

High Noon Teamspiele 2026

Regeln und Modus

2 Partner bilden ein Team.

Es gibt 5 verschiedene Vierer-Spielformen (alles Zählspiele ohne Vorgaben):

1) „Vierer-Potpourri“ (am 2.4. und 22.10.)

Es wird auf jeweils 3 Bahnen gespielt:

- A) Vierer mit Auswahldrive Bahn 1 bis 3
- B) Chapman Vierer Bahn 4 bis 6
- C) Klassischer Vierer Bahn 7 bis 9

2) „Chapman-Vierer“ (am 4.6.)

3) „Scramble“ (am 2.7.)

4) „Vierer mit Auswahldrive“ (am 23.7.)

5) „Klassischer Vierer“ (am 8.10.)

Bei Gesamt-Score Gleichheit zählen für die Team-Platzierung:

- a) höhere Anzahl Eagle, dann Birdie, dann Par, etc. aller 9 Bahnen
- b) Summe Score nur der Bahnen 7-9 (Klassischer Vierer)
- c) Summe Score nur der Bahnen 1-3 (Vierer mit Auswahldrive)
- d) besserer Brutto-Score an den Löchern gemäß folgender Vorgaben-Verteilung:
 - bei 1) und 5) = Reihenfolge Bahn: 7 - 8 - 9 - 5 - 6 - 4 - 2 - 1 - 3
 - bei 2) und 3) und 4) = Reihenfolge Bahn: 2 - 7 - 8 - 1 - 5 - 6 - 4 - 9 - 3

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 weitergespielt. 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) 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.

c) besserer Brutto-Score an den Löchern gemäß folgender Vorgaben-Verteilung:

Reihenfolge Loch: 2 - 1 - 3 - 7 - 8 - 5 - 6 - 4 - 9

C) Vierer Mit Auswahl-Drive

Beide Partner schlagen an jedem Abschlag einen Ball ab.

Dann wählen die Partner einen der beiden Bälle aus und spielen diesen abwechselnd weiter.

Der andere Ball wird aufgenommen und zählt nicht.

Danach wird abwechselnd bis zum Einlochen gespielt.

Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht.

Besonderheiten:

- **Nach dem Abschlag landen beide Bälle im Aus oder sind verloren:** Nur ein Partner bringt mit einem Strafschlag einen weiteren Ball ins Spiel.
- **Ein provisorischer Ball darf nach dem Abschlag nur von einem Partner gespielt werden**

D) Klassischer Vierer

Der Klassische Vierer ist die schwerste Form.

Das Team (Spieler A und B) vereinbart, wer zuerst an Bahn 1 abschlägt. Dann wird der Ball bis zum Einlochen weiter abwechselnd gespielt. Der andere Partner schlägt dann an Bahn 2 ab.

Die Partner schlagen dann an den folgenden Bahnen immer abwechselnd ab.

Partner A hat die Abschläge an Bahn 1, 3, 5, 7, 9

Partner B hat die Abschläge an Bahn 2, 4, 6, 8

Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht.

Besonderheiten:

- **Nach dem Abschlag landen beide Bälle im Aus oder sind verloren:** Der Partner bringt mit einem Strafschlag einen weiteren Ball ins Spiel.
- **Ein provisorischer Ball darf nach dem Abschlag nur vom anderen Partner gespielt werden**