



# BAHNEN-GOLF-CLUB BREMEN E.V.

## SPIELFORMEN FÜR SPARTURNIERE IM FREUNDES- UND FAMILIENKREIS



### Allein gegen alle

Das übliche Bahngolfspiel ist Spielen einer oder mehrerer Runden. Es gewinnt, wer die geringste Punktzahl hat. Im Folgenden wird dieses Bahngolfspiel durch weitere „Spielideen“ verändert.

### Spiel 77

Jeder Spieler bekommt 77 Schläge (als Kapital). Gewonnen hat derjenige, der mit 77 Schlägen die meisten Bahnen schafft (es werden also die Bahnen gezählt und nicht die Punkte). Das Spiel beginnt an Bahn 1 und es werden fortlaufende Runden gespielt. Jeder Schlag verringert das Kapital um eins. Ganz am Schluß zählen aber nur die vollendeten Bahnen.



### As-im-Zweiten

Jeder Spieler spielt zweimal hintereinander an jeder Bahn, wobei jeweils der zweite Schlag gewertet wird. Gewonnen hat derjenige mit der geringsten Punktzahl.

#### Varianten:

- 1) Es zählen beide Versuche
- 2) Es zählt der bessere der beiden Versuche
- 3) Der Spieler darf sich vor den beiden Versuchen aussuchen, welcher gewertet werden soll.



### Die Mitte

Die Zahl der Teilnehmer an diesem Spiel muß ungerade sein. Es wird eine Runde gespielt und gewonnen hat derjenige, der von allen erspielten Ergebnissen das mittlere erreicht hat (d. h. genauso viele Spieler haben ein niedrigeres und genauso viele Spieler haben ein höheres Ergebnis als der Sieger).

#### Variante:

Bei gerader Zahl von Mitspielern gibt es zwei Sieger: die beiden Mittleren.



### Tandem

Wir bilden Paare. Der eine Partner spielt vorm Hindernis, der andere locht ein. Die Gesamtpunktzahl wird für das Paar notiert. Gewonnen hat das Paar mit der geringsten Punktzahl.

### Eingespieltes Paar

Wir bilden Paare. Der eine Partner spielt vor (als erster), der andere danach. Notiert wird die Differenz der beiden Ergebnisse. (Beispiel: Anna spielt 2, Bernd spielt 3, notiert wird die Differenz 1). Es wird abwechselnd vorgespielt. Gewonnen hat das Paar mit der geringsten Punktzahl.



### Familie

Eine Familie besteht aus drei Personen („Vater“, „Mutter“ und „Kind“). Die ganze Familie spielt, es wird aber nur das beste und das schlechteste Ergebnis gezählt. Gewonnen hat die Familie mit den wenigsten Punkten.

#### Varianten:

- 1) Es werden nur die beiden besten Ergebnisse gewertet.
- 2) Es wird vorher bestimmt, daß an der nächsten Bahn nur „Vater“ und „Kind“ zählt.
- 3) Die Familie braucht nicht aus verwandten Personen zu bestehen, es können auch drei Freunde eine Familie bilden.



### Gruppe

Wenn die Zahl der Teilnehmer an diesem Spiel durch drei teilbar ist, läßt man drei Gruppen bilden. Es werden Startgruppen gebildet zu drei Spielern, aus jeder Gruppe einer. Gewonnen hat die Gruppe mit den wenigsten Punkten.

#### Varianten:

- 1) In jeder Startgruppe erhält der Spieler mit den wenigsten Schlägen einen Punkt, der zweitbeste zwei Punkte, der dritte drei Punkte. Die Gruppenleiter rechnen diese Punkte zusammen und gewonnen hat die Gruppe mit den wenigsten Punkten.
- 2) Ist die Zahl der Teilnehmer durch zwei teilbar, dann bildet man nur zwei Gruppen.



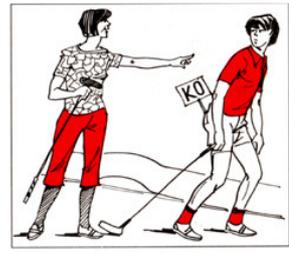
### As legt vor

Bei diesem Spiel wechselt die Reihenfolge der Spieler von Bahn zu Bahn:

An Bahn 1 wird solange in einer Reihenfolge, die vorher ausgelost worden ist gespielt, bis einer der Spieler ein As macht (d. h. vom Abschlag aus einlocht). Danach spielen alle anderen. Ab der Bahn 2 spielen zuerst die Besten der vorhergehenden Bahn, danach die zweitbesten usw. Beispiel: An Bahn 3 spielt Anne 2, Bernhard 1, Cäcilie 1, Doris 2, Emil 5 und Fritz 4; dann spielen Bernhard, Cäcilie, Doris, Fritz und Emil die Bahn.

#### Varianten:

Nicht nach dem Ergebnis der vorangegangenen Bahn wird neu sortiert, sondern nach dem bisherigen Zwischenergebnis.



### KO-System

Die Zahl der Teilnehmer muß eine Potenz von 2 sein (4, 8, 16, 32, 64, 128 ...). Es werden Paare gelost. Derjenige, der in einer Runde weniger Schläge braucht, hat gewonnen und kommt eine Runde weiter.

#### Varianten:

- 1) Jeder spielt gegen jeden und der Sieger bekommt jeweils 2:0 Punkte, der Verlierer 0:2 Punkte. Gewonnen hat der mit dem besten Punktverhältnis.
- 2) Nach jeder Runde wird das Ergebnis mit allen Mitspielern verglichen und wie unter 1) gewertet.