Ergebnissen aus Privatrunden regelmäßig unverhältnismäßige Differenzen bestehen, ist ihm mit Ziffer 24. des DGV-Vorgabensystems ein Mittel an die Hand gegeben, um den Spieler seiner tatsächlichen Spielstärke entsprechend einzustufen.

Ziffer 17.4 bestimmt, dass ein Extra Day Score u. a. nur dann vorgabenwirksam ist, wenn der Spieler sich vor Beginn hat registrieren lassen. So wird gewährleistet, dass die EDS-Runde auch tatsächlich Eingang in die Vorgabenverwaltung findet. Gibt ein Spieler bspw. nach Start zu einer EDS-Runde keine Zählkarte ab, so sieht Ziffer 17.5 die Heraufsetzung seiner DGV-Stammvorgabe um 0,1 vor.

Natürlich steht es den DGV-Mitgliedern frei, einzelne Tage bzw. Zeiten festzulegen, zu denen allein Extra Day Scores gespielt werden können. So wäre bspw. eine Beschränkung auf die Wochentage oder zusätzlich bestimmte Wochentage, aber auch bestimmte Tageszeiten möglich. Allerdings darf eine Regelung dieser Art nicht so weit gehen, dass ein Extra Day Scores praktisch oder theoretisch gar nicht mehr gespielt werden kann, da das DGV-Vorgabensystem für alle DGV-Mitglieder die Einführung von EDS-Runden verbindlich vorschreibt.

Eine Einschränkung der Möglichkeit zum Erspielen von Extra Day Scores kommt insbesondere dann in Betracht, wenn es einem DGV-Mitglied nicht zumutbar erscheint, über die gesamte Woche vorgabenwirksame Platzbedingungen vorzuhalten.

8.15 Ziffer 18. des DGV-Vorgabensystems DGV-Spielvorgabe bzw. Club-Spielvorgabe

Beim Spiel auf dem Platz tritt ein Spieler mit der DGV-Spielvorgabe bzw. der Club-Spielvorgabe an.

Die Umrechnung erledigt die Clubverwaltungssoftware.

Die Formel in Ziffer 18.2 enthält zur Umrechnung der DGV-Stammvorgabe in eine DGV-Spielvorgabe u. a. das Slope Rating für den jeweils betroffenen Abschlag. Dies führt in der Regel dazu,

dass bei überdurchschnittlich schweren Plätzen die DGV-Spielvorgabe desto weiter über der DGV-Stammvorgabe liegen wird, je höher die DGV-Stammvorgabe ist. Würde man dieses Prinzip auch im Bereich der Clubvorgaben anwenden, könnte es durchaus passieren, dass Spieler mit Clubvorgabe 54 dann mit einer Club-Spielvorgabe von weit über 60 antreten würden. Dies soll, auch um eine zügige Wettspielabwicklung zu gewährleisten, vermieden werden. Deshalb erhalten Clubvorgabenspieler eine „Clubvorgabenanpassung“ in Höhe der Differenz zwischen einer DGV-Stammvorgabe 36,0 und der sich daraus ergebenden Spielvorgabe auf dem identischen Platz

Zum Begriff der Clubvorgabenanpassung vergleichen Sie bitte die Erläuterung in Ziffer 8.2.2 in diesem Spiel- und Wettspielhandbuch.

8.16 Ziffer 20. des DGV-Vorgabensystems Erstmaliges Erlangen einer DGV-Stammvorgabe bzw. einer Clubvorgabe

Ziffer 20.2 stellt die Einführung von Clubvorgaben ausdrücklich in das Ermessen des jeweiligen DGV-Mitglieds. Hat sich jedoch ein Mitglied für Clubvorgaben entschieden, sind alle im DGV-Vorgabensystem aufgeführten Regelungen für die Clubvorgaben verbindlich.

Ziffer 20.4 gibt Auskunft darüber, wie die erste DGV-Stammvorgabe zu berechnen ist. Es gilt hier: Werden Clubvorgaben geführt, so ist die Club-Spielvorgabe zu Grunde zu legen. Es ist sodann zu prüfen, ob eine Unterspielung vorliegt. Auf die Nettopunkte der Unterspielung (Beispiel: 40 erzielte Stableford-Nettopunkte ergeben eine Unterspielung von 4) muss dann ein Herabsetzungsmultiplikand (rechte Spalte der Tabelle in Ziffer 21.4) angewendet werden. Dies ist in dem Fall, in dem Clubvorgaben geführt werden, zunächst der Multiplikand 1,0, bis die DGV-Vorgabenklasse 5 erreicht ist. Die dann noch nicht „verbrauchten“ unterspielten Stableford-Nettopunkte werden sodann mit dem Herabsetzungsmultiplikanden der DGV-Vorgabenklasse 5 (nämlich 0,5) multipliziert. Daraus ergibt sich die erste DGV-Stammvorgabe. Werden keine Clubvorgaben geführt (Ausgangsbasis ist also eine fiktive DGV-Spielvorgabe -36,0), so hat ein Spieler mit 36 Stableford-Nettopunkten eine DGV-Stammvorgabe -36,0 erspielt. Jeder weitere Stableford-Nettopunkte reduziert die erste Vorgabe weiter (s. Tabelle DGV VS Ziffer 21.4, rechte Spalte).

DGV-Stammvorgaben ändern sich bei Unterspielungen entsprechend der nachstehenden Tabelle:

Tabelle zur Änderung der DGV-Stammvorgabe																			
		Stableford-Nettopunkte																	
DGV-Stammvorgabe	< als Puffer	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
4,4 und weniger	+0,1	0,0	-0,1	-0,2	-0,3	-0,4	-0,5	-0,6	-0,7	-0,8	-0,9	-1,0	-1,1	-1,2	-1,3	-1,4	-1,5	-1,6	-1,7
4,5 - 4,6	+0,1	0,0	-0,2	-0,3	-0,4	-0,5	-0,6	-0,7	-0,8	-0,9	-1,0	-1,1	-1,2	-1,3	-1,4	-1,5	-1,6	-1,7	-1,8
4,7 - 4,8	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,5	-0,6	-0,7	-0,8	-0,9	-1,0	-1,1	-1,2	-1,3	-1,4	-1,5	-1,6	-1,7	-1,8	-1,9
4,9 - 5,0	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,7	-0,8	-0,9	-1,0	-1,1	-1,2	-1,3	-1,4	-1,5	-1,6	-1,7	-1,8	-1,9	-2,0
5,1 - 5,2	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-0,9	-1,0	-1,1	-1,2	-1,3	-1,4	-1,5	-1,6	-1,7	-1,8	-1,9	-2,0	-2,1
5,3 - 5,4	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,1	-1,2	-1,3	-1,4	-1,5	-1,6	-1,7	-1,8	-1,9	-2,0	-2,1	-2,2
5,5 - 5,6	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,3	-1,4	-1,5	-1,6	-1,7	-1,8	-1,9	-2,0	-2,1	-2,2	-2,3
5,7 - 5,8	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,5	-1,6	-1,7	-1,8	-1,9	-2,0	-2,1	-2,2	-2,3	-2,4
5,9 - 6,0	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,7	-1,8	-1,9	-2,0	-2,1	-2,2	-2,3	-2,4	-2,5
6,1 - 6,2	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-1,9	-2,0	-2,1	-2,2	-2,3	-2,4	-2,5	-2,6
6,3 - 6,4	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,1	-2,2	-2,3	-2,4	-2,5	-2,6	-2,7
6,5 - 6,6	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,3	-2,4	-2,5	-2,6	-2,7	-2,8
6,7 - 6,8	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,5	-2,6	-2,7	-2,8	-2,9
6,9 - 7,0	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,7	-2,8	-2,9	-3,0
7,1 - 7,2	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,8	-2,9	-3,0	-3,1
7,3 - 7,4	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,8	-3,0	-3,1	-3,2
7,5 - 7,6	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,8	-3,0	-3,2	-3,3
7,7 - 7,8	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,8	-3,0	-3,2	-3,4
7,9 - 11,4	+0,1	0,0	-0,2	-0,4	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,8	-3,0	-3,2	-3,4
11,5 - 11,7	+0,1	0,0	-0,3	-0,5	-0,7	-0,9	-1,1	-1,3	-1,5	-1,7	-1,9	-2,1	-2,3	-2,5	-2,7	-2,9	-3,1	-3,3	-3,5
11,8 - 12,0	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,8	-1,0	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,8	-3,0	-3,2	-3,4	-3,6
12,1 - 12,3	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,1	-1,3	-1,5	-1,7	-1,9	-2,1	-2,3	-2,5	-2,7	-2,9	-3,1	-3,3	-3,5	-3,7
12,4 - 12,6	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,4	-1,6	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,8	-3,0	-3,2	-3,4	-3,6	-3,8
12,7 - 12,9	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,7	-1,9	-2,1	-2,3	-2,5	-2,7	-2,9	-3,1	-3,3	-3,5	-3,7	-3,9
13,0 - 13,2	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,0	-2,2	-2,4	-2,6	-2,8	-3,0	-3,2	-3,4	-3,6	-3,8	-4,0
13,3 - 13,5	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,3	-2,5	-2,7	-2,9	-3,1	-3,3	-3,5	-3,7	-3,9	-4,1
13,6 - 13,8	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,6	-2,8	-3,0	-3,2	-3,4	-3,6	-3,8	-4,0	-4,2
13,9 - 14,1	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-2,9	-3,1	-3,3	-3,5	-3,7	-3,9	-4,1	-4,3
14,2 - 14,4	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,2	-3,4	-3,6	-3,8	-4,0	-4,2	-4,4
14,5 - 14,7	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,5	-3,7	-3,9	-4,1	-4,3	-4,5
14,8 - 15,0	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,8	-4,0	-4,2	-4,4	-4,6
15,1 - 15,3	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,9	-4,1	-4,3	-4,5	-4,7
15,4 - 15,6	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,9	-4,2	-4,4	-4,6	-4,8
15,7 - 15,9	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,9	-4,2	-4,5	-4,7	-4,9
16,0 - 16,2	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,9	-4,2	-4,5	-4,8	-5,0
16,3 - 16,5	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,9	-4,2	-4,5	-4,8	-5,1
16,6 - 18,4	+0,1	0,0	-0,3	-0,6	-0,9	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,9	-4,2	-4,5	-4,8	-5,1
18,5 - 18,8	+0,1	0,0	-0,4	-0,7	-1,0	-1,3	-1,6	-1,9	-2,2	-2,5	-2,8	-3,1	-3,4	-3,7	-4,0	-4,3	-4,6	-4,9	-5,2
18,9 - 19,2	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,1	-1,4	-1,7	-2,0	-2,3	-2,6	-2,9	-3,2	-3,5	-3,8	-4,1	-4,4	-4,7	-5,0	-5,3
19,3 - 19,6	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,5	-1,8	-2,1	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,9	-4,2	-4,5	-4,8	-5,1	-5,4
19,7 - 20,0	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-1,9	-2,2	-2,5	-2,8	-3,1	-3,4	-3,7	-4,0	-4,3	-4,6	-4,9	-5,2	-5,5
20,1 - 20,4	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,3	-2,6	-2,9	-3,2	-3,5	-3,8	-4,1	-4,4	-4,7	-5,0	-5,3	-5,6
20,5 - 20,8	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,7	-3,0	-3,3	-3,6	-3,9	-4,2	-4,5	-4,8	-5,1	-5,4	-5,7
20,9 - 21,2	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,1	-3,4	-3,7	-4,0	-4,3	-4,6	-4,9	-5,2	-5,5	-5,8
21,3 - 21,6	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,5	-3,8	-4,1	-4,4	-4,7	-5,0	-5,3	-5,6	-5,9
21,7 - 22,0	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-3,9	-4,2	-4,5	-4,8	-5,1	-5,4	-5,7	-6,0
22,1 - 22,4	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,3	-4,6	-4,9	-5,2	-5,5	-5,8	-6,1
22,5 - 22,8	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,7	-5,0	-5,3	-5,6	-5,9	-6,2
22,9 - 23,2	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,8	-5,1	-5,4	-5,7	-6,0	-6,3
23,3 - 23,6	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,8	-5,2	-5,5	-5,8	-6,1	-6,4
23,7 - 24,0	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,8	-5,2	-5,6	-5,9	-6,2	-6,5
24,1 - 24,4	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,8	-5,2	-5,6	-6,0	-6,3	-6,6
24,5 - 24,8	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,8	-5,2	-5,6	-6,0	-6,4	-6,7
24,9 - 25,2	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,8	-5,2	-5,6	-6,0	-6,4	-6,8
25,3 - 25,4	+0,1	0,0	-0,4	-0,8	-1,2	-1,6	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,8	-5,2	-5,6	-6,0	-6,4	-6,8
26,5 - 26,9	+0,1	0,0	-0,5	-0,9	-1,3	-1,7	-2,1	-2,5	-2,9	-3,3	-3,7	-4,1	-4,5	-4,9	-5,3	-5,7	-6,1	-6,5	-6,9
27,0 - 27,4	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,4	-1,8	-2,2	-2,6	-3,0	-3,4	-3,8	-4,2	-4,6	-5,0	-5,4	-5,8	-6,2	-6,6	-7,0
27,5 - 27,9	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-1,9	-2,3	-2,7	-3,1	-3,5	-3,9	-4,3	-4,7	-5,1	-5,5	-5,9	-6,3	-6,7	-7,1
28,0 - 28,4	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,4	-2,8	-3,2	-3,6	-4,0	-4,4	-4,8	-5,2	-5,6	-6,0	-6,4	-6,8	-7,2
28,5 - 28,9	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-2,9	-3,3	-3,7	-4,1	-4,5	-4,9	-5,3	-5,7	-6,1	-6,5	-6,9	-7,3
29,0 - 29,4	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,4	-3,8	-4,2	-4,6	-5,0	-5,4	-5,8	-6,2	-6,6	-7,0	-7,4
29,5 - 29,9	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-3,9	-4,3	-4,7	-5,1	-5,5	-5,9	-6,3	-6,7	-7,1	-7,5
30,0 - 30,4	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-4,0	-4,4	-4,8	-5,2	-5,6	-6,0	-6,4	-6,8	-7,2	-7,6
30,5 - 30,9	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-4,0	-4,5	-4,9	-5,3	-5,7	-6,1	-6,5	-6,9	-7,3	-7,7
31,0 - 31,4	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-4,0	-4,5	-5,0	-5,4	-5,8	-6,2	-6,6	-7,0	-7,4	-7,8
31,5 - 31,9	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-4,0	-4,5	-5,0	-5,4	-5,8	-6,2	-6,6	-7,0	-7,4	-7,8
32,0 - 32,4	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-4,0	-4,5	-5,0	-5,5	-6,0	-6,4	-6,8	-7,2	-7,6	-8,0
32,5 - 32,9	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-4,0	-4,5	-5,0	-5,5	-6,0	-6,5	-6,9	-7,3	-7,7	-8,1
33,0 - 33,4	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-4,0	-4,5	-5,0	-5,5	-6,0	-6,5	-7,0	-7,4	-7,8	-8,2
33,5 - 33,9	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,5	-3,0	-3,5	-4,0	-4,5	-5,0	-5,5	-6,0	-6,5	-7,0	-7,5	-7,9	-8,3
34,0 - 34,4	+0,1	0,0	-0,5	-1,0	-1,5	-2,0	-2,												

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

einem Wettspiel erzielten Ergebnisse aller Spieler ggf. automatisch den Spielbedingungen des betreffenden Tages angepasst. Weder der Spieler noch die Spielleitung müssen hierfür manuell tätig werden. Das System geht davon aus, dass die Spielergebnisse bestimmter Spielergruppen eines Wettspiels die Spielbedingungen am Wettspieltag widerspiegeln.

Die jeweilige Clubverwaltungssoftware vergleicht nach Ende des Wettspiels eine (erfahrungsgemäß erwartete) durchschnittliche Anzahl Ergebnisse von mehr als 34 Stableford-Nettopunkten mit der Anzahl der konkret im Wettspiel erzielten Ergebnisse von mehr als 34 Stableford-Nettopunkten. Bei entsprechenden Abweichungen werden die Wettspielergebnisse der Spieler um -1 bis +3 Stableford-Nettopunkte angepasst, bzw. im Extremfall werden nur die Unterspielungen gewertet. Ob und wie viele Punkte dem Ergebnis des Wettspiels hinzugezählt oder abgezogen werden, kann in einer Tabelle abgelesen werden, die in der Software natürlich als Datenbank hinterlegt ist. Es entsteht keine Mehrarbeit für die Spielleitungen.

Diese Anpassung wird von der Clubverwaltungssoftware wie folgt gerechnet: Die prozentuale Verteilung der Wettspielteilnehmer in den Vorgabenklassen 1, 2 sowie 3 und 4 wird ermittelt und auf die nächsten vollen 10 % gerundet.

Die sich daraus ergebende Verteilung der Prozentwerte wird in einer Tabelle abgelesen. Es wird verglichen, in welcher Spalte sich der Prozentwert findet, der sich aus den Ergebnissen von 34 und mehr Stableford-Nettopunkten ergibt. Im Tabellenkopf findet sich dann der Wert, um den alle Ergebnisse des Wettspiels angepasst werden.

Die Ergebnisse der Spieler aus den Vorgabenklassen 5 und 6 werden nicht zur Ermittlung des CSA herangezogen, jedoch ebenfalls um die mit den Werten der Klassen 1 bis 4 errechnete Differenz angepasst. Nehmen an einem Wettspiel nur Spieler der Vorgabenklassen 5 und 6 teil, so wird kein CSA vorgenommen und die Ergebnisse zählen wie erspielt. Gleiches gilt für EDS-Runden, in denen kein CSA erfolgt.

Beispiel:

In einem Wettspiel haben 10 % der Teilnehmer eine Vorgabe der Klasse 1, 20 % der Teilnehmer eine Vorgabe der Klasse 2 und 70 % der Teilnehmer eine Vorgabe der Klassen 3 oder 4. Spieler der Klassen 5 und 6 bleiben zur Ermittlung dieser Prozentwerte unberücksichtigt. Diese Verteilung ist in der u. a. Tabelle markiert und verweist auf die Zeile, in der der nächste Wert abgelesen werden muss.

Weiter wird durch die Software festgestellt, dass nur 11 % dieser Spieler

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

34 oder mehr Stableford-Nettopunkte erzielt haben. Dieser Wert von 11 % wird in der im ersten Schritt ermittelten Zeile der u. a. Tabelle gesucht, s. markiertes Feld. Daraus ergibt sich im Tabellenkopf eine „+2“. Somit werden allen Ergebnissen dieses Wettspiels zwei weitere Stableford-Nettopunkte gutgeschrieben. (Die Anwendung der nicht mehr gültigen bisherigen „10%-Regel“ wäre hier nicht möglich gewesen, da es sich um 11 % handelte, und ggf. auch

keine „ungünstigen Spielbedingungen“ vorlagen!)

Hätten in diesem Wettspiel jedoch z. B. 39 % der Spieler ein Ergebnis von 34 Stableford-Nettopunkten erzielt, wäre dies ein Beweis für besonders einfache Spielbedingungen und alle Ergebnisse würden um einen Stableford-Nettopunkt reduziert.

Auszugsweise Ansicht einer CSA-Tabelle:

Tabelle A: Competition Stableford Adjustment (CSA)								
Mehr als 30 Teilnehmer in den Vorgabenklassen 1 bis 4								
Vorgabenklassen			+3 (und nur Unterspielungen)	+3	+ 2	+1	0	- 1
1	2	3+4						
			% der Ergebnisse mit 34 oder mehr Stableford-Nettopunkten und besser					
0 %	0 %	100 %	0 - 4	5 - 7	8 - 10	11 - 15	16 - 30	31 +
0 %	10 %	90 %	0 - 4	5 - 7	8 - 11	12 - 15	16 - 32	33 +
0 %	20 %	80 %	0 - 5	6 - 7	8 - 11	12 - 16	17 - 34	35 +
0 %	30 %	70 %	0 - 5	6 - 8	9 - 12	13 - 17	18 - 36	37 +
0 %	40 %	60 %	0 - 5	6 - 8	9 - 12	13 - 18	19 - 38	39 +
0 %	50 %	50 %	0 - 5	6 - 8	9 - 13	14 - 19	20 - 40	41 +
0 %	60 %	40 %	0 - 5	6 - 9	10 - 14	15 - 20	21 - 41	42 +
0 %	70 %	30 %	0 - 5	6 - 9	10 - 14	15 - 21	22 - 43	44 +
0 %	80 %	20 %	0 - 5	6 - 9	10 - 15	16 - 22	23 - 45	46 +
0 %	90 %	10 %	0 - 6	7 - 10	11 - 15	16 - 23	24 - 47	48 +
0 %	100 %	0 %	0 - 6	7 - 10	11 - 16	17 - 24	25 - 49	50 +
10 %	0 %	90 %	0 - 5	6 - 8	9 - 12	13 - 17	18 - 34	35 +
10 %	10 %	80 %	0 - 5	6 - 8	9 - 12	13 - 18	19 - 36	37 +
10 %	20 %	70 %	0 - 5	6 - 8	9 - 13	14 - 19	19 - 38	39 +
10 %	30 %	60 %	0 - 5	6 - 9	10 - 13	14 - 19	20 - 39	40 +
10 %	40 %	50 %	0 - 5	6 - 9	10 - 14	15 - 20	21 - 41	42 +
10 %	50 %	40 %	0 - 5	6 - 9	10 - 14	15 - 21	22 - 43	44 +

usw.

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

Dies bedeutet für die Spieler im Einzelnen:

- Ein Spieler, der 36 Stableford-Nettopunkte erzielt hat, bekommt nun 38 Punkte gewertet und hat somit um zwei Schläge unterspielt. (Bisher hätte der Spieler bei Anwendung der alten „10%-Regel“ nur seine Vorgabe bestätigt.)
- Ein Spieler der DGV-Vorgabenklasse 2, der 32 Stableford-Nettopunkte erzielt hat, wird mit 34 Punkten gewertet. Ohne die Anpassung hätte er nicht die Pufferzone erreicht, nach der Anpassung liegt sein Ergebnis „im Puffer“. (Bei Anwendung der alten „10%-Regel“ hätte dieser Spieler ein nicht gewertetes Ergebnis erzielt.)
- Ein Spieler, der z. B. nur 22 Stableford-Nettopunkte erzielt hat, wird mit 24 Punkten gewertet. Seine Vorgabe wird also dennoch um 0,1 heraufgesetzt, da angenommen wird, dass sein schlechtes Ergebnis nicht allein

von den erschwerten Bedingungen verursacht wurde, sondern auch zum Teil vom Spieler selbst verantwortet werden muss. (Bei Anwendung der alten „10%-Regel“ hätte dieser Spieler ein nicht gewertetes Ergebnis erzielt.)

Wird ein Wettspiel annulliert (d.h., die Spielleitung bricht das Wettspiel ab und es findet keine Siegerehrung statt), so wird kein CSA angewandt und es werden nur die Unterspielungen (ohne Anpassung) gewertet.

Spielleitungen oder Vorgabenausschüsse dürfen nicht selbst darüber befinden, ob aus einem vorgabenwirksamen Wettspiel nur die Ergebnisse mit Unterspielungen zählen. CSA ist automatisiert und wird von der Clubverwaltungssoftware in allen vorgabenwirksamen Wettspielen angewandt.

Die manuelle Berechnung von CSA kann in folgenden Rechenschritten nachvollzogen werden:

Anzahl Teilnehmer einschl. „No Return“		Prozentsätze		Gerundet
Vorgabenklasse 1	A	$A \times 100 / D$	F	I
Vorgabenklasse 2	B	$B \times 100 / D$	G	J
Vorgabenklasse 3+4	C	100 – Felder I + J		K
Summe	D	Summe		100
Anzahl von 34 und mehr Stableford-Nettopunkten in den Klassen 1–4		$E \times 100 / D$	H	L

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

1. In den Feldern A, B und C werden die Anzahl der Wettspielteilnehmer der Vorgabenklassen 1 bis 4 einschließlich der Spieler mit „No Return“ eingetragen.
2. In Feld D wird die Summe aus A, B und C eingetragen. Wenn die Summe weniger als 10 beträgt, wird CSA nicht angewandt.
3. In Feld E wird die Anzahl Teilnehmer eingetragen, die 34 und mehr Stableford-Nettopunkte erzielt haben.
4. In den Feldern F, G und H werden die Prozentwerte der Zahlen aus A, B und E im Verhältnis zu Feld D eingetragen.
5. Der Wert in Feld F wird auf die nächsten vollen 10 % gerundet (ab 5 aufwärts) und in I eingetragen.
6. Der Wert in Feld G wird auf die nächsten vollen 10 % gerundet (ab 5 aufwärts) und in J eingetragen.
7. I und J wird von 100 subtrahiert und das Ergebnis in Feld K eingetragen. Hinweis: Gelegentlich wird die Summe von I, J und K 100 % überschreiten. Die Anpassung der Werte erfolgt dann über eine Abrundung des Wertes in Feld G.
8. Der Wert in Feld H wird auf die nächste ganze Zahl gerundet (0,5 aufgerundet) und in Feld L eingetragen.
9. Die richtige Tabelle wird ausgewählt: Tabelle A bei mehr als 30 Teilnehmern in den Vorgabenklassen 1 bis 4, Tabelle B bei 10 bis 30 Teilnehmern in den Vorgabenklassen 1 bis 4. Die Zeile wird gesucht, in der die Prozentwerte der Felder I, J und K stehen.
10. In der in 9. ausgewählten Zeile wird die Spalte gesucht, die den Bereich nennt, in den die Zahl aus Feld L passt. Im Kopf der Spalte steht die Anzahl von Stableford-Nettopunkten, um die Ergebnisse der Spieler vor der Vorgabenfortschreibung angepasst werden.

8.17.3 Kennzeichnung der Aktualität von Stammvorgaben mit einem Stern (*)

Ziffer 21.10 des Vorgabensystems beschreibt, wie zwischen Stammvorgaben differenziert wird, die vom Spieler in vier oder mehr Wettspielen weitgehend aktuell gehalten werden und Stammvorgaben, deren Spieler eher selten an vorgabenwirksamen Wettspielen teilnehmen. Um allen Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre Vorgabe bereits zu Beginn der Einführung dieser Regelung mit einem Stern (= mindestens vier voga-

benwirksame Wettspiele im Vorjahr) zu versehen, wird diese Neuerung erst ab dem 01.01.2008 eingeführt, sodass alle Spieler im Jahr 2007 die hierfür notwendige Anzahl Wettspiele spielen können.

Jeder Spieler hat es damit selbst in der Hand, diese Kennzeichnung seiner Vorgabe zu erhalten. Hat der Spieler einer gekennzeichneten Vorgabe weniger als vier vorgabenwirksame Ergebnisse in einem Kalenderjahr erspielt, so entfällt das Kennzeichen der Aktualität (*) ab dem 01.01. des Folgejahres.

Durch die Kennzeichnung der Vorgabe ist es einem Veranstalter von Wettspielen möglich, die Spieler aus der Preiswertung auszuschließen, die nicht regelmäßig in vorgabenwirksamen Wettspielen ihre Spielstärke dokumentieren. Sinn dieser Bestimmung des EGA Handicap Systems ist es, Spieler mit zu hohen Vorgaben davon abzuhalten, regelmäßig nur in nicht vorgabenwirksamen Wettspielen teilzunehmen und Preise zu gewinnen. Dies ist jedoch nur eine Option. Hält ein Golfclub es nicht für erforderlich, so kann er auch die Spieler ohne gekennzeichnete Vorgabe in Konkurrenz mitspielen lassen. Es wird empfohlen, auch Spieler ohne eine gekennzeichnete Vorgabe an Wettspielen teilnehmen zu lassen, um ihnen die Möglichkeit zu eröffnen, umgehend wieder eine Kennzeichnung ihrer Vorgabe zu erlangen.

Vorgaben ohne Stern ändern sich nach einem einzelnen Wettspiel nicht. Erst wenn ein Spieler mit einer nicht gekennzeichneten Stammvorgabe drei vorgabenwirksame Ergebnisse erzielt hat, berechnet die Clubverwaltungssoftware auf Basis dieser drei Ergebnisse und der bisherigen Stammvorgabe eine neue Stammvorgabe, die dann wieder mit einem Stern (*) als aktuelle Vorgabe gekennzeichnet wird. Eine Heraufsetzung über eine Stammvorgabe 36,0 erfolgt nicht. Das Verfahren wird nur bei DGV-Stammvorgaben angewandt, also in den Vorgabenklassen 1 bis 5.

Eine manuelle Veränderung bzw. Neufestsetzung einer Vorgabe durch den Vorgabenausschuss nach Ziffer 24 des DGV-Vorgabensystems ist nach wie vor jederzeit möglich. Dies führt **immer** zu einer gekennzeichneten Vorgabe, unabhängig von den vom Spieler bis dahin erzielten Ergebnissen. Eine manuelle Festsetzung darf nicht zu dem Zweck vorgenommen werden, eine automatische Festsetzung zu umgehen oder diese rückgängig zu machen. Dennoch sollte ein Vorgabenausschuss die Ergebnisse eines Spielers genauer im Auge behalten, der ggf. nach einer Kennzeichnung seiner Vorgabe mit einer deutlich höheren Vorgabe antritt.

8.18 Ziffer 22. des DGV-Vorgabensystems Verlust und Sperrung von DGV-Vorgaben

Ziffer 22.2 beschreibt im Einzelnen die Sanktionsmöglichkeiten und das Verfahren, wenn ein Spieler gegen seine Pflichten aus dem DGV-Vorgabensystem verstößt. Eine Entscheidung des DGV-Mitglieds gemäß Ziffer 22.2 wird stets nur dann einer (u. U. gerichtlichen) Überprüfung standhalten, wenn das hier beschriebene Verfahren eingehalten worden ist. Dazu ist es insbesondere notwendig, dem Betroffenen vor Verhängung der Sperre oder vor der Verwarnung rechtliches Gehör zu gewähren und ihn im Falle einer Verwarnung oder Sperre die konkreten Gründe zu benennen. Die Entscheidung des DGV-Mitglieds unterliegt der Überprüfung durch den LGV bzw. DGV. Damit ein Betroffener von diesem Überprüfungsrecht Gebrauch machen kann, muss er in Zusammenhang mit der Entscheidung des DGV-Mitglieds auf das Überprüfungsrecht hingewiesen werden.

Ziffer 22.2 bestimmt, dass auf Vorschlag des Vorgabenausschusses zu entscheiden ist. Dies ist so zu verstehen, dass dem Vereinsvorstand bzw. der Geschäftsführung lediglich die Wahlmöglichkeit bleibt, die vom Vorgabenausschuss beantragte Sanktion zu verhängen oder nicht.

In Ziffer 22.2 ist weiter bestimmt, dass, falls der Betroffene die Entscheidung durch den LGV bzw. DGV überprüfen lässt, diese Überprüfung „aufschiebende Wirkung“ hat. Dies bedeutet, dass bis zu einer endgültigen Entscheidung des LGV oder DGV die Sperre aufgeschoben ist. Dementsprechend empfiehlt sich in diesem Fall, die nach Ziffer 22.4 evtl. notwendige Information anderer DGV-Mitglieder erst dann vorzunehmen, wenn über die Sperre endgültig entschieden ist.

8.19 Ziffer 24. des DGV-Vorgabensystems Herauf- bzw. Herabsetzungen der DGV-Vorgabe durch den Vorgabenausschuss

Ziffer 24. gibt dem Vorgabenausschuss die Verantwortung, die Vorgabe eines Spielers zu korrigieren, wenn die Überzeugung begründet ist, dass DGV-Vorgabe und Spielstärke eines Spielers nicht übereinstimmen und die DGV-Vorgabe damit ein falsches Bild von der tatsächlichen Spielstärke vermittelt.

Der Vorgabenausschuss kommt dabei nicht umhin, Anhaltspunkte für das Abweichen der tatsächlichen Spielstärke von der DGV-Vorgabe zu ermitteln. Diese müssen so gewichtig sein, dass sich daraus die „begründete Überzeugung“ ableiten lässt. Daraus ergibt sich, dass Spieler, deren aktueller Leistungsstand nicht zu ermitteln ist, von einer Herauf- bzw. Herabsetzung nicht betrof-

fen sein können. Liegen nämlich keine Erkenntnisse über die Spielstärke eines Spielers vor, kann es nicht sachgerecht sein, die Vorgabe in die eine oder andere Richtung anzupassen. Zu bedenken ist dabei nämlich stets, dass Ziffer 24. nicht als Sanktionsnorm für das Nicht-einreichen von Spielergebnissen dient, sondern ausschließlich zur möglichst genauen Einstufung eines Spielers.

Nach Ziffer 24.4c. können für eine zutreffende DGV-Vorgabe auch regelmäßige erhebliche Unterschiede zwischen Ergebnissen aus EDS-Runden und Wettspielrunden herangezogen werden. Hier ist insbesondere daran zu denken, dass ein Spieler regelmäßig sehr gute EDS-Runden, aber gleichzeitig Ergebnisse aus Wettspielrunden einreicht, bei denen er die Pufferzone deutlich verfehlt. In diesem Fall wirkt sich die Überspielung nur als Heraufsetzung von + 0,1, die Unterspielung unter Umständen jedoch erheblicher aus. Hier könnte im Einzelfall zur Ermittlung der tatsächlichen Spielstärke ein Ausgleich nach Ziffer 24. (siehe auch Hinweise dort) sachgerecht erscheinen.

8.20 Ziffer 25 des DGV-Vorgabensystems Regelmäßige Überprüfung von DGV-Vorgaben

Ziffer 25 sieht die Verpflichtung des Vorgabenausschusses vor, nach Saisonabschluss die DGV-Vorgaben der Spieler

zu überprüfen. Darüber hinaus könnte die Überprüfung dazu dienen, Mitglieder, die mehrere Jahre keine Spielergebnisse eingereicht haben, unverbindlich aufzufordern, in angemessener Frist einen Nachweis ihrer Spielstärke zu erbringen, damit die ausgewiesene DGV-Vorgabe weiterhin der tatsächlichen Spielstärke angepasst ist.

8.21 Einzelheiten zu den Grundlagen des DGV-Vorgabensystems Course Rating und Slope; Gerechte Vorgaben im Golfsport

Werden im Sport üblicherweise die absoluten Ergebnisse gemessen, so vergleicht man im Amateurgolf überwiegend relative Ergebnisse miteinander. Seinen Wettspielergebnissen entsprechend wird jedem Spieler eine bestimmte Anzahl von Schlägen zuerkannt (Vorgabe), die er über das Ergebnis des Spitzenspielers hinaus machen darf. Vom tatsächlich gespielten Bruttoergebnis wird diese Vorgabe für das Nettoergebnis abgezogen. Eine relative Leistungsverbesserung führt zu einer angemessenen Herabsetzung der Vorgabe und wird ggf. als Sieg belohnt.

Dieses einzigartige System, unterschiedliche Leistungen von Golfamateuren vergleichbar zu machen, ist aber nur dann gerecht und liefert wirklich vergleichbare Ergebnisse, wenn alle Vorgaben auf einheitlicher Grundlage festgelegt werden. Dabei muss die Vorgabe einerseits dem

Können des Spielers und andererseits der Schwierigkeit des Platzes entsprechen.

Unter diesem Aspekt wurde das Vorgabensystem in den 70er- und 80er-Jahren durch die United States Golf Association (USGA) in zwei Richtungen bearbeitet. Dabei wurden folgende Probleme behandelt:

Die analytische Bewertung der Erschwernisse eines Golfplatzes
Während unsere Vorfahren nur die Länge der einfach gebauten Spielbahnen ihrer Plätze als Maßstab für deren Schwierigkeit betrachteten (Par, 1870), wurde später – als Folge gewachsener Ansprüche an Golfplätze und fortgeschrittenen Könnens der Golfplatzarchitekten – auch der Einfluss von Hindernissen und sonstigen Erschwernissen auf das Spielergebnis immer bedeutsamer. Spielbahnen mit gleichem Par können heute sehr unterschiedliche Herausforderungen darstellen: So lässt sich eine breite, flache, windgeschützte Spielbahn ebenso vorstellen wie eine solche mit Schrägen, hohem Rough, Wasser, Bunkern und steifem Gegenwind.

Beide Probleme wurden im USGA-Course-Rating- und Slope-Vorgabensystem weitgehend gelöst:

8.21.1 Vorbemerkung

Das von der USGA erarbeitete Platzbewertungsverfahren beruht auf folgenden Grundlagen:

- einer umfassenden Analyse der Schläge von Scratch- und Bogey-Spielern beiderlei Geschlechts nach Länge und Genauigkeit sowie auf dem Bewertungsansatz, inwieweit Erschwernisse auf einer Spielbahn unter Berücksichtigung der Schlagmuster für die jeweilige Spielerkategorie ins Spiel kommen,
- der Bewertung von Faktoren, die dazu führen, dass sich ein Platz wesentlich länger oder kürzer spielt, als es seiner vermessenen Länge entspricht (effektive Spiellänge), und
- der Ermittlung von mathematischen Abhängigkeiten zwischen Course Rating (Schlagzahl des Scratch-Spielers), Bogey Rating (Schlagzahl des Bogey-Spielers) und Slope Rating.

Nachfolgend werden Einzelheiten des Systems und seiner Verfahrensschritte dargestellt, soweit der DGV durch die USGA als Lizenzgeber dazu legitimiert ist. Die Broschüren „USGA Course Rating System Manual“ und „USGA Course Rating System Guide“, die die volle Information enthalten, sind nur den Fachleuten der autorisierten Golfverbände zugänglich.

8.21.2 Definitionen zum USGA Course Rating

Scratch-Spieler

Der Scratch-Golfer ist ein Amateurspieler, der auf jedem Golfplatz jederzeit eine Spielvorgabe 0 spielen kann. Sein

Abschlag ist durchschnittlich 229 m lang, und er erreicht auf einer Spielbahn von 430 m das Grün mit zwei Schlägen. Die Scratch-Golferin ist eine Amateurspielerin, die auf jedem Golfplatz jederzeit eine Spielvorgabe 0 spielen kann. Ihr Abschlag beträgt durchschnittlich 192 m, und sie erreicht auf einer Spielbahn von 366 m das Grün mit zwei Schlägen.

Längenbewertung (Yardage Rating)

Die Längenbewertung berücksichtigt die Spielschwierigkeit eines Platzes allein nach dessen Länge.

Erschwernisfaktoren (Obstacle Factors)

Erschwernisfaktoren sind Hindernisse, natürliche Gegebenheiten, Vegetation und Spielbedingungen auf dem Golfplatz, die das Bespielen des Platzes schwerer oder leichter machen als auf einem Standardplatz mit gleicher effektiver Spiellänge.

Effektive Spiellänge

Die effektive Spiellänge eines Golfplatzes ergibt sich aus dessen vermessener Länge, indem man zusätzliche Faktoren berücksichtigt (ungewöhnliches Ausrollen, Geländehöhenunterschiede, erzwungenes Vorlegen, Doglegs, vorherrschender Wind sowie die Höhe über dem Meeresspiegel), die die Spiellänge erhöhen oder verringern.

Wenn zum Beispiel „erzwungenes Vorlegen“ zur Folge hat, dass sich ein Platz für einen Scratch-Spieler effektiv länger spielt, wird das Rating-Team die reine Längenbewertung nach oben anpassen, um das Course Rating zu erhalten.

Course-Rating-Wert

Der Course-Rating-Wert ist die Kennzahl für die Spielschwierigkeit eines Platzes für Scratch-Golfer unter normalen Platz- und Witterungsbedingungen. Er wird in Schlägen ausgedrückt und auf eine Stelle hinter dem Komma angegeben. Er basiert auf der Länge und anderen Erschwernissen, sofern diese das Spiel eines Scratch-Golfers beeinflussen. Golfplätze werden von autorisierten Golfverbänden, in Deutschland vom DGV, bewertet, nicht jedoch von einzelnen DGV-Mitgliedern.

Bemerkung: Die Längenbewertung und der Course-Rating-Wert sollten nicht mit Par verwechselt werden. Par ist kein genaues Maß für die Spielschwierigkeit eines Golfplatzes. Zwei Golfplätze können zwar denselben Par-Wert haben, werden sich ggf. aber im Course Rating und der Längenbewertung stark unterscheiden.

Bogey-Spieler

Der Bogey-Spieler hat eine Stammvorgabe von 17,5 bis 22,4. Sein Abschlag ist durchschnittlich 183 m lang, und er erreicht auf einer Spielbahn von 338 m das Grün mit zwei Schlägen.

Die Bogey-Spielerin hat eine Stammvorgabe von 21,5 bis 26,4. Ihr Abschlag beträgt durchschnittlich 137 m, und sie erreicht auf einer Spielbahn von 256 m das Grün mit zwei Schlägen.

Bogey Rating

Das Bogey Rating kennzeichnet die Spielschwierigkeit eines Platzes für den Bogey-Golfer unter normalen Platz- und Witterungsbedingungen. Es basiert auf der gemessenen Länge, der effektiven Spiellänge und den Erschwernissen, sofern diese das Spiel des Bogey-Golfers beeinflussen. Das Bogey Rating entspricht dem durchschnittlichen Ergebnis eines Bogey-Golfers, das dieser unter normalen Spielbedingungen in der Hälfte seiner Runden erzielt.

Slope Rating

Slope Rating ist das Servicezeichen der USGA, um die potenzielle Spielfähigkeit eines Golfers auf einem bestimmten Platz im Verhältnis zur Spielfähigkeit eines Scratch-Spielers auf demselben Platz auszudrücken. Es ist ein Maßstab für die Anzahl der Schläge über oder unter dem Course-Rating-Wert, die ein Spieler mit einer bestimmten Stammvorgabe braucht. Ein Golfplatz mit Standard-Spielschwierigkeit hat ein Slope Rating von 113. Dies ist nicht der Durchschnitt, sondern ein Basiswert. Das niedrigste theoretische Slope Rating beträgt 55 und das höchste 155.

Spielbedingungen während der Saison

Das Course Rating sollte die Bedingungen widerspiegeln, die während der Saison, wenn die meisten Runden gespielt werden, als normal gelten.

Golfregeln

Das Course Rating basiert auf der Annahme, dass die Golfregeln eingehalten werden. Etwaige Platzregeln müssen mit den Golfregeln im Einklang stehen.

8.21.3 Course-Rating-Verfahren

Bestandteile

Course- und Slope-Rating-Werte werden durch autorisierte Golfverbände, in Deutschland durch den DGV, mittels folgender Elemente festgelegt:

Die effektive Spiellänge erhält man, indem man von der offiziellen Vermessung des Platzes ausgeht und die Faktoren bewertet, die bewirken, dass sich der Platz wesentlich länger oder kürzer spielt als es seiner vermessenen Länge entspricht. Die vermessene Länge muss genau bestimmt werden. Ein Fehler von nur 20 m bezogen auf die Gesamtlänge des Platzes hat zur Folge, dass sich das Course Rating für Herren um 0,1 Schlag ändert. Entsprechend führt eine Abweichung von 16 m zu einem Fehler von 0,1 Schlag beim Course Rating für Damen.

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

Die Längenbewertung für Scratch- und Bogey-Golfer erhält man über die effektiven Spiellängen und die Formel für die Längenbewertung (s. Seite 210).

Der Course-Rating-Wert ergibt sich aus der Längenbewertung eines Platzes für den Scratch-Spieler nach Anpassung durch die Erschwernisfaktoren, die sich auf das Spiel eines Scratch-Spielers auswirken (s. Seite 210).

Der Bogey-Rating-Wert ergibt sich aus der Längenbewertung eines Platzes für den Bogey-Spieler nach Anpassung durch die Erschwernisfaktoren, soweit sie das Spiel eines Bogey-Spielers beeinflussen (s. Seite 210).

Der Slope-Rating-Wert ist die Differenz zwischen Bogey-Rating-Wert und Course-Rating-Wert multipliziert mit 5,381 für Herren bzw. 4,24 für Damen (s. Seite 210).

Ermittlung der effektiven Spiellänge

An jeder Spielbahn bewertet das Rating-Team vier Faktoren, die sich auf die Spiellänge des Platzes auswirken: Ausrollen, Höhenunterschiede, erzwungenes Vorlegen und vorherrschender Wind. Der Einfluss dieser Faktoren sowie der Höhe des Platzes über dem Meeresspiegel insgesamt wird in Länge umgewandelt, die entweder zur gemessenen Länge addiert oder von dieser subtra-

hiert wird. Das Ergebnis ist die effektive Spiellänge, die wiederum in die Formeln zur Ermittlung der Scratch- bzw. Bogey-Längenbewertung einfließt.

- Ausrollen
Nicht bewässerte, dünn bewachsene Spielbahnen und bergab führende Landezonen lassen den Ball weiter rollen als die normalen 23 m beim Spiel der Herren oder 18 m beim Spiel der Damen. Bewässerte, saftige Spielbahnen oder ansteigende Landezonen bewirken, dass der Ball weniger als 23 (18) m rollt.
- Höhenunterschiede
Spielbahnen, die vom Abschlag zum Grün ansteigen, spielen sich länger als solche, die vom Abschlag zum Grün bergab verlaufen.
- Erzwungenes Vorlegen
Spielbahnen, die z. B. vor der normalen Abschlags-Landezone abknicken, zwingen den Spieler, den Ball kürzer als bei einem vollen Abschlag zu halten. Dasselbe trifft zu, wenn sich ein Hindernis, wie z. B. Wasser, in der Abschlags-Landezone befindet.
- Vorherrschender Wind
Stärke und Richtung von vorherrschendem Wind wirken sich auf die Spielschwierigkeit des Golfplatzes aus.

Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

- Höhe über Meeresspiegel
Der Ball fliegt in größeren Höhen weiter. Die Längenbewertung eines Platzes in über 600 m Höhe wird nach unten korrigiert.

Erschwernisfaktoren

Das Rating-Team bewertet zehn Erschwernisfaktoren auf einer Skala von 0 bis 10, nachdem es deren Einfluss auf das Spiel von Scratch- und Bogey-Golfern auf jeder Spielbahn getrennt überprüft hat. Anschließend werden alle für den einzelnen Erschwernisfaktor ermittelten Werte addiert und mit einem Gewichtungsfaktor multipliziert, der die relative Bedeutung der einzelnen Erschwernisse kennzeichnet. Die Summe aller gewichteten Erschwernisfaktoren wird in die Formeln für Scratch und Bogey eingesetzt und dann in Schlagzahlen umgewandelt. Diese Schlagzahlen, die sowohl positiv als auch negativ sein können, werden zur Längenbewertung addiert, um das Course Rating und das Bogey Rating zu ermitteln.

Die Hindernisse werden wie folgt ausgewertet:

- Geländebeschaffenheit: die Schwierigkeit der Standposition in den Landezonen und eventuelle Höhenunterschiede zwischen Landezonen und dem Grün;
- Fairway: die effektive Breite der Landezone, die durch Dogleg, Bäume oder

durch Schrägen der Spielbahn vermindert werden kann;

– Grünanspiel: die Größe, Härte, Form und Schräge des Grüns im Verhältnis zur Länge des Annäherungsschlags;

– Rettungsschläge und Rough: das Vorhandensein von Rough und anderen Erschwernisfaktoren in und um die Landezonen und um das Grün sowie die Schwierigkeit nachfolgender Befreiungsschläge;

– Bunker: das Vorhandensein von Bunkern in und um die Landezonen und um das Grün;

– Aus/Extremes Rough: die Existenz von Aus in und um die Landezonen und um das Grün oder das Vorhandensein von extremem Rough, das in seiner Auswirkung ähnlich ist wie Aus;

– Wasserhindernisse: die Existenz von Wasserhindernissen, vor allem in und um die Landezonen und um das Grün;

– Bäume: die strategische Platzierung, der Umfang, die Höhe und Dichte von Bäumen zusammen mit der Wahrscheinlichkeit einer Befreiung aus den Bäumen heraus;

– Grünoberfläche: die Grünkonturen sowie die übliche Geschwindigkeit der Puttfläche.

– Psychologische Aspekte: die mentale Wirkung einer Kombination verschieden großer Erschwernisse im Zielbereich auf den Spieler.

Formeln für die Längenbewertung

Längenbewertungen werden über die folgenden Formeln als Schlagwerte erhalten:

Scratch-Längenbewertung für Herren:

$$\frac{\text{effektive Spiellänge eines Platzes (m)}}{201 \text{ (m)}} + 40,9 \text{ (Schläge)}$$

Beispiel: Beträgt die effektive Spiellänge eines Platzes 5870 m, wird die Scratch-Längenbewertung für Herren – in Schlägen ausgedrückt – wie folgt berechnet:
 $(5870 / 201) + 40,9 = 70,1$

Analog

- Bogey-Längenbewertung für Herren:
(Effektive Spiellänge eines Platzes (m) / 146) + 50,7 (Schläge)
- Scratch-Längenbewertung für Damen:
(Effektive Spiellänge eines Platzes (m) / 165) + 40,1 (Schläge)
- Bogey-Längenbewertung für Damen:
(Effektive Spiellänge eines Platzes (m) / 110) + 51,3 (Schläge)

Formeln zur Ermittlung des Course-Rating-Wertes

- Course Rating für Herren und Damen
Scratch-Längenbewertung + Scratch-Erschwernis – Schlagwert
- Bogey (Course) Rating für Herren und Damen
Bogey-Längenbewertung + Bogey-Erschwernis – Schlagwert

Formeln zur Ermittlung des Slope-Rating-Wertes (Slope)

- Herren
Slope-Rating-Wert: $5,381 \times (\text{Bogey (Course) Rating} - \text{Course Rating})$
- Damen
Slope-Rating-Wert: $4,24 \times (\text{Bogey (Course) Rating} - \text{Course Rating})$

Der Basis-Slope-Wert für einen Platz ist 113. Ein Platz erhält diesen Slope-Rating-Wert, wenn der Unterschied zwischen dem Bogey-Rating-Wert und dem Course-Rating-Wert 21 Schläge für Herren oder 26,65 Schläge für Damen beträgt (21 multipliziert mit 5,381, einem Festwert, ergibt 113; 26,65 multipliziert mit 4,24, einem Festwert, ergibt 113).

Das Slope Rating

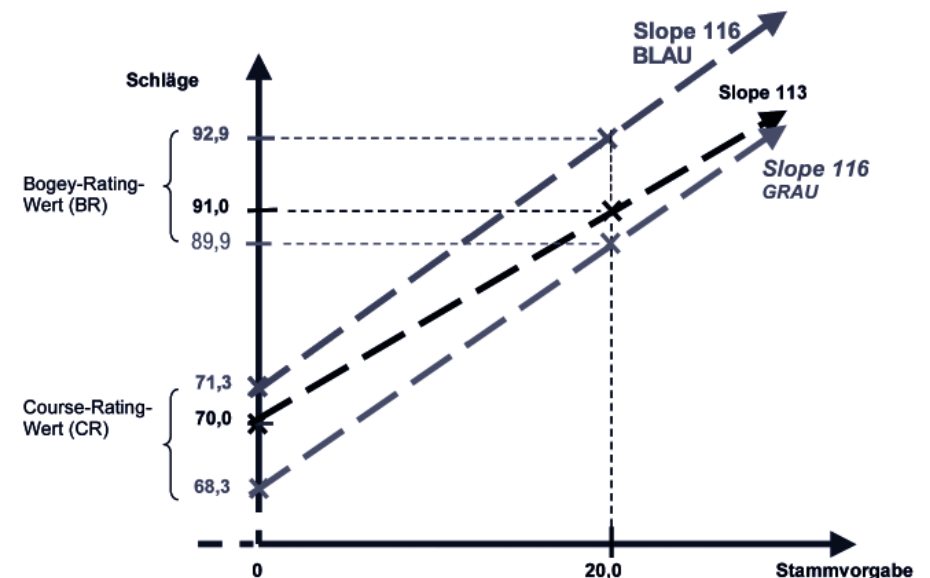
Der Slope-Wert drückt die Schwierigkeit eines Golfplatzes für einen „Bogey-Golfer“ (Bogey-Rating-Wert) im Verhältnis zur Schwierigkeit des Platzes für einen „Scratch-Golfer“ (Course-Rating-Wert) aus.

Der Slope-Wert ermittelt sich durch den Vergleich zweier Werte, dem Wert der durchschnittlich zu erwartenden Schlagzahl eines Bogey-Golfers (Bogey Rating) und dem Wert der durchschnittlich zu erwartenden Schlagzahl eines Scratch-Golfers (Course Rating). Beide Werte werden ins Verhältnis gesetzt.

Der Slope-Wert ist somit eine relative Zahl und gibt nicht die generelle Schwierigkeit eines Golfplatzes wieder. Ein Golfplatz mit Slope 116 (siehe Grafik graue Linie) kann durchaus der leichter zu spielende Golfplatz sein, als ein Platz mit Slope 113 (schwarze Linie), zumindest für die überwiegende Anzahl von Golfern mit Stammvorgabe.

In diesem Beispiel spielt sowohl der Scratch-Golfer wie auch der Bogey-Golfer den grauen Platz durchschnittlich mit weniger Schlägen, als den schwarzen Platz. Betrachtet man sich jedoch den Unterschied zwischen Bogey-Rating und Scratch-Rating, so ist zu erkennen, das die Differenz beim grauen Platz (21,6 Schläge) etwas größer ist als beim Schwarzen (21 Schläge). Deshalb hat der schwarze Platz einen höheren Slope-Wert.

Vergleicht man die Plätze BLAU und GRAU, so stellt man fest, dass die jeweiligen Differenzwerte zwischen Bogey-Rating und Course-Rating identisch sind, somit müssen die Slope-Werte auch



Abschnitt 8. Erläuterungen zum Vorgabensystem

identisch sein. Dass BLAU jedoch der erheblich schwerere Platz ist, erkennt man daran, dass, gleich welche Vorgabe ein Golfer hat, er auf dem blauen Platz durchschnittlich mehr Schläge benötigt als auf GRAU.

Der Slope-Wert wird neben dem Course-Rating-Wert benötigt, um die jeweilige Spielvorgabe eines Golfers auf dem zu spielenden Golfplatz zu be-

rechnen. Der Slope-Wert wird benötigt, um die für Scratch- und Bogey-Golfer ermittelten durchschnittlichen Schlagzahlen des zu spielenden Platzes auch auf Spielstärken projizieren zu können, die weder Scratch- noch Bogey-Golfer sind, sodass auch für diese Golfer eine Spielvorgabe ermittelt werden kann.

DGV-Spielvorgaben werden über folgende Formel berechnet:

$$\text{DGV-Spielvorgabe} = \text{DGV-Stammvorgabe} \times \text{Slope} / 113 - \text{CR-Wert} + \text{PAR}$$

Abschnitt 9. Anleitung zur Vermessung von Golfplätzen

Abschnitt 9. Anleitung zur Vermessung von Golfplätzen

Vorwort

Da die Länge der Spielbahnen auch unter dem Course-Rating-System (CRS) das wichtigste Bewertungskriterium für einen Golfplatz darstellt, ist die korrekte Vermessung der Spielbahnen eine unverzichtbar notwendige Voraussetzung für die Platzbewertung. Sie ist gleichermaßen bedeutsam, sowohl die spielwirksame Länge als auch die Lage der Hindernisse und Erschwernisse in den Landezonen zu beurteilen.

Die exakte Vermessung einer Spielbahn erfordert ordnungsgemäßes Setzen der Messpunkte (Vermarkungsplatten) auf den Zählspielabschlägen, die eindeutige Bestimmung der Fairway-Knickpunkte (Dogleg-Punkte) und die genaue Ermittlung der Grünmitte.

Das DGV-Vorgabensystem sieht vordere, mittlere und hintere Abschläge in sechs verschiedenen Farben vor. Hierdurch wird die Möglichkeit geschaffen, einen Golfplatz in jeweils drei verschiedenen Längen für Damen bzw. Herren zu spielen. Der Abschlag, von dem die überwiegende Anzahl Wettspiele gespielt wird, ist der gelb bzw. rot zu kennzeichnende Abschlag. Sind zusätzlich weitere

Abschläge vorhanden, werden diese ihrer Lage entsprechend farblich als hintere bzw. vordere Abschläge markiert. Hintere Abschläge ermöglichen einen langen Platz für besondere Meisterschaften, vordere Abschläge erleichtern das Spiel für schwächere Spieler.

Um stets die richtigen Course-Rating- und Slope-Werte zu gewährleisten, ist die nach CRS vermessene Länge jeder Spielbahn möglichst auf den Meter genau konstant zu halten, wobei die Witterung berücksichtigt werden darf/soll. So ist es bei außergewöhnlich trockenem Platz angebracht, die Abschlagmarkierungen auf den Par 4- und Par 5-Löchern nach hinten zu setzen und die Par 3 Löcher (auf denen der Roll keine Rolle spielt) zu verkürzen, um nicht mehr als 100 Meter von der vermessenen Länge abzuweichen. Umgekehrt sollte bei besonders nassen Platzverhältnissen verfahren werden.

Durch diese Anleitung soll eine einheitliche Vorgehensweise bei der Vermessung und Bewertung von Golfplätzen sichergestellt werden.