

Gründesign in der Golfarchitektur

Ein Beitrag zum golfarchitektonischen Entwurfsprozess.

von Dr.-Ing. Jörg-Ulrich Forner

Was für ein super Schlag! Soeben haben Sie mit Ihrem neuen 460ccm-Mega-Driver einen fantastischen Abschlag gemacht. Der Ball liegt total prima mitten auf dem Fairway, optimal zum Weiterspielen. Nun noch ein gut getimter Ball mit einem tiptop Eisen 8, dann nur noch leicht ins Loch tippen (oder reicht nur noch etwas Pusten?) und wir haben heute Birdie-Tag. Dann aber bemerken Sie plötzlich diesen Riesenbunker rechts vom Grün, der die Bälle nahezu magisch anzieht. Und da ist ja auch noch eine Herzattackenfreundliche Bodenwelle, die mitten über das Grün läuft. War Ihnen eigentlich aufgefallen, dass das hintere Drittel des Grüns ziemlich stark nach hinten abfällt? Also, wie war das nun noch mal mit Birdie-Tag, oder doch eher Bogey-Runde?

Trotz des riesigen Werberummels für neue überdimensionierte Driver mit Titaneinlagen, besseres Schlägermaterial dank neuester Fertigungstechnologie und weiterentwickelte Bälle für mehr Länge: am Ende kommt es immer noch darauf an, dass der Ball ins Loch fällt. Verständlich, dass Sie als Golfer immer nach jedem Spielvorteil Ausschau halten, um den Platz zu bezwingen. Als Golfarchitekten ist es unsere Aufgabe, den Golfplatz zu schützen – eine Pflicht, die sich bei der rasanten technologischen Weiterentwicklung in allen golfspezifischen Bereichen nicht immer leicht erfüllen lässt – während gleichzeitig der Spaß am Spiel für alle Spielstärken weiterhin gewährleistet werden muss. Zu unseren stärksten "Waffen" dabei zählt der Entwurf der Grüns und ihrer Umgebung, der so genannten ‚Grünkomplexe‘. Dazu gehören natürlich in erster Linie die Puttfläche, die Grünbunker, Grasmulden, Steigungen, Ballsammelstellen, angrenzende Wasserflächen wie

Ein Grün einer kurzen par-3-Bahn ist in der Regel eher kleiner und sehr gut durch mehrere Bunker verteidigt, was allen Spielern höchste Genauigkeit beim Schlag abverlangt (r.). Das Grün (u.) ist sehr bewegt und auch nicht komplett einsehbar, selbst wenn man direkt vorm Grün liegt.

z.B. Beregnungsteiche oder kleine Bachläufe, oder noch allgemeiner gesagt: die Grünoberfläche und alle Spielelemente drum herum. Wir setzen auch Bunker, falsche ‚Schnauzen‘ (*false fronts*), seitliche Abhänge, Feinmodellierungen, unterschiedliche Niveaus und eben versteckte, nicht einsehbare Hindernisse ein, um zu gewährleisten, dass es immer auch Spielfertigkeit und eine Strategie dazu bedarf, um erfolgreich Golf zu spielen.

Viele Golfer sind der Meinung, nachdem sie eines unserer wohlgeformten und ausgetüftelten Grüns kennen gelernt haben, dass wir ein richtig fieses Team von leicht sadistisch veranlagten Golfarchitekten sind, die in irgendeiner Clubhausbar herumlungern und uns bei einigen Bieren sehr unfaire Golfanlagen ausdenken, nur um alle Golfer zu ärgern. Aber das entspricht in keinster Weise der Wahrheit. Einerseits bekommen wir von vielen Golfern starken Zuspruch, dass die von uns geplanten Grüns in vielfacher Hinsicht immer noch neue Überraschungsmomente in sich bergen, die das Spiel



© Gartenpatina / Forner 2007



© Gartenpatina / Forner 2007



© Gartenpatina / Fomer 2007

Die Eröffnungsbahn in Gut Apeldör hat ein sehr großes Grün mit einem extrem großen Zugang, der jedoch auch durch einen Niveauunterschied dafür sorgt, daß nicht alle ausrollenden Bälle automatisch auf dem Grün liegen bleiben. Hier sind viele Fahnenpositionen denkbar und möglich.

immer wieder spannend und schwierig machen. Und auf der anderen Seite trinken wir wahrscheinlich viel weniger Bier als die meisten Menschen nach einer gewöhnlichen Golfrunde.

Beim Entwerfen eines Grün-Komplexes, der lange und für Spieler jeder Spielstärke golferische Reize und Herausforderungen bereithalten soll, kommt es in allererster Linie auf die dahinter stehende Spielstrategie an. Viele Golfer denken, dass wir die Golfbahnen in der Reihenfolge planen, wie die Bahnen später gespielt werden. In Wahrheit trifft genau das Gegenteil zu. Wenn wir erst einmal eine generelle Vorstellung vom zukünftige Aussehen einer jeden Bahn mit ihren besonderen Eigenheiten entwickelt haben, d.h. wenn wir uns klar darüber sind, dass es ein dogleg rechts oder ein kurzes par 5 oder ein langes par 3 sein soll, dann gehen wir oft zunächst einmal daran, den Grünkomplex zu entwerfen, woraus sich dann deduktiv die eigentliche Strategie dieser Spielbahn ableitet. Wenn wir beispielsweise einen Bunker rechts vom Grün platzieren, dann legen wir gleichzeitig einen Fairwaybunker auf die linke Seite vom Abschlag aus. Das relativ einfache Entwurfsprinzip, was dahinter steckt, heißt ‚Risiko und Belohnung‘. Je mehr Risiko man geht beim Spiel vom Tee, umso eher kann man in diesem Beispiel die Fahne angreifen und den Grünbunker dabei umgehen, ohne dass er in das eigene Spiel eingreift – vorausgesetzt, man hat seinen Abschlag nicht gleich in den linken Fairwaybunker gesetzt. Wie man sieht, berühren unsere Entwurfsentscheidungen beim Gestalten der Grünumgebung auch immer die Länge einer jeden Bahn, damit sich die Spieler wirklich jeden Schlag, den sie vom Abschlag aus und danach machen, gut überlegen müssen. Wir wollen, dass die Golfer bei ihrem Spiel auf dem Platz ihren Kopf benutzen und mitdenken. Sie sollen die Bahn in ihren Besonderheiten erkennen, sollen Hindernisse sehen und verstehen, was das Grün in seiner unmittelbaren Umgebung für das Spiel bereithält. Nach diesen Überlegungen können sie dann ihren Weg wählen, sich entscheiden, wohin der nächste Ball gehen soll – das ist eigentlich alles, was es mit der Strategie auf

sich hat. Es kann sicher nicht schaden, wenn man sein eigenes Spiel dadurch verbessert, indem man lernt, wie Golfarchitekten denken, wie sie die Löcher geplant haben, weil man dann nämlich die Vor- und Nachteile bestimmter Spielrouten erkennt.

Grüns werden in ihrer Größe und Formgebung natürlich immer den jeweiligen Anforderungen entsprechend entworfen. Doch es gibt auch einige Faustregeln, die sich für uns Planer über die Jahre als hilfreich herausgestellt haben. Eine von diesen ist, dass das Grün umso größer wird, je länger die Bahn ist. Ein par 4 mit 450 Metern wäre eigentlich ziemlich unfair für einen Durchschnittsgolfer, wenn er seine Annäherungsschläge zum Grün mindestens 220 Metern weit durch die Luft auf ein winziges Grün mit vielen Grünbunkern spielen müsste. Daher lassen wir normalerweise bei langen Bahnen den Grüneingang offen, so dass die Spieler auch ihre Bälle auf's Grün ausrollen lassen können, wenn er auf der richtigen Spiellinie ist. Und wir sind deswegen auch stets darum bemüht, dass die Grüns nicht zu stark aus dem Fairway heraus kommen. Auf einem kurzen par 4 jedoch finden wir ein durch Grünbunker gut bewachtes, kleineres Grün nicht schlimm, sondern denken, dass das eher eine angemessene Herausforderung für alle Spieler darstellt. Wenn man nur noch 110 Meter vorm Grün liegt, erwartet man selbst von sich als Golfer nur noch genau zu spielen, um par oder Birdie zu spielen. Aber Achtung:



© Gartenpatina / Fomer 2007

Je näher man auf der linken Fairwayseite an den beiden Bunkern liegt, umso besser ist der Winkel für den zweiten Schlag zum Grün, das hinter dem dogleg rechts liegt.

solche Grüns sind nicht nur gut durch Bunker, Sammelbereiche, Wasserhindernisse und ähnliches bewacht, sondern auch die Grünoberflächen bergen einige subtile Feinheiten in sich. Beispielsweise befinden sich auf unseren Grüns immer einige kleinere abgesenkte Bereiche, die die Golfer bei ihren Annäherungsschlägen anspielen sollten. Wir versuchen nämlich, dass der Ball innerhalb von ca. 1,5m um die Fahne zur Ruhe kommen kann. Manchmal sind aber eben auch diese ‚Senken‘ nicht wirklich größer als diese 1,5m zur Fahne. Wir Golfarchitekten ärgern uns wirklich immer wieder, wenn die Fahne an solche Positionen gesteckt wird, die gar nicht dafür angelegt worden sind, z.B. auf erhabenen Bodenwellen oder in anderen Bewegungsräumen, wo das nicht mal bei perfekten Annäherungsschlägen klappt.

Aber die Regel ‚lange Bahn- kurzes Grün‘ passt auch nicht immer. Besonders bei par-5-Löchern, die den meisten Golfern keine Chance bieten, das Grün mit 2 Schlägen zu erreichen, achten wir auf kleine Grüns, weil wir davon ausgehen, dass der dritte Schlag mit einem Wedge dann eher kurz ausfällt und vielleicht nur als $\frac{3}{4}$ -Schlag mit höherer Genauigkeit gespielt werden kann. Im Gegensatz dazu bekommen kurze par-5-Bahnen bei uns eher größere Grüns, wo lange, zweite Schläge eine Chance haben, das Grün zu treffen. Und außerdem gehört es zum großen Spaß im Golf, wenn der zweite Schlag die Pitchmarke auf dem Grün hinterläßt. Trotzdem, auch wenn man mit dem zweiten Schlag schon auf dem Grün liegt, bedeutet das nicht automatisch immer gleich ein Birdie, weil wir nämlich eine große Vorliebe für Grüns haben, die verschiedene ‚Terrassen‘ und Niveaus anbieten und zudem noch knifflig stark bewegt sind.

Außerdem haben wir es uns zur Regel gemacht, keine Grüns zu bauen, die größer als maximal 700 Quadratmeter sind. Im Durchschnitt planen wir unsere Grüns mit ca. 450 qm, um auch auf die zukünftige Pflegearbeit Rücksicht zu nehmen. Dabei spielt ebenfalls der Gedanke eine Rolle, dass wir einen 25



© Gartenpatina / Forner 2007

Gut bewachtes Grün eines kürzeren par 4, bei welchem man mit dem 2. Schlag das Grün erreichen kann, wenn ein genauer und hoher Ball gespielt wird. Auch auf der Rückseite des Grüns lauert noch ein Bunker.

Meter-Putt weniger spannend finden als einen Chip oder Pitch von gleicher Länge direkt zur Fahne.

Natürlich bedeutet ein regelmäßiger 3-Putt auch immer ein paar Minuten mehr (Warte-)Zeit für die Spieler auf diesen Bahnen und das führt nicht unbedingt zu einer Steigerung der gespielten Rundenzahl. Von dieser Distanz zum Grün aus betrachtet, erscheint es uns eigentlich viel reizvoller, einen einfallsreichen ‚flop-shot‘, also einen Lupfer aus einer Grasmulde heraus oder über einen kleinen Buckel zu spielen – und dass die Golfer über diese Spielelemente nachdenken, selbst wenn das für ihren Annäherungsschlag nicht wirklich alles entscheidend ist.



© Gartenpatina / Forner 2007



© Gartenpatina / Forner 2007

Dieses beidseitig mit Bunkern bewachte Grün hat ein großes Vorgrün, damit auch leicht zu kurze Bälle noch fast bis zum Grün ausrollen können (l.). Auf den Abschlußlöchern muß die Szene für einen show down geschaffen werden, wo das Finale durch Bunker und Wasserhindernis auf einem kleineren Grün stattfinden kann, wie hier auf Gut Apeldör (r.).

Selbstverständlich haben unterschiedliche Platztypen auch unterschiedliche Grüntypen. Bei den *Links*-Plätzen schließen die Grüns eher niveaugleich an die Fairways an. Bei den Parkland-Golfplätzen werden die Grüns im Allgemeinen immer etwas mehr aus der Fläche herausgehoben, und scheinen sichtbarer und dem Spieler immer etwas entgegen geneigt zu sein. Das ist allein meistens schon aus Gründen einer notwendigen oberflächigen Drainage, Belichtung und Belüftung angebracht. Auf Bergplätzen fällt beispielsweise mindestens eine Seite des Grüns immer recht steil ab. Aber ganz gleich, mit welchem Platztypus man es zu tun hat, wir versuchen stets, immer eine gesunde Mischung an Grünformen anzubieten: einige kippen von links nach rechts, andere kippen von rechts nach links. Einige Grüns von uns sind blind, d.h. man kann sie nicht direkt vom Fairway in ihrer Bodenmodellierung einsehen. Pro Golfplatz gibt es immer ein oder zwei Grüns, die nach hinten von der Spiellinie abfallen. Aber es gibt auch oft wenigstens ein Grün ohne Bunker und möglicherweise ein Grün, was inmitten von mehreren Grünbunkern liegt. Schließlich gibt es auch noch die Variante, bei dem die Grüns die Golfspieler täuschen wollen.

Solche Täuschungsmanöver sind in der Golfarchitektur wahre Spannungserzeuger und auf mannigfaltige Weise einsetzbar. So wurde beispielsweise bei der 14. Bahn in einem Golfclub, einem 390 Meter langen par 4, eine *'false front'*, also ein falscher Zugang zum Grün auf 12 Metern Länge entworfen. Dies führt dazu, dass die anspielbare Grünoberfläche viel größer erscheint als sie in Wirklichkeit ist. Jeder Ball, der nicht wirklich diese falsche *'Schnauze'* überspielt, rollt mit Bestimmtheit wieder aufs Fairway zurück. Das kann ziemlich nervend sein, kommt aber bei den Spielern meistens gut an.

Ein anderes gutes Beispiel für solch eine Täuschung lässt sich auf dem mit 376 Metern relativ kurzen par 4 in HLGC Hamburg-Hittfeld finden. Diese Bahn hat nur ein ganz leichtes dogleg nach rechts. Von der Landezone aus ist das Grün zum Teil hinter einem großen Hügel mit einer mächtigen Buche auf der rechten Seite versteckt. Je weiter man seinen Drive in den Landebereich schlägt, umso mehr ist für den Spieler vom Grün zu sehen. Es sieht wirklich so aus, als ob das Grün direkt hinter dem Hügel angebaut ist. Meine Flightpartner können schwören, dass diese Täuschung richtig gut gelungen ist. Denn als wir endlich am Grün angekommen waren und sie sich schon auf einen einfachen Putt zum Birdie gefreut hatten, mussten sie sich noch mal ziemlich zusammenreißen, um mit einem kniffligen Pitch-Schlag aus einer unangenehmer Lage wenigstens das Par zu retten. Und diesen Schlag haben sie nicht wieder vergessen; er brachte Diskussionsstoff noch lange nach dem 19.Loeh.



Vor dem Grün liegt rechts ein großer Hügel, der jedoch auf seiner Rückseite keinen direkten Anschluß ans Grün hat, sondern einen Grasbunker und damit meist einen weiteren Pitch-Schlag für die Spieler bereithält.

Um derartig dauerhafte Erinnerungsmomente zu schaffen, ist unser oberstes Ziel immer, klares und einzigartiges Design abzuliefern, weil es genau das ist, was uns bewegt und weswegen wir immer wieder unsere Lieblingsplätze spielen.

Aber glauben Sie mir: wir sind uns auch der Kehrseite bewußt. Zu viele strenge und bestrafende Spielelemente auf Golfplätzen führen dazu, dass Golfspieler solche Plätze meiden und vielleicht auch ganz die Lust am Golf verlieren.

Wenn man also alle genannten Bausteine zusammenfügt, dann kann man aus jedem Grün eine unvergleichlich spannende Spielsituation entwickeln. Trotz allem, so gut auch jedes einzelne Golfgrün für sich genommen ist, man braucht immer 18 gelungene Spielbahnen für einen herausragenden Platz. Es sind eben immer genau diese subtilen und die weniger subtilen Eigenschaften, die einen dann ins Grübeln bringen und rumräteln lassen. Und genau das nennen wir Strategie.

Dr.-Ing. Jörg-Ulrich Forner
geb. 1969, ist freischaffender
Landschaftsplaner und arbeitete
mehrere Jahre am Institut für
Landschaftsarchitektur und
Umweltplanung der TU Berlin.



Literatur:

- Colt, H.S. / Alison, C.H. 1920: Some Essays on Golf-Course Architecture, Grant Books, Droitwich, Worcestershire, reprint 1993.
Hurdzan, Michael J. 1999: Golfplatz Architektur. Design, Konstruktion & Platzerneuerung, dt. Beab. Georg Boehm, E.Albrecht- Verlag, Gräfeling b. München.
Graves, Robert Muir; Cornish, Geoffrey S. 1998: Golf Course Design, John Wiley & Sons, New York et al..
Jones, Robert Trent jr. 1993: Golf by Design. How to Lower Your Score by Reading the Features of a Course, Little Brown and Company, Boston, New York et al.
Niklaus, Jack; Millard, Chris 2002: Nicklaus by Design, Harry N. Abrams Inc., New York.
Ross, Donald J. 1996: Golf has never failed me. The lost commentaries of legendary golf architect Donald J. Ross, Sleeping Bear Press, Chelsea, U.S.A.
Thomas, Geo. C. 1927: Golf Architecture in America. Its Strategy and Construction, The Times-Mirror-Press, Los Angeles, reprint 1997.
Shackelford, Geoff (Hrsg.) 1997: Masters of the Links. Essays on the Art of Golf and Course Design, Sleeping Bear Press, Chelsea, U.S.A.
Ward-Thomas, Pat; Warren Wind et al. 2004: Weltatlas der Golfplätze, 2.überarbeitete Aufl., Heel Verlag, Königswinter.