



► REGELWERK

1. Spielmodus.

Golf ist ein "ewiges" Spiel. Es ist kein Spiel, das man "gewinnen" kann. Zu jedem Zugabgabetermin kann jeder Spieler an einem aktuellen Turnier teilnehmen. In jeder Auswertung wird eine Rangliste veröffentlicht, die die Leistungen aller Spieler in der letzten Zeit wiedergibt. Jeder Spieler kann sich kurz- oder langfristige Ziele setzen, wie etwa den Gewinn eines Turniers oder einen Platz unter den ersten drei der Rangliste. Jeder Spieler kann ohne Nachteile für sich selbst jederzeit in das laufende Spiel einsteigen. Er wird allerdings einige Turniere benötigen, um sich in der Rangliste nach oben zu arbeiten. Jeder Spieler kann ohne Auswirkungen auf den Spielverlauf jederzeit aus dem Spiel aussteigen oder an einzelnen Turnieren nicht teilnehmen. Er erhält dann jedoch für ein solches Turnier keine Punkte in der Rangliste, und dieses Turnierergebnis wird 10 Runden lang (mit sinkendem Einfluss) seine Position in der Rangliste beeinflussen.

2. Der Ablauf des Spiels.

Mit dem Spielstart gibt der Spielleiter die Ausschreibung des ersten Turniers bekannt. Zum ersten und jedem folgenden Zugabgabetermin geben die Spieler ihre Anmeldungen zum jeweils nächsten Turnier bekannt. In der ersten und in jeder folgenden Auswertung gibt der Spielleiter die Ergebnisse des zuletzt gespielten Turniers, die aktuelle Rangliste und die Ausschreibung des nächsten Turniers bekannt.

3. Die Ausschreibung des Turniers.

Jedes Turnier besteht aus sechs Bahnen. Jede Bahn besteht aus einem Basiswert und einer Zufallskomponente. Die Basiswerte jeder Bahn sind größer als 149 und kleiner als 351. Die Zufallskomponente wird in Form einer Würfeldarstellung (xWy) angegeben. Dabei bedeutet xWy die Summe aus x Würfeln mit einem y -seitigen Würfel, bei dem die Zahlen von 1 bis y gleichwahrscheinlich sind. Die Zufallskomponenten sind der aktuellen Turniervorstellung zu entnehmen. In der Ausschreibung eines Turniers gibt der Spielleiter die 6 Basiswerte der Bahnen für das nächste Turnier und die Würfeldarstellung der zugehörigen Zufallskomponenten bekannt.

4. Die Anmeldung zum Turnier.

Jeder Spieler besitzt vier Schläger. Sinnvollerweise sollten dies verschiedene Schläger sein. Jeder Schläger wird durch eine positive ganze Zahl dargestellt. Diese Zahl zeigt an, über welche Entfernung der Spieler mit diesem Schläger spielen kann. Kein Schläger darf den Wert 350 überschreiten. Schläger können im Verlauf des Spieles (mit Einschränkungen) ausgetauscht werden. Jeder Spieler legt mit seiner Anmeldung zu einem Turnier fest, mit welchen Schlägern er dieses Turnier bestreiten will. Er kann hierbei seinen bisherigen Schlägersatz ändern. Zum Zeitpunkt der Anmeldung sind dem Spieler die genauen Längen der Bahnen des Turniers, zu welchem er sich anmeldet, nicht bekannt.

5. Der Start eines Turniers.

Vor dem Start eines Turniers werden die Zufallskomponenten jeder Bahn eines Turniers vom Spielleiter ausgewürfelt und zu den jeweiligen Basiswerten addiert. Die so entstehenden Summen ergeben die Längen der Bahnen des Turniers.

6. Die Auswertung des Turniers.

Jeder Spieler, der sich zu einem Turnier angemeldet hat, nimmt an dem laufenden Turnier teil. Ziel der Teilnehmer eines Turniers ist es, die genauen Längen der Bahnen mit den ihnen zur Verfügung stehenden Schlägern in möglichst wenig "Schlägen" zu "spielen". Ein Spieler spielt eine Bahn dadurch, dass er durch Addition und/oder Subtraktion seiner Schläger genau die Länge der zu spielenden Bahn erreicht. Die Anzahl der dabei benötigten Schlägerwerte ist die Anzahl der Schläge, die der Spieler auf der gespielten Bahn benötigt. Es kann vorkommen, dass ein Spieler mit seinen Schlägern eine Bahn überhaupt nicht spielen kann. (Nämlich dann, wenn alle Schlägerwerte einen größten gemeinsamen Teiler besitzen, der nicht Teiler der Bahnlänge ist - mit solchen Schlägern kann an nur Vielfache dieses Teilers spielen.) In diesem Fall setzt der Spielleiter sein Ergebnis auf dieser Bahn auf 99 Schläge. Die Summe der benötigten Schläge auf allen sechs Bahnen ergibt das Gesamtergebnis des Spielers in dem aktuellen Turnier. Der Spielleiter berechnet aus den Bahnlängen und den Schlägern der Spieler die Gesamtergebnisse für alle Spieler, wobei beim Einlochen jeweils der günstigste Fall für jeden Spieler gewählt wird. Sieger des Turniers wird der Spieler mit dem niedrigsten Gesamtergebnis. Die weiteren Platzierungen bei einem Turnier werden in der Rangfolge der erreichten Gesamtergebnisse ermittelt wobei Spieler mit dem niedrigsten Gesamtergebnis besser platziert. Erreichen zwei oder mehr Spieler dasselbe Gesamtergebnis, dann teilen sie sich ihre Platzierung.

7. Die Veröffentlichung der Ergebnisse.

In jeder Auswertung wird für jeden Spieler die Zahl der Schläge, die er für jede der 6 Bahnen benötigt, sowie sein Gesamtergebnis veröffentlicht. Die Werte der Schläger, die die Spieler besitzen, werden veröffentlicht, ebenso die Anzahl der vorgenommenen oder gesparten Schlägerwechsel. In jeder Auswertung wird die Rangliste aller an der Partie teilnehmenden Spieler veröffentlicht. Sie erhält die jeweils letzten 10 Ergebnisse sowie die daraus berechneten Gesamtpunktzahlen aller Spieler.

8. Das Wechseln von Schlägern.

Mit seiner Anmeldung zu einem neuen Turnier kann jeder Spieler (normalerweise) einen seiner vier Schläger gegen einen neuen Schläger seiner Wahl wechseln. Dazu muss der Spieler den Wert des alten und des neuen Schlägers angeben. Der Spieler kann jedoch auch auf die Möglichkeit des Wechselns bewusst verzichten, wenn er dies in seinem Zug angibt, und sich die Wechselmöglichkeit für später aufsparen. Besitzt ein Spieler gesparte Wechselmöglichkeiten, dann kann er in einem beliebigen Turnier solche Möglichkeiten einsetzen, um mehrere Schlägerwechsel auf einmal vorzunehmen. Ein Spieler kann maximal vier Wechselmöglichkeiten aufsparen. Will er dann erneut keinen Schlägerwechsel vornehmen, dann verfällt die fünfte Wechselmöglichkeit ersatzlos. Fehlerhafte Zugabgabe:

- ▶ Erfolgt die Angabe eines oder mehrerer Wechsel nicht eindeutig,
- ▶ gibt der Spieler einen Schläger an, den er nicht besitzt,
- ▶ will ein Spieler mehr Schläger wechseln, als er aufgrund seiner aufgesparten Möglichkeiten darf, dann wird kein Schläger ausgewechselt. Dies zählt ebenfalls als Sparen wie die explizite Angabe eines Spielers.

9. Die Rangliste.

Zur Berechnung der Ranglistenpunkte eines jeden Spielers werden dessen Platzierungen in den letzten 10 Turnieren herangezogen. **Hat** ein Spieler an einem Turnier nicht teilgenommen, dann erhält er für dieses Turnier 0 Ranglistenpunkte. **Für** jede Platzierung in einem Turnier erhält jeder Spieler Ranglistenpunkte. **Hat** der Spieler in einem solchen Turnier einen Platz p belegt, den er mit keinem Mitspieler geteilt hat, denn erhält er für diesen Platz $10000/(2,5+p)$ Ranglistenpunkte. **Haben** sich mehrere Spieler gemeinsam platziert, dann werden die Ranglistenpunkte für alle Plätze, die diese Spieler im betreffenden Turnier belegt haben, unter diese Spielern gleichmäßig aufgeteilt. Beispiel: ►Drei Spieler haben ein Turnier mit dem viertbesten Gesamtergebnis beendet. Für die Rangliste werden die Punkte 4. (1538), 5. (1333) und 6. (1176) unter diesen Spielern gleichmäßig aufgeteilt, so dass jeder Spieler 1349 Ranglistenpunkte für dieses Turnier erhält.

Die letzten 10 Turniere werden zur Berechnung der aktuellen Ranglistenpunkte eines jeden Spielers verschieden stark gewichtet, wobei das zuletzt gespielte Turnier mit dem höchsten Gewicht in die Wertung eingeht. Die Gewichte für die 10 Turniere sind:

10 , 28 , 44 , 58 , 70 , 80 , 88 , 94 , 98 , 100

10. Zugabgeformat für die Spielanweisung.

Der Zug eines Spielers für die Anmeldung zu einem Turnier sollte etwa folgendes Aussehen haben:

Name	Spiel Blättchen
2 Wechsel	197 -> 112; 13 -> 79
Neuer Schlägersatz	112 - 79 - 5 – 2

11. NMR-Regeln.

Hat sich ein Spieler nicht zu einem Turnier angemeldet, aber am vorherigen Turnier noch durch eine eigene Zugabgabe teilgenommen, dann nimmt er an diesem Turnier automatisch mit seinem aktuellen Schlägersatz teil, spart jedoch keine Wechselmöglichkeit. **Hat** sich ein Spieler mindestens zum zweiten Mal in Folge nicht zu einem laufenden Turnier angemeldet, dann nimmt er an diesem Turnier nicht teil und erhält dafür 0 Ranglistenpunkte. **Das** Turnier zählt jedoch zu den letzten 10 Turnieren, die für die Position des Spielers in der Rangliste herangezogen werden. **Der** Spieler wechselt in diesem Fall keinen Schläger; dies zählt jedoch nicht als Sparen einer Wechselmöglichkeit.

12. Sonstiges.

Die Original-Regeln zu GOLF stammen von Richard Rotter. **Die** vorliegende (überarbeitete) Regelfassung stammt von Michael Schröpl. **Gegenüber** dem Original wurden folgende Änderungen bzw. Erweiterungen vorgenommen:

- die Struktur der Rangliste wurde hinzugefügt,
- die Möglichkeit des "Rückwärts-Spielens" beim Einlochen wurde hinzugefügt (im Original dürfen Schläger beim Spielen nur addiert, nicht subtrahiert werden),
- die NMR-Regeln wurden hinzugefügt.

Gegenüber der ersten Auflage wurde folgende Änderung vorgenommen:

- die Möglichkeit des Sparens von Wechselmöglichkeiten wurde hinzugefügt.

© 1989, 1997 by Michael Schröpl, vorgenommene Änderungen für das SpielBlättchen von A. Wolter.