



Spielformen

Beschreibung unterschiedlicher Spielformen im Gruppen- oder Mannschaftstraining für den Bereich „Kurzes Spiel“.

1. „Catch me if you can“ - Putten

Maximale Teilnehmerzahl 6-8

Es werden zwei Mannschaften gebildet. An fünf Kreisen zu je sechs Bällen in einer Entfernung von x Metern (je nach Spielstärke) puttet jeder gegen jeden. Die Spieler beginnen jeweils gegenüber und versuchen sich zu „fangen“. Es wird abwechselnd geputtet. Ein Spieler der seinen Ball gelocht hat, darf im Uhrzeigersinn zum nächsten Ball vorrücken. Ein Spieler ist „gefangen“ wenn sein Gegner einen Ball gelocht hat und auf seine Position vorrücken müsste. Es müssen alle fünf Kreise gespielt werden, denn es gewinnt die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Situationen (5:0 ist besser als 3:2).

2. „One-Shot-Challenge“

Maximale Teilnehmerzahl 16-18

Es werden zwei Mannschaften ausgelost. In 10 Kurzspielsituationen kämpft jeder gegen jeden. In den einzelnen Situationen hat jeder Spieler nur einen Versuch, wobei der Ball, außer im Bunker, gedroppt wird. Bei freier Schlägerwahl bekommt der Spieler einen Punkt, der den Ball näher an der Fahne platzieren kann. Da jeder Punkt für das Gesamtergebnis zählt, ist es nicht egal ob jemand 6:4 oder 9:1 gewinnt.

3. „One-Club-Challenge“

Maximale Teilnehmerzahl 6

Jeder Spieler nimmt die sechs Schläger mit dem größten Pofit aus seiner Golftasche. Es werden sechs unterschiedliche Situationen in direkter Grünstärke aufgebaut. Jeder Spieler entscheidet in welcher Situation er welchen Schläger benutzen möchte. Jeder

Schläger darf jedoch nur einmal benutzt werden. Eine Station gilt als abgeschlossen wenn der Ball gelocht wird. Aufgrund der hohen Anforderung sollte die Auswahl der Situationen sehr sorgfältig sein. Der Spieler der eine Situation erledigt darf zur nächsten Situation wechseln. Sieger ist der Spieler der als erster alle 4 Stationen gewonnen hat. Bei schwächeren Spielern empfiehlt es sich anstatt des Einlochens kleine Zielkreise vorzugeben.

4. „18-Loch-Challenge“ - Vierer

Maximale Teilnehmerzahl 10-12

In Grünstreife werden 9 Punkte markiert, die als Abschläge zu der jeweils gleichen Fahne dienen. Es werden zweier Teams gebildet. In der ersten Runde nähert ein Spieler immer an, während der Andere immer puttet. Auf den zweiten neun Löchern tauschen die Spieler ihre Rollen. Es gewinnt das Team mit den insgesamt am wenigsten Schlägen. Auch im Lochspiel Modus ist dieses Spiel durchführbar.

5. „Vorlegen“ - Putten

Maximale Teilnehmerzahl 8-10

Es werden zwei Mannschaften ausgelost. An fünf verschiedenen Löchern (Gerade, Bergauf, Bergab, Break re/li und Break li/re) in einer Entfernung von 1m, 1,5m und 2m werden Punkte markiert. Jeder Spieler der einen Mannschaft muss gegen jeden der anderen Mannschaft antreten. Ein Spieler beginnt und versucht so viel wie möglich Bälle hintereinander (1m gelocht, dann 1,5m usw.) zu lochen. Verfehlt ein Ball sein Ziel ist der Gegner an der Reihe. Er gewinnt nur dann die Station, wenn es ihm gelingt mehr Bälle zu lochen als sein Vorgänger. Aufgrund der Bedeutung des „Vorlegens“ sollte ausgelost werden, wer den Durchgang beginnt. Ist die Entscheidung gefallen wechseln die Spieler zur nächsten freien Station. Es müssen alle fünf Stationen gespielt werden. Gewinner ist die Mannschaft, die die meisten Stationen für sich entscheiden hat.

6. „Golfbiathlon“

Maximale Teilnehmerzahl 24

Golfbiathlonstaffel - Der Grundgedanke gleicht dem des „normalen“ Biathlon: Konnte jemand eine Aufgabe nicht erfüllen, erhält er/sie eine vorher festgelegte Strafe. Je nach Anzahl der Teilnehmer werden 2er, 3er oder 4er Teams gebildet. Jedes Teammitglied muss folgende Aufgaben erledigen: 5 Putts, 5 Chips vom Grünrand und 5 Pitches oder Bunkerschläge. Neben den einzelnen Stationen sind Strafrunden (Viereck aus Pylonen) aufgebaut. Für jeden Fehlversuch gilt es eine Strafrunde zu absolvieren. Beim Putten muss der Ball gelocht werden. An den anderen beiden Stationen ist ein Zielkreis zu treffen. Die Länge der Putts und die Größe der Zeitkreise sind abhängig vom Niveau

der Spieler und sollten demnach gut überlegt sein. Auch die Länge der Strafrunde muss angepasst sein. Gewonnen hat das Team welches zuerst am Ziel angekommen ist.

7. „Catch me if you can“ - Kurzes Spiel

Maximale Teilnehmerzahl 6-8

Es werden sechs Kurzspielsituationen vorbereitet und zwei Mannschaften gebildet. Die Spieler beginnen jeweils gegenüber und versuchen sich zu „fangen“. Ziel ist es den an der Station gedropten Ball (im Bunker legen) in einen vorgegebenen Zielkreis zu spielen. Die

Zielkreise sind je nach Schwierigkeit der Aufgabe unterschiedlich groß, jedoch niemals größer als 2,4m Radius. Es wird ausgelost welcher Spieler beginnt und dann wird abwechselnd gespielt. Ein Spieler der seinen Ball in den vorgegebenen Zielkreis gespielt hat darf im Uhrzeigersinn zur nächsten Aufgabe vorrücken. Ein Spieler ist „gefangen“ wenn sein Gegner seinen Ball erfolgreich gespielt hat und auf seine aktuelle Position vorrücken müsste. Je nach Zeitfenster wird die siegreiche Mannschaft in einem oder mehreren Durchgängen, bei dann abwechselnden Gegnern, ermittelt.