

LOCHWETTSPIEL (Matchplay)

Abgrenzung zum Zählspiel

Autor: Ralf Thiedemann (Februar 2020)

1.) Historie

Lochspiel ist die älteste und ursprüngliche Spielform des Golfspiels.

Bis zur Einführung des Zählspiels im 18. Jahrhundert wurde Golf nur als Lochspiel gespielt.

Zählspiel wurde erst später eingeführt, um Turniere mit vielen Teilnehmern in begrenzter Zeit durchführen zu können.

2.) Regel-Grundsätze / Mitspieler

Im Zählspiel sind die Mitspieler "**Mitbewerber**", wobei jeder gegen das gesamte Teilnehmerfeld antritt. Der Mitspieler im Lochspiel ist ein "**Gegner**", den es zu besiegen gilt. Beide Gegner haben ein unmittelbares Interesse am Ausgang des Lochspiels und sind während des gesamten Wettspiels anwesend, spielen unter gleichen Bedingungen und können jederzeit ihre eigenen Interessen wahrnehmen.

Es gibt kein zu schützendes Teilnehmerfeld wie im Zählspiel, weswegen es auch gestattet ist, Regelverstöße des Gegners zu übersehen, solange es keine Übereinkunft gibt, die Regeln nicht anzuwenden oder eine Strafe zu erlassen.

Der Score ist völlig unerheblich, da er auch nicht zur Vorgabenberechnung herangezogen wird.

Jedes Loch ist ein unabhängiges Spiel (Match), das gewonnen werden will.

Im Zählspiel hingegen müssen die Regeln und die Wettspielleitung dafür sorgen, dass alle Teilnehmer unter möglichst gleichen oder wenigstens vergleichbaren Bedingungen spielen.

3.) Spielform / Wettkampfform

Lochspiel ist ein Wettkampf von 2 Spielern (Gegner) gegeneinander (auch 2 gegen 2 möglich).

Gespielt wird lochweise. Der Spieler, der auf einer Spielbahn mit weniger Schlägen einlocht, gewinnt das Loch. Jedes gewonnene Loch bringt einen Punkt, jedes verlorene einen Punkt für den Gegner. Geteilte Löcher werden nicht gezählt.

Wenn beide Spieler gleich viele Schläge für das Loch benötigen, wird das Loch geteilt.

Ein Lochspiel wird in der Regel über 18 Löcher (ggf. auch 9 Löcher) angesetzt, könnte aber schon früher beendet werden. Im Extremfall nach 10 Löchern, wenn 9 oder 10 Bahnen von einer Partei gewonnen worden sind.

Im Zählspiel hingegen tritt ein Spieler gegen das ganze Teilnehmerfeld an.

4.) Sieger

Es gewinnt der Spieler, der mit mehr gewonnenen Löchern führt als noch zu spielen sind.

Zu diesem Zeitpunkt ist das Lochspiel dann auch beendet. Man spielt dann ggf. auch noch die restlichen Bahnen „just for fun“ (zumal man ja auch das volle Greenfee bezahlt hat).

Beispiel: Liegt ein Spieler nach Beendigung des 15. Loches „4 auf“, so hat er schon dort das Spiel „4 und 3“ gewonnen, da noch drei Löcher zu gehen sind, und der Gegner keine Chance mehr zum Sieg hat. Liegt ein Spieler bei noch drei zu gehenden Löchern „3 auf“, so ist die Partie für ihn „dormie“, er kann auf den zu spielenden restlichen Löchern nicht mehr

verlieren. Ein Lochspiel kann unentschieden enden. Meist wird jedoch in einem Stechen (sudden death) Loch für Loch weitergespielt, bis ein Spieler das entscheidende Loch gewinnt. Das Endergebnis setzt sich immer aus dem Saldo der mehr gewonnenen Löcher (vordere Ziffer) und der Anzahl der noch nicht gespielten Bahnen (hintere Ziffer hinter dem „und“) zusammen. Ein „auf“ hinter der vorderen Ziffer bedeutet, dass alle Bahnen gespielt wurden und die Spiel-Entscheidung erst am letzten Loch gefallen ist.

Folgende Endergebnisse sind bei 18 Bahnen möglich:

Nach dem 18. Loch: all square oder
1 auf oder 2 auf
Nach dem 17. Loch: 2 und 1 oder 3 und 1
Nach dem 16. Loch: 3 und 2 oder 4 und 2
Nach dem 15. Loch: 4 und 3 oder 5 und 3
Nach dem 14. Loch: 5 und 4 oder 6 und 4
Nach dem 13. Loch: 6 und 5 oder 7 und 5
Nach dem 12. Loch: 7 und 6 oder 8 und 6
Nach dem 11. Loch: 8 und 7 oder 9 und 7
Nach dem 10. Loch: 9 und 8 oder 10 und 8

Bei Lochspiel über 9 Bahnen:

Nach dem 9. Loch: all square oder
1 auf oder 2 auf
Nach dem 8. Loch: 2 und 1 oder 3 und 1
Nach dem 7. Loch: 3 und 2 oder 4 und 2
Nach dem 6. Loch: 4 und 3 oder 5 und 3
Nach dem 5. Loch: 5 und 4

5.) Brutto / Netto / Vorgaben

Ein Lochspiel ohne Berücksichtigung der Vorgaben der Spieler ist ein Brutto-Lochspiel.

Beim „High Noon Matchplay“ wird „Brutto“ gespielt.

Auch Lochspiele können jedoch Netto, d.h. unter Anrechnung der Vorgabe gespielt werden. Dazu wird die Differenz der Vorgaben der gegnerischen Parteien nach der Schwierigkeit des Platzes auf die Spielbahnen verteilt („Vorgaben-Verteilung“).

Die „Vorgabe“ sagt aus, an wie vielen Bahnen der Spieler mit der schlechteren STV einen Schlag mehr ausführen darf. Um das Loch zu teilen (Gegner ist einen Schlag besser) oder sogar zu gewinnen (Gegner hat gleiche oder höhere Anzahl von Schlägen). Nur wenn der Gegner 2 oder mehr Schläge besser ist, hat man das Loch dann trotz der Vorgabe verloren. Je nach Entscheidung der Spielleitung und Bekanntgabe in der Ausschreibung, muss im Netto-Lochspiel nicht die volle Differenz der Vorgaben angerechnet werden. Üblich ist oft eine $\frac{3}{4}$ -Vorgabe. Bei 9 zu spielenden Bahnen dann entsprechend eine $\frac{3}{8}$ -Vorgabe.

Beispiel 18 Bahnen mit „voller“ Vorgabe: Spieler A hat Spielvorgabe 20, Spieler B Spielvorgabe 30. Spieler B erhält an den zehn schwersten Löchern je einen Vorgabenschlag. Spielt man mit $\frac{3}{4}$ -Vorgabe sind es nur die 8 schwersten Löcher (ab „0,5“ wird aufgerundet, rechnerisch 7,5 ergibt demnach die Vorgabe 8).

6.) Zähler / Zählkarte

Im Lochspiel ist es nicht erforderlich eine Zählkarte zu führen.

Wichtig ist nur, dass sich beide Parteien jederzeit über den Spielstand einig sind.

Um Unstimmigkeiten und spätere Diskussionen hinsichtlich des laufenden Spielstands zu vermeiden, ist die Führung einer Zählkarte zumindest durch einen der Spieler sinnvoll. Wenn eine Zählkarte verwendet wird, reicht es aus,

- ein + für ein gewonnenes Loch,
- ein – für ein verlorenes Loch
- bzw. eine 0 für ein geteiltes Loch

einzutragen.

Um jederzeit eine Übersicht über den aktuellen Spielstand zu haben, empfiehlt es sich, außerdem für jeden Spieler die aufgelaufenen gewonnenen Löcher zu vermerken.

Sind z.B. nach 9 Löchern für einen Spieler 4 und für den anderen 2 Löcher als gewonnen vermerkt worden, führt er somit „2 auf“.

Beim „High Noon Matchplay“ ist eine Scorekarte Pflicht.

Im Zählspiel (Turnier) ist eine Zählkarte unerlässlich.

Der Zähler ist verpflichtet, die Interessen der nicht anwesenden Mitbewerber wahrzunehmen und das Teilnehmerfeld zu schützen.

Mit seiner Unterschrift unter die Zählkarte attestiert der Zähler, dass nach den Regeln gespielt worden ist.

Wenn im Zählspiel der Zähler einen Regelverstoß des Spielers beobachtet, den dieser gar nicht bemerkt hat, so muss er den Spieler darauf aufmerksam machen. Wenn er aus falsch verstandener Fairness wissentlich einen Regelverstoß des Spielers übersieht und anschließend die Zählkarte ohne die entsprechenden Strafschläge unterschreibt, dann hat der Zähler selber einen so schweren Regelverstoß begangen, dass er disqualifiziert werden muss, ggf. auch noch nach Abschluss des Wettspiels. Die Zählkarte ist wie eine Urkunde. Wenn sie Fehler enthält, laufen der Spieler und der Zähler Gefahr, eventuell disqualifiziert zu werden.

7.) Grundstrafe Regelverstoß

Statt sich wie im Zählspiel für einen Regelverstoß zwei Strafschläge zuzuziehen, bedeutet ein Regelverstoß im Lochspiel „Lochverlust“. Das Loch wird also vom Gegner gewonnen.

8.) Hinweis auf möglichen Regelverstoß

Da der Lochgewinn im Vordergrund steht, sollte man derartige Hinweise tunlichst unterlassen. Dazu sind alle (regelkonformen und im weitesten Rahmen der Höflichkeit liegenden) Mittel recht.

Im Zählspiel ist Aufklärung und Hinweis auf einen möglichen Regelverstoß keine "Belehrung" und gehört dort zum guten Ton.

9.) Schenken

Nur im Lochspiel kann der Gegner einem Spieler den nächsten Schlag als eingelocht schenken. Auch ein ganzes Loch oder sogar ein ganzes Spiel dürfen geschenkt werden. Solche Geschenke dürfen weder abgelehnt noch widerrufen werden. Trotzdem darf ein Spieler ein schon geschenktes Loch noch zu Ende spielen, sofern dies nicht in der Wettspiel-Ausschreibung anders geregelt ist.

Schenken darf nicht erbeten werden (z.B. durch Frage: „ist der geschenkt“). Man wartet immer ab, ob der Gegner schenkt; ansonsten wird (kommentarlos) weitergespielt.

Man sollte nur Schenken, wenn man sich des Sieges völlig sicher ist oder wenn man völlig chancenlos ist oder taktische Überlegungen im Spiel sind.

Im Zählspiel ist Schenken nicht erlaubt.

10.) Fairness

Im Lochspiel ist der Begriff "Fairness" dahingehend zu modifizieren, dass man - natürlich im Rahmen der Regeln - alles tun darf, um das Loch zu gewinnen und den Gegner zu besiegen (vulgo: fertig zu machen).

11.) Taktik & Repertoire

Im Zählspiel ist ab einer gewissen Schlagzahl ein Sieg oder ein vorderer Platz nicht mehr möglich. Gutes Regelwissen ist sowohl im Lochspiel als auch im Zählspiel die Basis dafür, eigene Schläge sparen zu können.

Im Lochspiel wird jedes Loch separat gespielt.

Es wird immer auf Sieg und nicht auf Score gespielt.

Der gespielte Score ist völlig unerheblich. Deshalb werden Lochspiele auch nicht zur Vorgabenberechnung herangezogen.

Taktische Überlegungen spielen eine viel größere Rolle, eventuell sogar die entscheidende Rolle.

Beobachtung des Gegners und Ausspionieren und Nutzen seiner Schwächen sind stärker ausgeprägt. Da dies aber beide Gegner tun, ist Nervenstärke angesagt.

Eine Führung darf nicht zur Nachlässigkeit führen und ein Rückstand nicht zur Verzweiflung. Trotzdem kommt es bei der Spielweise auf den Punktestand an, besonders im letzten Drittel des Spiels, wenn die Löcher knapp werden.

Bei Führung sollte eher auf Sicherheit gespielt werden, bei Rückstand eher auf Angriff.

Man kann sein normales Spiel spielen und auf die Fehler des Gegners warten.

Allerdings birgt dies erfahrungsgemäß die große Gefahr, auf diese Art und Weise frühzeitig zurückzufallen.

Vorteilhafter könnte es sein, den Gegner von Anfang an unter Druck zu setzen, allerdings nur dann, wenn man dadurch nicht selber unter Druck gerät.

Abwägung von Möglichkeiten und Risiken.

Keine Bedeutung von "Schönspielerei" und möglichst weniger Schläge.

Hauptsache ist, mit einem Netto-Schlag weniger als der Gegner das Loch zu gewinnen.

Keine riskanten Schläge, wenn dies nicht notwendig erscheint.

Im Zählspiel spielt Taktik nur eine untergeordnete Rolle, da man sein eigenes Spiel spielt.

12.) Psychologie

Umdenken: Grundsätzlich empfohlenes vorbildliches Verhalten gilt im Lochspiel nur eingeschränkt.

Jedes Loch ist quasi ein unabhängiges Match, das gewonnen werden will.

Taktische Überlegungen können dazu führen, dass man beim Schenken großzügig ist.

Vielleicht um damit an den Großmut des Gegners zu appellieren und ihn zu ähnlicher Handlungsweise zu verleiten. Oder aber um in einer späteren (vielleicht entscheidenden) Phase des Spiels Verwirrung zu stiften, wenn man beispielsweise einen kurzen Putt plötzlich

nicht schenkt, wie der Gegner vielleicht erwartet, weil man in früheren Spielsituationen bereits viel längere Putts geschenkt hatte. Das könnte den Gegner zum eigenen Vorteil entscheidend verunsichern und beeinflussen.

Erfolgs-erlebnisse sind zu speichern, verlorene Löcher umgehend zu vergessen. Den Kopf nie zu früh hängen lassen.

Anders als beim Zählspiel ist ein Lochspiel erst dann verloren, wenn der Gegner einen Punkt mehr für sich verbuchen kann, als noch Löcher zu spielen sind.

Im Vorteil ist derjenige, der bei Rückstand noch an den Sieg glaubt, im Nachteil derjenige, der bei einer Führung um den Sieg bangt oder leichtsinnig wird.

Das eigene Verhalten und das Spiel werden auf den Gegner abgestimmt.

Frühzeitiges und großzügiges Schenken veranlasst den Gegner dies ebenso zu tun. Muss es aber nicht.

Besser ist, die Putts des Gegners zu studieren und dann für sich einen Bereich festzulegen, innerhalb dessen prinzipiell geschenkt wird.

Locht man selbst kurze Putts ziemlich sicher, lässt man den Gegner ruhig alle Löcher einputten, da man auf Geschenke nicht angewiesen ist.

Sind kurze Putts nicht die eigene Stärke, versucht man es mit der Gerechtigkeitsvariante, eventuell sogar mit der Mitleidsvariante (eventuell ist der Gegner ja ein guter Mensch).

Gutes Regelwissen kann dem Gegner Schläge kosten und macht den Gegner oft schon nervös,

bevor er einen Regelverstoß begangen hat.

Trotz aller mehr oder weniger "fiesen" Tricks und Verhaltensweisen wie viel oder gar nicht reden, grimmig gucken, ständig grinsen, spucken, mit den Fingergelenken knacken oder jeden Schlag, insbesondere die fehlerhaften, gewissenhaft kommentieren, sprechen doch 4 Gründe gegen derartige "psychologischen Kriegsführungen", auch wenn es als ein (Wett-)Kampf anzusehen ist:

1.) Man sollte seinem Gegner immer die Achtung erweisen, die man selbst auch erwartet.

U.U. entsteht eine Eskalation, an deren Ende man selbst geschädigt ist und der Sieg keinen Spaß mehr macht.

2.) Eventuell sitzt man nach dem Match noch in gemeinsamer geselliger Mannschafts-Runde (zum Essen) zusammen, wobei man dem Gegner dann auch noch in die Augen sehen möchte.

3.) Man trifft seinen Gegner zu anderen Zeiten als Mitbewerber, Partner oder Zeitgenossen wieder, dessen Bekanntschaft oder gar Freundschaft wertvoll ist.

4.) Es ist zwar Golf, aber trotzdem nur ein Spiel!