



PACE OF PLAY TIJDENS NGF WEDSTRIJDEN

Inleiding

Al jaren wordt er geklaagd over het langzame spel tijdens de NGF-wedstrijden. Afgelopen jaren heeft dit zelfs tot diverse klachten geleid en dalend enthousiasme van (potentiële) spelers om mee te doen aan NGF-wedstrijden. Een ander veel gehoorde klacht is dat referees tijdens de wedstrijden wel waarschuwen, maar er te weinig consequenties voor spelers aan verbinden. Dat willen we graag veranderen, niet om te straffen, maar wel om het speelplezier te verhogen.

Dit heeft ertoe geleid dat binnen de Wedstrijdcommissie van de NGF is besloten "pace of play" tot speerpunt te verheffen voor 2024. Dit document heeft als doel spelers/groepen meer inzicht te geven in het onderwerp pace of play met als doel spelers vlotter door de baan te laten gaan en in geval van verstoringen te helpen deze zo snel mogelijk ongedaan te maken.

In positie blijven gedurende de ronde

De meeste wedstrijden van de NGF bestaan uit groepen van 3 personen, die normaal gesproken in zo'n 4 uur rond moeten kunnen komen. Op zichzelf gaat het niet zozeer om die 4 uur, maar uit ervaring is gebleken dat bij een rondetijd van 4 uur er een natuurlijke flow in het spel zal ontstaan zonder al te veel wachttijden. Dat is waar we uiteindelijk naar streven.

Als NGF proberen we de rondetijden zo goed mogelijk in te schatten, gebaseerd op ervaringen met de baan, looptijden tussen de holes, de weeromstandigheden en het deelnemersveld. Een groep dient gedurende de gehele ronde in principe in positie te blijven, aansluiting te houden bij de voorgaande groep of zich aan het eigen schema te houden. Een groep is "uit positie" indien:

- de groep die als eerste start op enig moment tijdens de ronde de toegestane tijd voor de gespeelde holes overschrijdt.
- iedere volgende groep meer dan een startinterval achterligt op de groep voor zich.

Referees zijn er om spelers te helpen, ook in de pace of play. Dat betekent dat zij in de gaten zullen houden of spelers in positie zijn. Zo niet, dan zal hulp geboden worden om weer in positie te komen.

Hoe zie je of je uit positie bent?

Uiteraard kun je zien of je uit positie bent ten opzichte van de groep voor je. Een praktisch hulpmiddel hiervoor is de volgende vuistregel. Par-3 Aankomen bij afslagplaats en de volgende afslagplaats is al leeg.

Par-4 Alle spelers hebben afgeslagen en de green is leeg.

Par-5 Aankomen bij de afslagplaats en de voorgangers zijn al op de green.

Hoe blijf je in positie?

1. Voorbereidingen op de slag

Veel spelers beginnen hun voorbereiding pas als ze aan de beurt zijn. Dat kost ongelooflijk veel tijd. Een afstandsmeting en/of clubkeuze kan ook al gedaan worden als je nog niet aan de beurt bent.

2. Tijd voor een slag

Voor de slag zelf staan de volgende maximale tijden:

- 50 seconden voor een speler die als eerste speelt bij:
 - Een afslag op een par-3
 - Een approach naar de green
 - Een chip of een putt
- 40 seconden voor elke andere speler/slag
- De tijd voor een slag start op het moment dat je genoeg tijd hebt gehad om je bal te bereiken, het jouw beurt is om een bal te slaan en je kan spelen zonder verstoring of afleiding. **Alle voorbereidingen, zoals het meten van de afstand of het bepalen van de juiste club, tellen mee in deze tijd.**
- Op de green start de tijd wanneer je voldoende tijd hebt gehad om de bal op te nemen, schoon te maken en terug te plaatsen, schade aan de green op de speellijn te repareren en losse natuurlijke voorwerpen op de speellijn te verwijderen. Dit moet echter wel vlot en efficiënt gebeuren. **Tijd die wordt besteed aan het bepalen van de speellijn van achter de hole en/of achter de bal telt mee in de tijd voor de volgende slag.**
- De meeste vertraging in een ronde worden veroorzaakt door een te lange routine voor de slag, en meestal is dit de speler die als eerste moet slaan. Als elke speler in een drie-bal gemiddeld 5 seconden minder over zijn slag doet, scheelt dat globaal 20 minuten op een ronde!

3. Ready Golf

Ready golf is geïntroduceerd om het spel sneller te laten verlopen. Dus niet meer wachten tot je aan de beurt bent, maar alvast naar je bal lopen, alle voorbereidingen doen, en als de situatie het



toelaat (zonder gevaar kunnen spelen) de bal spelen. De schatting is dat ready golf de ronde met ca. 10 minuten kan verkorten.

4. Provisionele bal

Een andere grote vertrager in het spel is het niet slaan van een provisionele bal, terwijl de bal mogelijk niet gevonden wordt. Het kan niet vaak genoeg benadrukt worden: als er maar enige twijfel is of de bal wordt gevonden: sla altijd een provisionele bal. Het niet kennen van de baan is geen excuus om geen provisionele bal te slaan. De speler wordt geacht de baan te kennen.

5. Lopen tussen de holes

Mocht het dan een keer gebeuren dat er wat vertraging op een hole is ontstaan door bijvoorbeeld zoeken, dan is die tijd eenvoudig goed te maken door tussen de holes sneller te lopen. Te vaak zien we dat ondanks een hele lege hole voor zich, de groep blijft slenteren naar de volgende hole.

6. Andere praktische zaken

En dan zijn er natuurlijk tal van praktische zaken die de snelheid in het spel bevorderen. Voorbeelden: speel eerst je eigen bal en ga dan helpen zoeken naar de bal van je medespeler. Een scorecard niet invullen bij de green, maar bij de afslagplaats van de volgende hole, terwijl de anderen afslaan. Dat geeft tegelijkertijd de gelegenheid je score met de marker te controleren op weg naar de volgende hole. Maar ook een goede positionering van trolleys bij de green helpen de hole snel vrij te maken voor de volgende groep.

Wat indien jouw groep uit positie is?

Indien jouw groep uit positie is, zullen jullie in eerste instantie worden aangesproken door een referee om het speltempo te verhogen. Je hebt dan de gelegenheid de snelheid te verhogen en de achterstand goed te maken. Mocht dit niet gebeuren dan volgt een officiële waarschuwing door de wedstrijdleider. Jullie krijgen dan 2 holes de tijd deze achterstand goed te maken en in positie te komen. Mocht er na twee holes geen positieverbetering zijn, dan zullen jullie geklokt worden. Jullie zullen hierover geïnformeerd worden. Het klokken stopt pas weer als jullie weer in positie zijn. De klok loopt vanaf het moment dat de referee bepaalt dat het jouw beurt is en je kan spelen zonder verstoring of afleiding.

Indien je een tijdsoverschrijding maakt tijdens het klokken, gelden daarvoor de volgende sancties:

- **Straf voor de eerste overtreding: één strafslag.**
- **Straf voor de tweede overtreding: algemene straf, opgeteld bij de straf voor de eerste overtreding.**



- **Straf voor de derde overtreding: diskwalificatie.**

Note 1

Je kan pas een volgende tijdsoverschrijding maken nadat je bent gewaarschuwd dat je een tijdsoverschrijding hebt gemaakt.

Procedure voor herhaaldelijk "uit positie" zijn tijdens dezelfde ronde of meerdere rondes tijdens een toernooi: als jouw groep tijdens een ronde meerdere malen "uit positie" is, is de hierboven omschreven procedure opnieuw van toepassing.

Tijdsoverschrijdingen en opgelegde straffen gaan mee totdat de ronde is beëindigd en in geval van een toernooi over meerdere rondes totdat het toernooi is beëindigd.

Note 2

Als door een referee wordt geconstateerd dat je meer dan 120 seconden tijd neemt voor een slag, zal je over deze buitensporige tijd worden geïnformeerd. Je wordt vervolgens getimed, ook als de groep in positie is.

Note 3

Naast de genoemde tijdsoverschrijding per slag en bijbehorende sancties, kunnen spelers ook onnodige vertraging veroorzaken die niet direct met de slag te maken hebben. Voorbeelden zijn:

- Na 3 minuten zoeken niet meteen met een provisionele bal verder kunnen spelen terwijl de situatie van de originele bal dit wel vereist.
- Naar een bal blijft zoeken terwijl de 3 minuten zoektijd voorbij is.
- Voor meer dan een paar minuten stopt om te voorzien in een persoonlijke behoefte.
- Meer dan een paar minuten de tijd neemt voor het zoeken en ophalen van een verloren club.
- Geen ready golf spelen.
- Slenteren tussen de slagen.

Ook hiervoor kunnen de eerdergenoemde sancties worden opgelegd.

Wedstrijdcommissie NGF, april 2024.