



GolfProfi

Spielregel



	Seite
Spielbestandteile	3
Hotline	3
Ziel des Spiels	4
Schlagrichtungen	4
Funktion der Würfel	4
• Abschlagfelder (20er Würfel)	5
• Fairway (12er Würfel / 4er Würfel)	5
• Rough (10er Würfel / grüner 4er Würfel für Fortgeschrittene)	5
• Unkraut/Gehölz (8er Würfel)	5
• Bunker (6er Würfel)	5
• Das Grün (Würfel mit Doppelzahlen)	5
• Wasser (Nicht spielbar)	5
Einsatzmöglichkeiten der Würfel	5
Schlägerzuteilung für das erste Spiel	6
Ausführung des Schlages	6
Schlagreihenfolge	7
Schlagbesonderheiten	7
Verbesserung der Spielmöglichkeiten	8
Vorgabe (Handicap)	8
Verbesserung des Handicaps	9
Funktion der Chips	9
Schläger- und Chipszuteilung für verbesserte Handicaps	10
Verhältnis von Anfängerschlägern zu den übrigen Schlägern	10
Der Stroke-Index	11
Strafschläge	11
Erleichterung ohne Strafschlag	12
Verschlechterung des Handicaps	12
Spielvarianten	12
Extra Hole	12
Die Score Karte	13
Epilog	14
Anhang 1	
Schlägerweiten	14
Anhang 2	
Ergänzende Golfregeln, soweit sie für GolfProfi von Bedeutung sind.	15
Anhang 3	
Fragen (Die Antworten ergeben sich aus der Spielregel)	17
Kopiervorlage der Score Karte	18
Weitere SportSpiele der Extraklasse	19
TurfMaster + TurfMaster Kurs-Kollektion I	
MotorChamp	

Spielbestandteile:

- 1 Golfplatz mit 18 Bahnen
(Vor- und Rückseite des Spielplanes)
- 2 x 14 Golfschläger in unterschiedlichen Würfelformen
- 4 Richtungswürfel
- 4 Golfbälle als Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben
+ 2 Ersatzfiguren je Farbe
- 1 Spielfigur zur Kennzeichnung des Lochs auf dem Grün
+ 2 Ersatzfiguren
- 4 Tees in 4 verschiedenen Farben
- 36 Chips
- 2 Kunststoffboxen zur Aufbewahrung der Würfel und Firugen



Für alle Fragen zum Spiel steht Ihnen an siebn Tagen in der Woche bis jeweils 24 Uhr (MEZ) unsere Hotline zur Verfügung unter 0201/266 71 19.

Weitere Intos und interessante Gewinnspiele zu unseren Produkten finden Sie auf unserer Web-Site www.aza-spiele.de

Autor: Albrecht Nolte
Grafik Design, Figuren: Georgia Sawenko
Copyright: AZA-Spiele e.K., D-Essen

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den Ball vom Abschlag mit möglichst wenig Schlägen ins Loch auf dem Grün zu spielen. Es können 2-4 Spieler (Flight) gemeinsam auf dem Golfplatz antreten, von denen jeder einen Ball nebst Tee in einer Farbe seiner Wahl erhält. Der Ball ist die Spielfigur. Das Tee dient zur Kennzeichnung des Balles, wenn mehrere Bälle von der gleichen Stelle gespielt werden müssen. Bei einem Turnier mit mehr als 4 Teilnehmern muss auf zusätzlichen Spielplänen parallel gespielt werden. Natürlich kann man GolfProfi auch alleine spielen.

Schlagrichtungen

Für jeden Schlag stehen theoretisch 12 verschiedene Richtungen zur Verfügung, davon 6 gerade und 6 diagonal. Natürlich sind pro Schlag normaler Weise nur 1-2 dieser Möglichkeiten sinnvoll.

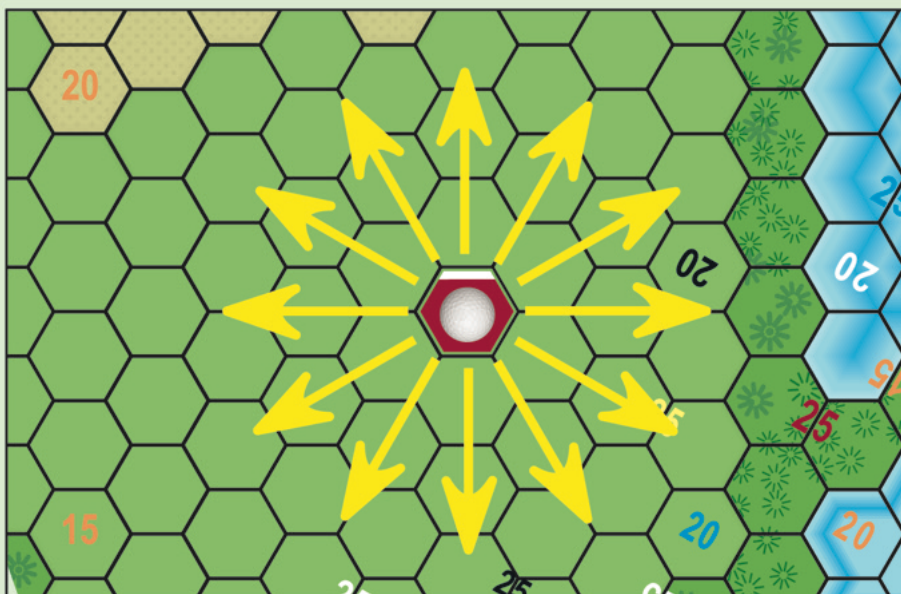


Bild 1

Funktion der Würfel

Die Würfel dienen als Schläger zur Ausführung des Schlages. Es stehen **14 verschiedene Schläger** zur Verfügung (s. Anhang 1). Die weißen werden als Anfängerschläger, die grünen als Schläger für Fortgeschrittene bezeichnet. Der blaue Glimmerwürfel ist der Driver für den Abschlag ab Handicap 11,5.

Die Wahl des zulässigen Schlägers hängt im übrigen vom Untergrund ab, auf dem der Ball vor dem Schlag liegt. Es dürfen nur die für den jeweiligen Untergrund vorgesehenen Schläger benutzt werden. Auf unserer Golfbahn gibt es folgende verschiedene Untergründe:

• Abschlagfelder (20er Würfel)

Die Abschlagfelder (Tee) sind farbig markiert und mit einer Zahl versehen, welche die Spielreihenfolge der Bahnen angibt. Die Farben entsprechen der offiziellen Kennzeichnung für lange, mittlere und kurze Abschläge. In unserem Spiel wird hierdurch jeweils eine andere Bahn gekennzeichnet. Eine Unterscheidung nach Damen- und Herrenabschlägen wird beim Golf ebenfalls vorgenommen, macht für unser Spiel aber keinen Sinn. Das bedeutet, dass der Spieler einen der beiden Abschlagpunkte der jeweiligen Bahn (Damen- oder Herrenfarbe) frei wählen kann. Zur besseren Übersicht sind für die Abschläge in gleicher Farbe Entfernungsangaben in verschiedene Richtungen eingetragen.

• Fairway (12er Würfel / 4er Würfel)

Der Fairway hat die Farbe hellgrün, da dort das Gras kurz gemäht ist (20 mm). Es ist daher der am besten zu spielende Bereich zwischen Abschlag und Grün. Hier können im Bahnverlauf bis zum Grün die weitesten und auf kurzer Distanz die genauesten Schläge ausgeführt werden.

• Rough (10er Würfel / grüner 4er Würfel für Fortgeschrittene)

Das Rough hat die Farbe dunkelgrün, da sich dort hohes, ungepflegtes Gras befindet, das nur 1-3 mal pro Jahr gemäht wird. Hierdurch wird die Länge des Schlages reduziert und auch auf kurzer Distanz dessen Genauigkeit.

• Unkraut / Gehölz (8er Würfel)

Das Unkraut/Gehölz hat die Farbe braun. Es besteht aus einem schwer bespielbaren Untergrund unterschiedlicher Anpflanzungen. Schlagweite und Genauigkeit sind erheblich eingeschränkt.

• Bunker (6er Würfel)

Bunker sind Hindernisse. Sie haben die Farbe gelb. Es sind künstlich angelegte Mulden mit einem Sandboden. Aus einem Bunker heraus zu spielen ist zwar leichter als aus dem Unkraut/Gehölz, gleichwohl sind aber auch hier die Einschränkungen des auszuführenden Schlages nicht unerheblich.

• Das Grün (Würfel mit Doppelzahlen)

Das Grün hat die Farbe gelbgrün, da es extrem kurz gemäht ist (2,5-5 mm). Dort befindet sich die Fahne mit dem Loch, welches bei jedem Spiel variabel festgelegt werden kann, sofern ein Abstand von einem Feld zum angrenzenden Untergrund gewahrt bleibt.

• Wasser (Nicht spielbar)

Das Wasser hat die Farbe blau. Wir haben darauf verzichtet beim Wasser Felder anzulegen, aus denen noch gespielt werden kann. Daher darf bei GolfProfi an keiner Stelle aus dem Wasser gespielt werden (Siehe Seite 11 Strafschläge).

Einsatzmöglichkeiten der Würfel

Jeder Schläger (Würfel) einer niedrigeren Kategorie darf auch bei den höheren Kategorien benutzt werden. Ausnahmen sind Unkraut/Gehölz, Bunker und Grün. Das bedeutet:

Abschlag:	20er, 12er, 10er, 4er
Fairway:	12er, 10er, 4er
Rough:	10er, 4er grün
Unkraut/Gehölz:	8er
Bunker:	6er
Grün:	Putter (Doppel/Zahl)

Sobald der Spieler berechtigt ist, mit dem Driver abzuschlagen (ab Handicap 11,5), darf er auf dem Fairway auch mit den anderen beiden 20er Würfeln spielen.

Schlägerzuteilung für das erste Spiel

Dem ungeübten Anfänger (Rabbit) stehen bei GolfProfi nur die 7 weißen Schläger zur Verfügung. Anfänger ist ein Spieler, der die Platzreife erlangt hat, d.h. er muss Kenntnisse und Fähigkeiten zum Spielen auf der Golfanlage nachgewiesen haben. Dies erfordert Regelkenntnisse, die zunächst durch Beantworten von 10 durch die Mitspieler gestellten Regelfragen nachzuweisen sind. Die Fragen können aus dem Anhang 3 der Spielregel entnommen werden. Erst danach darf ein Anfänger die Bahn mit folgenden **weißen Schlägern** betreten:

20er (Länge 6-15), 12er (Länge 5-12), 10er (Länge 3-8), 8er (Länge 0-5), 6er (Länge 1-6), 4er (Länge 1-4) und Putter (Würfel mit Doppelzahlen). Die Längen sind mit unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten angelegt, bei denen die üblichen Weiten am häufigsten vorkommen. Die genauen Möglichkeiten der einzelnen Würfel (Schläger) sind im Anhang 1 aufgelistet.

Ausführung des Schlages

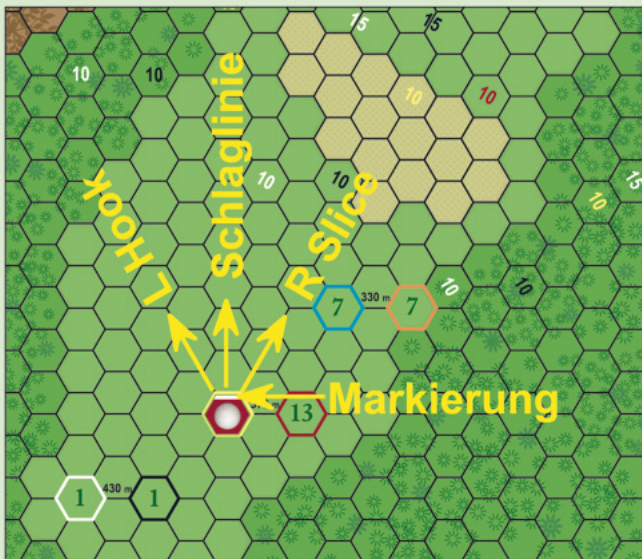


Bild 2a

Vor dem Abschlag und auch bei allen folgenden Schlägen muss der Spieler seine **beabsichtigte Schlagrichtung** (Schlaglinie) anzeigen. Dies geschieht dadurch, dass er den Ball so ausrichtet, dass dessen Markierung in die geplante Richtung zeigt. Die Länge des Schlages und seine **tatsächliche Richtung** hängen von dem nun durchzuführenden Schlag ab.

Hierzu werden der Abschlagwürfel (Schläger) und der Richtungswürfel gleichzeitig gewürfelt. Die Länge des Schlages ist die Zahl auf dem Schläger. Zeigt der Richtungswürfel das AZA-Logo, fliegt der Ball auf der gewünschten Schlaglinie soviel Felder, wie auf dem Schläger angezeigt werden. Zeigt der Richtungswürfel ein R, so fliegt der Ball diagonal rechts von der gewünschten Schlaglinie (Slice). Wird ein L angezeigt, ist die Abweichung diagonal links (Hook). Landet der Ball bei diagonalem Schlag auf einem Strich (immer bei ungerader Länge), kann der Spieler eines der angrenzenden Felder für das Ende des Schlages aussuchen. s. Bild 2a



Bild 2b

Der Spieler kann aber auch statt einer geraden eine diagonale Richtung für seine Schlaglinie wählen. Dann muss er vor dem Schlag entweder rechts (Push) oder links (Pull) ansagen. Bestätigt der Richtungswürfel nicht die gewünschte Schlaglinie, fliegt der Ball abweichend von der gewünschten Richtung entsprechend der vorherigen Erläuterungen. s. Bild 2b

Schlagreihenfolge

Die Bahnen werden in der Reihenfolge ihrer Abschlagsziffern gespielt.
Erst 1, dann 2, dann 3, (jetzt die Bahn umdrehen), dann 4, 5, u.s.w. bis 18.

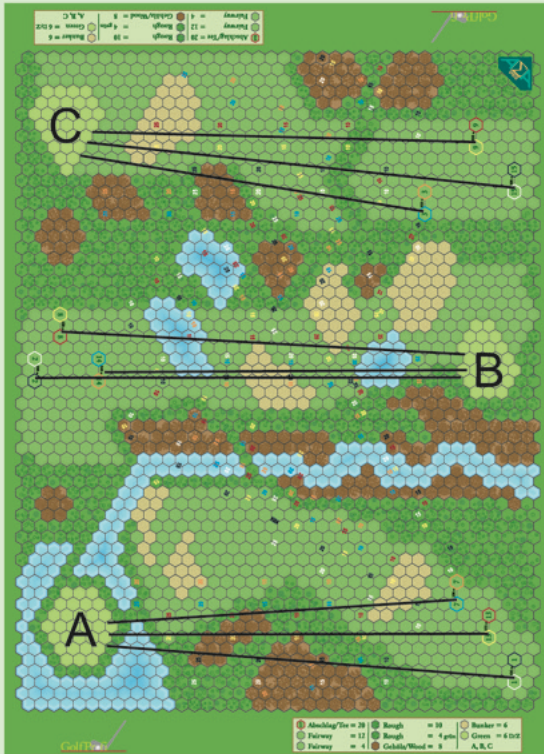


Bild 3a
Die Abschläge
1, 7, 13 zum Grün A
2, 8, 14 zum Grün B
3, 9, 15 zum Grün C

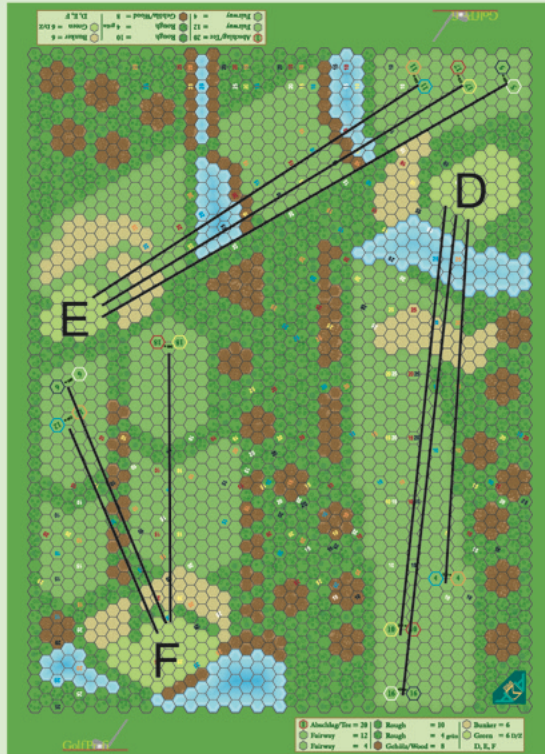


Bild 3b
Die Abschläge
4, 10, 16 zum Grün D
5, 11, 17 zum Grün E
6, 12, 18 zum Grün F

Die Reihenfolge der Spieler beim ersten Abschlag wird ausgelost.

Nach dem Abschlag bis zum Einlochen ist immer derjenige Spieler an der Reihe, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt liegt. Das kann dazu führen, dass ein Spieler mehrmals hintereinander einen Schlag ausführen muss. Die Spielerreihenfolge am Abschlag aller folgenden Bahnen ergibt sich jeweils aus dem Ergebnis der vorausgegangenen Bahn. Der Spieler mit dem besten Ergebnis beginnt usw. Für Spieler mit dem gleichen Ergebnis bleibt deren Reihenfolge aus dem vorherigen Abschlag.

Schlagbesonderheiten

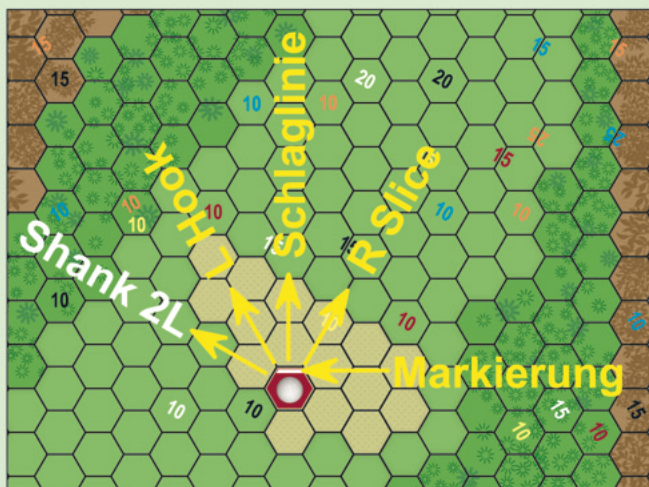


Bild 4

Wird der Ball aus dem **Bunker** oder dem **Unkraut/Gehölz** geschlagen, besteht darüber hinaus die Gefahr einer weiteren Abweichung von der Schlaglinie um zwei Richtungen nach links (Querschläger = Socket oder Shank). Das passiert, wenn der Richtungswürfel das AZA-Logo mit **2 L** anzeigt. Bei den anderen Untergründen ist 2 L unschädlich und das AZA-Logo bestätigt die Schlaglinie.

Mit dem **4er Würfel** kann **auf dem Fairway** ein kurzer Schlag ausgeführt werden. Dabei ist ein Abweichen von der Schlaglinie nicht möglich. Der Richtungswürfel muss bei diesem Schlag selbstverständlich nicht benutzt werden. Das gilt sowohl für den weißen als auch für den grünen 4er Würfel. Beim Original Golf würde man auch hier den Putter einsetzen. Das würde bei GolfProfi allerdings zu einer unrealistisch hohen Wahrscheinlichkeit fürs Einlochen von außerhalb des Grüns führen.

Der **grüne 4er Würfel** kann auch **auf dem Rough** eingesetzt werden. Dabei ist jedoch der Richtungswürfel zu benutzen. Der **weiße 4er Würfel** darf **nie auf dem Rough** eingesetzt werden, sondern nur auf dem Fairway.

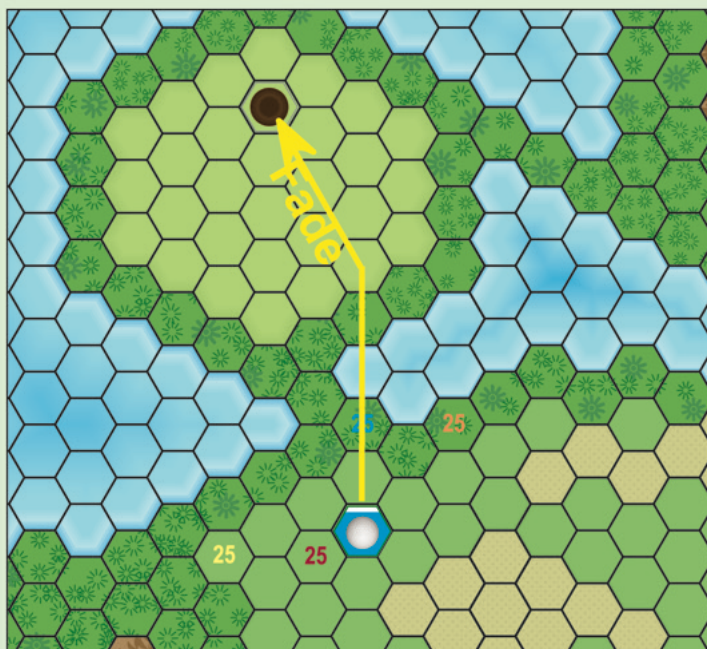


Bild 5

Für einen Schlag (**Putten**) auf dem **Grün** wird ausschließlich der Putter verwendet. Der Richtungswürfel wird nicht eingesetzt. Auf jeder Würfelseite des Putters befinden sich 2 Zahlen. Nach dem Schlag kann der Spieler wählen, ob der Ball sich um eine der beiden Zahlen oder um deren Addition weiterbewegt. Liegt der Ball auf einem Feld unmittelbar neben dem Loch, muss zum Einputten nicht mehr gewürfelt werden. Gleichwohl wird hierfür natürlich ein Schlag gezählt. Abweichend von der sonstigen Regel, kann der Ball auf dem Grün während seiner Bewegung einmal nach Wahl des Spielers seine Richtung um eine Möglichkeit (von diagonal nach gerade oder von gerade nach diagonal) verändern, wenn dadurch eingelocht wird. Das gilt auch, wenn der Ball von außerhalb des Grüns gespielt worden ist (Fade/Draw).

Verbesserung der Spielmöglichkeiten

Die grünen Würfel (Schläger) für Fortgeschrittene, der Driver und die Chips dürfen – abgestuft nach Spielstärke – erst benutzt werden, wenn der Spieler sein Anfängerhandicap von 54 verbessert hat. Das Handicap-System wird nachstehend erläutert.

Vorgabe (Handicap)

Jedem Spieler wird ein bestimmtes Handicap (Vorgabe) zugeordnet, das Auskunft über seine Spielstärke gibt. Je niedriger das Handicap (HC), umso höher ist die Spielstärke eines Spielers einzuschätzen. Das HC kann durch gute Wettkampfergebnisse verbessert werden. Das HC-System dient auch dazu, dass Spieler unterschiedlicher Spielstärke mit gleichen Gewinnchancen gegeneinander antreten können. Das höchste HC beträgt 54. Mit diesem HC beginnt ein Spieler, der gerade die Platzreife erlangt hat.

Ein Spiel geht normaler Weise über 18 Bahnen. Es können auch nur 9 Bahnen gespielt werden. Dann wird allerdings das HC nicht durch das Spielergebnis verändert. Bei jeder Bahn ist eine Norm für die Anzahl der Schläge vom Abschlag bis zum Einlochen festgelegt. Diese Norm wird Par (lat: pari = gleich) genannt. Sie ist vor allem abhängig von der Länge der Bahn, kann aber auch zusätzlich auf ihrem Schwierigkeitsgrad beruhen. Man unterscheidet Par 3, 4 und 5. Die Addition der Par auf Golfplätzen (Platzstandard) beträgt üblicher Weise 68-74. Bei **GolfProfi** ist der Platzstandard 74. Wenn also die Summe der für einen Wettkampf auf unserer Anlage benötigten Schläge 74 ergibt, hat der Spieler im Durchschnitt exakt Par gespielt. Das gelingt aber nur dem wirklichen GolfProfi.

Die Spielstärke eines Anfängers beträgt durchschnittlich pro Bahn 3 über Par. Dies bedeutet, er benötigt wahrscheinlich $18 \times 3 = 54$ Schläge mehr als die Summe der Par (auf unserer Bahn 74). Sein HC ist daher 54. Beendet er sein Spiel mit $54 + 74 = 128$ Schlägen, hat er exakt sein HC bestätigt. Benötigt er weniger Schläge, verbessert er sein HC.

Verbesserung des Handicaps

Bei jedem Wettkampf hat der Spieler die Möglichkeit, sein Handicap zu verbessern. Die Berechnung geschieht nach der Stableford-Methode. Nach dieser Methode werden folgende Punkte pro Loch verteilt. Dabei wird immer das Netto-Ergebnis (Par plus individuelle Vorgabe eines Spielers) zugrunde gelegt. Die individuelle Vorgabe ergibt sich aus dem bisherigen HC in Verbindung mit dem Stroke Index gemäß nachstehender Wertung:

2 und mehr über Vorgabe	= 0 Punkte
1 über Vorgabe	= 1 Punkt
Vorgabe	= 2 Punkte
1 unter Vorgabe	= 3 Punkte
2 unter Vorgabe	= 4 Punkte
3 unter Vorgabe	= 5 Punkte
4 unter Vorgabe	= 6 Punkte

Für einen Spieler mit dem Handicap 54 beträgt die individuelle Vorgabe an einem Par 4 Loch 7 Schläge. Locht er mit 6 Schlägen ein, spielt er nach Stableford 1 unter Vorgabe und erhält 3 Punkte. Locht er mit 7 Schlägen ein und bestätigt somit seine Vorgabe, erhält er 2 Stableford-Punkte. Bestätigt also ein Spieler im Durchschnitt pro Loch seine Vorgaben, erzielt er 36 Stableford-Punkte.

Für eine Verbesserung des HC ist daher die Differenz ausschlaggebend, um welche die Summe der Stableford-Punkte die Zahl 36 übersteigt. Hat ein Anfänger mit HC 54 z.B. 41 Stableford-Punkte erzielt, so verbessert sich sein Handicap um $41 \text{ minus } 36 = 5$. Das neue HC beträgt somit $54 \text{ minus } 5 = 49$. Diese Berechnung hat Gültigkeit bis zu einem HC von 36. Ab 36 werden die Handicaps pro verbessertem Punkt nur noch geringfügiger reduziert und zwar,

54	–	36,0	um	1,0	pro Punkt,
36,0	–	26,5	um	0,5	pro Punkt,
26,4	–	18,5	um	0,4	pro Punkt,
18,4	–	11,5	um	0,3	pro Punkt,
11,4	–	4,5	um	0,2	pro Punkt,
4,4	–	0	um	0,1	pro Punkt.

Hat z.B. ein Spieler mit 39er Handicap 42 Stableford-Punkte erzielt, so beträgt seine Differenz zur Verbesserung des HC 6 Punkte. Die Reduzierung des HC überschreitet daher die Grenze von 36, nach der nur noch 0,5 Punkte abgezogen werden. Das bedeutet, sein neues HC beträgt 34,5 und nicht 33.

Funktion der Chips

Die Chips dienen zur Korrektur der Schlagrichtung. Wird die Schlaglinie durch den Richtungswürfel nicht bestätigt, kann durch Ausspielen eines Chips der Flug des Balls in Richtung der Schlaglinie korrigiert werden. Bei einer Abweichung um zwei Richtungen (Bunker oder Unkraut/Gehölz) sind zwei Chips zur vollständigen Korrektur notwendig.

Schläger- und Chipszuteilung für verbesserte Handicaps

Je besser das HC eines Spielers, umso mehr **zusätzliche grüne Würfel und Chips** erhält er vor Beginn eines Wettkampfes (siehe untere Tabelle).

Ab HC 53	Unkraut/Gehölz 8-seitig (Länge 1-8)
Ab HC 52	1 Chip
Ab HC 48	2 Chips
Ab HC 46	Fairway/Rough kurz 4-seitig (Länge 3-6)
Ab HC 44	3 Chips
Ab HC 42	4 Chips
Ab HC 40	Bunker 6-seitig (Länge 4-9)
Ab HC 38	5 Chips
Ab HC 36	Abschlag 20-seitig (Länge 10-19) für 9 von 18 Bahnen
Ab HC 34,0	6 Chips
Ab HC 32,0	7 Chips
Ab HC 30,0	Rough 10-seitig (Länge 5-11)
Ab HC 26,4	Fairway 12-seitig (Länge 8-16)
Ab HC 22,0	8 Chips
Ab HC 21,0	9 Chips
Ab HC 20,0	Abschlag 20-seitig für 10 Bahnen
Ab HC 19,0	Abschlag 20-seitig für 11 Bahnen
Ab HC 18,0	Abschlag 20-seitig für 12 Bahnen
Ab HC 17,0	Abschlag 20-seitig für 13 Bahnen
Ab HC 16,0	Abschlag 20-seitig für 14 Bahnen
Ab HC 15,0	Abschlag 20-seitig für 15 Bahnen
Ab HC 14,0	Abschlag 20-seitig für 16 Bahnen
Ab HC 13,0	Abschlag 20-seitig für 17 Bahnen
Ab HC 12,0	Abschlag 20-seitig für alle Bahnen

(Länge 10-19)

Für jede Verbesserung um weitere 0,5 erhält der Spieler für je einen Abschlag den Driver (Länge 15-24). Er kann dann auch die beiden anderen 20er Würfel auf dem Fairway benutzen.

Ab HC 11,5 Abschlag Driver 20-seitig für 1 Bahn

Ab HC 3 sind dann alle zusätzlichen Verbesserungsmöglichkeiten ausgeschöpft.

Ab HC 3,0 Alle Schläger für alle Bahnen

Jetzt gilt es, das Handicap auf 0 zu spielen, um anschließend ins Profilager zu wechseln.

Verhältnis von Anfängerschlägern zu den übrigen Schlägern

Der Besitz eines grünen Schlägers für Fortgeschrittene führt dazu, dass ein Schlag mit dem entsprechenden weißen Anfängerschläger nicht von der gewünschten Schlaglinie abweichen kann. Wenn also z.B. ein Spieler aufgrund seines Handicaps sowohl den grünen als auch den weißen Bunkerwürfel (Sandwetch) einsetzen darf, kann er mit dem weißen SW ohne Richtungswürfel schlagen. Das gilt auch für das Verhältnis vom Driver zum grünen 20er Würfel bei Ausführung des Abschlages auf einer Bahn, wo der Driver benutzt werden darf. Wird mit dem grünen 20er auf dem Fairway gespielt, muß der Richtungswürfel selbstverständlich benutzt werden.

Soweit der grüne Abschlagwürfel oder der Driver nicht für alle 18 Bahnen benutzt werden dürfen, kann der Spieler **nicht frei wählen**, für welche Bahnen er sie einsetzt. Er darf sie nur für die jeweils leichteren Bahnen einsetzen. Dies richtet sich nach dem Stroke-Index.

Der Stroke-Index

Auf den Scorekarten ist für jede Bahn ein Stroke-Index eingetragen. Er bezieht sich auf die Schwierigkeit, das für die Bahn angegebene Par zu erreichen. Bei der Bahn mit dem Stroke-Index 18 ist das angegebene Par am leichtesten, bei der Bahn mit dem Stroke-Index 1 ist es am schwierigsten zu erreichen. Dazwischen liegen die Schwierigkeitsgrade der übrigen Bahnen in Bezug auf das zu erreichende Par.

Der Stroke-Index hat vor allem auch Bedeutung für die sogenannten Netto-Lochspiele. Hierzu muss vor dem Wettkampf die Bewertung jeder Bahn pro Spieler in die Zählkarte eingetragen werden. Die Bewertungen sind abhängig vom Handicap des Spielers. Spielt z.B. ein Spieler mit dem HC 54 gegen einen Spieler mit HC 36, so ist die individuelle Bewertung für HC 54 bei jeder Bahn 3 über Par, für HC 36 jeweils 2 über Par. Eine Par 4 Bahn hat demnach für HC 54 die Vorgabe 7 und für HC 36 die Vorgabe 6. Wenn nun beide Spieler eine 6 spielen, hat der Spieler mit HC 54 für das Loch netto – 1 erreicht, während derjenige mit HC 36 netto eine 0 gespielt hat. Der Spieler mit HC 54 hat bei einem Netto-Lochspiel somit das Loch gewonnen.

Bei dem obigen Beispiel ist die individuelle Bewertung einfach, da die Handicaps jeweils durch 18 teilbar sind. Das ist natürlich nur bei HC 54, 36 und 18 der Fall. Für alle anderen Handicaps hilft der Stroke-Index. Auch dies soll an einem Beispiel verdeutlicht werden.

Bei einem HC 46 liegt die individuelle Bewertung für 10 Bahnen 3 über Par und für 8 Bahnen 2 über Par ($10 \times 3 + 2 \times 8 = 46$). Die 10 schwierigsten Bahnen sind daher mit 3 über Par zu bewerten (Stroke-Index 1-10) und die 8 leichteren mit 2 über Par (Stroke-Index 11-18), siehe auch Score Karte Seite 13. Bei einem HC 30 sind 12 Bahnen (Stroke-Index 1-12) mit 2 über Par und 6 Bahnen (Stroke Index 13-18) mit 1 über Par zu bewerten ($12 \times 2 + 1 \times 6 = 30$).

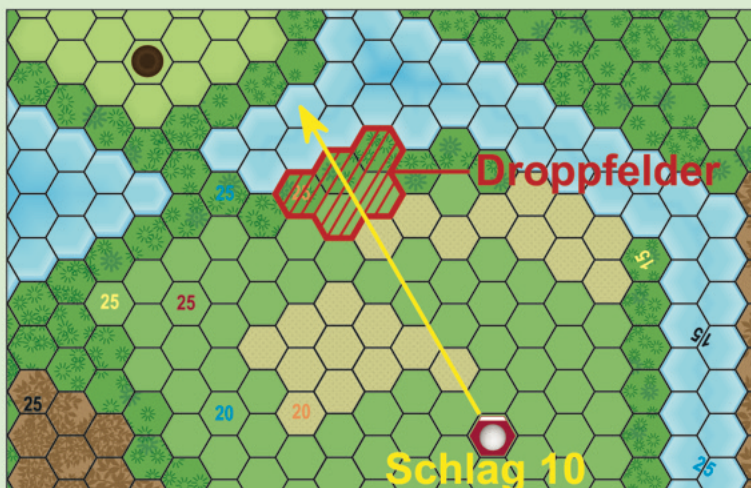


Bild 6a

Strafschläge

Landet der Ball in einem Wasserhindernis (blaue Felder), erhält der Spieler einen zusätzlichen Strafschlag. Er hat dann folgende Möglichkeiten,

- er legt den Ball (im Original lässt er ihn mit ausgestrecktem Arm fallen = droppen) auf ein Feld, dass an die Stelle angrenzt, an der der Ball die Grenze zum Wasserhindernis überschritten hat, aber nicht näher zum Loch (bei einem seitlichen Wasserhindernis darf der Ball bei dieser Möglichkeit näher zum Loch gelegt werden), Bild 6a,
- er legt den Ball (Original s. oben) in einer beliebigen Entfernung hinter das Wasserhindernis, wobei der Punkt, wo der Ball die Grenze zum Wasserhindernis gekreuzt hat, auf einer Linie zwischen dem Loch und dem Ball liegen muss, Bild 6b,



Bild 6b

- er spielt den Ball von der gleichen Stelle des vorausgegangenen Schläges.

Es kostet ebenfalls einen Strafpunkt, wenn der Ball über die Platzgrenze (Bahngrenzen gibt es nicht) gespielt wird. Der Spieler muss dann von der gleichen Stelle des vorausgegangenen Schläges weiterspielen.

Gegen einen zusätzlichen Strafschlag kann der Ball an jeder Stelle der Bahn für unspielbar erklärt werden. Dem Spieler stehen dann die gleichen Möglichkeiten zur Verfügung wie bei einem Wasserhindernis. Allerdings darf ein im Bunker liegender Ball nicht aus diesem entfernt werden.

Erleichterung ohne Strafschlag

Erleichterung ohne Strafpunkt gibt es, wenn der Ball auf einem Grün liegt, das nicht zur aktuell gespielten Bahn gehört (falsches Grün). Die Möglichkeiten des Spielers sind aber die gleichen wie bei einem Wasserhindernis.

Verschlechterung des Handicaps

Eine Verschlechterung des Handicaps tritt dann ein, wenn der Spieler ein schlechteres Stableford-Ergebnis erzielt, als dies seinem HC entspricht. Allerdings wird **nur einmal 0,1 hinzuaddiert**, soweit die Verschlechterung über eine bestimmten Pufferzone liegt und nicht anschließend das HC 36,0 übersteigt.

Die Pufferzonen sind:

Bei HC 36,0 bis 26,5	31 bis 36 Stableford-Punkte
Bei HC 26,4 bis 18,5	32 bis 36 Stableford-Punkte
Bei HC 18,4 bis 11,5	33 bis 36 Stableford-Punkte
Bei HC 11,4 bis 0	34 bis 36 Stableford-Punkte

Spielvarianten

Wir unterscheiden Zählspiele und Lochspiele.

Beim **Zählspiel** hat derjenige Spieler gewonnen, der insgesamt die wenigsten Schläge benötigt hat.

Bei einem **Netto-Zählspiel** wird am Ende des Spiels die Zahl des HC von der Summe der benötigten Schläge abgezogen. Gewonnen hat derjenige, der dann die niedrigste Zahl erreicht hat.

Beim **Lochspiel** wird pro Bahn gewertet. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Löcher gewonnen hat.

Beim **Netto-Lochspiel** wird pro Loch für jeden Spieler die individuelle Vorgabe berücksichtigt. Weitere Spielvarianten sind Dreier und Vierer Zählspiel, Dreiball-, Bestball- und Vierball-Lochspiel, Vierball-Zählspiel, Bogey, gegen Par und Stableford. Es würde den Rahmen unserer Spielregel sprengen, diese Varianten im einzelnen aufzuzeigen.

Wir verweisen daher auf die Homepage www.golf.de.

Extra Hole

Ist ein Wettkampf nach 18 Löchern nicht entschieden, muss ein Extra Hole solange gespielt werden, bis ein Sieger feststeht.

Die Score Karte

Für jeden Spieler muss vor Beginn des Spiels seine Scorekarte vorbereitet werden. Es sind zunächst das Datum des Spiels, der Name des Spielers, die Anzahl seiner gespielten Wettkämpfe und sein Handicap einzutragen. Zum Nachweis seiner bisherigen Wettkämpfe und seines Handicaps muss der Spieler seine letzte Scorekarte vorlegen. Legt er keine Scorekarte vor, gilt er als Anfänger mit 0 Wettkämpfen. Für jedes Loch ist ferner die individuelle Vorgabe des Spielers einzutragen.

Unter der Rubrik „Score“ ist bei jedem Schlag ein Strich einzutragen. Das Ergebnis der Schläge pro Loch wird unter der Rubrik „Summe Score“ fortlaufend addiert. „Score Netto“ ist die Differenz zwischen den benötigten Schlägen und der individuellen Vorgabe. Sie kann minus, plus oder 0 sein. Bei „Summe Netto“ werden die Ergebnisse aus „Score Netto“ fortlaufend saldiert. Schließlich sind die Stableford-Punkte pro Loch in die letzte Rubrik einzutragen.

Zur Verdeutlichung haben wir nachstehend ein Beispiel abgedruckt.

Datum: 12.06.02
 Spieler: Tom Tough
 Spiel-Nr.: 3 (AZA-Open)
 Handicap / Vorgabe: 46



GolfProfi

Bahn Nr.	Länge in m	Par	Stroke Index	Vorgabe	Stroke	Summe Score	Score Netto	Summe Netto	Stableford
1	430	5	18	7	III	5	-2	-2	4
2	390	5	15	7	III 1	11	-1	-3	3
3	330	4	12	6	III 1	17	0	-3	2
4	330	4	2	7	III III	27	+3	0	0
5	420	5	13	7	III 1	33	-1	-1	3
6	260	3	11	5	III	38	0	-1	2
7	330	4	16	6	III	43	-1	-2	3
8	350	4	4	7	III IIII	52	+2	0	0
9	350	4	8	7	III III	60	+1	+1	1
10	380	5	14	7	III	65	-2	-1	4
11	330	4	5	7	III III	73	+1	0	1
12	230	3	17	5	III	78	0	0	2
13	370	4	3	7	III 1	84	-1	-1	3
14	340	4	9	7	III	89	-2	-3	4
15	390	4	10	7	III 1	95	-1	-4	3
16	430	5	6	8	III II	102	-1	-5	3
17	370	4	1	7	III III	112	+3	-2	0
18	240	3	7	6	IIII	116	-2	-4	4
			74	120	- Vorgabe:	46	Summe:		42
					Netto:	70			-36
							Differenz:		6

Neus Handicap:

40

Sie können die Kopiervorlage der original Score-Karte auf der Seite 18 nutzen oder eine Datei von unserer Web-Site www.aza-spiele.de runterladen.

Epilog

GolfProfi ist so konzipiert, dass bei einem mäßig durchschnittlichen Spiel jeder sein Handicap in etwa bestätigt. Schon bei einem durchschnittlich guten Spiel gelingt es, das Handicap zu verbessern. Falls dies nicht gleich beim ersten Anlauf gelingt, schimpfen Sie nicht auf das Spiel. Es funktioniert, es sei denn, Sie haben einfach einen schlechten Tag. Bleiben sie trotzdem am Ball. Sie werden sehen, der Weg zum GolfProfi ist nicht leicht, aber wenn Ihnen dann der erste Birdie = 1 unter Par, der erste Eagle = 2 unter Par oder sogar ein Albatros = 3 unter Par gelingt, haben Sie die schwierigste Phase überstanden. Sobald Bogey = 1 über Par, Double-Bogey = 2 über Par oder gar Triple Bogey = 3 über Par mehr und mehr der Vergangenheit angehören, haben Sie die Widrigkeiten des Platzes gemeistert und können auch ein wenig stolz auf Ihre Leistung sein. Das ist dann in der Tat ein wirklich gutes Gefühl.

Anhang 1

Schlägerweiten

20er

Anfänger		Fortgeschrittene		Driver	
Zahl	mal	Zahl	mal	Zahl	mal
6	1	10	1	15	1
7	1	11	1	16	1
8	2	12	2	17	1
9	3	13	3	18	2
10	3	14	3	19	4
11	3	15	3	20	4
12	2	16	2	21	3
13	2	17	2	22	1
14	2	18	2	23	1
15	1	19	1	24	1
				25	1

12er

Anfänger		Fortgeschrittene	
Zahl	mal	Zahl	mal
5	1	8	1
6	1	9	1
7	2	10	1
8	3	11	2
9	2	12	2
10	1	13	2
11	1	14	1
12	1	15	1
		16	1

10er

Anfänger		Fortgeschrittene	
Zahl	mal	Zahl	mal
3	1	5	1
4	1	6	1
5	2	7	2
6	3	8	2
7	2	9	2
8	1	10	1
		11	1

8er

Anfänger		Fortgeschrittene	
Zahl	mal	Zahl	mal
0	1	1	1
1	1	2	1
2	1	3	1
3	1	4	1
4	2	5	1
5	2	6	1
		7	1
		8	1

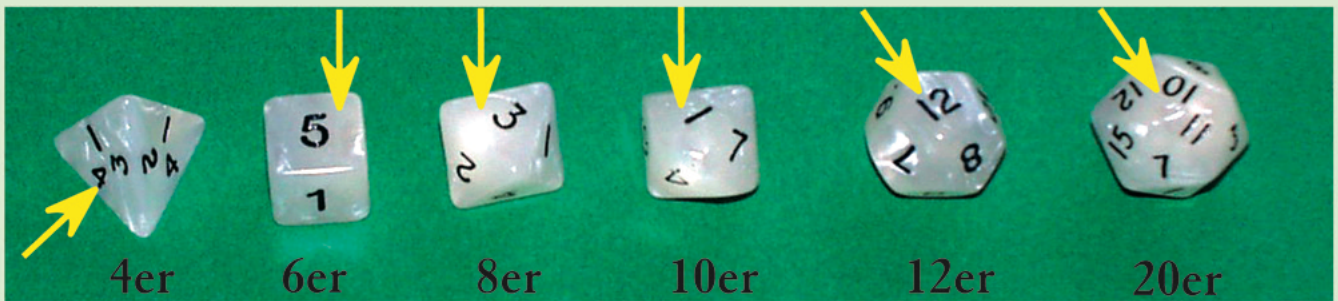
6er

Anfänger	Fortgeschrittene
1-6 je 1 mal	4-9 je 1 mal

4er

Anfänger	Fortgeschrittene
1-4 je 1 mal	3-6 je 1 mal

Für gesteigerte Spieldynamik empfehlen wir, einen Würfelbecher zu benutzen.



Ausschlaggebend ist die Würfelseite, die oben liegt, mit Ausnahme des 4er Würfels. Beim 4er Würfel gilt die Zahl, die über den 3 unteren Kanten steht. (im Beispiel "4").

Anhang 2

Ergänzende Golfregeln, soweit sie für GolfProfi von Bedeutung sind.

1. Spieler dürfen nicht übereinkommen, irgendeine Regel nicht anzuwenden oder irgendeine Strafe zu erlassen. Ein Verstoß führt zur Disqualifikation der Beteiligten.
2. Ein Spieler darf ein Loch oder Lochspiel jederzeit vor Abschluss von Loch oder Lochspiel schenken.
3. Der Spieler darf eine festgesetzte Runde mit nicht mehr als 14 Schlägern antreten.
4. Partner dürfen Schläger gemeinsam gebrauchen, sofern die Gesamtzahl der Schläger, welche die Partner mitführen und gemeinsam gebrauchen 14 nicht übersteigt.
5. Die Schlagzahl eines Spielers sollte jeweils von einem anderen Spieler oder einem neutralen Zähler aufgeschrieben werden.
6. Vor Antritt eines Lochspiels sollten die Spieler gegenseitig ihre Vorgaben feststellen. Beginnt ein Spieler das Lochspiel, nachdem er eine zu hohe Vorgabe angegeben hat, und würde sich dies auf die Anzahl der zu gewährenden oder in Anspruch zu nehmenden Vorgabeschläge auswirken, so wird er disqualifiziert; andernfalls muss der Spieler mit der von ihm angegebenen Vorgabe spielen. Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass er weiß, an welchen Löchern Vorgabeschläge gewährt oder in Anspruch genommen werden.
7. Nach jedem Loch sollte der Zähler die Schlagzahl mit dem Bewerber vergleichen und aufschreiben. Bei Beendigung der Runde muss der Zähler die Zählkarte unterschreiben und sie dem Bewerber aushändigen. Schreiben mehr als ein Zähler die Schlagzahlen auf, so muss jeder den Teil unterschreiben, für den er verantwortlich ist.

8. Nach Beendigung der Runde sollte der Bewerber seine Schlagzahl für jedes Loch nachprüfen. Er muss die Unterschrift des Zählers sicherstellen, die Zählkarte gegenzeichnen und sie der Spielleitung einreichen.
9. Für das Zusammenzählen der Schlagzahlen und die Anrechnung der auf der Zählkarte eingetragenen Vorgaben ist die Spielleitung verantwortlich.
10. Der Spieler muss ohne unangemessene Verzögerung und in Übereinstimmung mit jeder von der Spielleitung für das Spieltempo ggf. erlassenen Richtlinie spielen. Zwischen der Beendigung eines Lochs und dem Abspielen am nächsten Abschlag darf der Spieler das Spiel nicht unangemessen verzögern. – Strafe: Lochspiel = Lochverlust; Zählspiel = 2 Strafschläge. Zur Verhinderung langsamen Spiels darf die Spielleitung in der Ausschreibung eines Wettspiels Richtlinien für das Spieltempo erlassen, einschließlich zulässiger Höchstzeiten zur Vollendung einer festgesetzten Runde, eines Lochs oder eines Schläges. Nur im Zählspiel darf die Spielleitung in einer solchen Ausschreibung die Strafe für einen Verstoß gegen diese Regel wie folgt modifizieren: Erster Verstoß = Ein Schlag; Zweiter Verstoß = Zwei Schläge; Dritter Verstoß = Disqualifikation.
11. Während einer festgesetzten Runde darf ein Spieler niemandem im Wettspiel, ausgenommen seinem Partner, Belehrung erteilen und nur seinen Partner oder seinen und dessen Caddie um Belehrung bitten. Belehrung ist jede Art von Rat oder Anregung, welche einen Spieler in seiner Entscheidung über sein Spiel, die Schlägerwahl oder das Verfahren bei einem Schlag beeinflussen könnte. Unterrichtung über die Regeln oder über allgemein Kenntliches wie die Lage von Hindernissen ist nicht Belehrung.
12. Spielt ein Spieler, obwohl sein Gegner hätte spielen müssen, so **darf** der Gegner unverzüglich verlangen, dass der Spieler den so gespielten Ball annulliert und in richtiger Reihenfolge straflos von der gleichen Stelle spielt, wo der Ball ursprünglich lag (Lochspiel). Bei Zählspiel unschädlich.
13. Verwechseln der Spieler und der Gegner Bälle beim Spielen eines Lochs, so erleidet Lochverlust, wer zuerst außerhalb eines Hindernisses den falschen Ball gespielt hat. Ist dies nicht aufzuklären, so muss das Loch mit den verwechselten Bällen zu Ende gespielt werden.
14. Zählspiel: Spielt ein Bewerber einen Schlag oder Schläge mit einem falschen Ball, so ist die Strafe zwei Schläge, es sei denn, der falsche Ball wurde aus einem Hindernis gespielt. Schläge eines Bewerbers mit einem falschen Ball werden nicht seinen Schlägen hinzugerechnet. Der Besitzer des falschen Balles muss den Ball dort hinlegen, wo der falsche Ball zum erstenmal gespielt worden ist.

Anhang 3

Fragen (Die Antworten ergeben sich aus der Spielregel)

1. Was ist ein Flight?
2. Wieviel verschiedene Schläger darf ein Golfer bei einem Wettkampf maximal mitführen?
3. Was ist ein Fairway?
4. Was ist ein Rough?
5. Was ist ein Bunker?
6. Was ist ein Grün?
7. Wodurch unterscheidet sich ein seitliches Wasserhindernis von einem normalen Wasserhindernis?
8. Welche Möglichkeiten hat der Spieler, wenn sein Ball im Wasserhindernis landet?
9. Welche Strafe bekommt der Spieler, wenn sein Ball im Wasserhindernis landet?
10. Was ist eine Schlaglinie?
11. Was bedeuten Slice und Hook ?
12. Was bedeuten Push und Pull?
13. Wie ist die Schlagreihenfolge beim Abschlag?
14. Wie ist die Schlagreihenfolge nach dem Abschlag?
15. Was ist ein Socket oder Shank?
16. Welche Schläger dürfen auf dem Grün nicht benutzt werden?
17. Was ist ein Fade oder Draw?
18. Was bedeutet Par?
19. Was sind Bogey, Birdie, Eagle und Albatross?
20. Was bedeutet Platzstandart?
21. Wie hoch ist der Platzstandart bei GolfProfi?
22. Was ist die Bedeutung des Handicaps?
23. Wie hoch ist das Handicap eines Anfängers?
24. Nach welcher Methode wird die Veränderung des Handicaps berechnet?
25. Was ist ein Stroke-Index?
26. Wann darf der Spieler seinen Ball für unspielbar erklären?
27. Welche Strafe bekommt der Spieler, der seinen Ball für unspielbar erklärt?
28. Was ist ein falsches Grün?
29. Was geschieht, wenn der Ball auf ein falsches Grün gespielt worden ist?
30. Was ist ein Zählspiel?
31. Was ist ein Lochspiel?
32. Was ist ein Netto-Spiel?
33. Wann muss ein Extra Hole gespielt werden?
34. Was geschieht, wenn Spieler übereinkommen, eine Regel nicht anzuwenden oder eine Strafe zu erlassen?
35. Wann darf ein Loch geschenkt werden?
36. Gibt es beim Golf Zeitstrafen?
37. Was geschieht, wenn ein Spieler nicht in der richtigen Reihenfolge spielt?
38. Was geschieht, wenn ein Spieler außerhalb eines Hindernisses den Ball des Gegners spielt?
39. Was geschieht, wenn der Spieler in einem Hindernis den Ball des Gegners spielt?
40. Wem darf während des Spiels eine Belehrung erteilt werden?

Datum: _____

Spieler: _____

Spiel-Nr.: _____

Handicap / Vorgabe: _____



Bahn Nr.	Länge in m	Par	Stroke Index	Vorgabe	Stroke	Summe Score	Score Netto	Summe Netto	Stableford
1	430	5	18						
2	390	5	15						
3	330	4	12						
4	330	4	2						
5	420	5	13						
6	260	3	11						
7	330	4	16						
8	350	4	4						
9	350	4	8						
10	380	5	14						
11	330	4	5						
12	230	3	17						
13	370	4	3						
14	340	4	9						
15	390	4	10						
16	430	5	6						
17	370	4	1						
18	240	3	7						

74

- Vorgabe:

Netto:

Summe:

Differenz:

-36

Neus Handicap:

Datum: _____

Spieler: _____

Spiel-Nr.: _____

Handicap / Vorgabe: _____



Bahn Nr.	Länge in m	Par	Stroke Index	Vorgabe	Stroke	Summe Score	Score Netto	Summe Netto	Stableford
1	430	5	18						
2	390	5	15						
3	330	4	12						
4	330	4	2						
5	420	5	13						
6	260	3	11						
7	330	4	16						
8	350	4	4						
9	350	4	8						
10	380	5	14						
11	330	4	5						
12	230	3	17						
13	370	4	3						
14	340	4	9						
15	390	4	10						
16	430	5	6						
17	370	4	1						
18	240	3	7						

74

- Vorgabe:

Netto:

Summe:

Differenz:

-36

Neus Handicap:

TurfMaster ist eine Nervenkitzel versprechende Mischung aus Karten und Würfelaktionen, gespielt mit Tücken und Fallen, die für einen atemlosen Spielverlauf sorgt. Ständige Positionswechsel, ausgefeilte Renntaktik, das Belauern des Gegners - das macht TurfMaster aus. Nicht zuletzt sorgt eine raffinierte Handikap-Regel dafür, dass das Rennfever bis in die Zielgerade hinein ständig steigt und auch der ausgebuffteste Jockey zittern muss, ob er den Sprung aufs Treppchen schafft oder zu guter Letzt noch im Staub landet.



TURFMASTER

Bestandteile:

- 1 Galopprennbahn
- 8 Zinnpferde mit Jockeys
- 8 Kartenspiele à 33 Blatt
- 16 Perlmützwürfel (2 x 8 Farben)
- 6 Hürden für spez. Hindernisrennen



TurfMaster

TurfMaster Exklusiv
(mit handbemalten Figuren)

TurfMaster Kurs-Kollektion I

TurfMaster, das Galoppereignis für 2 bis 8 Personen, hat eine Erweiterung:

Jetzt kann auf den Original-Rennbahnen "Düsseldorfer Grafenberg" und "Berlin Hoppegarten" um Sieg und Platz gelaufen werden, und das mit vollem Einsatz. Neu sind: die Laufrichtung, der noch abwechslungsreichere Spielverlauf durch verschieden lange und kurze Rennen und die veränderte Aufteilung der Karten. All das erfordert neue Taktik und sorgt für zusätzlichen Spielreiz.



MotorChamp - ein Autorennspiel für 2-8 Personen. Jeder Mitspieler ist Pilot und Teamchef zugleich. Als Teamchef muss er entscheiden, welcher Pilot auf Sieg gefahren wird und wer ihn im Rahmen der Stallorder dabei unterstützt.

Als Pilot muss er die Tücken der Rennstrecke meistern und darf seine Gegner niemals aus den Augen lassen. Ein Gefühl für das Fahren am Limit, die richtige Boxenstrategie, der kluge Einsatz der Zweitfahrer und das notwendige Quentchen Glück sind die Garantien für ein erfolgreiches Rennen.

Inhalt:

- 3 Rennstreckenmodule mit 12 verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten (8 lange Distanzen mit je drei Modulen und 4 kurze Distanzen mit je zwei Modulen)
- 4 Modulbefestiger aus Edelstahl
- 16 AZA-Rennwagen
- (8 Teams zu je 2 Wagen)
- 16 6er Würfel (2 pro Team)
- 8 Spezialwürfel (mit Ziffern von 1 bis 3)
- 80 Lap-Pins in 5 verschiedenen Farben à 16 Stück zur Kennzeichnung der gefahrenen Runden
- 16 gelbe Pit-Flaps zur Kennzeichnung eines erfolgreichen Boxenstops
- 8 rote Handicap-Flaps zur Kennzeichnung einer eingeschränkten Fahrzeugqualität
- 1 Kunststoffbox zur Aufbewahrung der Kleinteile



Zusätzliche Teams für MotorChamp



Team Set 20/21 und 18/19



SportSpiele der Extraklasse

AZA-Spiele e.K.
Schnutenhausstr. 3
D-45136 Essen

Tel: +49-201-266 78 66
Fax: +49-201-266 71 26
E-M: info@aza-spiele.de

Achtung!



Wie Sie vielleicht bemerkt haben, enthält die Deutsche Spielregel ein paar Druckfehler, die aber nicht von Bedeutung sind. Auf Seite 5 ist jedoch ein Druckfehler, der die Spielregel ein wenig verfälscht. Die Zusammenfassung „Einsatzmöglichkeiten der Würfel“ ist unvollständig. Sie müssen den **8er Würfel** beim Abschlag, dem Fairway und dem Rough wie folgt ergänzen.

Abschlag:	20er, 12er, 10er, 8er, 4er
Fairway:	12er, 10er, 8er, 4er
Rough:	10er, 8er, 4er grün
Unkraut/Gehölz:	8er
Bunker:	6er
Grün:	Putter (Doppel/Zahl)

Auf der Seite 10, unter “Verhältnis von Anfängerschlägern zu den übrigen Schlägern” Abs. 1, ist der Bunkerwürfel (Sandwetch) erwähnt. Richtig heißt dieser Schläger “**Sand-Wedge**”.

Auf der Karton Unterseite fehlen in der Spielbeschreibung die letzten Worte “...leicht verständlich vermittelt.”



AZA-Spiele e.K.
D-45136 Essen
www.aza-spiele.de