

Welches Handicap haben Sie eigentlich beim Chippen oder beim Putten oder im Bunker? Der Test von Jerry Tucker sagt es Ihnen.

Den Tucker-Test haben schon so viele Golfer durchgespielt, dass man nach dem Test eindeutig sagen kann, welchem Handicap die einzelnen Disziplinen entsprechen: Ein Handicap 20 Spieler kann hier beispielsweise feststellen, dass sein Putten zwar genau seinem Handicap entspricht, er beim Pitchen und Bunkerspiel jedoch ein Handicap von 32 hat und beim Chippen sogar ein einstelliges Handicap. Dieser Test dauert etwa eine Stunde.

Sie brauchen hierzu das Tucker-Formular und das Tucker-Auswertungsblatt.

Kurze Pitches:

Ziel ist es, den Ball aus 15 (20) Metern in einen Umkreis von 10 Prozent der Gesamtdistanz zu bringen. Dropfen Sie 15 Meter von der Fahne entfernt fünf Bälle, wobei die Fahne mindestens 6 (7) Meter vom Grünrand entfernt sein sollte. Für jeden Ball der nicht weiter als 1½ (2) Meter von der Fahne entfernt zur Ruhe kommt, gibt es einen Punkt. Dies ist ein guter Schlag für einen Tourspieler, der den besten Spielern der Welt mit 80-prozentiger Wahrscheinlichkeit gelingt. Vier Punkte wären also schon Weltklasse. Der ganze Test ist daher so ausgelegt, dass ein Tourspieler circa 80 Punkte erreichen würde.

Lange Pitches:

Wenn Ihr Pitching-Grün keine Schläge bis 80 Meter zulässt, funktioniert dieser Test auch auf normalem Fairway-Gras (Driving-Range oder Übungsbahn). In diesem Fall wird nur die Stelle gewertet, an der der Ball landet. Stellen Sie sich 5 Ziele bei 25, 40, 55, 70 und 85 Metern auf. Hilfreich, jedoch nicht zwingend notwendig, ist ein Kreis mit Sprayfarbe um die Ziele (2 Meter Radius bei 25 und 40 Meter; 3 Meter Radius bei 55, 70 und 85 Meter). Spielen sie jeweils fünf Bälle zu den Zielen und notieren Sie sich einen Punkt, wenn der Ball innerhalb des Kreises aufkommt.

Bunker:

Im Bunker darf der Ball auf eine ebene Stelle im Sand gelegt werden. Spielen Sie jeweils fünf Bälle aus 6 Metern (Kreisradius 1,2 Meter), 12 (Kreisradius 1,8 m) und 18 Metern (Kreisradius 2,4 m). Einen Punkt gibt es auch hier für jeden Ball, der innerhalb des Kreises aufkommt.

Chips:

Plazieren Sie jeweils 5 Bälle im Abstand von 12 und 18 Metern von einer Fahne auf dem Putting-Grün oder Annäherungs-Grün. Auch hier bekommen Sie einen Punkt, wenn der Ball innerhalb 10 Prozent der Gesamtdistanz endet (inkl. Ausrollen).

Trouble-Shots:

Es werden fünf Trouble-Shots ausgewählt.

Aus einer kahlen Lage; circa 12 Meter von der Fahne entfernt.

Aus tiefem Rough; circa 20 Meter von der Fahne entfernt

Aus tiefem Rough; circa 40 Meter von der Fahne entfernt

Aus einem Divot; circa 40 Meter von der Fahne entfernt

Aus einer guten Lage muss der Ball links herum oder mit der „Rückhand“ geschlagen werden, so als wenn er an einem Baum läge

Wenn der Ball innerhalb 15 Prozent (20 Prozent bei 5.) der Gesamtdistanz endet, gibt es jeweils einen Punkt.

Kurze Putts:

Aus 1, 1½, 2, 2½ und 3 Metern werden jeweils vier Putts aus allen Himmelsrichtungen gespielt. Der Putt sollte zumindest einen leichten Break haben. Um einen Punkt zu bekommen, muss der Ball eingelocht werden.

Lange Putts:

Putten Sie 5 Bälle aus 6 Metern zu einem Loch. Um jeweils einen Punkt zu bekommen, muss der Ball eingelocht werden oder in der Sicherheitszone landen. Die Sicherheitszone erstreckt sich mit dem Radius einer Putterlänge im Halbkreis um das Loch herum. Der Halbkreis liegt natürlich vom Ball aus gesehen hinter dem Loch.

Aus 12 Metern muss ein schwieriger Putt (mit starkem Break oder abwärts) nicht weiter als eine Schlägerlänge vom Loch entfernt (in alle Richtungen) zur Ruhe kommen.

Aus 18 Metern gilt das gleiche; hier wird ein einfacher Putt (gerade, bergauf) gewählt.