



Golf Lexikon

S - vom Sand Wedge bis zum Sweet Spot

Sand Save

Wenn ein Spieler aus einem Grünbunker mit zwei Schlägen einlocht (und im Allgemeinen damit ein Par spielt). Ist ein Up and Down aus einem Bunker.

Sand Wedge

Das Sandwedge ist derjenige Schläger, der vor allem benutzt wird, um den Ball aus einem Sandbunker zu schlagen. Dafür ist er deshalb besonders geeignet weil dieser Schläger eine abgerundete Unterkante (Bounce) hat, die das zu tiefe Eindringen in den Sand verhindert.

Sandy Birdie

Ein Birdie dem ein Bunkerschlag vorhergegangen ist

Schaft

Der Teil des Golfschlägers zwischen Griff und Schlägerkopf.

Schlägerblatt

Die Schlagfläche am Schlägerkopf der Eisen.

Schlägerfitting

Das Schlägerfitting (Clubfitting) ist das individuelle Anpassen der Golfschläger an den Spieler unter Berücksichtigung seiner spezifischen Körper- und Schwungmerkmale. Beim statischen Clubfitting wird der Spieler vermessen und anhand von Tabellen der Schläger angepasst. Beim dynamischen Clubfitting werden zusätzlich noch die Schlägerkopf-geschwindigkeit, die Schwungenebene und andere Faktoren bestimmt und Anpassungen über Flex, Loft und Lie gemacht.

Score

Der Score ist die Schlaganzahl eines Golfers, die er pro Loch bzw. im Zählwettspiel pro Runde (üblicherweise 18 Loch) benötigt. Nach jedem Loch wird der Score in die so genannte Scorekarte eingetragen.

Scorekarte

Die Zählkarte, auf dem die Ergebnisse der einzelnen Löcher notiert werden. Bei Wettspielen wird die Scorekarte von einem Mitspieler (Zähler) geführt und am Ende vom Spieler und vom Zähler unterschrieben.

Schnupperkurs

Ein Unterricht, bei dem Anfängern zunächst einmal die Gelegenheit gegeben wird, bei einem Pro die ersten Golfschläge zu üben, ohne einem Club beitreten zu müssen.

Schwung

(englisch swing) Damit ist der gesamte Bewegungsablauf beim Schlagen eines Balles gemeint. Entscheidend ist, daß die Schlagfläche des Schlägerkopfes 'square' an den Ball gebracht wird und im Moment des Ballkontaktes ihre größte Geschwindigkeit erreicht.

Scrambling

Die Scrambling Statistik (in %) gibt den Anteil der geretteten Pars (oder besser) an, nachdem ein Spieler das Grün nicht "in Regulation" getroffen hat. Dazu zählen Sand Saves genauso wie Up and Downs aus dem Rough oder vom Fairway. Die % beziehen sich auf die geretteten Pars bezogen auf die Anzahl der Löcher bei denen das Green nicht in Regulation gespielt wird.

Scramble

Ein Spielformat, bei dem alle Spieler abschlagen, danach der beste Ball ausgewählt wird, dann wieder alle Spieler von der Lage des ausgewählten Balles weiterspielen u.s.w. Dieses Format wird hauptsächlich für Charity Turniere verwendet.

Eine häufig verwendete Form ist der Texas Scramble. Das ist ein Scramble, bei dem der Ball eines jeden der vier Spieler bei mindestens vier Teeshots ausgewählt werden muss. Damit wird im Unterschied zum normalen Scramble Format verhindert, dass beispielsweise immer der Ball eines Longhitter ausgewählt wird.

Scratch

Ein "Scratch-Spieler" hat Handicap Null und sollte theoretisch alle Plätze in "even Par" spielen. Alle Pros gelten als Scratch Spieler oder besser.

Semi-Rough

Halbhohes Rough, wo das Gras nicht so kurz geschnitten ist wie auf dem Fairway.

Setup

Siehe Ansprechposition.

Shank

Ein Fehlschlag, bei dem der Ball mit der Stelle zwischen Ferse und Schlägerhals des Schlägerblattes getroffen wird und dadurch nach rechts fliegt (beim Rechtshänder). Auch Socket.

Shootout

Beliebtes Vorprogramm bei Profiturnieren. Sehr spannend für die Zuschauer. Begonnen wird mit 19 Spielern, bei jedem Loch scheidet ein Spieler aus. Nachteil: das Format dauert besonders an den ersten Löchern sehr lange.

Single-Handicapper

Spieler mit einem einstelligen Handicap (kleiner -10).

Slice

Schriftgröße auf dieser Seite ändern:



Spielberichte inkl. Fotos von rund 200 Golfplätzen



Fairway2Hotel Online Gutschein App

Warum volles Greenfee zahlen wenn's auch um die Hälfte geht?

» [weiter ...](#)

Spielberichte

Fotos, Spielberichte und Kommentare von rund 200 Golfplätzen im In- und Ausland

» [weiter ...](#)



Privatsphäre
Einstellungen



Ein Schlag, bei dem die Flugbahn des Balles bogenförmig nach rechts verläuft (bei Rechtshändern).

Slope-Wert

Der Slope (Slope-Rating-Wert) ist das Maß des relativen Schwierigkeitsgrades eines Platzes für Bogey-Golfer in Relation zu Scratch-Spieler. Der Slope-Wert wird gerundet und in ganzen Zahlen angegeben und kann zwischen 55 und 155 liegen. Der Standard-Slope Wert ist 113. Je höher die Zahl, desto schwieriger ist der Platz. Ermittelt wird der Slope Wert mit Hilfe der Hindernis- und Erschwernisfaktoren eines Platzes. Dabei werden beispielsweise die Grüns, die Annäherungsschläge, die Fairways, Hindernisse, Bäume, das Rough u.s.w. danach bewertet, wie schwer sie sind bzw. wie wahrscheinlich Hindernisse ins Spiel kommen.

[Course-Rating](#) und Slope (CR bzw. SL) gemeinsam beschreiben die Schwierigkeit eines Golfplatzes. Herangezogen werden neben der Länge weitere Erschwernisfaktoren: z.B. Topographie, Bodenbeschaffenheit, Fairwaybreite, Grüngröße, Bunker, Wasser, Anzahl der Bäume usw.

Die Formel zur Errechnung der Spielvorgabe lautet:

$$\text{SPIELVORGABE} = \text{STAMMVORGABE} \times (\text{SLOPE-WERT} / 113) - \text{CR-WERT} + \text{PAR}$$

Dies heißt also, wenn ein Golfspieler mit Stammvorgabe -18,0 auf einem Golfplatz mit einem Par von 72, einem Slope von beispielsweise 125 und einem CR-Wert von 73,4 spielt, so tritt er an mit einer Spielvorgabe von $-18 \times (125 / 113) - 73,4 + 72 = -21,3$ (gerundet auf -21). Dieser Platz wäre also überdurchschnittlich schwer.

Socket

Ein Fehlschlag, bei dem der Ball mit der Stelle zwischen Ferse und Schlägerhals des Schlägerblattes getroffen wird und dadurch nach rechts fliegt (beim Rechtshänder). Auch Shank.

Sohle

Die Fläche, mit der das Eisen auf dem Boden aufliegt.

Spikes

Als Spikes werden die Metallstifte bezeichnet, die aus der Schuhsohle ragen und in erster Linie dazu gedacht sind, einen guten Stand (z.B. bei nassem Gras) zu verschaffen. Auf dem Grün sorgen die Spikes nicht nur für eine Lüftung des empfindlichen Rasens, sondern hinterlassen auch winzige Spuren, die den Lauf des Balles beeinflussen können

Spin

Die dem Ball beim Schlag mitgegebene Drehung um seine Achse. Jeder Ball erhält beim Schlag einen Rückwärtsdrill (engl. Backspin). Wenn die Schlagfläche nicht "square" an den Ball gebracht wird, gibt es außerdem einen seitlichen Spin. Der Ball wird dann bei seiner Flugbahn eine seitliche Kurve einschlagen.

Spielvorgabe

Die Spielvorgabe ist die Handicapvorgabe bei einem Spiel auf einem Golfplatz, die sich aus dem CR-Wert des Platzes, dem Slope-Wert des Platzes und der Stammvorgabe des Spielers ergibt. In allen Golfclubs gibt es seit 1.1.2002 Tabellen, die je nach Abschlag (rot, gelb,...) und Stammvorgabe des Spielers die Spielvorgabe von allen Abschlägen enthalten.

Square

Die beim Einnehmen der Ansprechposition zwischen den Schuhspitzen gedachte Linie verläuft parallel zur angestrebten Fluglinie des Balles. Man spricht auch von "square", wenn die Schlagfläche eines Schlägers in einem Winkel von neunzig Grad zur angenommenen Ziellinie steht.

SSS

Abkürzung für "Standard Scratch Score". Dieser bezeichnete das Ergebnis, das ein Spieler mit Vorgabe 0 auf einem Platz erzielen soll. Der Platzstandard ergibt sich vor allem aus der Platzlänge, wird vom zuständigen Verband festgesetzt und war die entscheidende Messgröße für die Ergebnisse der Spieler.

Durch Einführung des neuen Course Rating Systems wurde der SSS durch den CR (Course Rating) Wert ersetzt, der die Schlagzahl eines Scratch-Spielers (Hcp 0) bei normalen Bedingungen darstellen soll. Der CR Wert setzt sich zu 90% aus der spielrelevanten Länge der Bahn zusammen und zu 10% aus den Hindernis- und Erschwernisfaktoren. Der CR Wert hat eine Nachkommastelle und ist ein Wert rund um 72 (z.B. 71,6)

Stableford

Ziel bei einem Stableford Format ist es, möglichst viele Punkte zu bekommen. Die Anzahl der erreichten Stablefordpunkte hängt von der Anzahl der Schläge pro Loch in Relation zu dessen Par-Anzahl ab. Zusätzlich wird bei Amateurtournieren noch das Handicap des Spielers (Vorgabe) mitbewertet.

Für einen Handicap 0 Spieler gilt: 3 Stablefordpunkte bei eine Birdie, 2 Punkte bei einem Par, 1 Punkt bei einem Bogey und keinen Punkt bei einem Double Bogey oder schlechter. Für einen Handicap 18 Spieler verschiebt sich das ganze Punkteschema um genau einen Punkt: also 4 Stablefordpunkte bei einem Birdie, 3 Punkte bei Par,...Für einen Handicap 36 Spieler verschiebt sich das Schema um einen weiteren Punkt: also 5 Stablefordpunkte bei einem Birdie, 4 Punkte bei einem Par, u.s.w. Für Vorgaben, die zwischen 0, 18, 36 liegen, ist die Reihung der Schwierigkeitsgrade der Löcher (Index) entscheidend. Durch dieses System bedeuten 36 Stableford Punkte immer das Erreichen des eigenen Handicaps, weniger Punkte heißt, dass man schlechter als sein Handicap gespielt hat und mehr Punkte heißt, dass man besser als sein Handicap gespielt hat.

Diese von einem britischen Arzt erfundene Spielart ist für den Anfänger deswegen geeignet, weil man durch ein extrem schlecht gespieltes Loch nicht gleich die ganze Runde verhaut hat (wie es ja beim normalen Zählwettspiel der Fall ist), weil man nicht weniger als 0 Punkte bekommen kann.

Das International - ein Turnier der US PGA Tour - ist eines der wenigen Profiturniere, das im Stableford Format gespielt wird. Allerdings in dem Fall mit einem modifizierten Stableford Format, das für Birdies und Eagles überproportional viel Punkte vergibt, damit die Spieler zum aggressiven Spiel bewegt werden und somit für die Zuschauer das Turnier attraktiver wird.

Stammvorgabe (SV)

Die offizielle Stammvorgabe des Spielers. Wird in 1/10-tel Schritten genau angegeben und entscheidet mit welcher Spielvorgabe bzw. Turniervorgabe (TV) jeder Golfer auf einem Golfplatz antritt.

Standardslope

Der Slope-Rating-Wert für einen Platz mit Standard-Schwierigkeitsgrad ist 113. Ein Platz erhält diesen Slope-Rating-Wert, wenn der Unterschied zwischen dem Bogey-Rating-Wert und dem Course-Rating-Wert 21 Schläge für Herren oder 26.65 Schläge für Damen beträgt (21 multipliziert mit 5,381, einem Festwert, ergibt 113)

Startzeit

Festgesetzter Zeitpunkt, zu dem abgeschlagen wird.

Stimpmeter

Gerät zum bestimmen der Grüngeschwindigkeit. Im Prinzip nicht anderes als ein Metallgestell in der Form eines rechtwinkligen Dreiecks mit genau definierter Höhe und Länge, wobei das Schrägstück die Rollbahn des Balles darstellt, der Neigungswinkel beträgt 20 Grad. Das Gerät wird auf das Grün gestellt und ein Golfball entlang des schrägen Rohrs runtergerollt. Die Länge

der zurückgelegten Strecke des Balls auf dem Grün (in Feet) ist der Stimpmeter-Wert. Je höher die Geschwindigkeit, desto größer ist die zurückgelegte Strecke und desto besser ist das Grün. Standardplätze haben üblicherweise eine Grüngeschwindigkeit von 4 bis 8 Fuß, bei US-Open Plätzen werden Werte zwischen 6 und 10 Fuß empfohlen. Augusta National, der Platz an dem jährlich das Masters stattfindet, ist ein Vorzeigebispiel für einen Platz mit höchster Grüngeschwindigkeit von rund 13 Fuß. Benannt wurde das Stimpmeter nach Edward S. Stimpson, 1935 Massachusetts Amateur Champion, der der Frage nachging, wie man genau, objektiv und statistisch vergleichbar die Geschwindigkeit eines Grüns messen kann. Stimpson war Zuschauer der US Open 1935 in Oakmont. Nach dem Sieg von Gene Sarazan wollte Stimpson beweisen dass die Grüns unverhältnismäßig schnell waren und kam so auf die Idee des Stimpmeters.

Sudden Death

Bei Gleichstand in einem Wettspiel werden zusätzliche Löcher gespielt (Playoff). Wer (bei zwei Spielern) als erster das bessere Score auf einem Loch gegenüber seinem Mitbewerber erzielt, hat gewonnen. Sind mehrere Spieler beteiligt, scheidet jeweils der schlechteste aus - solange bis der Sieger übrig bleibt.

Das "Sudden Death" Playoff Format ist für Zuseher besonders interessant, wenngleich es möglicherweise nicht so fair ist wie das "aggregate" Playoff, bei dem das Playoff über eine vorher definierte Anzahl von Löchern gespielt wird und am Ende Derjenige gewinnt, der für diese Anzahl von Löchern weniger Schläge gebraucht hat.

Surlyn

Kunststoff, der häufig für die Herstellung von Ballschalen verwendet wird, weil er strapazierfähiger als Naturkautschuk ist.

Sweet Spot

Der ideale Auftreffpunkt am Schlägerblatt, der die größte Schlagkraft (best möglicher Energietransfer) auf den Ball überträgt.

Swilcan Bridge



Steinbrücke über den Swilcan Burn am 18. Loch des Old Course in St. Andrews in Schottland. Beliebtes Fotomotiv.

Das Bild zeigt die Swilcan Bridge mit dem Clubhouse des Old Course im Hintergrund links.

Artikel kommentieren

