

Shot Online Guide

Erklärungen + Formelsammlung

von
Florian Quinger (Quingo)

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Einführung	3
Kapitel 2: Course Management	4
2.1 Was sollte alles beachtet werden um ein möglichst guter Spieler zu werden?	4
2.2 Green lesen	4
2.3 Höhenunterschiede beachten	5
2.4 Taktisches Spiel.....	5
Kapitel 3: Der Wind	6
3.1 Der Wahre Wind	7
3.2 Welche Winde gibt es bei Shot Online?	8
3.3 Das Finden der richtigen Faktoren für die Berechnung	9
3.4 Exkurs: Das Finden von geeigneten Zwischenfaktoren für ein perfektes Spiel	11
3.5 Die Standardliste für Seitenwinde (gerader Schlag)	13
Kapitel 4 Das Wetter	14
4.1 Der Zielkreis und seine Eigenschaften	14
4.2 Der Regeneinfluss auf Die Länge	15
4.3 Der Einfluss von Wolken auf Länge	15
4.4 Welche Eigenschaften besitzen Gradzahlen auf unser Spiel	15
Kapitel 5 Balllagen richtig einschätzen	16
5.1 Die Bergauflagen	16
5.2 Die Bergablagen	18
5.3 Schräglagen richtig deuten und das Stellen auf die Fahne.....	18
Kapitel 6 Der Spin und seine Eigenschaften.....	21
6.1 Der Sidespin, Back- und Frontspin und seine Eigenschaften	21
6.2 Windklicks in Abhängigkeit des Wetters bei Spinbenutzung.....	24
6.3 Windklicks in Abhängigkeit von Höhenunterschieden bei Spinbenutzung	25
6.4 Einfluss des Windes auf den Spin.....	26
6.5 Einfluss des Greengefälles auf den Spin.....	28
6.6 Exkurs: Spineinstell. bei Regen & Wolken und die Veränd. der Prozentzahlen!!!!	29
Kapitel 7 Das Putten.....	31
7.1 Lesen des Gefälles und Taktisches Spiel auf den Greens	31
7.2 Breakkategorisierungen unter 5,5 Yards ; Bergauf.- und Bergabpassagen	32
7.2.1 Exkurs: Breakkategorisierungen und die davon abhängigen Klicks	35
7.3 Das richtige Vorgehen für die Durcharbeitung eines Putts:	36
7.4 Lange Putts über 5,5y und über 12 y	36
7.5 Wichtige Merkmale zusammengefasst:	37
7.6 Exkurs Standardliste mit der ich arbeite	37
Kapitel 8 Der Bounce.....	42
8.1 Bei Wetterbeeinflussung (insbesondere Wind).....	42
8.2 Bounce bei Höhenbeeinflussung.....	43

8.3 Fazit: Die Wahl des richtigen Eisens und Spins	44
Kapitel 9 Das Spiel mit Prozenten	44
9.1 Das Treffen der 100 und 0 und seine Auswirkungen	45
9.2 Der Ausgleich zw. Wind und Prozenten	45
9.3 Änderung des Spinverhaltens beim Spielen mit Prozenten	46
Kapitel 10 Taktisches Chippen	47
10.1 Analyse des Greens.....	47
10.2 Analyse der Lage des Balles.....	47
10.3 Windklicks beim Chippen	48
10.4 Spinverwendung unter den genannten Gegebenheiten.....	48
Kapitel 11 Die Formel.....	51
11.1 Schrittweise	52
11.2 Die Windberechnung in Abhängigkeit des gewählten Schlägers	52
11.3 Der Einfluss von Höhenunterschieden in Bezug auf Wind berechnen können	53
11.4 Berechnungen	54
11.5 Beispielrechnungen Cadeiger Loch 2 mit schwierigen Bedingungen ☺.....	55
Schlusswort:	58

Kapitel 1: Einführung

Meine Berechnungen und Erfahrungen die ich in diesem Spiel gemacht habe, beruhen letzten Endes auf einer Formel, darauf wollen wir hinarbeiten.
Ich werde immer mal Sachen **fett** markieren die sehr wichtig sind und die Ihr Euch gegebenenfalls nochmals extra rauskopieren solltet und an die Formel anhängen müsst.

Es geht mir um Folgendes, welches ich als Ziel mit dieser Ausarbeitung habe.
Ich werde langsam aus dem Spiel austreten, möchte aber diesen Wissensschatz mit Euch teilen um Euch in Eurem Golfspiel zu unterstützen damit ihr womöglich auch bei Turnieren oben mitspielen könnt.

Klar sollte sein, dass dies kein Patentrezept wird bzw. nachdem Ihr Euch das durchgelesen habt wie Phoenix aus der Asche spielt. Es wird Euch ein wenig Zeit kosten bis Ihr versteht, wie man den Zielkreis richtig stellt um einen nahezu perfekten Schlag ausführen zu können. Selbst ich, das gebe ich zu, habe nicht alles was hier drinnen steht im Kopf und kann es umsetzen. Soll soviel heißen, dass auch hier noch eine Menge Potential möglich wäre. Ich möchte erstmal mit grundlegenden Sachen beginnen um eine Basis zu schaffen auf der wir aufbauen können.

Mit die wichtigsten Themen werden natürlich sein:
Spin, Wind, Wetterlagen und vor allem das Putten.

Ich hoffe Ihr werdet Spaß an der Materie haben und einen Ehrgeiz entwickeln können um Euer Spiel auf ein höheres Lvl zu bekommen.

Kapitel 2: Course Management

Im CM habe ich vorgesehen erstmal wie oben beschrieben grundlegende Merkmale des Spiels aufzuzeigen.

Hierunter werden fallen:

Welchen Kurs spiele ich eigtl. gerade, was sind seine Eigenschaften bzgl. Wind, Höhenunterschiede, Wetter und vor allem wie ist die Greenbeschaffenheit. Es ist wichtig zu verstehen, dass all diese Faktoren zusammenwirken und die Flugbahn dermaßen beeinflussen dass es essentiell sein wird sich Gedanken darüber zu machen, was man erreichen will und wie man zu seinem gesteckten Ziel kommt.

Entscheidend wird sein, sich Kurse einzuteilen. Das bedeutet, es ist einfach nicht möglich jedes Loch in Perfektion zu spielen, daher muss man sich in Abhängigkeit des Wetters überlegen was das Minimalziel sein sollte. Beispielsweise wäre es nicht förderlich, wenn ich jetzt mal Gleiger Loch 7 anführen darf (Pin Posi unterhalb des Astes) die Fahne im 2ten Schlag direkt anzuspielen, sondern eher Überlegungen zu machen wie könnte ich das Birdie spielen ohne extreme Einbußen zu haben. Denn unser Minimalziel sollte bspw. an diesem Loch mindestens Par sein. Ich denke ihr versteht was ich meine. Gute Scores, gerade auf schwierigen Plätzen, müssen durchdacht werden. Sich die Fahnenposition anzuschauen und dahin auszurichten ist nicht immer ratsam!

2.1 Was sollte alles beachtet werden um ein möglichst guter Spieler zu werden?

Wie oben beschrieben sollte diesbezgl. beachtet werden, wie man das Green anspielt. Welches Wetter und welchen Wind wir vor uns haben um den bestmöglichen Weg Richtung Fahne auszumachen. Ein Riesenfehler den einfach sehr viele Spieler machen ist, z.B. den falschen Spin zu benutzen und sich schließlich wundern warum denn jetzt mein Ball bitteschön nicht auf dem Green liegen geblieben ist. Alles hat seinen Grund ☺. Auch von entscheidender Bedeutung wird sein wie das Green verläuft.

2.2 Green lesen

Nicht jedes Green sollte gleich angespielt werden. Das Gefälle des Greens besitzt einen sehr starken Einfluss auf den Bounce eines Balles sowie auf seinen Spin. Oft wundert man sich warum der Ball noch soweit gesprungen ist. Ziel wird sein Greens zu analysieren um schließlich die Begründung für solch Verhalten zu verstehen. Es ist somit sehr wichtig, das Green anständig von allen Seiten anzuschauen damit diese Fehler vermieden werden können.

Daher beruht meine Technik einzig und alleine darauf, mir anzuschauen wo mein Ball genau aufkommt, denn das ist der entscheidende Punkt um ein wirklich solides Spiel durchführen zu können.

Natürlich sollte klar sein, dass der Auftreffpunkt nicht gleichzeitig auch jener Punkt ist, wo unser Ball letzten Endes zum Erliegen kommt. Jedoch können wir dadurch abschätzen, was

mit unserem Ball passiert. Das heißt wie sein Bounceverhalten sowie das Spinverhalten aussehen wird.

Wenn ich bsp. mit Backspin arbeite und mein Ball in einer Bergauflage das erste Mal springt sollte klar sein, dass wir schon fast verloren haben, da der Ball den Backspin extrem annehmen wird. Genauso verhält es sich logischerweise mit Frontspin und Bergablagen. Ihr seht diese 2 Kombinationen sind nicht besonders hilfreich (Sie sind nur bei starken Winden kompatibel worauf ich jetzt nicht genauer eingehen möchte).

Klar sollte bis dato sein, dass es noch mehr Faktoren gibt wie bspw. den Wind, der es bei gewissen Schlägen abverlangt, verschiedene Spinarten zu wählen.

2.3 Höhenunterschiede beachten

Ein weiterer wichtiger Aspekt im CM ist, dass Höhenunterschiede mehr Berücksichtigung finden sollten.

Beispielsweise möchte ich hier Cad Loch 2 aufgreifen welches sicher jeder von Euch kennt. Zu solch Höhenunterschieden ist einfach vorab erstmal zu sagen, dass sie das Bounceverhalten extrem beeinflussen. In unserem gewählten Loch wird der Ball einen extrem großen Satz machen, nachdem er das erste Mal aufgekommen ist.

Was jedoch noch viel entscheidender ist, ist der Wind. Dieser beeinflusst den Bounce zusätzlich, jedoch aber auch die Länge unseres Schlages dadurch, dass der Ball länger in der Luft ist.

Festzuhalten ist, dass meine Ausarbeitung (Formel) diese Sachen berücksichtigt, aber Euch klar werden sollte, wie weit unser Ball durch solche Faktoren noch springt, denn dies hängt von zu vielen Variablen ab um dies in eine Formel zu integrieren. Es wird somit erforderlich sein, dass Ihr Euch genau über dieses Thema Notizen macht.

Natürlich bekommt Ihr von mir eine Liste in Bezug auf das Bounceverhalten, die sich jedoch grundlegend verändern kann, wenn wir es mit extremen Höhenunterschieden zu tun haben.

2.4 Taktisches Spiel

All die oben genannten Faktoren gehören schließlich zu unserem Taktischen Spielverständnis dazu!

Zusammenfassend bleibt für dieses Kapitel zu sagen, was Taktisches Spiel für mich bedeutet:

- Welchen Schläger wähle ich, welche Merkmale hab ich bei meinem gewählten Schläger.
- Mit welchem Kurs/ Loch haben wir es zu tun, was ist unser Mindestziel
- Was sind die Merkmale dieses Loches bzw. was sind die aktuellen Gegebenheiten wie z.B. das Wetter, der Wind, die Gradzahl, der Stand, die Lage sowie der Höhenunterschied und der von diesen Faktoren abhängige Bounce und Spin der zu wählen ist.

- Welche Beschaffenheit weist unser anzuspielendes Green auf und wie verhält sich mein Ball, wenn ich mit Spin spiele.
- Eigtl. erfolgt erst dann die wirkliche Auswahl des Schlägers und der Spineinstellung.
- Zu guter Letzt gehört zu unserem Taktischen Spiel auch, welche Putts ich eigtl. haben möchte, vorausgesetzt ich habe das Green getroffen. Mag ich lieber Bergauf- oder Bergabputts.

Kapitel 3: Der Wind

Einführung

Der Wind, wie Ihr sicherlich schon festgestellt habt, ist einer der entscheidendsten Faktoren um ein solides Golfspiel zu ermöglichen. Daher ist es sehr wichtig ihn richtig zu deuten, um ihn möglichst exakt zu berechnen. Nur wer den Wind richtig einschätzt kann bzw. wird ein erfolgreicher Spieler werden!

Was sind die Einflussfaktoren bei Wind?

- Höhenunterschiede gewinnen mehr an Bedeutung
- Das Bounceverhalten kann sich drastisch ändern
- Die richtige Schlägerwahl mit dem anzuwendenden Spin muss sehr durchdacht werden.

Ich möchte Euch in diesem Kapitel den Wind näher bringen und wie er in meiner Formel Berücksichtigung findet. Bitte lest Euch die folgenden Passagen exakt durch und stellt Euch ggf. Fragen um sicher zu gehen, dass Ihr dieses Kapitel auch wirklich verstanden habt.

Unterteilt wird dieses Kapitel erstmal wie folgt:

- *Welche Winde gibt es überhaupt?*
- *Wie kann ich den richtigen Wind finden?*
- *Welchen Schläger sollte ich wählen bei vorherrschendem Wind?*
- *Welchen Spin sollte ich einstellen bei dem uns vorliegendem Wind?*
- *Wie wird mein Ball auf dem Green durch den Wind reagieren?*
- *Welchen Einfluss hat der Wind auf das Bounceverhalten?*

Dies werden alles Fragen in diesem Kapitel und den darauf folgenden Kapiteln werden. Macht Euch Notizen zu den einzelnen Fragen und versucht Euch eine Reihenfolge aufzuschreiben damit Ihr keinen dieser Aspekte vergesst!

3.1 Der Wahre Wind

Vielleicht ist es Euch schon einmal aufgefallen das jener Wind, der uns zu Beginn jedes Schlages angezeigt wird nicht der wahrhaftige Wind ist.

Es gibt 2 Tricks um den wahrhaftigen Wind zu finden:

1. Ich mache meine Überprüfung in Bezug auf den Wind wie folgt:

Ihr benutzt den Cursor mit dem Ihr auch auf den Ball geht um einen Schlag durchzuführen. Diesen stellt Ihr über Euren Schlagpegel. Mit dem Schlagpegel meine ich jenen Bereich, bei dem der Balken bei Durchführung eines Schlages sich auf- bzw. abfüllt. Besser formuliert, da wo Ihr die 100 und 0 treffen müsst ☺.

Ihr nehmt also diesen Cursor (Pfeil) und setzt ihn über die 50% Marke.
Anschließend macht Ihr einen Rechtsklick mit Eurer Maus und haltet die Taste gedrückt.
Dann verschiebt Ihr den Cursor genau bis zur 0 %. Die Ansicht wird sich somit verändern.
Dies ist der wirklich vorherrschende Wind dem Ihr ausgesetzt seid!

Es kann vorkommen, dass sich die Windrichtung um eine Einheit verändert, welche ihr dringend beachten solltet!

Es wird sehr wichtig sein, dieses Prinzip verstanden zu haben!

P.S: Wenn der Cursor auf dem Schlagpegel steht passiert nichts. Ihr müsst dieses Prozedere einen Zentimeter oberhalb des Schlagpegels machen. Also Cursor in Höhe der 50 % über den Schlagpegel stellen und dann rüber ziehen auf 0! **Nun seht ihr den wahren Wind.**

Die 2te Möglichkeit folgt einem ähnlichen Prinzip:

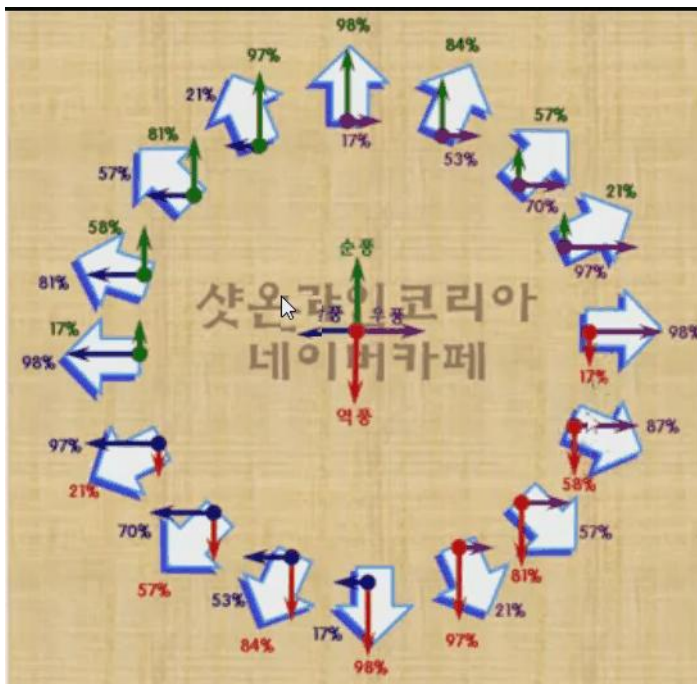
Nehmt erneut den Cursor und bewegt ihn ganz nach links oben. Hier seht ihr eine Yardzahl gegeben. Ihr geht auf das Y und macht ebenfalls einen Rechtsklick und zieht den Cursor ganz nach links oben (soweit wie möglich) in die linke obere Ecke. Ihr werdet sehen, auch hier verändert sich in den meisten Fällen die Ansicht, dies ist der Wind mit dem wir es wahrhaftig zu tun haben. Dreht der Wind nicht, bleibt alles beim Alten. Es ist aber oft genug der Fall und das kann sehr frustrierend sein, wenn man dies nicht beachtet und sich wundert warum der Ball länger geflogen ist als erwartet.

Fazit: Ich Bitte Euch Ausführung 1 zu verinnerlichen, da meine weiteren Erläuterungen (bspw. Kapitel 3.5) auf diesem Taktik beruhen das sie genauer ist!

3.2 Welche Winde gibt es bei Shot Online?

Hierzu werde ich eine nützliche Grafik einfügen die ich mal vor geraumer Zeit im Forum gefunden habe. Sie wird Euch verdeutlichen wie viel Winde es gibt und welche Faktoren Ihr beachten solltet damit Ihr den richtigen Wind auswählt.

Tut mir ein Gefallen und lasst Euch nicht von den roten, violetten und grünen Zahlen beeinflussen. Sie werden nicht in meiner Anleitung berücksichtigt. Es soll ausschließlich aufgezeigt werden welche Winde es überhaupt bei Shot Online gibt!



Wie Ihr seht haben wir es mit einigen Winden zu tun, die es gilt zu analysieren. Stellt Euch diese Grafik mit Uhrzeiten vor, damit wir uns nicht missverstehen.

Es gibt somit folgende Winde im Uhrzeigersinn:

12; 12:45; 13:30; 14:15; und 15Uhr der reiner Seitenwind ist. Dies gilt in jedem Intervall (also im 45 Minutentakt eine neue Windrichtung!).

Nachdem Ihr verstanden habt welche Winde es gibt, werden wir uns nun mit diesen beschäftigen müssen.

Nun wird es für den ein oder anderen vllt. Probleme geben, ich hoffe ich kann Euch relativ leicht erklären wie diese Ausarbeitung funktioniert.

3.3 Das Finden der richtigen Faktoren für die Berechnung

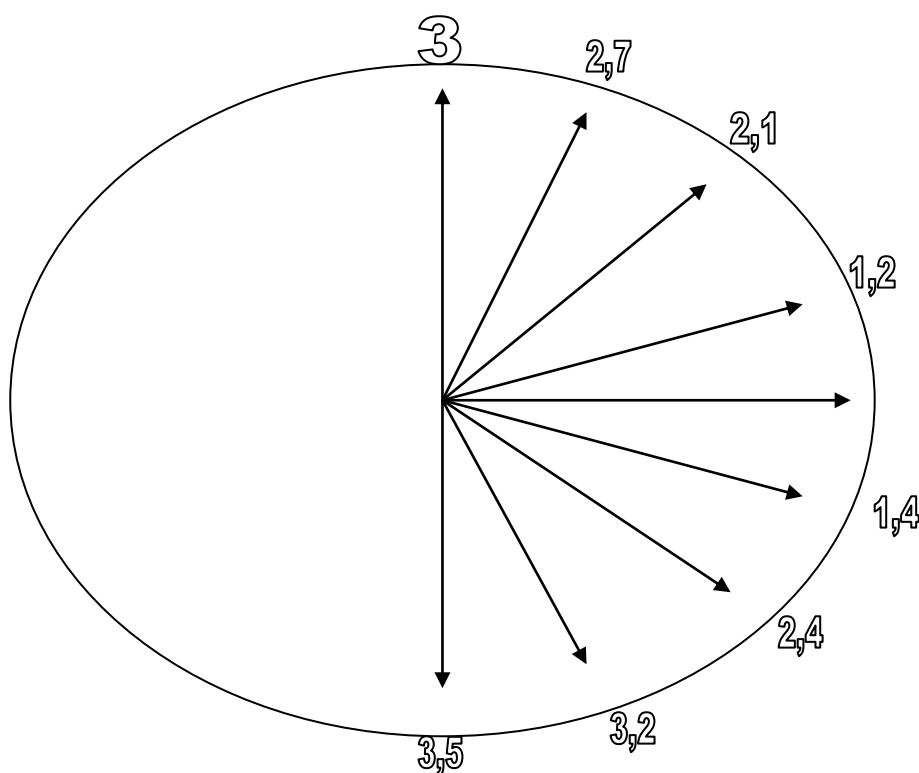
Jede Windrichtung besitzt einen **Faktor** der für unsere Berechnungen zum Ende hin entscheidend sein wird.

Dieser Faktor gibt uns Aufschluss darüber mit wie viel Rückenwind bzw. Gegenwind wir es zu tun haben.

Es sollte klar sein, dass ein Wind von 12 Uhr stärker wirkt, als ein Wind der von 14:15 Uhr kommt.

Es wird also nun unsere Aufgabe sein für jeden erdenklichen Wind diesen entscheidenden Faktor zu finden. Dazu habe ich eine kleine Grafik vorbereitet, die es zu erklären gilt.

Faktoren für die einzelnen Windrichtungen:



Die Pfeile geben die verschiedenen Windrichtungen (im 45 Minuten Takt) an und sind versehen mit verschiedenen Faktoren die wir zur Berechnung benötigen werden. Es sollte klar sein, dass man zwischen 18-24 Uhr dieselben Faktoren hat. Überprüft Euch und füllt den restlichen Teil aus!

Shot Online Guide

Ihr seht Euch bspw. mit einem Faktor 3 bei Wind nach 12 Uhr konfrontiert.
Nun gilt es Euch zu erklären was uns dieser Faktor eigtl. sagen möchte. Unser vorhandener Faktor 3 (Wind nach 12Uhr) sagt aus, wie viel unser Ball weiterfliegt bei 1 ms Rückenwind in Form einer Prozentzahl, die wir in unserer weiteren Berechnung berücksichtigen werden.

Ein kleines Beispiel:

12 Uhr Wind (reiner Rückenwind 1m/s Beispielsweise) = Faktor 3 gilt somit bei Wind nach 12Uhr. Wir nehmen nun den Faktor 3 und multiplizieren diesen mit der Windgeschwindigkeit die in unserem Fallbeispiel 1 m/s ist, dies entspricht 3%, welches bedeutet, dass unser Ball auf die zu überwindende Schlagdistanz 3 % länger in der Luft ist.

Bei 2ms RW wären es dann: $2 \text{ m/s} * (\text{Faktor}) 3 = 6\%$ mehr Länge auf die zu überwindende Schlagdistanz. (mit der zu überwindenden Schlagdistanz meine ich z.B.: Wir haben eine Distanz von 259y zur Fahne und sehen uns 2 ms RW nach 12 Uhr entgegen. Die daraus resultierenden 6% sind auf die Schlaglänge 259y zu berechnen. Dies entspricht ca. 15,... yards die der Ball länger fliegen wird. Dies gilt es, mit unserem Zielkreis einzustellen!

Kleine Beispielliste: geg.: **Windstärke 2,9ms; -Schlagdistanz 259y zur Fahne**

Windrichtungen/Faktoren	Prozentwerte	Schlagdistanz 259 y
12:00 (Faktor = 3)	$3 * \mathbf{2,9} = 8,7 \%$	$\mathbf{2,59} * 8,7 = 22,533\text{yards}$
13:30 (2,1)	$2,1 * \mathbf{2,9} = 6,09 \%$	$\mathbf{2,59} * 6,09 = 15,7731 \text{ y}$
15:00 (reiner Seitenwind)	Kein Rückenwind/kein GGW.	Kein Weitengewinn o. -verlust
17:15 (3,2)	$3,2 * \mathbf{2,9} = 9,28 \%$	$\mathbf{2,59} * 9,28 = 24,04\text{y}$
19:30 (2,4)	$2,4 * \mathbf{2,9} = 6,96 \%$	$\mathbf{2,59} * 6,96 = 18,03\text{y}$
21:00 (reiner Seitenwind)	Kein RW. / kein GGW.	s.o
23:15 (2,7)	$2,7 * \mathbf{2,9} = 7,83 \%$	$\mathbf{2,59} * 7,83 = 20,28\text{y}$

Die Fettmarkierte 2,9 ist die Windstärke. Die 2,59 ist die Distanz zur Fahne! $259 / 100 = 2,59$ (dies entspricht einem Prozent). das wir 8,7 % im ersten Beispiel brauchen können wir nun die 8,7 einfach mit 2,59 multiplizieren!

Ich hoffe Ihr habt das Prinzip der Faktoren verstanden!

3.4 Exkurs: Das Finden von geeigneten Zwischenfaktoren für ein perfektes Spiel

Nun steigen wir etwas tiefer in die Materie (Wind und Windfaktoren) ein:

Es sei hierbei angemerkt, dass die folgenden Ausführungen wirklich kompliziert sind und es besser ist diese zu einem späteren Zeitpunkt zu adaptieren, wenn Ihr perfekt mit den Faktoren umgehen könnt!

Klar sollte jedoch sein, dass wir es auch mit Zwischenfaktoren innerhalb der einzelnen Windrichtungen zu tun haben!

Ihr könnt Euch das folgendermaßen vorstellen:

Ein Wind der zu Beginn voll nach 12 Uhr geht, Ihr jedoch feststellt, dass bei Überprüfung des wahren Windes die Anzeige sich um eine Einheit in Richtung 12:45 Uhr dreht, wird folgendermaßen behandelt:

Macht Euch bitte klar, dass die Spineinstellung hierbei eine wichtige Rolle spielt! Dadurch dass der Ball eine andere Flugbahn, als die ursprünglich gedachte gerade Flugkurve, annimmt, ist der Ball einem anderen Wind ausgesetzt!

Spielen wir beispielsweise mit 15 Uhr Spin wird der Ball zu Beginn weit rechts starten. Das heißt zu einem frühen Zeitpunkt ist er ausschließlich reinem Rückenwind (12Uhr) ausgesetzt. Zum Ende hin dreht jedoch unser Ball in Richtung unseres gewünschten Ziels (nun Wind von 12:45 von Relevanz). In diesem Teil der Flugbahn kämpft er auch mit Teilen von Seitenwind und natürlich auch mit Teilen von Rückenwind an.

Ihr seht, dass man auch hier einen geeigneten Faktor bestimmen muss der innerhalb der 2 zu betrachtenden Größen 12 Uhr (Faktor 3) und 12:45 Uhr (Faktor 2,7) liegt.

In unserem Beispiel sucht Ihr also im Intervall [3; 2,7] den passenden Faktor aus.

Dieser ist natürlich abhängig davon, wie viel Spin ihr benutzt und wann der Wind dreht!

Es gibt hierbei sehr große Unterschiede die ich kurz ansprechen möchte:

Wann dreht der Wind? Ihr beginnt wie oben beschrieben mit der Wahren Wind Überprüfung. Wenn bspw. der Wind sehr früh dreht also ca. bei 40 % am Schlagpegel und wir festgestellt haben, dass der Wahre Wind uns bei 0 % angezeigt wird, sollten wir uns überlegen, welcher Faktor nun von Interesse ist in unserem Intervall.

Eine frühe Drehung am Schlagpegel impliziert, dass im Bereich bei Winden zw. 12 Uhr und 15 Uhr jener Faktor gewählt wird, der uns auch zum Ende hin angezeigt wird.

Also 2,7!!!

Folgende Faustformel könnt Ihr Euch diesbezgl. merken im Intervall 12 – 15Uhr:

Je früher der Wind dreht, desto mehr nimmt er auch diesen Faktor an. Dreht der Wind ganz zum Schluss wird eher der Faktor 2,9 - 3 von Relevanz sein.

Überprüft Euch bitte selbst, sodass Ihr das Prinzip eindeutig verstanden habt, denn in den Intervallen 12 -15 Uhr; 15-18Uhr; 18-21Uhr und 21-24Uhr gibt es Unterschiede!

Hier mal eine kleine Grafik (s.u.) die Ihr Euch immer wieder ins Gedächtnis rufen solltet um wirklich kontinuierlich am Stock liegen zu können.

P.S.: Es sei bemerkt, dass diese Zwischenfaktoren wirklich geringe Weitenunterschiede ausmachen wenn der Wind nicht allzu stark ist, dennoch möchte

ich Euch dieses nicht vorenthalten. Selbst ich habe das nie perfektioniert, aber ich gebe Euch mein Versprechen dass es funktioniert und zwar nahezu PERFECT!

Beispiel:

Es wird folgendermaßen durchgeführt:

Wir nehmen uns verschiedene Intervalle heraus und analysieren diese! Eine frühe Rotation bedeutet, dass der Wind bei Überprüfung des Wahren Windes sehr früh dreht.

Achtung: Diese Tabelle ist nicht zu standardisieren, sie ist natürlich abhängig davon welchen Spin ihr benutzt!!!

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es sehr nützlich ist immer gegen den Wind seine Spineinstellungen zu tätigen. Dies liegt auch daran, dass das Spinverhalten auf dem Green kalkulierbar bleibt!

Für den Fall, dass Ihr in Richtung des Windes Spineinstellungen vornehmt (wind von rechts nach links und ihr macht 15 Uhr Spin) sollte klar sein, dass andere Faktoren gelten.

Dieses Beispiel ist nach meiner Spielweise gemacht, welche auch wesentlich sinnvoller ist, da der Ball auf dem Green nicht unkontrolliert spint.

Intervalle	Faktoren im Intervall	Frühe Rotation 40%	Mittlere Rotation 25%	Späte Rotation 5%
14:15 – 15 Uhr	[1,2 – Seitenwind]	0,4	0,8	1,2
15 – 15: 45 Uhr	[Seitenwind – 1,4]	1,2	0,9	0,4
18:45 – 19:15 Uhr	[3,2 – 2,4]	2,6	2,9	3,1
21:45 – 22:30	[1,4 – 2,1]	2	1,8	1,6

Nochmals: Dieses sind Faktoren wenn ich mit Spin spiele und **zwar in die Richtung von wo der Wind kommt**, ich gehe somit immer dem Gegenwind aus dem Weg!

Beispiel: Wind aus 15 Uhr (also von rechts nach links) und ich benutze daher einen 21 Uhr Spin (Flugbahn: von links nach rechts)!

Wenn Ihr ohne Spin spielt gelten für Euch die oben genannten speziellen Faktoren nur bedingt!!!

Zusammenfassend:

- Findet den Wahren Wind (Cursoreinstellung)
- Sucht Euch die passenden Faktoren zur Berechnung
- Achtet darauf ob Ihr die Faktoren ggf. anpassen müsst, speziell bei verschiedenen Spineinstellungen

3.5 Die Standardliste für Seitenwinde (gerader Schlag)

Schläger:	1m/s Seitenwind = wie viel Klicks?	Beispiel 2,9 ms Seitenwind
Driver	1,5ms = 1 Klick	2 Klicks
3 Wood	1,3ms = 1 Klick	2,2
5 Wood	1,2ms = 1 Klick	2,4
3er Eisen	1,0ms = 1 Klick	2,9
4er Eisen	1,0.....	2,9
5er Eisen	0,9.....	3,2
6er Eisen	0,8.....	3,6
7er Eisen	0,7 ms = 1Klick	4,1
8er Eisen	0,7.....	4,1
9er Eisen	0,65.....	4,3
PW	0,6.....	4,4
AW	0,55.....	4,5
SW	0,55.....	4,5

Euch sollte bewusst werden, dass es hier ebenfalls keine Standardliste geben wird, die Euch exakt sagt, wie viele Klicks Ihr machen müsst. Denn es ist abhängig davon welchen Spin Ihr wählt. Sie dient jedoch als Anhaltspunkt und ist relativ exakt.

Dies liegt einfach daran, dass jedes Green eine andere Beschaffenheit aufweist und somit der Spin immer anders angenommen wird.

Ich werde aber auf diesen Punkt unter dem Kapitel Spineinstellungen und seine Eigenschaften darauf zurückkommen.

Merkt Euch hierzu erstmal folgendes:

Weitere Einflüsse die das Klickverhalten beeinflussen sind:

- Höhenunterschiede (diese erfordern zusätzliche Klicks)
- Greenbeschaffenheiten (beeinflussen das Bounceverhalten)
- Der Bounce (wird durch Wind zusätzlich beeinflusst)
- Der Spin (je mehr Spin wir benutzen desto mehr kämpft der Ball gegen den Wind an und desto weniger Klicks werden nötig sein)

Kapitel 4 Das Wetter

(Regen, Wolken, Sonne, Gradzahlen und die Eigenschaften des Zielkreises)

Einführung

In diesem Kapitel möchte ich Euch die verschiedenen Wetterlagen anhand von Prozent Berechnungen näher bringen. Es ist von entscheidender Bedeutung diese in Eurer Kalkulation zu berücksichtigen.

Als erstes möchte ich mit der Definition des Zielkreises beginnen. Es ist sehr wichtig, dass Ihr versteht welchen Durchmesser er hat und welchen Zielkreis wir ausschließlich betrachten sollten um die nötigen Einstellungen exakt vornehmen zu können.

Weiter in diesem Kapitel geht es darum, Euch die genauen Wert (in Prozent) bei verschiedenen Wetterbedingungen zu erläutern.

4.1 Der Zielkreis und seine Eigenschaften

Der Zielkreis ist wie folgt definiert:

- Er besitzt einen Durchmesser von genau 13 Yards
- Ihr solltet ausschließlich den inneren festen Zielkreis (gelb) berücksichtigen
- Er ist bei jedem Schläger identisch!
- Sofern Ihr Euch bei Eurer Skillung in einem Bereich zwischen 40 – 55 Genauigkeit bewegt.

Die Auftreffpunkte für die verschiedenen Schläger sind unterschiedlich und sollten zwingend beachtet werden.

Ich habe mir hier eine Vereinfachung vorgenommen die Ihr unbedingt berücksichtigen solltet. Ich gehe immer davon aus, dass der Ball genau Anfang ZK bzw. 3 Yards innerhalb des Zielkreises aufkommt.

Dies ist der Fall bei folgenden Schlägern:

Driver bis einschließlich 9er Eisen >>> genau Anfang Zielkreis!

Bei den Wedges ist der Auftreffpunkt 3 Yards innerhalb des ZKs.

Natürlich treten bei Euch jetzt einige Fragezeichen auf, da diese Aussage nur für ganz bestimmte Bedingungen gilt!

Von diesen Bedingungen werden wir jedoch ab jetzt ausgehen und mögliche Veränderungen werden anhand von Berechnungen angepasst werden.

Die Voraussetzungen sind:

24-26 Grad, Sonne, und 0,0 Wind (selbst Höhenunterschiede werden bei diesen Gegebenheiten berücksichtigt). Klar wird sich etwas daran verändern, wenn Wind mit ins Spiel kommt, aber das hat uns bis dato nicht im geringsten zu interessieren!

4.2 Der Regeneinfluss auf Die Länge

Der Regen besitzt folgende Eigenschaften:

Er verursacht:

- dass unser Ball deutlich kürzer fliegt
- und zum anderen das sich das Spinverhalten drastisch ändert.

Ich möchte hier erstmal nur auf Punkt 1 eingehen, alles weitere werde ich Euch diesbezüglich noch erläutern in den nachfolgenden Kapiteln!

Der Regen lässt unseren Ball genau 13 % kürzer kommen, welches Ihr auf die Schlagdistanz berechnen müsst. (Achtung: siehe genauere Ausführung Kap. 6.7 Exkurs)

Zurück zu unserem Beispiel:

259y zur Fahne, davon 13% würde bedeuten der Ball 33,67 Yards kürzer kommt.

Welchen Einfluss eine Spineinstellung hat, werde ich Euch im Kapitel Spinverhalten und seine Eigenschaften detailliert erläutern.

Merkt Euch hier erstmal:

- 13 % besitzt der Regen Einfluss auf die Länge
- Je mehr Spin Ihr benutzt, desto höher kann der Einfluss sein (siehe Kap. 6.7)

4.3 Der Einfluss von Wolken auf Länge

Bei Wolken bleibt vorab nun erstmal zu sagen, dass der Einfluss auf die Länge unseres Schläges 7 % beträgt.

Auch hier gilt unter dem Kapitel 6.7, dass bei Vollspinbenutzung diese Prozentzahl sich ändern kann (dies gilt im Highskillbereich)!

4.4 Welche Eigenschaften besitzen Gradzahlen auf unser Spiel

Gradzahlen besitzen ebenfalls einen gewissen Einfluss den Ihr beachten solltet.

Es kann sehr ärgerlich sein, wenn Ihr ihn vernachlässigt und genau diese 2 – 4 Yards ausschlaggebend sind zwischen einem guten und schlechten Schlag.

Ihr merkt Euch hier folgendes:

21-23 Grad: Der Ball kommt 1% kürzer auf die Schlagdistanz

24-26 Grad: Der Ball kommt genau ZK auf, es gibt keine Veränderung der Distanz

27-30 Grad: Der Ball kommt 1 % länger auf die zu berechnende Schlagdistanz

Zusammenfassend:

ZK Durchmesser 13 Yards, Regeneinfluss 13%, Wolkeneinfluss 7%, Gradzahlen beachten!
-1 bis +1 % Veränderung möglich! Ball kommt IMMER Anfang ZK auf (zwischen Driver – 9i) und 3 Yards innerhalb des gelben Zielkreises (bei den Wedges)! Alles andere berechnen wir, denn wir suchen den GENAUEN Auftreffpunkt.

Kapitel 5 Balllagen richtig einschätzen

Einführung

Verschiedene Balllagen können einem das exakte Spie echt gründlich vermiesen. Hierzu ist es wichtig sich Gedanken darüber zu machen welchen Spin man benutzen sollte, wie die Greenbeschaffenheit ist und natürlich auch mit welchem Wind man es zu tun hat.

Bergauf.- bzw. Bergablagen können natürlich unterschiedliche Eigenschaften aufweisen, die es zu beachten gilt. Nicht jede Lage ist identisch mit der anderen. Daher sollten wir eine Unterteilung vornehmen. Das heißt wir werden versuchen die verschiedenen Balllagen zu kategorisieren. Wir unterteilen wie folgt:

- Steile Bergauf-/Bergablagen
- mittlere Bergauf-/Bergablagen
- geringe Bergauf-/Bergablagen

Jede dieser Lagen sollte untersucht werden und von Euch eigenständig eingeteilt werden. Es gibt hier keine Patentlösung das sollte Euch klar sein, aber wir können sie nahezu optimal bestimmen.

5.1 Die Bergauflagen

Wie oben beschrieben teilen wir uns die Lagen ein in steile, mittlere und geringe Bergauflage. Jedoch sei hier angeführt, wenn Ihr folgendes nicht berücksichtigt könnt Ihr nicht davon ausgehen, dass diese Werte stimmen.

Es ist unbedingt notwendig wenn Ihr eine Bergauflage habt, NIEMALS mit Backspin zu spielen. Den der Loft eines Schlägers (Winkel) wird potenziert und der Ball fliegt nur noch steil nach oben. Am optimalsten ist einen Schläger zu wählen mit dem Ihr Topspin einstellen könnt. Ein cleaner Schlag ohne jeglichen Top oder Backspin ist nur möglich, wenn wir es mit Rückenwind zu tun haben. Bitte Berücksichtigt dieses!!!

Ich hab die Erfahrung gemacht das der Topspin ein probates Mittel für einen soliden Schlag ist, jedoch ist es natürlich notwendig, sich anzuschauen wie viel Grün wir zur Fahne hin haben, da jedem bewusst sein sollte, je mehr Topspin wir dem Ball geben desto länger ist sein Rollverhalten auf dem Green.

Festzuhalten bleibt:

Achtet auf die Lage und welchen Spin Ihr benutzt!!!

Die Kategorisierung lautet wie folgt

Bei Eisen zwischen 4i – 9i:

Steile Lagen besitzen einen Einfluss von 12% auf die Schlagdistanz (nur TS)
Mittlere Lagen besitzen einen Einfluss von 6% auf die Schlagdistanz (nur TS)
Geringe Bergauflagen stehen mit 3% zu Buche (ab hier eignet sich auch ein cleaner schlag, sogar bei viel Rückenwind kann hier mit leichtem Backspin gearbeitet werden)

Bei Wedges gilt:

Steil = 20%
mittel = 12%
gering = 6%



Dies wäre ein Beispiel für eine mittlere Bergauflage. Bei Wedges schlägt sie mit ca. 12% zu Buche und wie oben beschrieben bei den Eisen 4i – 9i mit 6-7%.
Bei Bergablagen gelten dieselben Werte!

Ihr seht auch hier kann man Intervalle einführen, es liegt an Euch die optimale Kategorisierung zu finden. Aber glaubt mir, diese Ausarbeitung ist schon sehr zufrieden stellend.

5.2 Die Bergablagen

Zur Bergablagen brauche ich denk ich mal nicht mehr so viele Worte verlieren. Es ist natürlich genau das Gegenteil von Bergauf. Die Eigenschaften bleiben somit identisch. Niemals Topspin nehmen da der Ball ewig rollt, es sei denn wir haben extremen Gegenwind!

für 4i - 9i gelten die folgenden Werte:

steil = 12 % mehr Länge

mittel = 6 % mehr Länge

gering = 3 % mehr Länge

Bei Wedges gilt:

steil = 20%

mittel = 12%

gering = 6%

Ihr solltet auch hier beachten, nehmt nicht vollen Backspin, denn Ihr wisst ja selber, wie extrem teilweise der Ball dadurch reagiert und dies nicht mehr zu kontrollieren ist (im Highskillbereich)

5.3 Schräglagen richtig deuten und das Stellen auf die Fahne

Schräglagen sind etwas sehr unangenehmes, vor allem wenn man nicht weiß wie man sie korrigieren kann. Hierzu gibt es einen leichten Trick.

Jeder Spielerchar besitzt ein Merkmal. Bei Belze ist es beispielweise seine Nasenspitze die bei gerader Lage genau auf die Fahne ausgerichtet ist. Ist die Nasenspitze nicht exakt in Richtung Fahne ausgerichtet wisst Ihr, dass Ihr schräg liegt. D.h. ihr müsst einfach dieses Merkmal wieder genau auf die Fahne ausrichten und schon habt ihr gute Chancen bspw. bei Chips das ding einzulochen. Wenn wir jetzt mal von Null Wind ausgehen sowie der Null ☺.

Beispiel anhand Char: Erda



Beispiel anhand Char Belze:



Man sieht, dass wir schräg liegen, welches es zu korrigieren gilt siehe nächstes Bild:



Wie überprüft man solche Lagen am besten?

Dazu nehmt Ihr den Cursor und stellt ihn komplett an den rechten Bildschirmrand. Nun haltet Ihr die rechte Maustaste gedrückt und verschiebt die Ansicht in der Art und Weise, sodass der Kopf Eures Chars in Höhe der Fahne ist. Nun könnt Ihr überprüfen ob Euer Merkmal auf die Fahne ausgerichtet ist bzw. es ggf. wieder dorthin ausrichten.

Testet das einfach mal bei geraden Chips aus, und merkt Euch welches Merkmal es bei Eurem verwendeten Char ist.

Bei längeren Schlagdistanzen bei der die Fahne nicht mehr sichtbar ist, wird es ein wenig schwerer. Ihr habt jedoch immer eine Markierung auf dem Bildschirm die Euch zeigt wo die Fahne zu finden ist. Versucht die Kamerasicht in der Art zu verändern, sodass Ihr Euer Merkmal darauf ausrichtet!

Scheitern alle diese Möglichkeiten, bleibt Euch nur noch eines übrig. Hit and Hope bzw. macht Euch einfach Notizen!

- starke Schräglagen = 2 Klicks
- mittlere Lagen = 1 Klick
- leichte Lagen = 0,5 Klicks

Achtet darauf von welcher Richtung der Wind kommt, denn es kann sein, dass eine Schräglage + der Wind der ebenfalls aus dieser Richtung kommt den Ball extremer rüber treiben als das normal der Fall ist.

Ein ganz wichtiger Punkt in solchen Fällen ist, niemals die Null dort zu verfehlen, die diese Richtung auch noch unterstützt würde!

Zusammenfassend:

- Schräglagen beachten, Wahl des richtigen Schläger und der mit ihm verbundenen Spineinstellungen ist von entscheidender Bedeutung!
- Findet Euer Merkmal für Euren Char um Euch exakt ausrichten zu können insbesondere bei Chips.
- Niemals die Null verziehen, die die Richtung der Schräglage sowie ggf. die Windrichtung ebenfalls unterstützt. Es wird einfach dann unkontrollierbar.
- Achtet darauf, dass der Ball ebenfalls diesen Spin (der durch die Schräglage verursacht wird) auf dem Green annehmen wird, welches Ihr mit einkalkulieren solltet.
- Höhenunterschiede sind zu beachten. Bei Höhenunterschieden solltet Ihr beachten, dass der Ball länger in der Luft ist (Bergab) und somit mehr Klicks notwendig sind als es standardmässig vorgesehen ist. (mindestens 1 Klick mehr!)

Kapitel 6 Der Spin und seine Eigenschaften

Einführung

Der Spin wird ein sehr komplexes Thema werden, denn es gibt viele Faktoren die von ihm abhängig sind.

Dies sind zum einen die verschiedenen Wetterbedingungen, unterschiedliche Höhenlagen, sowie der Stand und vieles mehr.

Ich möchte erst einmal versuchen Euch zu erklären was Ihr alles mit Spin anstellen könnt und wie Ihr ihn am besten nutzt um ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen.

6.1 Der Sidespin, Back- und Frontspin und seine Eigenschaften

Beginnen möchte ich mit dem **Sidespin**, denn er ermöglicht uns Winden entgegenzuwirken und eine extreme Weite zu erreichen. Es muss jedoch beachtet werden, dass durch die Wahl dieses Spins der Ball auf dem Green teilweise Sachen veranstaltet die sehr schwer zu kalkulieren sind.

Wenn ich mal meine Spielweise etwas näher erläutere macht für mich ein Sidespin Sinn bei folgenden Gegebenheiten:

- Wir müssen versuchen dem Wind teilweise entgegenzuwirken, da bei zu extremen Windeinflüssen der Ball von seinem gewünschten Ziel sehr abweichen würde.
- Ebenfalls benötigen wir Spin, um bei extremen Greengefällen den Ball irgendwie zum Erliegen zu bringen. Wenn wir uns beispielsweise Cad Loch 10 anschauen, wissen wir, warum man hier einen Spin wählen sollte der zwischen 12 und 15 Uhr liegt. Dies liegt zum einen daran, dass das Green von links nach rechts abfällt und zum anderen, dass das Green auch noch Bergab fällt. Der Sidespin verhindert, dass der Ball uns nach rechts wegspringt und der Frontspin hilft uns dabei dass der Ball auch zum Erliegen kommt. Würden wir hier mit Side- und Backspin arbeiten hätten wir

- keine Chance das der Ball liegen bleibt wird. Er würde bekanntlicherweise vom Green rollen, da der Backspin und die Bergablage einen extremen Spin verursachen.
- Ein weiterer Aspekt ist, dass der Wind ebenfalls unseren Spin sehr beeinflusst. Es ist nicht ratsam wenn wir es mit Rückenwind zu tun haben einen Frontspin zu wählen. Dasselbe gilt natürlich auch für einen Gegenwind und Backspin.

Lange Rede kurzer Sinn, es ist einfach notwendig sich die Gegebenheiten exakt anzuschauen um ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen.

Von entscheidender Bedeutung wird es nun sein, in den richtigen Momenten den richtigen Schläger zu wählen, denn wie Ihr selber wisst, besitzen die verschiedenen Schläger unterschiedliche Eigenschaften.

Ich möchte Euch jeden Schläger einzeln vorstellen damit Ihr versteht warum die Wahl auf Ihn fällt und warum ggf. ein Schläger nicht gewählt werden sollte.

Driver: Ein Driver sollte natürlich nur benutzt werden um ein Green anzuspielen, wenn alle anderen Schläger zu kurz sind. Er besitzt die Eigenschaft überhaupt keinen Backspin anzunehmen. Damit will ich sagen, wenn Ihr ihn benutzt sollte dies nur geschehen wenn wir verdammt viel Green zum arbeiten haben, was meist jedoch nicht der Fall ist, da der Ball wenn er auf dem Green landen sollte einfach zuviel Fahrt bekommt, sodass es schwer sein wird auf dem Green liegen zu bleiben.

Wie Ihr wisst gibt es jedoch eine Möglichkeit, gerade an Par 4s die drivebar sind, den Ball in geeigneter Weise so zu spielen, dass es zuerst zu einem Fairwaybounce kommt.

Die Kunst jedoch ist, je nachdem wie viel Spin Ihr einstellt zu wissen, wie sich der Ball auf dem Green verhält.

Wir haben gelernt, dass es für ein solides Spiel entscheidend ist den Auftreffpunkt perfekt bestimmen zu können. Nachdem wir unsere Berechnungen durchgeführt haben gilt es also nun die gewünschte Yardzahl mit unserem ZK exakt einzustellen.

Es gibt hier eine Vereinfachung die Ihr beachten solltet. Je mehr Spin ihr benutzt desto mehr wird der Ball auf dem Green rüberziehen.

Ihr könnt Euch hier merken, dass bei Vollspin der Ball von ca. 16Uhr bzw. 20Uhr bei Spinbenutzung von 15Uhr bzw. 21Uhr ins Green kommt. Das heißt verstellt Eure Ansicht auf jene Uhrzeit mit der der Ball ins Green kommen wird und schaut nun ob die Fahne in dieser Fluchtlinie steht. Natürlich war dies ein sehr einfaches Beispiel (beispielsweise sosori . d.h. mit Null Windeinfluss). Was bedeutet Fluchtlinie?

Tabtaste drücken: nach Spineinstellung ist Anfang ZK genau vor dem Green. Wir müssen nun den ZK so stellen, das wenn wir die Rechte Maustaste drücken und die Ansicht verschieben bspw. auf 20Uhr bei Vollspin die Fahne in optimalerweise sehen (gerade Linie zum Loch hin).

Weitere Ausführungen bezüglich Fluchtlinien mit den notwendigen Screens werden im Extrakapitel (Beispielrechnungen) ausführlich behandelt!

3 Wood: Dieses Holz kann sowohl als Fairwaybounce verwendet werden sowie zum direkten Greenschlag bei genügend Landefläche. Der Bounce bei 3W ist ebenfalls Anfang ZK. Die Fluchtlinie (gerade zum Loch) gilt auch hier, nur das der Ball nicht mehr solange rollt wie bspw. beim Driver.

Bei einem Vollspinschlag des 3 w könnt Ihr wenn wir bspw. Sosori Loch 3 zugrunde legen die Fahne direkt anspielen. Ihr solltet jedoch beachten, dass nach dem ersten Greenbounce der Ball noch einen extremen Spin annehmen wird. Standardmäßig kann man 4,5 Klicks bei Vollspin einkalkulieren die der Ball noch rüberspinnen wird nachdem er das erste Mal aufgekommen ist.

Ein 3 W kann auch geeignet sein ein Green bei einem par 4 direkt anzuspielen, aber NUR wenn wir es mit Gegenwind zu tun haben, da der Ball in der Luft schon an Fahrt verliert und der Bounce somit nicht mehr so extrem ausfallen wird.

Es gilt zu beachten, dass es stets von Vorteil ist mit wenig Spin bei Hölzern zu arbeiten, da uns dies ein exakteres Spiel ermöglicht. **Bei Vollspin und 0 Wind gilt, das der Ball in Ruhelage ca. 15-18y weiter als der ZK gekommen ist.** Dies gilt bei einem ebenen Green. Sosori Loch 3 beispielsweise.

5 Wood: Ein 5er Holz kann ebenfalls für das direkte anspielen des Greens verwendet werden, es ist jedoch auch als FW Bounce geeignet sein um den 2ten Bounce schließlich auf das Green zu bekommen. Ihr müsst jedoch beachten, wenn Ihr einen FW Bounce durchführen wollt, dass der Ball nicht mehr allzu weit springt. Es erfordert schon genaues Arbeiten (Stellen des ZKs) damit der Ball nicht ungewollter weise auf dem FW liegen bleibt. Backspin wird auch hier sehr selten angenommen (es sei denn wir haben sehr staken Gegenwind).

Bei Vollspin gilt ähnlich wie bei 3 W das 4,5 Klicks den Vollspin ausgleichen. Bei Vollspin und 0 Wind kommt der Ball ca. 9-12 Yards länger als Anfang ZK. Ebenes Green (Sosori) s.o. 3W.

3er Eisen: Nimmt kaum Backspin an. **Bei Vollspin sind 4 Klicks zum Ausgleich von der Fahne notwendig, sofern der Ball auf dem Green aufgekommen ist + 6y weiter als Anfang ZK wird er zum erliegen kommen.** Eignet sich für Schläge bei denen Gegenwind herrscht. Ist gut zu kontrollieren was das Spinverhalten angeht. Zieht nicht so extrem Backspin bei **Gegenwind**.

4er Eisen: Nimmt ein wenig Backspin an. Bei Vollspin zieht der Ball zurück zu Anfang ZK. 4Klicks sind zum Ausgleich des Vollspins notwendig. Eignet sich ggf. noch für einen Fairway-bounce bei RW, ein exaktes stellen ist hier jedoch Voraussetzung. Frontspin ist nicht unbedingt empfehlenswert da der Ball zu sehr rollt, es sei denn, ein starker GGW herrscht.

5er Eisen: Backspin wird leicht angenommen. Sehr wichtiges Eisen bei etlichen par 4s um den Ball bei Rückenwind noch kontrollieren zu können. Frontspin nur bei extremen Gegenwinden geeignet.

Ihr könnt Euch vorstellen wie diese Liste weiterzuführen ist.

Die Weiteren Eisen nehmen mehr und mehr Backspin an. Ein Vollspinschlag ist nun nicht mehr erforderlich, da es geeigneter ist einen höheren Schläger zu wählen, mit dem Ihr mit weniger Spin und mehr Backspin arbeiten könnt.

Ein Vollspinschlag sollte nur eine Lösung sein, wenn Ihr Probleme habt, dass Green zu erreichen!

Die weiteren Eisen 6i -9i weisen folgende Eigenschaften auf. Sie können bei RW geeignet sein um mit Backspin Einstellungen einen möglichst guten Schlag zu machen, ohne Risiko zu laufen das der Ball ewig auf dem Green rollt. Auch der Frontspinschlag kann sich nun eignen wenn Ihr Euch mit GGW konfrontiert seht. Es sollte mir einfach hierbei verstanden werden, dass Ihr jenen Schläger wählt, der dem Wind und ggf. auch dem Höhenunterschied und dem daraus resultierenden verlängerten Bounce entgegenwirkt. Versucht Eisen zu wählen die nicht noch weitere 20-40 Yards bouncen, denn dann sind wir zu weit von unserem gewünschten Auftreffpunkt entfernt um ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen.

Merke: Versucht die Wahl des Schlägers so zu wählen, das der Ball nicht länger als 20 y nach dem Auftreffpunkt zum erliegen kommt. Wenn Ihr das beherzigt und wisst wie lange der Bounce in Abhängigkeit des Schläger und des gewählten Spins ist, werdet Ihr kontinuierlich näher an die Fahne spielen können.

Klar sollte sein, das es von großer Bedeutung ist, wenn wir eine Fahne anspielen das unser Minimalziel ist, das der Auftreffpunkt auf dem Green ist, denn ein Fairwaybounce wollen wir in den meisten Fällen verhindern.

PW, AW, SW: Die 3 Wedges haben sehr spezielle Eigenschaften bei denen wir keine Fehler machen dürfen, da der Ball in einem sehr hohen Winkel ins Green kommt. Es sollte unbedingt beachtet werden wie das Greengefälle verläuft, **da ein hängendes Green (bergauf) einen extremen Backspin verursacht**. Ich für meinen Teil spiele Wedges ausschließlich mit Front- bzw. Front und Sidespin (d.h. Spinbenutzung zwischen 12 – 15 Uhr). Wedges zeichnen sich dadurch aus, dass sie sehr schnell liegen bleiben. Ein Backspin Schlag sollte hier besser unterlassen werden, es sei denn, Ihr macht Chips die nicht über 50-60% hinausgehen, und auch nur dann, wenn Ihr nicht zuviel Backspin verwendet. Natürlich könnt Ihr auch Backspin benutzen, aber wenn dann wirklich nur in maßen und das auch nur wenn Ihr Rückenwind habt bzw. das Green extrem Bergab fällt.

Der Frontspin:

Wichtige Eigenschaften warum wir mit Frontspin spielen sind die folgenden:

- Bei Gegenwinden ist der Frontspin ein probates Mittel um zu vermeiden das der Ball einen unkontrollierbaren Backspin auf dem Green annimmt und somit möglichst schnell liegen bleibt.
- Um dem Gefälle im Green entgegenzuwirken. Hängt ein Green zu uns sollte es mit Frontspin angespielt werden, es sei denn, wir sehen uns starkem Rückenwind konfrontiert, natürlich ist es dann nicht ratsam mit Frontspin zu arbeiten, denn wie oben beschrieben sind Frontspin und RW nicht gerade kompatibel.
- Der Frontspin ist ebenfalls geeignet für die verschiedenen Berauflagen (s.o. Kap. 5 Hanglagen)
- SW – Eisen 5i (bei GGW) eignen sich für solch einen Schlag

Der Backspin:

- eignet sich für Bergablagen
- Um starken Winden entgegenzuwirken, damit Ball möglichst schnell liegen bleibt
- Um nicht so anfällig gegen Gefälle (Bergab) auf dem Green zu sein
- Um Höhenunterschiede auszugleichen! Cad Loch 2 : Durch Höhenunterschied verlängerter Bounce, welchen es gilt mit Backspin einzudämmen.
- eignet sich für Schläger zw. 9i – 4i

6.2 Windklicks in Abhängigkeit des Wetters bei Spinbenutzung

Bei Regen bzw. Wolken müssen wir, wenn wir eine Fahne anspielen wollen bzw. einen Fairwaybounce brauchen mit Korrekturklicks bei Spinbenutzung arbeiten.

Die unten angeführten Werte beziehen die auf einen mittleren bis vollen Sidespin. Beachtet bitte, wenn Ihr mit ganz wenig Spin spielt, dass sich die Werte ein wenig verringern werden!

Bei Regen gilt:

Driver: Bei Spinbenutzung ca. 2 – 2,5 Korrekturklicks notwendig, unabhängig vom Wind.
3W: Ca. 2 Korrekturklicks sind hierbei notwendig, unabhängig vom Wind

5W: Ca. 1,5 Klicks sind erforderlich, unabhängig vom Wind.
3i, 4i, 5i: Ca. 1 Klick wird erforderlich sein, unabhängig vom Wind.

die restlichen Schläger sind vernachlässigbar!

Bei Wolken gilt:

Driver: 1,5 Klicks
3W: 1,2 Klicks
5W: 1,0 Klicks
3i, 4i, 5i: 0,6 Klicks

Achtung: Bei extremen Höhenunterschieden können noch mehr Korrekturklicks notwendig sein!

6.3 Windklicks in Abhängigkeit von Höhenunterschieden bei Spinbenutzung

Vorab sei erwähnt das Spinbenutzungen sehr wichtig sind bei Höhenunterschieden. Ich möchte hier jedoch ausschließlich auf Bergabschläge eingehen. Es sollte einleuchtend sein das es sich bei Bergaufschlägen gerade andersrum verhält. Bei Bergaufschlägen wird mehr Backspin angenommen, nur so als Tipp ☺

Welchen Spin soll man benutzen?

Inzwischen solltet Ihr die Frage sicher auch selbst beantworten können, seht es mir nach wenn ich aber nochmals darauf eingehe da es ein sehr wichtiges Thema ist.

- Man sollte natürlich niemals einen Topspinschlag wählen, da wir ja bekanntlich wissen, das der Ball länger in der Luft ist und somit eine schnellere Geschwindigkeit erreicht mit dem der Ball aufkommt und somit einen weiteren Bounce haben wird. Nun gilt es diesem entgegenzuwirken und das eignet sich am besten mit einer Backspineinstellung.
- Des Weiteren ist es wichtig bei Höhenunterschieden dem Seitenwind entgegenzuwirken, denn dadurch, dass der Ball länger in der Luft ist, nimmt er bekanntlich mehr Wind an bzw. ist diesem länger ausgesetzt. Somit ist es erforderlich, dass Ihr die Standardliste um einen Klick erweitert um vor Überraschungen gefreit zu sein. Es ist auch deswegen gut einen Backspin mit ein wenig Sidespin zu wählen, da eben der besagte Seitenwind den Ball stark rüberdrückt und der Bounce ebenfalls in die Richtung des Windes ausfallen wird. Wir reden hier aber nicht von extremen Spineinstellungen wie Vollspin (bspw. 20:30Uhr), sondern eher etwas wie 18:45. Macht nie zuviel Sidespin in solche Schläge, da es einfach sehr schnell unkontrollierbar wird.

6.4 Einfluss des Windes auf den Spin

Der Wind spielt eine entscheidende Rolle auf das Spinverhalten auf dem Green, dieses sollte zwingend beachtet werden. Ich hab dies mal versucht ein klein wenig zusammen zu fassen, wobei klar sein sollte das es eine gewisse Eigenleistung erfordert dieses für jedes Loch zu perfektionieren:

es sollte des Weiteren beachtet werden:

- Höhenunterschiede (Spin wird stärker sein wenn kein Wind entgegenwirkt (da der Ball die Flugkurve zum Ende hin stärker annehmen wird, Spin wird schwächer sein wenn der Wind dem Spin entgegenwirkt)
- Hanglagen
- Bergauf- /Bergablagen

Hier nun mal eine kleine Auflistung wie viel Klicks erforderlich sind bei den **verschiedenen Spinarten diese dient als Grundlage um die weiteren Tabellen zu verstehen:**

- Vorrausgesetzt ist ein Greenbounce auf ebenen Green und kein Wind!

Schläger	Leichter Spin (1Punkt)	Mittelleichter Spin (2Punkte)	Mittlerer Spin (ca. 3-3-5 Punkte)	Vollspin (ca. 4-4,5 Punkte)
Driver (FW-bounce vorrausgesetzt)	1-1,5klicks	1,5-2	2,5-3,5	4,5 – 5,5
3W	1-1,5	1,5-2	2,5-3,5	4 – 4,5 (15-18y)
5W	1-1,5	1,5-2	2,5-3,5	4- 4,5 (8-12y)
3i	1,2	1,5-2	2,5-3,5	4- 4,5 (7-10y)
4i	1,2	1,5-2	2,5-3	4 (6y)
5i	1	1,5	2,5-3	4 (Auftreffpunkt)
6i	0,9	1,5	2,4	3,5 – 4 (- 6-9y)
7i	0,8	1,4	2,3	3,5 – 4 (-12-15y)
8i	0,7	1,3	2,3	k.A da zuviel Backspin
9i	0,6	1,2	2,2	s.o.
PW	0,6	1,2	2,2	s.o.
AW	0,6	1,2	2,2	s.o.
SW	0,6	1,2	2,2	s.o.

P.S: Zu dieser Tabelle sei bemerkt, dass sie Anhaltspunkte geben soll wie viel Korrekturklicks bei den jeweiligen Spinarten gemacht werden müssen. Sie ist nicht als Patentrezept zu verstehen, sondern einfach als grober Anhaltspunkt gedacht, da manche Leute sich vllt. wundern warum der Ball noch so extrem rüberzieht.

Die Yard-Werte in der letzten Spalte geben Aufschluss darüber wie sich der Ball verhält, nachdem er aufgekommen ist (zieht der Ball zurück durch den Sidespin bzw. läuft er noch weiter aus nachdem er aufgekommen ist. Bei manchen Schläger wie z.b. 1w – 4i zieht der

Shot Online Guide

Ball nicht zurück, jedoch je höher der Loft(Winkel) eines Schlägers ist desto mehr wird er auf dem Green Backspin annehmen nachdem er aufgekommen ist und den Spin annimmt.

Wie leistet man Abhilfe das bsp. das 5i oder 6i noch zurückspint, wenn man einen Vollspinschlag durchführt?

Eine einfache Antwort ist das man einfach ein Kleinen Ticken Frontspin einplant!

Nun wird es schwierig für mich ☺.

Was wissen wir bisher was das Spinerhalten angeht?

Wir haben einen ungefähren Anhaltspunkt darüber wie sich unser Ball bei verschiedener Spineinstellung auf dem Green verhält.

Nun jedoch bringen wir den Wind ins Spiel, der folgende Auswirkungen hat:

-Er drückt unseren Ball nach links (angenommen der Wind kommt aus 15Uhr)

-Der Spin wird auf dem Green nicht mehr so stark sein, da der spätere Teil der Flugkurve durch den Wind verändert wird und der Ball nach außen gerückt wird (Bei Wind aus 15 Uhr spielen wir, wenn möglich mit 21Uhr Spin).

Nun gilt es zu analysieren was mehr überwiegt, der Wind der unseren Ball nach links drückt oder der Spin der unseren Ball bei 21 Uhr Spin nach dem Auftreffen nach rechts drücken wird.

Ich werde versuchen hierzu eine Liste zu erstellen, welche aber ebenfalls nur ein Anhaltspunkt geben soll, wie der Ball sich bei gegebenem Wind verhält.

Beispielliste: geg.: - 2,9 ms Seitenwind aus 15Uhr; - Spinschlag erfolgt mit 21Uhr Spin ; - kein Höhenunterschied wird berücksichtigt ; - Beispielloch Cad Loch 14 (natürlich geht das nur anzuspielen mit 4i,5i,6i,7i und vllt 8i. Ich will Euch nur damit Zeigen das das Green keine Bewegung besitzt und wir ein Großes Green zum anspielen haben! Stellt Euch einfach vor unser ZK würde optimal von der Länge her passen!

Schläger	Standardklicks ohne Spin bei 2,9 ms	Klicks bei leichtem Sidespin (1Punkt)	Klicks bei mittlerem Sidespin (2,5Punkte ca.)	Klicks bei vollem Sidespin
3W	2,2	1,5	0,7	0 (wenn dies ausreicht das der Ball noch auf dem Green bounced)
5W	2,4	1,6	1	0,2
3i	2,9	2,3	1	0,3
4i	2,9	2,3	1,1	0,5
5i	3,2	2,5	1,3	0,7
6i	3,6	2,8	1,4	0,8
7i	4,1	3,2	1,5	1,6
8i	4,1	3,2	1,5	2,1
9i	4,3	3,4	1,6	2,3
PW, AW, SW	4,5	4	3,1	2,5

Dies gibt Euch nun einen groben Anhaltspunkt wie Ihr mit dem Spin umgehen müsst.

Priorität ist jedoch, dass wir Zwingenderweise das Green treffen wollen und keinen Fairway-Bounce riskieren sollten. Auch wenn Ihr es Teilweise in Kauf nehmen müsst, dass der Ball

etwas weiter rüberspint. Es ist immer vorteilhaft auf dem Green zu liegen, dass sollte jedem klar sein, denn es erhöht einfach unsere Chance ein gutes Ergebnis zu spielen.

Faustregel die ich hier immer anwende (bei Eisen 3i – 9i):

- Ich plane bei leichtem Spin ca. 0 -1 Klick ein, wenn ich mich mit Seitenwind konfrontiert sehe.
- Ich plane bei mittlerem Spin ca. 0,5 – 1,5 Klicks ein, wenn ich mich mit Seitenwind konfrontiert sehe
- Ich plane bei Vollspin 1,5 -2,5 Klicks ein, wenn ich mich mit Seitenwind auseinander setzen muss!

Dies lässt sich leider nicht pauschalisieren, da es einfach davon abhängig ist wie stark der Seitenwind ist.

Je stärker der Seitenwind ist desto weniger wird der Ball nach dem 1ten Auftreffen rüberspinnen. Je schwächer er ist desto mehr wird der Ball rüberspinnen. Diese Ausführung ist jedoch des Weiteren von der Greenbeschaffenheit abhängig!

6.5 Einfluss des Greengefälles auf den Spin

Nun kommt noch ein weiterer Aspekt dazu, der das Spinverhalten sehr beeinflussen kann. Es ist das Gefälle des Greens. Hierzu ist es einfach notwendig, dass Ihr Euch zwingend Notizen/ Gedanken machen solltet.

Es sollte einleuchtend sein, wenn wir bspw. Cad Loch 10 uns genauer anschauen, dass das Green sehr nach rechts hängt.

Bei solchen Löchern sollte man unbedingt mit ein bisschen Sidespin arbeiten, da wir ansonsten den Ball nicht zum Erliegen bekommen. Es gibt eine Reihe von Löchern die diese Merkmale aufweisen.

Durch meine Berechnung des Auftreffpunktes können wir genau bestimmen bei welchen Gegebenheiten unser Ball das erste Mal aufspringt und können somit das erlernte anwenden und den Spin in derart einstellen, dass unser Ball nicht ewig springt.

Hierzu eine kleine Auflistung welche Spins geeignet sind bei Greengefällen und verschiedenen Wetterlagen:

Wetterlagen:	Greenbeschaffenheit in Abhängigkeit des Auftreffpunktes	Spinbenutzung
Seitenwind (aus 15Uhr) rechts nach links	Bergauf/ fällt nach rechts	Topspin; Grade (wenn Wind bzw. Green extrem sind, dann vllt. Spin aus Richtung 13 Uhr)
Seitenwind (aus 21Uhr) links nach rechts	Bergauf/ fällt nach rechts	Topspin zw. 12-15 Uhr; es sollte auch ein Teil Sidespin im Schlag enthalten sein, da er ansonsten nicht liegen bleibt!)
Rückenwind (aus 18Uhr)	Bergauf / fällt nach links	Kein Top oder Backspin nur Spinbenutzung 21 Uhr! Je nachdem wie stark Wind oder Gefälle ist ggf. BS oder TS benutzen
Rückenwind (aus 18Uhr)	Bergauf/ fällt nach rechts	Siehe oben nun aber Spin 15 Uhr!
Gegenwind (aus 12Uhr)	Bergab /fällt nach links	TS zwischen 21 -24 Uhr bei niedrigen Eisen, bei hohen Eisen eher BS zw. 18-21Uhr!
Gegenwind (aus 12Uhr)	Bergauf / grade	TS benutzen
Gegenwind (aus 23Uhr)	Bergab / grade	TS zw. 12-15 Uhr oder BS 15-

		18Uhr bei hohen Eisen(4i etc.). Je nachdem ob Wind oder Bergablage stärker ins Gewicht fällt!
Gegenwind (aus 13:30)	Bergab / fällt nach rechts	TS, grade für niedrige Eisen oder auch blank für Hohe Eisen ggf. mit TS
Schräglage nach rechts	Bergab/ fällt nach links	TS niedrige Eisen, blank oder BS Hohe Eisen, kommt auf Gefälle an!
Schräglage nach links	Bergauf/ fällt nach links	TS 21-24 Uhr tiefe Eisen oder auch nur 21 Uhr spin bei Hohen Eisen!
Bergauflage (mittel)	Bergab leicht / fällt nach r.	TS oder Blank mit Spin aus 12-15Uhr. Meist überwiegt die bergauflage daher TS!
Bergauflage (mittel) /Schräglage rechts + RW	Bergab / fällt nach links	Die Lagen gleichen sich aus! Nun Zwiespalt, aber Tiefe Eisen + Wedges zwingend TS benutzen, bei Hohen Eisen Kann ggf. ein mini BS auch möglich sein, je nach Windgeschwindigkeiten!

Wie Ihr seht gibt es unzählige Kombinationen die man sich hier zurechtspinnen kann. Ich hoffe ich habe Euch einen kleinen Überblick geben können warum man welchen Spin benutzen sollte.

Natürlich ist das immer abhängig davon wie Stark ein Gefälle ist bzw. wie groß der Einfluss des Windes ist und selbstverständlich auch ein ganz wichtiger Aspekt ist, welchen Schläger man benutzt.

Ich spiele sehr ungern Topspin (TS), bei sehr Hohen Eisen(3i ...) genauso wie ich ungern BS bei Tiefen Eisen (Wedges) verwende. Ich benutze es nur wenn es wirklich sein muss, weil der Wind zu stark ist oder eben das Gefälle.

6.6 Exkurs: Spineinstell. bei Regen & Wolken und die Veränd. der Prozentzahlen!!!!

Um bei Eurer Berechnung sehr exakt zu sein, gibt es einen weiteren sehr wichtigen Aspekt den Ihr für ein perfektes Spiel berücksichtigen müsst!

Wie oben beschrieben gilt bei Regen und Wolken folgendes:

Regeneinfluss : 13%

Wolkeneinfluss: 7%

ABER, was passiert wenn wir Spin benutzen? Ändern sich die Werte?

- Das kann ich nur bejahen☺.

Sie ändern sich wie folgt:

Wetterlage:	Standardeinfluss	Leichter Spin	Mittlerer Spin	Vollspin
Regen	13%	14%	15-16%	17%
Wolken	7%	7%	8%	8%

Kleines Beispiel für die Ausrichtung und die Korrektur bei Regenbedingungen:



Geht wie folgt vor: Zuerst wird der Regen berechnet sowie sonstige Bedingungen wie Gradzahlen etc.

Berechnung: Vollspinschlag verursacht mit dem Driver bei Regen 17 % Weitenverlust. Dies rechnet Ihr mal den Faktor 3! (Driver - 3i fixiert auf 3 (siehe Kapitel 11.3))

Dies ergibt 51 Yards Weitenverlust + 3 Yards aufgrund der Gradzahl.

Diese 54 Yards sollten nun in unseren Schlag miteinkalkuliert werden.

Ihr geht nun folgendermaßen vor!

Nehmt die Tab Taste. Die cam geht gerade zum ZK. Sucht Euch auf dieser geraden Linie ca. den Punkt wo der Ball aufkommt (ca. 54Yards kürzer als Anfang ZK). Wenn dieser Punkt in mitten des Fairways ist, macht Ihr 2 Korrekturklicks nach rechts (Benutzung von 15 Uhr Spin). Dann solltet Ihr den Ball sicher auf dem Fairway abgelegt haben!

Kapitel 7 Das Putten

Einführung

Das Putten ist eines der wichtigsten Bestandteile im Golf, da wir hier am meisten Schläge einsparen können. Ich erspare es mir hier Listen mühsam zu integrieren, da es einfach abhängig ist von dem gewählten Putter den Ihr spielt.

Wichtig aus meiner Sicht ist zu erwähnen, dass der richtige Putter ganz entscheidend ist für ein solides Spiel auf den Greens von Shot Online.

Warum ist der Putter so wichtig?

Er ist deswegen so wichtig, da kleine Abweichungen von der Idealprozentzahl sehr große Auswirkungen haben können, daher ist es nicht zu empfehlen einen Putter zu verwenden deren Schlagpegel schnell ist.

Ich habe desöfteren versucht mit Prom oder clymene Putter oder dergleichen ein solides Putten zu generieren, aber wenn man selber zu sich ehrlich ist, trifft man einfach zu oft 1-2% daneben.

Ich habe selbst einmal eine Statistik entworfen, indem ich analysiert habe, ob ich mit meinem Standardputter (Werdandi) oder einen Promputter zum leveln benutzen sollte.

Ich kam auf eine Quote von 1:10 bei dem ich im Gegensatz zu Werdandi die %te nicht getroffen habe und den Putt versemelt habe.

Statistisch gesehen lohnt es dann nicht zum Leveln diesen Putter zu verwenden, das nur so am Rande.

Ich möchte Euch nicht einen Putter den Ihr gerne spielt streitig machen, soviel ist klar, dass bleibt jedem selber überlassen.

Ich für meinen Teil kann nur sagen, das es absolut wichtig ist die %te konstant zu treffen und das geht mit einem Werdandi bzw. Sturmputter absolut am besten. Der Vorteil beim Werdandiputter sind halt die Reparaturkosten im Gegensatz zu einem Sturm R Putter.

7.1 Lesen des Gefälles und Taktisches Spiel auf den Greens

Dies ist ein sehr wichtiger Aspekt beim Putten. Es gibt viele Leute die hier einige Fehler machen.

Welche Fehler können auftreten?

- Zum einen wird das Greengefälle nicht anständig analysiert
- Die daraus resultierende Folge ist, ein zu aggressiver Putt bzw. ein Putt der viel zu schwach gespielt worden ist.
- Durch schwache Putts sollte jedem klar sein, das das Einlochen fast unmöglich wird, da der Ball einfach zum Ende hin Breaks viel zu stark annehmen wird.
- Bergauf und Bergab Passagen werden missachtet, denn diese haben Auswirkungen auf das Annehmen von Breaks
- Die Lage des Balles wird zu Beginn des Puttes nicht anständig beachtet, das ist ein ganz wichtiger Punkt den Ihr beachten solltet!

Dies und noch viele andere Punkte gilt es zu erklären um ein möglichst gutes Putten zu gewährleisten.

Zu Beginn ist mir erstmal wichtig, das Ihr versteht was zu einem Taktischen Putt alles gehört!

Der Taktische Putt kennzeichnet sich dadurch aus, das wir überlegen sollten, welches Ziel wir erreichen möchten. Klar will von uns jeder einen vorliegenden Putt lochen. Aber dies darf nicht um jeden Preis der Fall sein!

Wenn wir uns bspw. den Kurs Gleiger anschauen, kann oftmals nicht das Ziel sein einen Putt aggressiv auszuführen, da wir Gefahr laufen das der Ball vom Green läuft.

Wie können wir also dies verhindern?

Nun ja, die Antwort ist relativ leicht. Schaut Euch einfach an wie das Gefälle des Greens verläuft. Haben wir einen Bergab oder Bergauf Putt. Wie viele Zwischenpassagen sind Bergauf und wie viele sind Bergab, alles das ist vorab entscheidend um sich sicher dem Loch zu nähern.

Mit das wichtigste bei jedem Putt ist jedoch sich das Green hinter dem Loch genauestens anzuschauen. Eine Bergaufpassage bzw. gerade Passage kann dazu verwendet werden sehr aggressiv das Loch anzuspielen, welches sehr wichtig ist um oftmals Erfolge zu haben.

Was ist der Vorteil eines aggressiven Puttstils ?

Das Aggressive Putten ermöglicht uns nicht soviel Break einstellen zu müssen, da der Ball mit sehr viel Fahrt in Richtung Loch kommt und diese Breaks nicht allzu stark annehmen wird, er ist somit besser zu kalkulieren.

Wie aggressiv darf ich denn putten?

Aggressiv heißt nicht, dass man auf jeden Ball draufmöbeln sollte was das Zeug hält, sondern eben taktisch aggressiv puttet, wenn sich die Möglichkeit bietet.

Es ist nicht sinnvoll aggressiv zu putten wenn wir starke Bergabpassagen in unserem Putt haben, sowie wenn Bergabpassagen hinter dem Loch den Ball weit wegtreiben.

Wir möchten versuchen eine kontrollierte aggressive Puttweise zu erlernen, d.h. das Greengefälle anschauen und in Abhängigkeit dessen wird der Putt durchgeführt.

Der Rückputt der nach dem Taktischen Spiel auch unser Mindestziel sein sollte MUSS eingelocht werden. Dies ist nur der Fall, wenn wir unterhalb von ca. 4 Yards liegen.

Soll soviel heißen, das für Euch gilt, keinen Putt länger als 4 Yards hinter das Loch zu schießen.

Unsere Devise lautet somit: Kontrollierte Offensive, nicht wahlloses draufgeballer und auch nicht den Ball hinschupsen!

7.2 Breakkategorisierungen unter 5,5 Yards ; Bergauf.- und Bergabpassagen

Nun kommen wir zu den Eigenschaften des Greens:

Folgende Eigenschaften kann ein Green aufweisen.

- Bergauf. – bzw. Bergab Passagen
- Schnelle Breaks
- Mittelschnelle Breaks
- Mittellangsame Breaks
- Langsame Breaks
- sehr langsame Breaks

Ich habe diese Kategorisierung vorgenommen, da wir ab nun verstehen müssen, wie viel Klicks wir bei den vorhandenen Breakarten machen müssen.

Wieder sei bemerkt, dass man das nie komplett pauschalisieren kann, aber es sollte Euch einen guten Hinweis geben um langsam eine gewisse Konstanz in Euer Putten zu bekommen.

Ich möchte mich zu Beginn auf Putts konzentrieren mit kleinen Rastern, d.h. ein Putt bis maximal 5,5 Yards, denn diese Putts sollten rein. Eure Quote bei diesen Putt sollte zw. 80-90% liegen. Es gibt viele Putts die sehr sehr unangenehm sind wie bspw. auf Rufus, bei denen es starke Bergauf und Bergab Passagen gibt mit gegenläufigen Breaks. Das sind Putts welche wirklich schwer sind, aber sie sind machbar wenn Ihr beginnt, dass Green richtig zu analysieren!

Breakkategorisierungen:

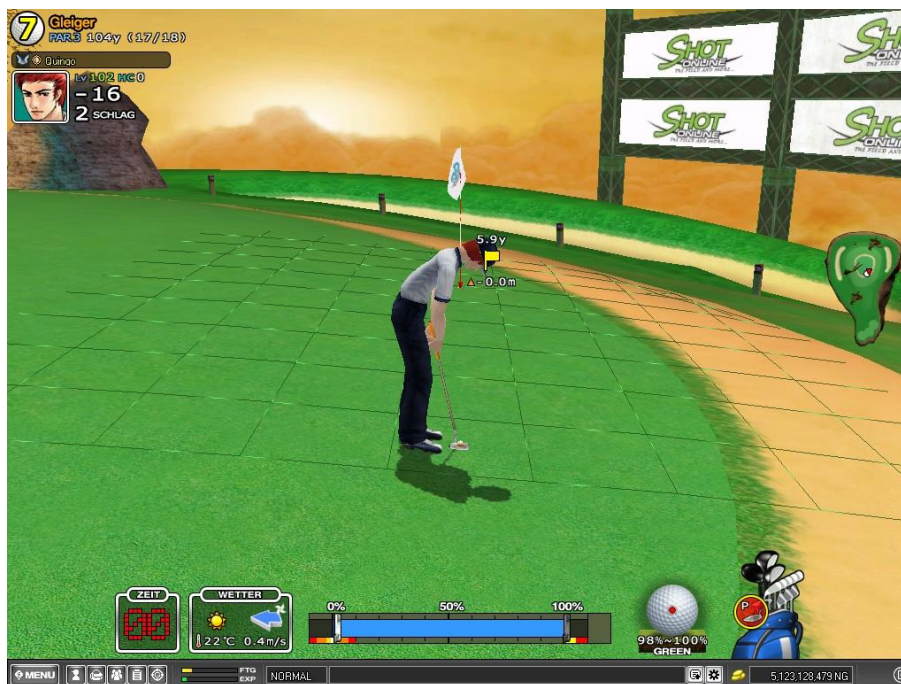
Nun erstmal zu den Rastereigenschaften bei Putts unterhalb von 5,5 Yards:

Jedes Raster sind in etwa 0,5 y. D.h. 2 kleine Raster sind ca. 1y. Von dieser Gegebenheit werden wir ausgehen!

Nun zu den Breakarten, die ich zu Beginn angesprochen hatte. Wir versuchen nun zu analysieren wie viele Raster ein Klick sind!

- Schnelle Breaks: 1,5 Kästchen (0,75 y) entspricht hier einem Klick
- Mittelschnelle Breaks: 2 Kästchen (1y) entspricht einem Klick
- Mittellangsame Breaks: 3 Kästchen (1,5y) entsprechen einem Klick
- langsame Breaks: 4-5 Kästchen (2-2,5y) entsprechen einem Klick
- sehr langsame Breaks: 8-10 Kästchen (4-5y) entsprechen einem Klick

Ein Beispiel für schnelle Breaks wäre z.b. Gleiger Loch 7



(Achtung: Dies wäre ein Paradebeispiel für einen Taktischen Putt den ich oben erwähnt hatte. Es ist hier nicht sinnvoll, es sei dann man ist sich wirklich 100%ig sicher das der Ball gelocht wird, 3-4 Yards hinter die Fahne zu putten.

Sinnvoller wäre hier, sein Mindestziel zu verfolgen welches heißen würde par und ggf. ein Birdie.

Ich will damit sagen:

Natürlich kann man hier 1 Klick alle 0,75 Kästchen machen. Unser Ergebnis hier wären ca. 7 Klicks. Jedoch ist das kein Patentrezept das der Putt fällt, denn es kommt immer darauf an mit wie vielen Prozenten man spielt.

Ich würde hier pro Kästchen ca. 2 Klicks machen. Das würde bedeuten das ich ca. 11 Klicks mache und ca. mit 27% spiele (Werdandi Putter), damit ich vor bösen Überraschungen gefreit bin.)

Die Raster sollten natürlich unbedingt einzeln durchgeschaut werden um de jeweiligen Klicks dementsprechend genau zu machen.

Vor allem ist es wichtig innerhalb der einzelnen Raster zu analysieren ob nicht auch Bergauf bzw. Bergab Passagen darin enthalten sind.

Das wird nun unsere Baustelle sein!

Bergaufpassagen:

Bergaufpassagen zeichnen sich dadurch aus das der Ball WENIGER Break annimmt.

Warum nimmt der Ball weniger Break an?

Nun ja das sollte auf der Hand liegen. Zum einem dadurch das wir mit mehr Power spielen müssen und zum anderen weil der Bergauf (ich nenne es mal Break) dem eigentlichen rechtslinks oder linksrechts Break entgegenwirkt.

Das heißt für Euch bei Putts unterhalb von 5,5 Yards das Ihr deutlich weniger Klicks machen müsst. Grade auch aus dem Hintergrund das wir einen kontrolliert aggressiven Puttstil anwenden werden sofern uns die Möglichkeit geboten wird.

Natürlich kann man nun nicht genau Pauschal sagen wie viel Klicks man weniger machen muss, da dies abhängig ist davon wie stark die Bergauflage ist.

Dennoch könnt Ihr Euch merken, das es ca. 0,5-1,5 Klicks weniger sein müssen.

D.h. bei extrem steilen Passagen bis zu 1,5 Klicks weniger und bei leichten Bergaufpassagen 0,5 – 1 Klick.

Es sollte klar sein, wenn wir beispielsweise mittelschnelle Breaks haben und einen extremen Bergaufputt das das Break fast gar nicht angenommen wird. D.h. es reicht teilweise Lochkante bis max. 1Klick zu stellen um solche Putts zu versenken.

Was jedoch muss weiterhin beachtet werden bei Bergaufpassagen (hierzu ein Beispiel)

Wir haben einen 5,4 y Putts vor uns und ein mittelschnelles Break (schnelle Breaks bspw. findet Ihr das zuhauf auf Gleiger siehe das obige Beispiel(die Linien rennen wirklich sehr sehr schnell))

- Die Lage zu Beginn eines Putts ist SEHR entscheidend. Liegt ein Ball in einem mittelschnellen Break wird er zu Beginn das Break extrem annehmen.
- Liegt der Ball Bergauf, muss beachtet werden das Standardlisten nicht mehr weiterhelfen. Hierzu ein Beispiel : Cadeiger Loch 1 die vordere Welle auf dem Green. Falls Ihr mal in diesem Gefälle direkt gelegen habt ist Euch sicherlich aufgefallen das Ihr fast nie hinter die Fahne hinaus geputtet habt. Das liegt einfach daran das Bergauf Passagen zu Beginn eines Putts (also wenn wir direkt in dem Break bei Ruhezustand liegen) den Ball extrem bremsen, sie müssen mindestens mit 10 % mehr gespielt werden als es die Liste vorsieht! Und auch das Break in diesem Abschnitt wird minimal sein. Beachtet wie Euer Ball zu Beginn eines puttes liegt, Ihr erspart Euch viel Ärger damit.

Merke bei Bergauf:

- Eignet sich zu einem aggressiven Putten (Aber: Achtung auf das Gefälle hinter dem Green)
- Breaks werden weniger angenommen (0,5 -1,5 Klicks)
- Extreme Bergauflagen erfordern das spielen mit deutlich mehr %ten als vorgesehen (10%)
- Der Ball darf maximal 3-4 y hinter das Loch gespielt werden, und das sollten wir auch tun um einen aggressiven Putt durchzuführen. Dies gilt natürlich nicht immer (es reichen auch 2-3y, je nach Green Beschaffenheit)

Bergabpassagen:

Das ist bei den meisten Spieler einfach der unbeliebteste Putt, da man sich nie sicher sein kann was der Ball so alles veranstaltet.

Ich denk ich sollte hier über den Taktischen Putt nicht mehr soviel Worte verlieren, ihr wisst sicher was ich damit sagen möchte. Minimalziel ist ein Rückputt von 4 y. Er sollte aber auch nicht 0,2 hinter dem Loch zum erliegen kommen. Kontrolliert offensiv, kein Schwuchtelputt und auch kein wahlloses draufgeballer. Wenn Ihr Euch sicher seid kann man natürlich auch ein wenig aggressiver putten!

Ihr müsst verstehen, es ist einfach wichtig eine gewisse Konstanz bei solch Putts an den Tag zu legen und das kann nur erreicht werden, wenn Ihr was die Prozente angeht sehr sorgfältig und gleichmäßig umgeht.

Ich habe viele Leute in Tutorials gehabt die dachten sie müssen draufhauen jedoch sich das Green nicht gescheit anschauen, vor allem hinter dem Loch und sich schließlich gewundert haben warum sie nun mit 3 oder gar 4 Putts vom Green gegangen sind, ich sag dazu nur soviel, es ist und bleibt einfach nur Unvermögen.

Nachdem wir hoffentlich alle begriffen haben das wir konstant putten sollten was die Aggressivität angeht nun zu den Bergab Putts.

Bergabpassagen zeichnen sich durch Folgende Merkmale aus:

- Breaks werden deutlich weniger angenommen bei einem aggressiven Puttstil
- Zu Beginn jedoch werden schnelle, mittelschnelle Breaks sehr stark angenommen
- Der Ball wird bei starken Bergablagen einfach verdammt schnell!

7.2.1 Exkurs: Breakkategorisierungen und die davon abhängigen Klicks

Nun wie also Vorgehen um möglichst solide zu putten bei Bergab & Bergaufpassagen:

Ich werde hierzu versuchen eine Tabelle zu erstellen die Euch einen guten Anhaltspunkt geben sollte, Putts möglichst solide spielen zu können, dies natürlich in Abhängigkeit des Gefälles:

Tabelle ist folgendermaßen zu lesen:

Die Breakarten beziehen sich zuerst auf ein ebenes Green mit konstanten Breaks.

Die Bergab und Bergauf Angaben beziehen sich ausschließlich auf mittelschnelle Breaks die zu Hauf auf Cadeiger vorzufinden sind. Beispiele wo wir die einzelnen Breaks vorfinden sind:

Sehr langsam = Sosori (Loch 6)

langsam = Sosori (Loch 3 posi 5)

Mittellangsame = Cadeiger (Loch 6 (mittellangsame und mittelschnelle Passagen wechseln sich hier kontinuierlich ab)

Mittelschnelle = Cadeiger (Bsp. wäre Loch 7, wenn wir einen seitlichen Putt auf die rechte hintere Posi haben).

Schnelle = Gleiger 10 / Cadeiger Loch 9 Posi hinten Links (die Linien fangen teilweise an zu zucken)

Entfernung	Sehr langsame Breaks	Langsame Breaks	Mittel langsame Breaks	Mittelschnelle Breaks	Schnelle Breaks	Bergab -0.1m	Bergab -0.2m	Bergauf +0,1m	Bergauf 0,2m
1y	0,2K	0,3	0,5	0,8-0,9	1,1	0,5	0,4	0,5	0,3
2y	0,4	0,6-0,8	1-1,2	1,7-1,9	2,2	1-1,2	1	1	0,6
3y	0,6	1-1,1	1,6-1,8	2,5-2,6	3,4	1,7-1,9	1,4-1,6	1,6	0,9
4y	0,8	1,3-1,4	2,2-2,4	3,1-3,3	4,6	2,5 – 2,7	2,2-2,4	2,2	1,3
5y	0,9-1	1,6-1,8	2,4-2,6	3,7	5,8	2,9 - 3,1		2,8	1,7
6y	1,1	2 – 2,2	3	4,2	6,9-7	3,4 – 3,6		3,2	2,1
7y	1,3	2,4-2,6	3,4	5,4	8			4,1	
8y	1,5	2,7-2,9	3,9	6	9				
9y	1,7	3- 3,2	4,4	6,6	10				

7.3 Das richtige Vorgehen für die Durcharbeitung eines Putts:

Hier ein paar Merkmale die Ihr bei einem Putt beachten solltet:

- Greengefälle anschauen
- Ruhelage des Balls genau beachten
- Jedes Raster einzeln durchgehen
- arbeitet nach Klicks, d.h. ab wann ist ein Klick aufgebraucht.
- Cursor dorthin stellen und weiter durch das Green arbeiten
- Klick für Klick durchgehen
- Bei Gegenläufigen Breaks schauen wann ein Klick den anderen ausgleicht
- Bergaufpassagen und Bergabpassagen beachten, weniger Klicks einkalkulieren
- nicht jedes Green das 0,0 m Höhenunterschied anzeigt ist auch wirklich gerade!
- Taktisch Putten

7.4 Lange Putts über 5,5y und über 12 y

Über 5,5:

Rasteränderung erfolgt:

Nun ist jedes Raster 1 y groß, die Anwendung der Klicks pro Raster bleibt nahezu identisch:

Schnelle Breaks = 0,75 Raster sind 1 Klick

Mittelschnelle Breaks = 1 – 1,25 Raster sind ein Klick

Mittellangsame Breaks = 1,5 -2 Taster entsprechen 1 Klick

langsame Breaks = 3 Raster entsprechen 1 Klick

sehr langsame Breaks = 5 Raster sind ca. 1 Klick

Über 12 yards gilt:

1 Raster entsprechen ca. 1,5 yards

Schnelle Breaks = 1,5 Raster sind 1 Klick

Mittelschnelle Breaks = 2 - 2,5 Raster sind ein Klick

Mittellangsame Breaks = 4-5 Raster entsprechen 1 Klick

langsame Breaks = 5-6 Raster entsprechen 1 Klick

sehr langsame Breaks = 6-7 Raster sind ca. 1 Klick

7.5 Wichtige Merkmale zusammengefasst:

- Taktischer Putt (kontrolliert aggressiv)
- Achten auf Bergab und Bergauf Passagen
- Ruhezustand genau beachten
- Frühe Breaks werden stärker angenommen
- Wenn ein Ball früh Breaks annimmt, nimmt er spätere leichtere Breaks stärker an!
- NIEMALS unterhalb des Loches vorbeiputten, denn dies ist die Amateurseite, nähert Euch von der oberen Lochkante an!!!
- Den richtigen Putter finden der Euch ein konstantes Treffen der Prozente ermöglicht!
- Wichtig ist auch die mentale Seite: Geht nicht an den Putt ran und setzt Euch unter Druck. Ihr habt den Druck nur unter 4 y Putts nicht darüber.
- Arbeitet nicht nur mit Klicks sondern auch mit Zwischenschritten. Gerade bei großer Entfernung nur mit Klicks zu arbeiten ist nicht möglich da es zu ungenau ist!

7.6 Exkurs Standardliste mit der ich arbeite

Werdandi Putter:

- alles unter 4 y wird identisch geputtet bei geradem Green bzw. Bergaufpassagen und zwar spiel ich mit 25-30 %, dies gilt natürlich nicht zwingend für Bergabputts oder wenn Gefälle hinter dem Loch abfällig ist.
- 4,5-5,4 Yards Putts. Das sind für mich die wichtigsten! Ich spiel sie immer mit ca. 30-34 %, Bergauf bzw. Bergab ein wenig fester oder weicher. Bsp.: 0,2 Bergab und 5,4 Yard Putt spiel ich ca. mit 28 %
- Merkt Euch ca. 1-2 % weniger Geschwindigkeit pro 0,1 Bergab
- Bergaufpassagen sogar noch aggressiver wenn das Loch hinten dran nicht abfällig ist. Teilweise 2-4% mehr und dadurch weniger Klicks
- von 5,5 – 7,5 Yards spiel ich mit 33 – 38 %
- von 7,5 – 9 Yards ca. 38- 42%
- 10-14 Yards ca. 42- 53%
- 14-17 Yards ca. 53 – 63%
- 17- 20 Yards ca. 63- 72%

Shot Online Guide

- 20- 24 Yards ca. 72- 82%
- 24-27 Yards ca. 82 - 92%
- 27-30 Yards ca. 92 – 102%
- 30-36 Yards ca. 102- 110%

Vorgreen Putts gehen nur bis maximal 64%, spielt ihr stärker als 64%, erhaltet ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit (80%) einen Badshot, das nur so am Rande ☺.

Kleine Beispiele für das analysieren von Greens:

Ich weiß nicht wie ich laufende Breaklinien integrieren kann aber ich denke es geht auch so☺. Wenn mich nicht alles täuscht könnt Ihr glaube ich das Bild selbstständig vergrößern, ich hoffe es zumindest das es klappt!

Zum Bild 1 Gleiger Loch 14 würde ich wie folgt die Klicks machen (schnelle, bis mittelschnelle Breaks).

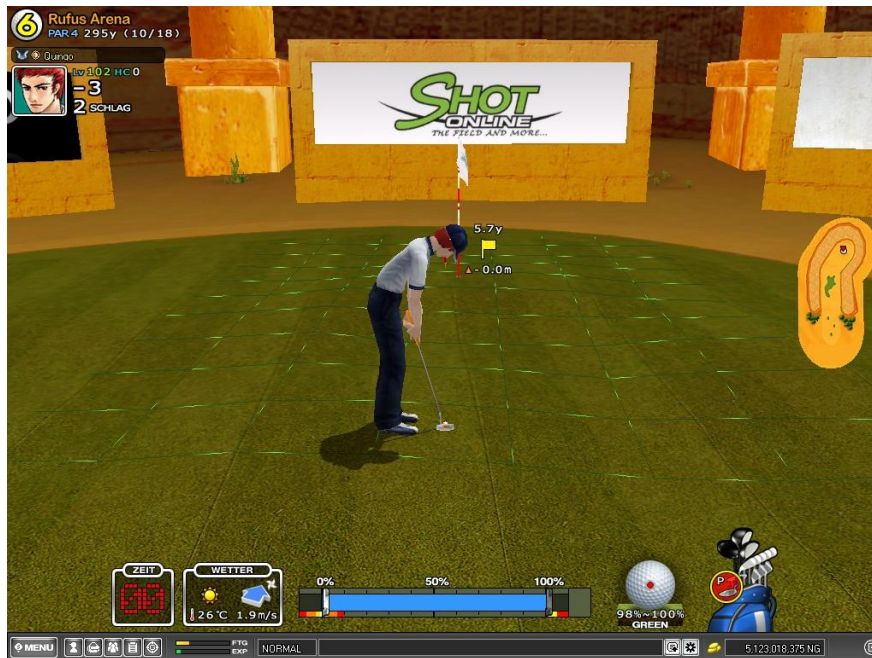
Da der Ball zu Begin in einer ziemlich schnellen Passage liegt (unabhängig davon ob es Bergab geht) würde ich für die die ersten 1,5 Raster einen Klicks machen wollen.

Anschließend wird unser Ball mehr und mehr den Bergabteil adaptieren und ist nicht mehr so anfällig für das Break. Würde heißen anstatt von 1,5 Raster würde ich nun aufgrund der Bergabpassage von ca. 2 Raster ausgehen für den nächsten Klick. Übrig bleiben ca. 2,5 Raster. Für die nächsten 2 Raster wäre die Begründung die gleiche, d.h. wir machen wieder einen Klick. Da wir noch ein halbes Raster übrig haben würde ich noch ein Kleines bisschen mit der Maus stellen. Endergebnis wären in diesem Falle 3,1-3,2 Klicks und 25-26%!



Für das Loch Rufus gehe ich wie folgt vor:

zu Beginn bricht hier das Green von links nach rechts. Da der Ball in Ruhelage wie oben beschrieben das Break etwas stärker annimmt würde ich für die ersten 1,5 Raster einen Klicks einplanen wollen. Anschließend verläuft das Green relativ eben. Zum Ende hin haben wir hier des weiteren ein leichtes Break von l. nach r. welches jedoch durch ein starke Bergaufpassage gekennzeichnet ist. Der Ball wird somit nur noch sehr wenig Break annehmen. Das Ergebnis wären ca. 1,3- 1,5 Klicks und 32-33 %.



PGI Loch 17:

Das Break hier verläuft relativ gleichmäßig von rechts nach links. Wir haben es hier mit mittelschnellen Breaks zu tun, die von uns verlangen 2 Klicks pro Raster zu machen. Die letzten 3-4 Kästchen jedoch verlaufen jedoch ein klein wenig langsamer.

Nun beginnen wir mit dem Prozedere. Wir sagten pro 2 Kästchen einen Klick. Dies wären 4 Klicks bis wir zu der besagten leichten Breakpassage kommen. Die restlichen 3 Kästchen die eher mittellangsame Breaks sind müssen mit ca. 1 Klick korrigiert werden (warum 3 in der Anleitung steht doch 4 Klicks? Ihr solltet natürlich darauf achten ob der Ball schon diese Breakrichtung angenommen hat! Wenn dies der Falls ist wirken sich leichtere Breaks ein wenig stärker aus!

Da jedoch der komplette Putt Bergauf geht welches in unserer Analyse Berücksichtigung finden sollte, wäre es ratsam, ca. 1 Klick zu korrigieren. Das würde in diesem Falle bedeuten das wir ca. 4 – 4,2 Klicks für diesen Putt machen sollten und ca. mit $23y = 70\% + 0,5$ Bergauf (5 %) + 2-4 Yards hinter die Fahne spielen (2-3%) ca. 77-78% spielen sollten um einen aggressiven Putt zu machen. Aggressiv ist deswegen ok, da es hinter dem Loch nicht extrem abfällig ist!



Cadeiger Loch 9:

Zu Beginn hier ein leichtes break für die ersten 2 Raster. Somit maximal ein halber Klick.

Anschließend folgt eine kleine Welle mit starkem Break von rechts nach links.

Bei starken Breaks machen wir ca. 1 Klick für 0,75 Raster. Da wir jedoch hier auch in einen Bergaufhang putten reicht ca. 1 Klick pro Raster aus für die nachfolgenden 3 Raster. Zum Ende hin ist das Break nurnoch mittelschnell und wir können für die letzten 1,5 Raster ca. 1 Klick machen.

Unser Ergebnis würden 4,5 Klicks sein. Auch hier gilt, das wir aggressiv putten können! Das würde bedeuten wir spielen runde 42-43 %.

Der war sogar drinnen 😊



Kapitel 8 Der Bounce

Einführung

Der Bounce wird für unser Spiel sehr wichtig sein, denn er entscheidet wie nah unser Ball endgültig am Loch liegt. Alle Berechnung die ich Euch bis dato erklärt habe sind hinfällig, wenn wir nicht wissen wie das Bounceverhalten auf dem Green sein wird. Deswegen möchte ich es in einem eigenen Kapitel niederschreiben, da es außerordentlich wichtig ist.

Die Fragen die Wir uns stellen müssen werden sein:

- Wie weit springt denn unser Ball eigtl. nachdem er das erste Mal aufgekommen ist?
- Welche Einflüsse können den Bounce verändern?
- Wie können wir den Spin wählen sodass der Bounce kalkulierbar wird?

Das werden unsere Fragen in diesem Kapitel sein und es wird wichtig sein, dass Ihr Euch selbst Notizen für die einzelnen Schläge macht, da dies natürlich auch abhängig von der eigenen Skillung ist. Denn je mehr Fähigkeit Ihr besitzt, desto mehr könnt Ihr Winden oder Höhenunterschieden entgegenwirken!

8.1 Bei Wetterbeeinflussung (insbesondere Wind)

Der Wind kann uns echt einiges abverlangen, er ist das Zünglein an der Waage zw. einem nahezu perfekten Schlag und einem misslungenen Schlag.

Daher müssen wir versuchen das Bounceverhalten bei verschiedenen Schlägern zu untersuchen.

Ich versuche Euch anhand einer geeigneten Tabelle das Bounceverhalten bei den verschiedenen Schlägern näher zu bringen, damit Ihr einen Anhaltspunkt habt, wie weit der Ball cirka von unserem Berechnungspunkt abweichen wird.

Auch hier sollte jedem klar sein, dass es wieder einmal viele Faktoren sind die die Länge des Bounces beeinflussen.

Die Tabelle wird folgendermaßen zu lesen sein. Ihr findet die jeweiligen Schläger auf der linken Seite und verschiedene Windarten in der Kopfzeile:

Die Werte darin sind die Entfernung (geschätzt) zw. Auftreffpunkt und Ruhepunkt!

1W kein Spin; 3W kein Spin; 5W kein Spin; 3i bei GGW blank bei RW BS; 4i bei GGW blank bei RW BS; **für Eisen 4i-9i gilt: Der Backspin wird umso stärker gemacht je mehr RW herrscht, Bsp. 1ms 1 Punkt BS, 4 ms 4Punkte BS); Bei GGW werden wir es identisch handhaben(in diesem Falle mit Topspin). Wir versuchen somit immer die gleichen Werte zu generieren!!!**

Bei den Wedges nur geringer BS bei RW und bei GGW je mehr Wind je mehr TopSpin/Front.

Nochmals: Die Tabelle bezieht sich auf ein ebenes Green. Weiterhin bezieht sie sich auf die Einstellung von BackSpin bei Rückenwind und TopSpin/FrontSpin bei Gegenwind. Sie dient Euch als Anhaltspunkt, damit Ihr ca. kalkulieren könnt wie weit Bounces ausfallen. Es sollte klar sein, dass bei niedrigen Eisen und starken GGW sehr viel TS verlangt ist und bei geringerem GGW weniger.

Schläger:	blank	RW 1ms	RW 2ms	RW 4ms	GGW 1ms	GGW 2ms	GGW 4ms	Freie Notizen
1W	35y	40y	50y	k.A.	30y	25y	15y	
3W	24y	32y	40y	k.A.	21y	16y	8-9y	
5W	18y	24y	30	Mind. 45y	15y	10y	5y	
3i	20y	26-27y	36y	45y	16y	13y	7y	
4i	17y	10-12y	10-14y	14-18y	8-9y	7-8y	6y	
5i	15y	10y	11-13y	14-16y	8-9y	7-8y	5-6y	
6i	13y	8-9y	9-11y	12-16y	7-8y	7-8y	5-6y	
7i	12y	8-9y	9-10y	12-16y	7-8y	7-8y	5-6y	
8i	10y	7-8y	8-10y	10-13y	7-8y	6-7y	4-6y	
9i	9y	6-7y	7-9y	9-13y	6-7y	5-7y	4-6y	
PW	6y	5-7y	5-8y	7-9y	6-7y	4-6y	0-2y	
AW	2y	3-4y	4-6y	6-8y	6-7y	4-6y	-2-2y	
SW	-1y	1-2y	2-4y	4-6y	2-3y	2-3y	-4-0y	

Was will ich Euch mit solch einer Tabelle noch zeigen?

Es liegt auf der Hand, die entscheidenden Eisen sind 4i bis SW. Hier seht Ihr, dass wir die Möglichkeit haben aufgrund von Einstellungen von Backspin bzw. Frontspin den Ball kontinuierlich gleich zu kalkulieren. Es liegt einzig und alleine am Spin den Ihr einstellt!

8.2 Bounce bei Höhenbeeinflussung

Unterschiedliche Höhen und Lagen sind auch ein Grund dafür warum der Bounce des Balles länger ausfällt als erwartet. Ich denke ich muss nicht auf dieses Thema eingehen da ich es schon weiter oben getan habe.

Ruft Euch nochmals ins Gedächtnis was ich Euch über die Geschwindigkeit gesagt habe und warum der Ball dadurch länger bounced.

Ganz zum Ende hin werde ich Euch nochmals erklären wie wir Höhenunterschiede berechnen können (siehe Kap. Formel) . Klar können wir nicht 100%ig genau den Bounce berechnen, aber wir können genau berechnen wo unser Auftreffpunkt sein wird und den ZK dementsprechend stellen, damit wir den zusätzlichen Bounce einkalkulieren.

8.3 Fazit: Die Wahl des richtigen Eisens und Spins

Es bleibt hier wie ich es oben beschrieben habe folgendes anzumerken:

- Sucht Euch einen Schläger aus, der den Bounce eindämmt. Wir wollen unbedingt vermeiden das der Ball noch Kilometer weit springt, da unser Spiel einfach zu unkonstant wird. D.h. wenn es Euch möglich ist, spielt bei RW mit Backspin, sodass Ihr versucht das der Ball maximal noch 12 y bounced. Dasselbe gilt für Gegenwind, versucht wenn möglich den Ball mit Topspin zu spielen, damit wir nicht Gefahr laufen das der Ball dermaßen viel Backspin zieht das es nicht mehr zu kontrollieren ist.

ZIEL: Bounce sollte zw. 6-12 y sein, versucht den Spin dementsprechend einzustellen und ihr werdet konstanter Golf spielen!

Kapitel 9 Das Spiel mit Prozenten

Einführung

Ein weiteres sehr interessantes Thema folgt nun, sowie eigtl. alle interessant sind ☺.
Eigentlich kann ich mir den Satz ersparen^^.

Jeder von Euch hat schon mal die Auswirkungen bemerkt welches ein Verfehlen der 100 bzw. 0 für Folgen hat.

Um Euch einen besseren Überblick zu geben werde ich anhand einer Tabelle versuchen wie extrem der Einfluss ist. Es gibt viele Schlauberger die behaupten das lag nun aber an der -2 bzw. +2 die ich getroffen habe.

Ich für meinen Teil kann da nur lachen, denn so große Auswirkungen hat das gar nicht ☺.

Wir reden hier über vielleicht 1-3 Yards bei verfehlen der 0 in einem Bereich von +2 oder -2. Natürlich wird das deutlich schlimmer je stärker man verzieht, aber ich denke dieser Bereich ist derjenige bei dem die meisten Schläge verzogen werden.

Wie ich oben einmal kurz beschrieben habe sollte die Skillung mindestens 45G betragen bei Schlägen ins Green. Ich für meinen Teil bevorzuge eine Genauigkeit von 50, da ich auch nicht so der wahre Freund der Null bin.

Es sei an dieser Stelle noch eines angemerkt:

Die 100% das A und O eines guten Schlages. Ihr werdet in meiner erstellten Tabelle sehn das dies ein viel wichtigeres Kriterium ausmacht für einen soliden Schlag.

9.1 Das Treffen der 100 und 0 und seine Auswirkungen

Die Tabelle die hier aufgelistet ist, wird Euch einen Überblick geben welche Auswirkungen ein Verfehlen der 100 zur Folge hat, und wie Ihr damit arbeiten könnt. Sie wird folgendermaßen aussehen. Die linke Seite gibt uns die Schläger an die wir zur Auswahl haben. Die Kopfzeile zeigt wie Yards pro Prozent ein Verfehlen unterhalb der 100 bzw. über halb der 100 für Auswirkungen hat!

Schläger	Abweichung von der 100 (links davon) Bsp. 99%...98.....97 etc. bis 90% gilt dies!	Abweichung von der 100 (rechts davon) Bsp. 101% Bis 105% gilt dies!	
1W	3 Yard	2,2 Yard	
3W	3	2,2	
5W	3	2,2	
3i	3	2,2	
4i	4	2,4	
5i	4	2,4	
6i	4	2,5	
7i	4	2,5	
8i	4	2,5	
9i	3	2,4	
PW	2	0,5	
AW	1	0-1	
SW	0-1 je nach Spin	0-1 je nach Spin	

Wie unschwer zu erkennen ist, wenn wir uns bspw. das 4er Eisen anschauen, verursacht ein Verfehlen der 100 um 2 Einheiten also 98%, das der Ball 8 Yards kürzer als gewollt kommt. Wiederum ein Treffen von 102 % hätte eine Auswirkung von 4,4 Yard mehr Weite!

9.2 Der Ausgleich zw. Wind und Prozenten

Jeder von Euch hatte schon einmal das Problem, dass der Wind dermaßen stark war, dass der Zielkreis nicht ohne weiteres einzustellen war (zumindest möglichst genau). Ich möchte hier das Loch 13 auf Cadeiger anführen. Hier herrschen teilweise wirklich extreme Wind welches ein einstellen gerade bei Rückenwind unmöglich macht.

Es gibt diesbezügl. einen kleinen Trick.

Wir haben eben gelernt wie viel Auswirkungen ein Verziehen der 100 hat. Nun können wir uns dieses zunutze machen.

Ich möchte folgendes Beispiel behandeln:

Wir haben einen Wind aus 16:30 5,6 ms. Nach Überprüfung des Windes etc. bestimmen wir unseren Faktor um die Prozente die der Ball weiter kommt zu bestimmen.

5,6 mal 2,1 ergibt 11,76% die der Ball an REINEM Flug länger kommt. Der Bounce sei hierbei noch nicht berücksichtigt (wir benötigen hier den genauen Auftreffpunkt!)

Nun nehmen wir bspw. an, unser 5 i ermöglicht uns einen Spin von ca. 19:30 mit sehr viel Backspin natürlich, da wir ja versuchen, dass der Ball keinen allzu großen Bounce macht.

Nun stellen wir fest, dass diese Art von Spin gerade noch möglich ist, dass unser ZK zu sehen ist. Je mehr Backspin wir benutzen, sehen wir unseren ZK oben in dem Felsen kleben.

Dies wollen wir vermeiden, weil wir anständig Zielen möchten.

Unser ZK liegt somit 20 y vor der Fahne (ist nur ein hypothetisches Beispiel, nicht verunsichern lassen).

Jedoch haben wir es mit 11,76 % zu tun, dass der Ball länger fliegt, welches (angenommen die Fahne ist 365 y entfernt) 43 Yards entspricht!

D.h. 43-20 y würde eine Restflugweite von 23 Yards ergeben, die wir mindestens korrigieren müssen. Mindestens deswegen, weil wir ja noch einen beachtlichen Bounce einkalkulieren sollten. D.h. wir könnten diese 23 y über Prozente ausgleichen. Wir wissen, dass 1% ca. 4 Yards ausmachen. D.h. wir spielen anstatt 100 % nur noch 94%. Somit hätten wir den Wind ausgeglichen!

Ihr seht, wenn Ihr genauere Überlegungen anstellt, ist es möglich, unangenehme Dinge zu vermeiden. Versucht, dieses zu üben, denn es hilft verdammt oft. Man nehme Cad Loch 8, 13 oder 17 nur als kleines Beispiel.

Nun möchte ich dieses Beispiel zu Ende führen:

Wir haben nun festgestellt, dass wir 94% nehmen sollten. Wir wissen aber auch, dass der Bounce sicherlich bei diesem Wind 12-18 y ausfallen wird.

Es gilt nun, die Gefahr abzuwägen!

Denn falls wir diesen Bounce komplett von den %ten abziehen und bsp. 90% schlagen kann es sein, dass der Ball noch am Felsen hängen bleibt! Ihr müsst hierfür einfach ein Gefühl entwickeln, wie sehr ich diese Prozente ausreizen kann. Sicherlich wäre eine Möglichkeit, die ich wahrnehmen würde, noch 2 % weniger zu spielen, da ich schließlich weiß, dass dies nochmals 8 y sind. Und wenn der Bounce eben 15 y lang wird, habe ich immer noch eine Chance, den Ball zu lochen. Sowas gehört wie ich es oftmals beschrieben habe zum taktischen Spiel hinzu.

9.3 Änderung des Spinverhaltens beim Spielen mit Prozenten

Es sei hierbei jedoch angeführt, dass das Spielen mit einer geringeren Prozentzahl verursacht, dass der Ball eine andere Flugkurve annimmt. Das heißt für Euch, dass Ihr hierbei mit weniger Klicks arbeiten müsst.

Wie folgt, wird das Spielen mit Prozenten Auswirkungen auf den Spin haben:

ca. 3% weniger als der ursprüngliche Wert 100 verursacht ca. einen Korrekturklick, d.h. Ihr müsst ca. alle 3 % einen Klick weniger machen, um dem Wind entgegenzuwirken!

Dasselbe gilt natürlich auch für das Spielen über 100 %. Der Ball wird hierbei weiter von außen kommen, auch hier müsst Ihr weniger Klicks machen, da wie gesagt, der Ball von weiter außen kommt (maximal jedoch 0,5 Klicks).

Falls Ihr zu diesem Thema Stellen und Korrektur mit Prozenten mehr erfahren wollt, werdet Ihr nicht um das Zusatzkapitel (Beispielrechnungen) drum herum kommen.

Kapitel 10 Taktisches Chippen

Einführung

Ich möchte Euch noch mal erklären was es für mich heißt taktisch gut zu chippen. Oftmals sehe ich bei Spielern den Fehler, dass sie sich das Green nicht anständig anschauen. Es kann sehr ärgerlich sein solche Chips zu versauen und sich somit eine gute Runde zu versauen.

Welche Aspekte sind mir hierbei wichtig:

- Analyse des Greens
- Analyse der Lage des Balles
- In Abhängigkeit dieser 2 Aspekte sollte der zu verwendende Spin benutzt werden

10.1 Analyse des Greens

Das Green spielt beim chippen eine sehr große Rolle. Es gibt bspw. auf Gleiger Greens die dermaßen hängen das es notwendig ist sich Gedanken darüber zu machen wo wir unseren Chip ansetzen.

Merkt Euch hierbei, dass es nicht immer notwendig ist den Ball in Richtung Fahne zu spielen, dass er durch die Eigenbewegung des Greens oftmals selbstständig in Richtung Fahne rollt.

Des Weiteren solltet Ihr bspw. beachten ob die Fahne an einer Hanglage steht, denn dann ist es notwendig auch mal zurückzustecken und den Ball lieber mit ein wenig Backspin hinter die Fahne zu spielen siehe Gleiger Loch 15 bevor man riskiert das der Ball wieder zurückrollt.

Ich denke Ihr wisst was ich meine. Kontrolliert Euch selbst ob es sinnvoll ist eine Fahne direkt oder über Umwege anzuspielen. erinnert Euch an unseres Mindestziel ☺.

10.2 Analyse der Lage des Balles

Ebenfalls wichtig ist zu beachten wie unser Ball liegt. Liegen wir beispielsweise im Rough, ist es nicht zu empfehlen einen blanken Chip durchzuführen!

Nutzt hierbei ein Chip mit einem Punkt Backspin sofern dies möglich ist. Ich kann Euch nicht erklären warum dieser Chip besser ist aus dem Rough, aber er ist es wirklich. Der Ball besitzt einfach nicht soviel Varianz. Bei einem blanken Chip sind wir teilweise Varianzen ausgesetzt die unerklärlich sind.

Des Weiteren sind Bergauf und Beragablagen von entscheidender Bedeutung. Bergablagen sollten mit Backspin gespielt werden und Bergauflagen mit Topspin.

Ein nützlicher Tipp bspw. für Bergauflagen ist ein Punkt mini Topspin einzustellen und stupide nach Standardliste zu spielen (diese gilt für leichte Bergauflagen) . Bei mittleren Bergauflagen benutzt Ihr 2-2,5 Punkte Topspin und bei Steilen Bergauflagen Vollen Topspin. Natürlich ist das auch abhängig von Wind und Wetter und der Beschaffenheit des Greens aber es wird für Euch ein guter Anhaltspunkt sein.

Wo kann man solche Listen erstellen?

Geht zu Ceridwen auf das Feld! Hier könnt Ihr den Cursor irgendwo hinstellen und auf das Rädchen auf Eurer Maus klicken. Euer Char wird dorthin springen und von da aus einen Schlag durchführen wollen. Das macht ihr solange bis Ihr eine geeignete Lage habt!

Eine Liste für die Sandwege für 1 Punkt Backspin und eine für ohne Spin solltet Ihr schon immer zu Hand haben, es sei denn Ihr wisst sie eh schon auswendig.

Des Weiteren sind natürlich Schräglagen auszugleichen. Ich habe Euch hierzu schon erklärt das jeder Char ein Merkmal aufweist das bei grader Lage stets auf die Fahne ausgerichtet ist. Versucht stets an diesen Aspekt zu denken.

10.3 Windklicks beim Chippen

Bei diesem Thema sei erwähnt das man dies nie 100%ig pauschalisieren kann, denn es liegt einfach an der uns vorliegenden Entfernung die wir überwinden müssen.

Ich geb Euch mal hier einen Hinweis zu Windklicks unterhalb von 35 yards.

Ich werde hier ausschließlich die Sandwege behandeln da dies der meist genommene Schläger für diese Distanzen ist.

- Ich würde hier empfehlen 1 Klick für 1 ms Seitenwind zu machen. D.h. wir machen bei 4 ms Seitenwind zw. 4-6 Klicks. Warum 6 Klicks? Es sollte auf der Hand liegen, dass es manchmal sinnvoll ist nicht das Loch direkt anzugreifen, da wir wissen, dass bei solch einem Wind der Ball sehr stark Spinnen wind. Merkt Euch das man auch hierbei wieder das Greengefälle anschauen muss. Unterstützt das Break bspw. den Wind sind hier bis zu 10-14 Klicks notwendig. Scheut Euch nicht davor zu viele Klicks zu machen und denkt an das Minimalziel sowie an die Amateurseite die für alle Schläge gilt. Nochmals zu Erinnerung: Wir nähern uns von Oben an das Loch an und nicht von unten!

10.4 Spinverwendung unter den genannten Gegebenheiten

Es sollte für die Spineinstellung somit beachtet werden:

- Lage des Balles
- Greenbeschaffenheit
- Windkalkulation
- Taktischer Chip

Sofern Ihr diese Merkmale bei einem Chip berücksichtigt sollten Sie Euch keine Probleme mehr machen und Euer Mindestziel den nächsten Schlag zu lochen ist nicht mehr in Gefahr!

Kleines Beispiel für einen taktischen Chip:



Wir haben es hier mit einer extremen Schräglage zu tun. Wir sollten diese erst einmal ausgleichen! Ihr seht nun ist die Nase wieder in Richtung Fahne ausgerichtet. Was sollten wir nun beachten um unser Mindestziel nicht zu gefährden? Das Break besitzt schnelle Linien (schnelle Break), der Ball wird somit extrem von rechts nach links bouncen. Außerdem wird er unterstützt von unserer Schräglage die den Ball ebenfalls von rechts nach links fliegen lässt. Es ist also ratsam eine Maße an Klicks zu machen sodass der Ball nicht mehr in den Bunker läuft. Ich empfehle hier wirklich auf Nummer sicher zu gehen, dies würde bedeuten mindestens 12-14 Klicks zu machen. Das wir uns an die Amateurseite erinnern ☺ können wir sogar 2-3 weitere Klicks draufpacken um wirklich 100% sicher zu sein das der Ball auf dem Green zu erliegen kommt. Bitte merken das der Ball durch Lagen sowie Winde eine Eigenbewegung bekommt, das heißt er nimmt Breaks deutlich stärker an bzw. wird nachdem er das erste mal gesprungen ist stark in diese Richtung gehen. Scheut Euch niemals zuwenig Klicks zu machen und erinnert Euch an die Amateurseite!

2tes Beispiel: (Bilder siehe unten)

1. Balllage beachten (hier Bergab!)
2. Gefälle des Greensbeachten (ebenfalls Bergab! und es fällt von rechts nach links)
3. Wahl des geeigneten Spins

Es ist zwingend erforderlich sich diese Faktoren genauestens zu überlegen. Wir sollten hier mindestens 2 Punkte Backspin spielen sowie 1 Klicks nach rechts machen dadurch das das Green von links nach rechts hängt. Die Wahl der Prozente für den Chip sollte so gewählt werden das der Ball ca. 2-3 Yards wenn möglich vor der Fahne seinen Auftreffpunkt hat!

Shot Online Guide





Kapitel 11 Die Formel

Einführung

Nun kommen wir zu meinem Herzstück der Ausarbeitung. Wir haben viele verschiedene Prozentzahlen kennen gelernt die wir schließlich in übersichtlicherweise zusammentragen müssen.

Das Ziel wird sein, diese Zusammenfassung derart zu gestalten, dass sie sogar 30 Sekunden tauglich ist. Natürlich sollte Euch klar sein, das Ihr die Materie bis dato verinnerlicht habt und sie teilweise auswendig könnt. Ich selbst, kann das auch nicht alles auswendig mein Wissen beschränkt sich auf die wichtigsten Eckpunkte die ich für eine Berechnung eines möglichst guten Schläges brauche.

Die Eckpunkte sind:

- Wahrer Wind
- Faktoren Bestimmung
- Umrechnung des Windes in Prozent durch die Faktoren
- **ACHTUNG: Die Berechnung ist abhängig vom Schläger (dies wird Thema dieses Kapitels sein!)**
- Wettereinflüsse sollten bekannt sein (Wolken, Regen, Sonne, Gradzahlen)
- Der Stand sollte berücksichtigt werden und die ihm abhängigen Prozentzahlen
- Greenanalyse wird erforderlich sein und die damit verbundene Spineinstellung (natürlich auch abhängig vom Wind und dem Höhenunterschied)

- **ACHTUNG: Der Höhenunterschied wird ebenfalls Thema in diesem Kapitel sein + die Berechnung**
- Die Eigenschaften des Bounces
- Windklicks

Ihr seht es werden einige Faktoren sein die wir berücksichtigen müssen, aber es sei angemerkt das der Lerneffekt relativ schnell funktionieren wird soviel kann ich versichern!

11.1 Schrittweise

Ich werde Euch eine kleine Liste geben, mit der Ihr am besten und am schnellsten alle möglichen Punkte abarbeiten könnt:

- 1) Cursor 50 auf 0 ziehen und den Wahren Wind überprüfen.
- 2) Der resultierende Wind wird mit den jeweiligen Faktoren multipliziert um unsere Prozentzahl bestimmen zu können
 - 2.1) Höhenunterschied berechnen (zusätzlicher Aufschlag auf den zu berechnenden Wind)
- 3) Nun beachtet die Wetterlage (Regen, Wolken) und rechnet die resultierende Prozentzahl aus
- 4) Gradzahlen beachten und in die Rechnung miteinbeziehen
- 5) Anschließend wird der Stand in die Berechnung miteinbezogen
- 6) Ihr könnt nun Euren Auftreffpunkt bestimmen! Zu guter letzt müsst Ihr abschätzen können wie lange der Bounce ausfallen wird + die nötigen Klicks für den Wind, den Höhenunterschied machen

Dies wird im groben Eure Vorgehensweise sein, die Ihr bei jedem Schlag beachten müsst.

Die 2 nachfolgenden Unterpunkte 11.3 & 11.4 solltet Ihr beachten, denn sie sind entscheidend für die Längenberechnung!

11.2 Die Windberechnung in Abhängigkeit des gewählten Schlägers

Wie ich in Kapitel 3 beschrieben habe, versuchen wir nachdem wir den Wahren Wind überprüft haben die notwendigen Faktoren zu finden.

Ich werde versuchen Euch das anhand eines kleinen Beispiels zu verdeutlichen was für Eigenschaften die verschiedenen Schläger haben und warum nicht immer die Prozentzahl (Wahrer Wind mal Faktor = Prozentzahl) auf die zu überwindende Schlagdistanz berechnet wird.

Es liegt an den Eigenschaften des Schlägers die wir beachten müssen.

Driver: Der Driver zeichnet sich durch eine relativ flache Flugkurve aus

3 W & 5W & 3i : Für diese Schläger gilt dasselbe, sie besitzen extrem viel Fahrt und sind nicht so Windanfällig wie die übrigen Eisen.

Es gilt somit: Jede Prozentzahl die Ihr rausbekommt wird nur mit 3 multipliziert!

Beispiel:

2,5 RW (aus 18 Uhr): Daraus ergibt sich ein Faktor von 3. Somit müssen wir die 2,5 mal 3 nehmen um unsere Prozentzahl zu bestimmen. Diese ist bekanntlich 7,5 Prozent. Wir sehen uns bspw. einem Schlag von 450 y entgegen. Nun berechnen wir dies nicht auf die zu überwindende Schlagdistanz bei den Hölzer 1- 5 W und auch nicht beim 3i. Sondern wir berechnen die Prozentzahl mal 3. Das heißt $7,5 * 3 = 22,5$ Yards wird der Ball länger kommen.

Bei Eisen 4i-sw gilt dies nicht da sie Windanfälliger sind. Hier wird immer auf die zu berechnende Schlagdistanz berechnet. Wäre es bsp. 450 y die wir mit einem 4i zu überwinden haben gilt: $7,5 * 4,5 = 33,75$ Yards

Bitte merkt Euch das, es wird wichtig für ein exaktes Spiel sein!

Wie oben angekündigt bau ich da noch eine kleine Übersicht ein, die Ihr Euch falls nötig rauskopiert mit den anderen wichtigen Eckdaten.

Schläger	Schlagdistanz 450 Yards	Merkmal
Driver – 3i	Prozentzahl * 3	Fixiert auf 3
4i - SW	Prozentzahl * Schlagdistanz/100	Variabel in Abhängigkeit der Schlagdistanz

P.S.: Ihr bekommt für jeden Schlag eine endgültige Prozentzahl raus, diese ist ausschlaggebend. Somit rechnet Ihr erst das Endergebnis in Form einer Prozentzahl aus und beachtet schließlich mit was Ihr die Prozentzahl addieren müsst. Entweder mal 3 für Driver – 3i oder eben auf die Schlagdistanz!

Kleiner mathematischer Exkurs für das Verständnis:

Wenn wir 200 yards Schlagdistanz haben und sollen 7,5 % berechnen wie gehen wir vor: Teilt einfach die Schlagdistanz / 100 ... dies entspricht einem Prozent.
Da wir 7,5 % berechnen sollen nehmt Ihr also das Ergebnis von der Schlagdistanz/100 (in diesem Falle $200/100= 2$) mal der Prozentzahl die Ihr berechnen sollt.
 $7,5 * 2$ ergibt schließlich 15 Yards.

11.3 Der Einfluss von Höhenunterschieden in Bezug auf Wind berechnen können

Nun zum letzten Punkt den ich Euch noch näher bringen möchte.

Wind und Höhenunterschied haben eine gemeinsame Abhängigkeit.

Je größer der Höhenunterschied ist desto länger ist bekanntlich der Ball in der Luft.

D.h. desto mehr wird der Ball Wind ausgesetzt sein.

Wir werden hier ausschließlich den Rückenwind mit Höhenunterschied betrachten.

Ihr könnt Euch folgende Faustformel zur Berechnung des Höhenunterschiedes zu nutze machen.

Pro 20 Meter Höhenunterschied müsst Ihr 10 % auf die berechnete Länge die der Ball weiterkommt draufschlagen.

Ein Beispiel wäre nun Cad Loch 2 mit einem Höhenunterschied von ca. 60 Metern und einem Rückenwind von 3 ms. Aus den 3 ms Wind ergeben sich 9% mehr Länge. Die 9 % mehr Länge werden in diesem Fall mit der zu überwindenden Schlagdistanz berechnet, da wir ein 9i bzw. 8i benutzen werden. Die Schlagdistanz entspricht ca. 225 Yards.

9 % von 225 Yards betragen 20,25 Yards.

Nun zum Höhenunterschied. Pro 20 Meter werden 10 % berechnet. Wir haben es hier mit 60 Meter zu tun. Das würde heißen 30 % von 20,25 Yards sind ca. 6 Yards zusätzlich die der Ball durch den Höhenunterschied länger kommen wird.
Wenn Ihr dies zusätzlich berücksichtigt werdet Ihr sehr genau den Auftreffpunkt bestimmen können!

11.4 Berechnungen

Ich werde hier noch einmal das wichtigste aus den Kapiteln in Abhängigkeit der Schrittfolge niederschreiben.

Vorgehensweise:

1) Wahrer Wind: Ihr nehmt also diesen Cursor (Pfeil) und setzt ihn auf die 50%. Dann verschiebt Ihr den Cursor genau bis zu 0 %. Dies ist der wirklich vorherrschende Wind dem Ihr ausgesetzt seid.

2) Faktoren * Wind: Grafik. S.7 (3; 2,7 ; 2,1 ; 1,2 von 12-15Uhr) ; (1,4; 2,4; 3,2; 3 von 15-18Uhr) ...

3) Höhenunterschied: S. 35 Alle 20 Meter 1 % auf die berechnete Länge

4) Wetter (Regen, Wolken):

Wetterlage:	Standardeinfluss	Leichter Spin	Mittlerer Spin	Vollspin
Regen	13%	14%	15-16%	17%
Wolken	7%	7%	8%	8%

5) Gradzahlen:

21-23 Grad: Der ball kommt 1% kürzer auf die Schlagdistanz

24-26 Grad: Der Ball kommt genau ZK auf, es gibt keine Veränderung der Distanz

27-30 Grad: Der Ball kommt 1 % länger auf die zu berechnende Schlagdistanz

6) Bergauf bzw. Bergablagen:

steil = 12 % mehr Länge

mittel = 6 % mehr Länge

leicht = 3 % mehr Länge

→ Der genaue Auftreffpunkt kann bestimmt werden!!!

Merke:

Driver – einschließlich 9iron genau Anfang Zielkreis (gelber)

Bei den Wedges ist der Auftreffpunkt 3 Yards innerhalb des Zielkreises

Zusätzliche Informationen die benötigt werden:

- Bounceverhalten
- geeignete Spineinstellung in Abhängigkeit des Windes, des Höhenunterschiedes, des Greengefälles, des Wetters
- Windclicks und Korrekturclicks!

Und Die daraus resultierende Formel:

Wind * Faktor = Prozentzahl

(Prozentzahl * Schlagdistanz = Entfernung)

(notwendig bei Berechnung von Höhenunterschieden)

+/- Prozentzahlen aus der Wetterbeeinflussung

(Regen/Wolken/Gradzahlen/Spineinstellung bei Wolken und Regen)

+/- Prozentzahlen aus Hanglagen (leicht, mittel, steil)

Prozentzahl * Schlagdistanz (Entfernung (bei 4i-SW) bzw. fixiert auf 3 (bei Driver bis 3i)
= Yardzahl die es einzustellen gilt!

11.5 Beispielrechnungen Cadeiger Loch 2 mit schwierigen Bedingungen ☺

Zu guter letzt möchte ich Euch natürlich nicht ganz unvorbereitet drauf los spielen lassen ☺.
Ich werde nun noch ein ausführliches Beispiel beschreiben das Ihr Euch nochmals durchlesen solltet.

Beispiel erfolgt anhand von Cadeiger Loch 2. Wir werden das Beispiel möglichst schwer machen, damit Ihr mit allen Wässern gewaschen seid.
Folgende Bedingungen liegen uns vor:

geg.:

Punkt 1 (Wind): 3,6 ms Wind aus 15:45 Uhr (von rechts nach links)

Punkt 2 (Wetter): Regen

Punkt 3 (Höhe): Höhenunterschied ca. 60 Meter

Punkt 4 (Green): Fahnenposition rechts hinten (Green fällt von rechts nach links!)

Punkt 5 (Gradzahl): Gradzahl = 21 Grad

Punkt 6 (Lage): keine Bergauf oder Bergablage

Und los geht's:

Die Gegebenheiten scheinen sehr schwierig zu sein und man hofft zu Beginn das Ding erstmal irgendwie in Richtung Fahne zu bekommen ☺ . Nicht für uns!

Nun beginnen wir wie gehabt mit unserer Schrittfolge/Berechnungsschritte die Ich Euch gegeben habe.

Zu Punkt 1: Wir stellen den Cursor auf 50, rechte Maustaste halten und auf null ziehen.
Wir sehen der Wind dreht sich sofort bei 45 % auf dem Schlagpegel.
D.H. wir haben keinen 15:45 Wind sondern 16:30!

Zu Punkt 2: Da wir einen Wind aus 16: 30 haben gilt der Faktor 2,1

Berechnung der Prozentzahl die der Ball länger kommt!

- Wir haben ein 9i zur Hand also berechnen wir auf die zu überwindende Schlagdistanz!
- $3,6 \text{ (Wind)} * 2,1 \text{ (Faktor)} = 7,56 \%$
- $7,56 * 2,25 \text{ (225Yards bis zur Fahne)} = 17 \text{ Yards}$

Zu Punkt 3: Der Einfluss des Höhenunterschiedes:

60 Meter entsprechen ca. 30 %, das müssen wir auf die Länge berechnen die der Ball durch den Wind länger kommt (17 Yards davon 30 % sind ca. 5 Yards)

Zu Punkt 4: Wir haben Regen!

13 % bei einem Schlag mit reinem Frontspin bzw. Backspin. Mit Benutzung von Sidespin kann es zu 14-15 % kommen. Wir werden sicherlich nicht mit extrem viel Sidespin arbeiten da wir bei RW und eines gravierenden Höhenunterschiedes viel Backspin brauchen um den Bounce einzudämmen!

13-14% werden relevant sein.

Zu Punkt 5 : Gradzahl beträgt 21 , d.h. Ball kommt 1 % kürzer auf die Schlagdistanz, da 8i und kein Driver -3i !

Zu Punkt 6: keine Bergauf oder Bergablage! Keine Prozentbeeinflussung

→ Berechnung:

- Aus Punkt 2 & 3 erhalten wir 14 yards die der Ball länger kommt, d.h. $22/2,25 = 9,8\%$!
- Aus Punkt 4 & 5 erhalten wir das der Ball $13+1\% = 14 \%$ kürzer kommt!
- $9,8\% - 14\%$ ergibt grob 4% die der Ball KÜRZER kommen wird.

4% entspricht auf diese Distanz 9 Yards die es einzustellen gilt!

Merkt Euch der Ball kommt 9 Yards kürzer als ANFANG ZK. Versucht nun den Zielkreis so einzustellen das der gewünschte Auftreffpunkt erstens auf dem Green ist und 2tens einen Bounce mit einkalkuliert, denn der wird bei diesen Bedingungen sicherlich noch einmal 12-15 Yard ausfallen unabhängig davon wie viel Backspin Ihr benutzt.

Ich würde in diesem Falle also ca. Anfang ZK genau Fahne stellen, denn wir haben genügend Green sodass der Ball sicher auf dem Green sein first Bounce haben wird!

Nun noch zu den Windklicks:

Uns liegt ein Wind von 3,6 aus 16:30 zugrunde. Das entspricht ca. der Hälfte die davon Seitenwind ist. (Wäre er aus 15:45Uhr gekommen sind es ca. 75% die davon Seitenwind sind). Wir haben es also ca. mit 1,8ms Seitenwind zu tun. Wir gehen in unsere Standardliste und sehen das wir bei einem 9 i ca. 3 Klicks machen sollten.

Reicht dies aus? Die Frage ist schnell beantwortet! Nein, es reicht nicht, da wir einen beachtlichen Höhenunterschied vorliegen haben und der Ball dadurch länger in der Luft ist. Es ist ein zusätzlicher Klick notwendig!

4 Klicks sollten wir machen.

ABER:

Wer sich das Green genauer angeschaut hat, wird feststellen, dass es von rechts nach links fällt. Der Wind ist ebenfalls von rechts nach links. Diese beiden Faktoren werden wohl verursachen, dass unser Ball ebenfalls von rechts nach links springen wird. Abhilfe leisten wir durch einen geeigneten Spin der zw. 18- 21 Uhr liegen sollte!

Ich hoffe das Beispiel ist verständlich und Ihr habt das Prinzip verstanden.

Zu Höhenunterschieden ist zu sagen:

Ihr müsst nicht wirklich jeden Unterschied akribisch ausrechnen, es reicht wenn Ihr wisst wie viel Einfluss er ca. hat. Das erspart Euch eine Menge Zeit bei der Berechnung.

Ich könnt dann nämlich bei Nichtberücksichtigung die einzelnen Punkte direkt miteinander verrechnen ohne Einbussen zu haben.

Würde heißen:

7,56 % (Wind) + ca. 2-3% (Höhenunterschied) - 13% Regen - 1 % Gradzahl
ergibt ca. 3,44 – 4,44 %. Das ist eine Varianz von 2,25 Yard, denke das sollte dennoch zufrieden stellend sein.

Erspart Euch halt ne Menge Zeit, wenn Ihr die einzelnen Punkte direkt miteinander verrechnet!

Schlusswort:

*Vorab möchte ich Dir für Dein Vertrauen Danken und hoffe sehr, dass Du mit dieser Ausarbeitung Dein Golfspiel deutlich verbessern wirst / kannst.
Ich habe mir wirklich viel Mühe gegeben diese Ausarbeitung in einer sehr verständlichen Sprache niederzuschreiben sowie möglichst viele anschauliche Beispiele zu integrieren.
Es bleibt zu erwähnen, das es erforderlich ist viel zu üben falls Dir diese Ausarbeitung bzw. meine Berechnungen gefallen und Du sie in Dein Spiel mit aufnehmen willst.
Ich habe sehr viel Arbeit mit dem Finden der richtigen Faktoren verbracht und hoffe Du weißt diese Arbeit auch dementsprechend zu schätzen.
Daher Bitte ich Dich diese Ausarbeitung zu respektieren und sie auch ausschließlich für den Privatgebrauch zu verwenden, denn ich finde, dieses solltest Du mir als Respekt für die unzähligen Stunden entgegenbringen.
Ich wäre Dir jedenfalls sehr dankbar dafür!
Ich habe es mir jedoch nicht nehmen lassen ein Unikat für jede Person zu machen, in dem ich Wortlaute, Tabellen und Grafiken anders gestaltet habe.
Ich möchte damit versuchen, dass hier jeder diese Arbeit schätzt und sich daran hält was wir ausgemacht haben.
Mit einer der Hauptgründe war jedoch, dass Leute dafür Geld bezahlt haben um diese Ausarbeitung in den Händen halten zu können und es wäre einfach nicht gerechtfertigt gegenüber den anderen, dass sie weiter veröffentlicht wird.
Ich hoffe Du findest die Idee gut mit dem Unikat, da wir so als Gemeinschaft den Missetäter sehr schnell finden werden, falls Ausschnitte davon veröffentlicht bzw. weitergegeben werden.
P.S: Falls Du nur die Vollversion besitzt, Du jedoch gemerkt hast das es sinnvoll wäre weitere Rechnungen bzw. Zusatzkapitel zu besitzen kannst Du Dich gern bei mir melden.*

Mit freundlichen Grüßen

Quinger, Florian (Ingame: Quingo von der Gilde: Flying_Arts)