



BAYERISCHER GOLFVERBAND E.V.



Rundenanalyse



Einführung

Ksp = Kurzes Spiel = alle Schläge von 100 Meter und weniger,
von außerhalb des Grüns (unabhängig von der Schlagart)
Pitch, Chip, Bunker, Texas Wedge

Put = Alle Putts (nur auf dem Grün, **kein** Texas Wedge)

KST = Kurzes Spiel total = **Summe** von Ksp + Put

Fw = Zahl der getroffenen Fairways

Gr = Zahl der getroffenen Grüns



Einführung

- **Out / In** = Score erste neun Loch / zweite neun Loch
- **Tot** = Score 18 Loch
- **CR / Par** = Platzdaten



Auswertung

Der Bereich KST wird (automatisch) in ein Prozentverhältnis zum Par des gespielten Platzes gesetzt.

Das definierte Trainingsziel in der Spifö ist es, KST 50 % zu erreichen.

D.h. auf einem Par 72 sollen nicht mehr als 36 Schläge für den KST Bereich gebraucht werden!



SCOP = Score optimal

Wie ermittle ich meinen Scop?

Grundlage ist die Überlegung, wie ein Spieler seine Chancen verwerten muss!

Hier ziehen wir wieder die Statistik zu Rate

Beispiel: Am Par 4 liegt der Ball nach dem Abschlag 90 Meter zur Fahne.

Statistisch gesehen muss der Ball aus dieser Entfernung mit durchschnittlich 2,5 Schlägen eingelocht werden! D.h. bei zwei Spielsituationen wie dieser spielt der Spieler einmal Birdie und einmal Par!



Auswertung Scop

Bei Scop wird der Bereich KST ins Prozentverhältnis zum ermittelten Scop gesetzt.

Um Scop zu spielen muss KST ca. 50% von Scop sein.

(D.h. bei Scop 64 dürfen im KST nur 32 Schläge benötigt werden)



Das haben alle Weltklasserunden gemeinsam!



Scop Kategorien in Bezug zur Schlägerwahl beim Grünschlag

- Kurze Eisen (Wedges, 9 u.8) Quote 2,5
- Mittlere Eisen (5,6,7) Quote 2,75
- Lange Eisen, Rescue, FW Wood Quote 3,0



**Mit diesen Werten wird der zu spielende Platz vorbereitet -
LOCH für LOCH !!!**



Beispiel Scop

Loch/Par/ Länge	Länge des erwarteten Grünschlags	Scop	Summe Addition der Scop Werte
1, Par 4, 365 m	Eisen 6	3,75	
2, Par 5, 512 m	PW	4,5	
3, Par 4, 324 m	SW	3,5	
4, Par 3, 179 m	Rescue	3,0	
5, Par 5, 447 m	Holz 5	4,0	
6, Par4, 383 m	Eisen 3	4,0	
Usw	Usw	Usw	