

High Noon Teamspiel „Vierer-Potpourri“ Zählspiel Regeln und Modus

2 Partner bilden ein Team.
Es wird auf jeweils 3 Bahnen

- A) Chapman-Vierer (Bahn 1 bis 3)
- B) Bestball (Bahn 4 bis 6)
- C) Scramble (Bahn 7 bis 9)

gespielt.

A) Chapman-Vierer

Der Chapman-Vierer ist die einfachste Form.

Beide Partner schlagen an jedem Abschlag einen Ball ab. Danach wird der Ball des Partners weiterspielt. Erst nach dem zweiten Schlag wählen die Partner einen der beiden Bälle aus und spielen diesen abwechselnd weiter.

Der andere Ball wird aufgenommen und zählt nicht.

Den 3. Schlag macht demnach immer der Spieler, der den betreffenden Ball am Abschlag gespielt hat. Danach wird abwechselnd bis zum Einlochen gespielt.

Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht.

Besonderheiten:

- **Nach dem Abschlag landen beide Bälle im Aus oder sind verloren:** Beide Partner bringen mit einem Strafschlag einen weiteren Ball ins Spiel.
- **Ein provisorischer Ball darf nach dem Abschlag für beide Bälle gespielt werden.**

B) Bestball

Jeder Spieler im Team spielt seinen eigenen Ball.

Nur das bessere Ergebnis wird gezählt.

C) Scramble

Hier schlägt jeder ab.

Dann entscheidet man sich für den besser liegenden Ball.

Dies muss nicht derjenige sein, der am dichtesten zur Fahne liegt.

Die Lage des ausgewählten Balls wird markiert.

Dann schlagen beide Spieler einen Ball von dieser Stelle.

Ball wird gelegt, nicht fallen gelassen

Dann entscheidet man sich wieder für den besser liegenden Ball.

Mit gleicher Vorgehensweise.

Bis zum Einlochen.

Bei Gesamt-Scoregleichheit zählen für die Turnier-Platzierung:

- a) höhere Anzahl (Brutto) Eagle, dann Birdie, dann Par, etc. aller 9 Bahnen
- b) Summe Score nur Bahnen 1-3 (Chapman Vierer)
- c) besserer Brutto-Score an den Löchern gemäß folgender Vorgaben-Verteilung:
Reihenfolge Loch: 2 - 1 - 3 - 7 - 8 - 5 - 6 - 4 - 9