

Da es beim putten immer wieder mal Probleme gibt dachte ich mir, ich schreib mal einen einfachen Guide dazu. Putten ist im Prinzip simple Prozentrechnung. Alles was man können muss ist gut schätzen.

Links abgebildet sieht man das Typische Muster das beim putten über das Green gelegt wird. Es gibt insgesamt 3 verschiedene Putter:

- 0-10y
- 0-30y
- 0-40y

Bei dem Putter 0-10y steht ein Quadrat für 1x1 Yard. Bei den beiden anderen ist jedes Quadrat 2x2 Yard groß. Der Punkt zeigt an, in welche Richtung das Gelände abschüssig ist.

rechts abfallend



links abfallend



Bergab

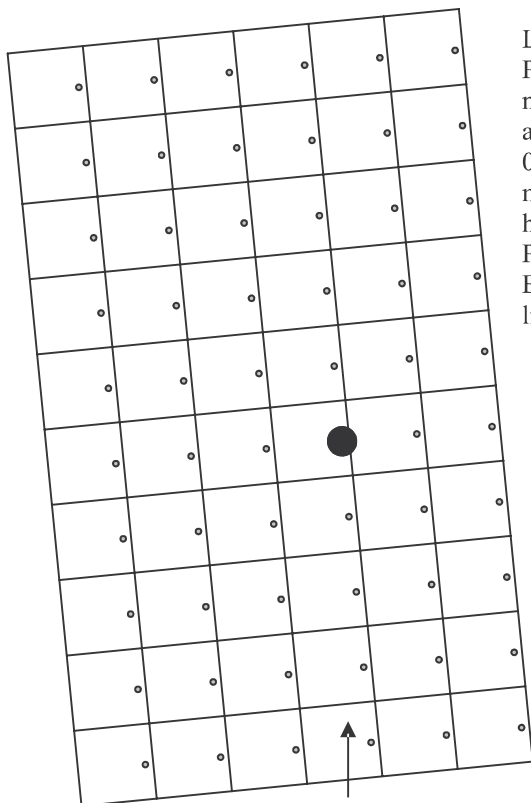


Bergauf

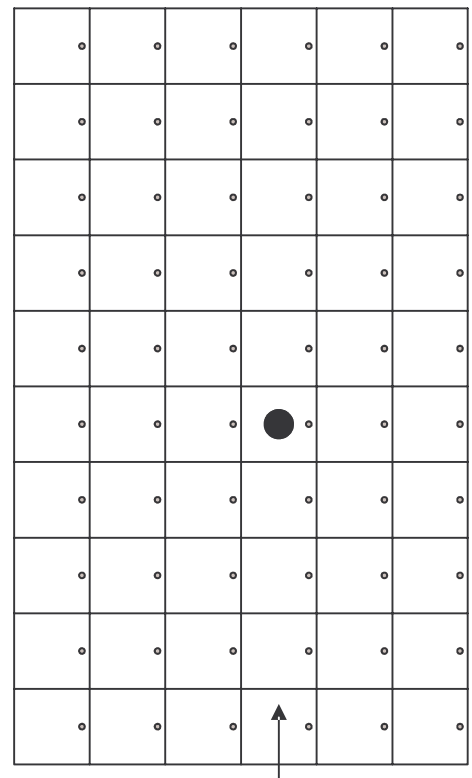


### Putten bei rechts oder links geneigtem Grün ohne Steigung oder Gefälle

Auf der Graphik links wird angenommen, dass das Gelände nach rechts abfällt. Das Loch ist 4.5 Yards entfernt. Bei dieser Konstellation ist es denkbar einfach zu putten. Bei dem Putter 0-10y liegt die 100% Schwelle etwa bei 5y. Das bedeutet, man muss bei einer geraden Linie von Punkten (also gleichmäßigem Gefälle) den 4.5y Punkt lediglich auf das Loch ausrichten um den Ball zu versenken.



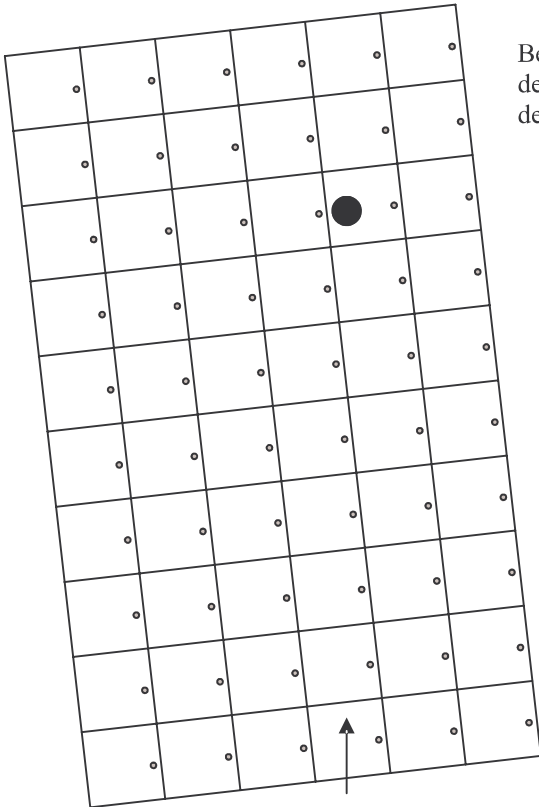
Links sieht man nun die Korrekte Position für den Putt. Da das Gelände nicht abschüssig ist wären 4.5y Power ausreichend, man sollte aber prinzipiell 0.5y drauflegen, da nach oben wesentlich mehr Spielraum ist bevor er übers loch hüpf, aber auch nicht zu viel, da mehr Power auf den putt die Laufkurve des Balls gerade zieht und er etwas weiter links herauskommt.



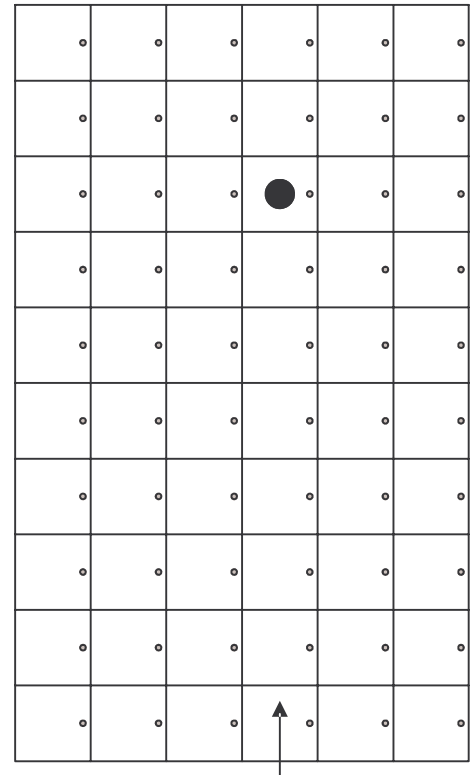
Was wenn das Loch nun 7.5y entfernt liegt?

Hier kommt nun die Prozentrechnung ins Spiel. Wenn die Kurve etwa bei 5y genau auf der Linie kreuzt wenn ich das Loch darauf ausrichte, muss ich um den Schnittpunkt auf 7.5y zu verschieben entsprechend weiter links vorhalten. Wie weit kann man sich recht einfach ausrechnen. Bei 10y wäre es genau das doppelte der Linie, bei 7.5 wäre es das anderthalbfache.

Die Vorgehensweise wäre also, das Loch zuerst auf die Gedachte Linie auszurichten die der Ball bei 5 Yard nehmen würde, und dann den Vorhaltepunkt weitere 50% nach links zu verschieben.



Bei 10y Entfernung zum Loch müsste der Vorhaltepunkt in unserem Fall also in der Mitte des Nachbarquadrates sein.



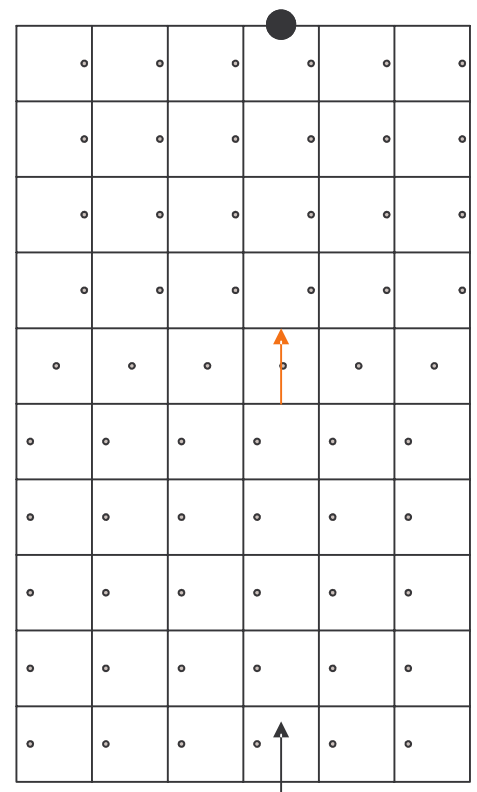
Wem nun diese simple Rechnung klar ist, kann selbige ganz einfach auf die beiden anderen Putter übertragen (0-30 und 0-40y). Der einzige Unterschied bei denen ist, dass die 100% Schwelle bei etwa 10y liegt und dass die Ablenkung bei längeren putts nach hinten etwas größer wird, man also ein paar % zugeben muss. Bei 20y etwa 210%, bei 30y etwa 315% und bei 40y etwa 420%. Der Rest muss dann geschätzt werden.

Wie sieht es nun aus, wenn man so ein Green vor sich hat? Leider ist hier die Rechnung um vieles Komplizierter, da die Kurve sich erstens in 2 Richtungen teilt und zu allem Überfluss noch 2 Ballgeschwindigkeiten berücksichtigt werden müssen.

Bis 5y/15y/20y ist alles OK .. bis dahin könnten wir mit dem bereits gelernten ohne Probleme putten. Leider liegt das Loch aber bei 10y/30y/40y und das Green macht nach der Hälfte des Weges einen bösen Knick und ändert das Gefälle auf die andere Seite.

Mit dem 0-10 Yard Putter würden sich die beiden Gefälle fast ganz aufheben und man könnte beinahe gerade aufs Loch spielen. Da der Ball gegen Ende aber langsamer wird und somit stärker abgelenkt, muss man den Vorhaltepunkt etwas weiter nach links schieben (nur etwa 0.2-0.4 Yard).

Bei dem 30 und 40 Yard Putter ist die Sache nicht mehr ganz so einfach. Leider hat bei den beiden der Ball eine sehr hohe Anfangsgeschwindigkeit und damit sehr kleine Ablenkung. Die 2. Hälfte in der das Grün zur anderen Seite abfällt wird den Ball also wesentlich stärker beeinflussen als die erste Hälfte. Man muss im vorliegenden Fall zuerst einmal den Vorhaltepunkt so ausrichten, als würde man nur die hintere Hälfte putten wollen (orangener Pfeil) und anschließend die vordere Hälfte zu etwa 50% abziehen. Das klingt kompliziert, geht einem aber schnell ins Blut über.



## **Ungerades, Ansteigendes und Abfallendes Green**

Sollte das Green zwar zu einer Seite geneigt sein, aber die einzelnen Dot's keine gerade Linie ergeben, wir hier in den „Idealbeispielen“, dann muss man im Geiste den Durchschnitt der Ablenkung berechnen und sich nach diesem richten.

Richtig Schwierig wird es, wenn zu den Ablenkungen nach links und rechts auch noch Steigung und oder Gefälle hinzukommt. In so einem Fall muss man folgendes Beachten:

Bei starker Steigung fällt die Kurve des Balls flacher aus, da man dem Ball eine Höhere Anfangsgeschwindigkeit gibt. Der Vorhaltepunkt muss also etwas näher zum Loch liegen als bei einem ebenen putt.

Bei starkem Gefälle ist es genau umgedreht, da der Ball eine niedrigere Anfangsgeschwindigkeit hat und über den gesamten lauf hinweg meist recht langsam ist, ist die Kurve des Balls viel ausgeprägter. Der Vorhaltepunkt muss um etliches mehr vom Loch entfernt werden als berechnet. An dieser Stelle hilft meist nur Erfahrung, da die Rechnung nun schon nicht mehr wirklich im Kopf geht hilft hier meist nur Schätzen. Downhill Putts sind wohl das gemeinste was einem Passieren kann ...

## **Power bei Up/Down/Fairway/Rough**

Allen Puttern gleich ist die Powerzugabe/abnahme beim putten bergauf bzw. bergab. Im groben muss man pro Quadrat Bergauf 0.5y mehr Power geben. Bergauf kann man zusätzlich zum errechneten Wert problemlos 1y draufrechnen.

Bergab ist die Sache ähnlich. Pro Quadrat Bergab sollte man 0.5y einsparen, auf die Gesamtpower aber wieder 1y aufrechnen. Bei einem Putt über 10 Quadrate bergab mit einem 0-10y Putter ergäbe das also 6y Power.

Wichtig!! Sollte es nur leicht abschüssig sein (der Dot ist also nicht ganz am Rand) muss man Prozentual Power wegnehmen/ zugeben.

Sollte man vom Fairway aus putten, muss man pro Yard Fairway etwa 0.5y Power zugeben, +1y für die Fairway/Green Grenze, die hoffentlich den Ball nicht zum hüpfen bringt .. sonst hat man verkackt (prinzipiell so auf Wiz Wiz).

Beim Putten vom Rough muss man pro Yard Rough 2y Power zugeben. Ablenkungen auf dem Rough sind etwas geringer als auf dem Green .. die ganze Sache ist äußerst windig und man sollte in den meisten fällen besser auf ein Chip in setzen.

Bei beiden Untergründen müssen natürlich Gefälle zusätzlich einberechnet werden .. die Werte addieren sich hierbei einfach auf. Im Zweifelsfall immer von hinten anfangen und sich Rechnerisch zur Ballposition vorarbeiten.

Ich hoffe das die Anleitung etwas weiter hilft.