

## **HIGH NOON 2023**

### **Hinweise zur Schreibung der Scorekarten**

Die Scorekarte ist ein Dokument und als solches entsprechend sorgfältig und lesbar auszufüllen und nach dem Spiel am Counter abzugeben oder dem Spielleiter auszuhändigen.

#### **0. Eintragungs-Grundsatz Scores**

Grundsätzlich werden die Scores des Spielers, der gezählt wird, in die ganz linke Spalte eingetragen (Überschrift „Spieler“). Der eigene Score des Zählers wird in die dritte Spalte eingetragen (Überschrift „Zähler“).

Bei Team-Spielen gilt dies entsprechend.

#### **1. Turniere**

Scorekarten werden in der Regel vorbereitet (mit Vorgaben und Angabe des Zählers).

Sofern es keine vorbereiteten Scorekarten geben sollte, ist die Scorekarte von jedem Mitspieler selbst vorzubereiten (vollständiger Name unter „Spieler“ eintragen).

Die „Spielvorgaben“ an den einzelnen Bahnen kann sich der Spieler selbst eintragen.

Die Scorekarten werden direkt vor dem ersten Abschlag im Flight derart an die jeweiligen „Zähler“ zu verteilen, dass sich nicht zwei Spieler gegenseitig zählen.

Die einfachste Art und Weise ist, sich wahllos im Kreis aufzustellen und seine eigene Scorekarte an den rechtsstehenden weiter zu geben. Dieser ist dann sein Zähler und als solcher in die Scorekarte einzutragen.

Die Scorekarte ist wie bei Turnieren üblich nach Beendigung des Spiels und vor Abgabe vom Spieler und Zähler zu unterschreiben.

#### **Korrekturen**

Der gespielte Score ist nach jeder Bahn zwischen Spieler und Zähler abzustimmen und wird erst dann in die Scorekarte eingetragen. Somit dürften Korrekturen eigentlich nicht vorkommen.

Sollte dies doch einmal notwendig sein, ist die Korrektur auf der Scorekarte derart vorzunehmen, dass ein falsch eingetragener Score durchgestrichen wird, wobei der falsche Score ersichtlich bleibt, und der richtige Score daneben aufgeschrieben und vom Zähler gegengezeichnet wird.

Die Scorekarte ist sofort nach dem Spiel am Counter abzugeben.

Bei Korrekturen behält sich die Spielleitung vor, den Grund für die Korrektur beim Spieler sowie Zähler zu hinterfragen.

#### **2 Strafpunkte-Spiel (SPS)**

Ein freiwilliger Spieler eines Flights führt eine gemeinsame Scorekarte für alle Mitspieler.

Kann sich ein Flight nicht auf einen Schreiber einigen, hat diese Aufgabe der Spieler mit der besten STV zu übernehmen.

Der Schreiber bereitet die Score-Karte vor (Eintragen der Mitspielernamen) und trägt die Scores aller Spieler je Loch ein und rechnet gleichzeitig (oder nach dem Spiel) die sich daraus ergebenden Strafpunkte je Loch aus.

Jeder Spieler hat seinen eigenen Score nach dem Einlochen für alle Mitspieler hörbar zu benennen. Die dann aufgeschriebenen Schläge je Spieler werden vom Schreiber nach jedem Loch laut verkündet und Unstimmigkeiten werden sofort geklärt.

Bei Regelfragen (Regelball) gegebenenfalls auch erst nach der Runde gemeinsam mit dem Spielleiter.

Die Scorekarte ist am Ende von allen Mitspielern zu unterschreiben, die damit die Richtigkeit der Angaben dokumentieren

### **3 Matchplays (MP)**

Im Allgemeinen muss bei einem "Matchplay" keine Scorekarte geführt werden.

Die beiden Gegner müssen sich dann aber immer einig über den aktuellen Spielstand sein.

Bei High Noon ist allerdings eine Scorekarte Pflicht.

Das hat den wesentlichen Grund, dass diese Scorekarte (wie ein „Spielbericht“) der Ergebnis-Meldung an den Spielleiter dient sowie nachträgliche Diskussionen hinsichtlich Unstimmigkeiten über gespielte Scores etc. vermieden werden.

In die Scorekarte ist einzutragen:

- a) die Vor- und Nachnamen beider Spieler
- b) während des Spiels Vermerk des Siegers jeder Bahn (bzw. all square) \*
- c) Spiel-Ergebnis und Sieger (bzw. all square)
- d) Unterschriften beider Spieler

\* Anmerkung zu b)

Bei der ersten gewonnenen Bahn eines Spielers wird eine „1“ eingetragen, bei weiteren gewonnenen Löchern dann eine „2“, „3“ usw., die gewonnenen Bahnen werden also kumuliert („angehäuft“) eingetragen.

Dann kennt man jederzeit den aktuellen Spielstand (Beispiel: Spieler A hat „3“ und Spieler B „2“ bedeutet, dass Spieler A mit „1 auf“ führt).

Bei gleichem Score an einer Bahn (all square) wird ein Strich bei beiden vermerkt.

Nach Absolvierung aller 9 Löcher ergibt sich dann das Endergebnis, wobei für jedes „all square“ zum Endergebnis 0,5 dazu addiert wird (Beispiel: Spieler A hat am Ende 4 Bahnen gewonnen, Spieler B nur 3 Bahnen, 2 Bahnen wurden all square gespielt, das Endergebnis ist dann 5:4 ( $4+0,5+0,5=5$  und  $3+0,5+0,5=4$ )).

Das Spielergebnis ist Basis für die Anzahl der Wertungspunkte(WP) für die Jahres-Sonderwertung (der Sieger erhält immer 4,0 WP, der Verlierer abhängig vom Ergebnis 0 bis 2,0 WP, bei all square am Ende , also 4,5:4,5, erhält jeder 2,5 WP).

### **4 Teamspiel**

Die Scorekarten sind von jedem Team selbst zu erstellen (je Team eine eigene Scorekarte).

Jedes Team ist Zähler des anderen Teams im Flight. Die Scorekarte ist am Ende von je einem Spieler beider Teams zu unterschreiben.