

Zügig Golf spielen

Zügig Golfspielen heißt, **nicht** über den Platz **zu hetzen**, aber wenn jeder Spieler 10 Sekunden pro Schlag einspart, dann summiert sich das bei einem Dreier- Flight und durchschnittlich 100 Schlägen pro Spieler zu einer Zeitersparnis von **50 Minuten!!!**

Wie lässt sich das erreichen? Dadurch, dass der nächste Spieler, der an der Reihe ist, möglichst **unverzüglich spielbereit** ist. Aber bitte auch die **Sicherheit** nicht vernachlässigen, also nicht unkontrolliert vorlaufen, wenn der Mitspieler noch nicht abgeschlagen hat, und auch nicht gleichzeitig schlagen. Im Folgenden sind 10 Verhaltensweisen aufgelistet, die **ohne Hast** das Spiel zur Freude aller beschleunigen können.

1. **Vor dem ersten Abschlag** sollen alle für das Spiel nötige Dinge geklärt und bereit sein wie z. B. Platzregeln, Scorekartentausch, Spielreihenfolge, Kleidung, Handschuhe, Pitchgabel, Ballmarker, Tee und Reservetee, Bälle.
2. Immer einen **provisorischen Ball** spielen, wenn der Spieler nicht sicher ist, seinen Ball zu finden. Liegt der eigene Ball am weitesten vom Grün entfernt, erst diesen spielen, bevor man einem anderen bei der Ballsuche hilft. 5-Minutenregel einhalten.
3. Auf dem Weg zum Ball sich entscheiden, mit **welchem Schläger** und wie man ihn spielen will. Dazu kann der Schläger bereits aus dem Bag genommen werden. Das Bag bzw. den Trolley bei Rechtshändern rechts vom Ball **auf Ballhöhe** abstellen.
4. Sich bereits auf den **Schlag vorbereiten**, während der andere Spieler noch an der Reihe ist.
5. Die Spielvorbereitung so einstellen, dass man mit **einem Probeschwingung** auskommt. Ausnahme sind schwierige Lagen.
6. Die angeregte **Unterhaltung im zügigen Weitergehen** fortsetzen, nicht dabei stehenbleiben.
7. **Ausfüllen der Scorekarte** nach jedem Loch während des Gehens zum nächsten Abschlag oder am nächsten Abschlag, wenn man nicht an der Reihe ist.
8. Das Bag auf die **Abgangsseite des Grüns** abstellen.
9. Auf dem Grün:
Wer am **dichtesten zur Fahne** liegt, bedient sie. Wer seinen Ball sehr dicht an die Fahne gespielt hat, sollte ihn auch gleich einlochen. Dabei sollte ein anderer Spieler die Fahne bedienen. Der Spieler, der zuerst einlocht, steckt die Fahne wieder ins Loch.
10. Es darf auch ein Mitspieler den **Bunker harken**, der nach dem Bunkerschlag der letzte in der Spielreihenfolge ist.