

Die "3 Asse" Spielregel

Bei "3 Asse" hat jeder Spieler pro Bahn 3 Schläge, die alle vom Startfeld aus gespielt werden müssen. Für jedes gespielte As erhält der Spieler einen Punkt. Wer nach 18 Bahnen die meisten Punkte hat, ist der Sieger. Im Turnier wird "3 Asse" in 3er Gruppen gespielt. Beim Labyrinth zählt nur der zweite Eingang von rechts.

Die "4 in Folge" Spielregel

Bei "4 in Folge" geht es um möglichst viele Asse, denn nur wenn der erste Schlag ein As ist, hat der Spieler noch einen weiteren Schlag an dieser Bahn. Ist auch dieser ein As, folgt ein weiterer, bis er maximal 4 Schläge hatte. Jedes As zählt dabei einen Punkt. Wer nach den 18 Bahnen die meisten Punkte hat, ist der Sieger. Im Turnier wird "4 in Folge" in 3er Gruppen gespielt. Beim Labyrinth zählt nur der zweite Eingang von rechts.

Die "Der Schwächste fliegt" Spielregel

Bei "Der Schwächste fliegt" gelten die normalen Spielregeln. Vor Spielbeginn einigt man sich auf eine Punktzahl, bei der die Spieler ausscheiden. Jeder Spieler spielt jetzt ganz normal die erste Bahn und notiert sein Ergebnis. Haben alle Spieler die Bahn absolviert, wird der schlechteste Spieler ermittelt. Dieser bekommt einen Punkt (Ausnahme: Alle Spieler haben ein As geschlagen). Sobald ein Spieler die vor Spielbeginn festgelegte Punktzahl erreicht hat, ist das Spiel für ihn beendet. Sieger ist der Spieler, der zum Schluß noch übrig ist. Im Turnier wird "Der Schwächste fliegt" in einer Startgruppe gespielt. Die Punktzahl wird zu Spielbeginn bekannt gegeben und ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer. Beim Labyrinth zählt nur der zweite Eingang von rechts.

Anmerkung: Dieses Spiel ist für absolute Miniaturgolfanfänger nicht unbedingt geeignet, da es sein kann, dass sie bei einer festgelegten Punktzahl von 5-10, schon in der ersten Hälfte der ersten Runde ausscheiden und nur noch als Zuschauer dabei sein können.

Die "Einball" Spielregel

"Einball" wird nach den Standardregeln gespielt, mit der einzigen Ausnahme, dass für das gesamte Spiel nur ein Ball verwendet werden darf, mit dem alle 18 Bahnen gespielt werden müssen. Im Turnier wird "Einball" in 3er Gruppen gespielt. Der Ball muss vor Spielbeginn angemeldet werden. Wird ein Spieler beim Ballwechsel erwischt, wird er disqualifiziert. Beim Labyrinth zählt nur der zweite Eingang von rechts.

Die "Lankwitzer" Spielregel

Bei "Lankwitzer" sucht sich jeder Spieler zu Spielbeginn einen Ball aus. Es ist darauf zu achten, dass kein Ball doppelt vorkommen darf. Jeder Spieler hat pro Bahn einen Schlag, wobei er den Ball nach dem Schlag nicht von der Bahn nimmt (es sei denn, dass er das Hindernis nicht korrekt überwunden hat). Hat jeder Spieler seinen Schlag absolviert und mindestens einer das Ziel erreicht, kommt es zur Punkteverteilung. Ein Ball zählt als eingelocht, wenn er direkt im Loch liegt, oder, sollte das Loch schon übervoll sein, direkt an einem im Loch befindlichen Ball anliegt. Jeder Spieler, der das Ziel erreicht hat, erhält so viele Punkte, wie Mitspieler nicht getroffen haben. (wenn bei 6 Spielern 2 getroffen haben, erhalten diese jeweils 4 Punkte) Hat kein Spieler das Ziel erreicht, hat jeder Spieler jetzt einen weiteren Schlag. Bälle, die die Bahn beim vorherigen Schlag verlassen haben, werden jetzt wieder eingelegt. Bälle, die außerhalb der Anlegelinien liegen, werden auch erst jetzt verschoben. Die Wertung erfolgt nachdem alle Spieler ihren zweiten Schlag hatten, es sei denn, dass ein Spieler mit seinem Ball einen anderen Ball von einem Spieler, der noch keinen weiteren Schlag ausgeführt hat, einlocht. Dann endet die Runde sofort und die beiden betroffenen Spieler erhalten jeweils die volle Punktzahl (bei 6 Spielern 5 Punkte). Nach der Punkteverteilung geht es zur nächsten Bahn. Die Spielerreihenfolge bleibt die gleiche, wobei jedoch der Startspieler der letzten Bahn jetzt als letzter an der Reihe ist. Gewonnen hat der Spieler, der nach den 18 Bahnen die meisten Punkte hat. Im Turnier ist "Lankwitzer" nie ganz fair, da die Spieler meistens in mehrere Startgruppen aufgeteilt werden müssen. In Startgruppen mit noch nicht so guten Spielern werden meistens deutlich mehr Punkte erreicht, als in Startgruppen mit vielen sehr guten Spielern. Bei der Spielgruppenauslosung ist also auch ein bisschen Glück erforderlich. Die Startgruppen müssen alle die gleiche Anzahl an Mitspielern aufweisen (ideal sind 9 Spieler pro Gruppe). Die Turnierwertung erfolgt unter den gesamten Spielern. Ein Ball darf pro Spielgruppe nur 1x vorkommen, jedoch aber in einer anderen Spielgruppe ein weiteres mal verwendet werden. Beim Labyrinth zählt nur der zweite Eingang von rechts.

Die "As kommt weiter" Spielregel

Bei "As kommt weiter" bekommt jeder Spieler eine Startnummer. Alle Spieler starten gleichzeitig an Bahn 1. Sobald ein Spieler an der Reihe ist, hat er einen Schlag. Ist es ein As, geht er zur nächsten Bahn und wartet, bis er wieder an der Reihe ist. Hat er jedoch kein As geschlagen, bleibt er an der Bahn stehen. Sobald er wieder an der Reihe ist, hat er einen neuen Versuch...usw...usw.. Sieger ist der Spieler, der als erster alle 18 Bahnen hinter sich gebracht hat. Im Turnier wird "As kommt weiter" in einer Startgruppe gespielt. Die Startreihenfolge wird ausgelost. Mindestens ein Schiedsrichter überwacht die Startgruppe und ruft den Spieler auf, der als nächstes Schlagen muss. Die Schritfführung wird ebenfalls vom Schiedsrichter übernommen. Beim Labyrinth zählt nur der zweite Eingang von rechts. Damit auch nicht so gute Spieler nicht stundenlang an einer Bahn stehen müssen, hat jeder Spieler pro Bahn maximal 3 Versuche. Hat er nach dem dritten Schlag immer noch kein As, muss er zur nächsten Bahn weitergehen, wobei er jetzt jedoch eine Runde aussetzen muss.