



Spieltage „Race to Sylt“

Spieltag	Wochentag	Datum	Uhrzeit	Spielart
1./2.	Sonntag Saisonauftritt Get-Together	19.April	12:00	Vierball-Bestball / 2-er Scramble
3.	Freitag	15.Mai	17:00	Klassischer-Vierer
4.	Freitag	29.Mai	17:00	Chapman-Vierer
5.	Freitag	19.Juni	17:00	Vierer-Auswahldrive
6.	Freitag	10.Juli	17:00	Klassischer-Vierer
7.	Freitag	21.August	16:30	Chapman-Vierer
8.	Freitag	11.Sept.	16:00	Vierer-Auswahldrive
9. / 10.	Sonntag Gemeinsames Abschluss / Siegerehrung	20.Sept.	12:00	Vierball-Bestball / 2-er Scramble



Spielvarianten „Race to Sylt“

Gespielt wird im Vierer-Flight.

Der Flight besteht aus zwei oder drei 2-er- TEAMS verschiedener Mannschaften.

Gezählt und geschrieben wird nach Stableford.

2-er Scramble

Beide Spieler schlagen ab, dann entscheiden sie, welcher Ball am besten liegt (es muss nicht unbedingt der Weitesten der Beste sein.) Der andere Ball wird aufgehoben und innerhalb einer Schlägerlänge um den Spielball gedroppt. Beide Spieler spielen ihren Ball aus dieser Position weiter. Am Grün wird der beste Ball markiert die beiden Spieler putten von derselben Stelle. So wird verfahren, bis der Ball eingelocht ist. Pro Team gibt es nur ein Ergebnis.

Vierball Bestball

Es spielen 2 Partner miteinander, jeder der Partner mit seinem eigenen Ball. Pro Loch zählt allerdings nur das bessere Ergebnis. (Netto-Wertung)
Kann ein Spieler das Ergebnis seines Partners an einem Loch nicht mehr unterbieten, sollte er seinen Ball aufheben, um das Spiel nicht mehr zu verzögern.

Klassischer Vierer

2 Spieler spielen zusammen nur einen Ball, wobei immer abwechselnd geschlagen wird. Im vor hinein muss noch vereinbart werden, welcher Spieler an den geraden und welcher Spieler an den ungeraden Löchern (unabhängig davon, wer am letzten Loch eingelocht hat) abschlägt.

Vierer mit Auswahldrive

Der Vierer mit Auswahldrive ist eine Variante des Klassischen Vierers. Der Unterschied ist jedoch, dass beide Spieler an jedem Loch abschlagen und nach dem Abschlag entscheiden, welcher Ball gespielt wird. Danach wird dieser Ball abwechselnd bis ins Loch gespielt.

Chapman Vierer

Das Loch beginnt wie beim "**Auswahldrive**", als zweiten Schlag spielen beide Partner über Kreuz jeweils den Ball des anderen weiter. Erst nach diesem zweiten Schlag wird ein Ball ausgewählt und mit diesem Ball abwechselnd weitergespielt, und der schlechtere Ball wird aufgehoben.