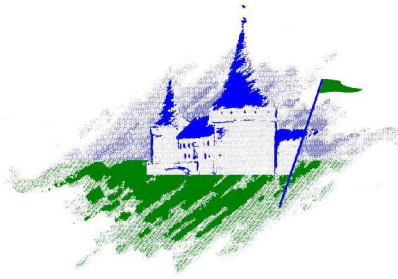


Spielformen



Zählwettbewerb:

In dieser klassischen Form (Stroke Play oder Medal Play) zählt die Gesamtzahl der Schläge. Jener Spieler hat gewonnen, der für die Runde die wenigsten Schläge benötigt hat. Dieses Ergebnis wäre "Brutto". Es gibt auch die Möglichkeit einer "Netto-Zählung" (Schläge abzüglich Vorgabe), Diese wird zur Berechnung der Stammvorgabe bzw. für Spiele zwischen Golfern unterschiedlicher Spielstärke verwendet.

Lochwettbewerb:

Hier spielen zwei direkte Gegner (einzeln oder ein Team) gegeneinander und bei jedem Loch gibt es einen Sieger- der an diesem Loch weniger Schläge benötigte. Bei gleicher Schlaganzahl gilt das Loch als "halbiert" oder "geteilt". Gewinner einer Runde ist der, der mit mehr Löchern führt, als auf der restlichen Runde noch zu spielen sind. Beim Lochspiel darf auch ein ganzes Loch vor dem Ende geschenkt werden oder ein einzelner Schlag (z. B. ein kurzer Putt). Ein Lochspiel kann auch mit Vorgabe gespielt werden, d. h. Gewinner an einem Loch ist der Spieler, der weniger Schläge abzüglich Vorgabe benötigt hat.

Flaggenwettbewerb:

Form des Zählwettspiels. Jeder Spieler kann so viele Schläge durchführen wie die Summe seines Handicaps und der Platzstandard ergeben. Wo der Ball nach dem letzten Schlag liegt, wird eine Flagge gesteckt. Wer am weitesten kommt, hat gewonnen. Das Spiel kann auch über das 18. Loch hinausgehen.

Beispiel: Sie haben Handicap 36. Der Platzstandard (SSR) beträgt 72. Sie dürfen also 108 Schläge durchführen (36+72) dann wird ihre Fahne gesteckt.

Texas Scramble (Captains Choice oder Louisiana Scramble):

Ein Vierball-Teamspiel. Jeder Spieler schlägt ab, dann wird entschieden, welcher Ball am besten liegt. An dieser Stelle, innerhalb einer Schlägerlänge (nicht näher zum Loch) dropfen die drei anderen Spieler ihre Bälle - alle vier Bälle werden weiterspielt. Am Grün werden alle anderen 3 Bälle innerhalb von 10 cm (nicht näher zum Loch) zum besten Ball gelegt. Es handelt sich hier um ein Zählwettbewerb, wo die Vorgabe des Teams meist 1/8 der addierten Handicaps aller vier Spieler beträgt. Bei der Variante "Florida Scramble" muss immer der Spieler aussetzen, der den bestliegenden Ball gespielt hat.

Klassischer Vierer (Foursome):

Ein Teamspiel, zwei gegen zwei, jedes Team spielt mit einem Ball, der abwechselnd von den beiden Spielpartnern gespielt wird. Beide Spieler schlagen abwechselnd ab. Normalerweise wird im Zählwettbewerb mit 7/16 der zusammengezählten gemeinsamen Vorgabe gespielt und der Nettoscore zur Wertung herangezogen. Beim Lochwettbewerb wird mit 3/8 der addierten gemeinsamen Vorgabe gespielt.

Vierer mit Auswahl- Drive (Greensome):

Variante des klassischen Vierers. Beide Spieler jeden Teams schlagen an jedem Loch ab. Dann wird entschieden mit welchem Ball abwechselnd weiterspielt wird. Gewertet wird nach den Regeln des klassischen Vierers als Zählwettbewerb, nach Stableford oder als Lochwettbewerb.

Chapman-Vierer (American Foursome):

Variante des klassischen Vierers. Hier schlagen beide Spieler jedes Teams an jedem Loch ab, und danach schlägt jeder Spieler einmal den Ball seines Mitspielers. Vor dem 3. Schlag wird entschieden, mit welchem Ball dann abwechselnd nach den Regeln des klassischen Vierers das Loch fertig gespielt wird.

Bei der Variante " Kanadischer Chapman-Vierer" spielt jeder Spieler noch einmal seinen eigenen Ball weiter, dann wird wie oben mit einem Ball abwechselnd weitergespielt.

Vierball- Aggregat:

Zwei gegen Zwei. Die Rundenergebnisse der Spielpartner werden zum Gesamtergebnis des Teams addiert (bzw. die Punkteergebnisse wenn nach Stableford-Wertung gespielt wird).

Sunningdale - Zweier:

Lochspiel ohne Vorgabe. Jener Spieler, der mit mehr als zwei Löchern im Rückstand ist, erhält einen zusätzlichen Schlag beim nächsten Loch zugestanden. Bei jedem weiteren verlorenen Loch erhält der zurückliegende Spieler jeweils einen weiteren Zusatzschlag zugestanden, solange bis er ein Loch gewinnt, dann verfallen alle Extraschläge.

Dreiball mit Punktwertung:

Lochwettspiel für drei Personen. Jeder Spieler spielt zwei voneinander unabhängige Lochwettspiele- bei jedem Loch werden 6 Punkte vergeben. Der erste erhält 4, der zweite 2, der dritte 0 Punkte. Erzielen alle drei Spieler den gleiche Score, so erhalten alle je 2 Punkte. Gibt es zwei Beste, so erhalten sie je 3 Punkte und der Dritte geht leer aus. Gibt es einen Besten und die anderen zwei sind gleichauf, dann ist die Punkteverteilung 4-1-1. Zur Berechnung der Vorgabe wird der Spieler mit dem besten Handicap mit Handicap 0 festgesetzt, die anderen Spieler erhalten als Vorgabe die volle Differenz ihres Handicaps zum besten oder 3/4 dieser Differenz.

Vierball- Bestball (Fourball):

Zwei gegen Zwei, jeder Spieler spielt mit einem Ball, jedoch pro Loch wird nur das bessere Ergebnis pro Team gewertet. Wird als Zählwettspiel, nach Stableford aber auch als Lochwettspiel gespielt.

Spiel gegen Par:

Jeder Spieler spielt jedes Loch gegen sein eigenes Netto- Par. Das Netto- Par zählt 0. Erreicht der Spieler eine geringere Schlagzahl, so wird ein Plus geschrieben, bei höherer Schlagzahl wird ein Minus geschrieben. Der Spieler hat gewonnen, der die höchste Plus- Anzahl hat.

Skin Game:

Eine Variante die gerne bei Einladungsturnieren von Profi- Golfern gespielt wird. Bei jedem Loch wird um eine bestimmte Geldsumme gespielt (bei den Amateuren wird um einen nach den Regeln noch zulässigen Einsatz gespielt) Loch und Geld gewinnt der, der die niedrigste Schlagzahl benötigt hat. Wird ein Loch geteilt, so bekommt den Einsatz keiner- das Geld wird zum Einsatz des nächsten Loches dazu geschlagen.

Bestball:

Lochwettspiel, wo ein Spieler mit einem niedrigen Handicap gegen den besten Ball zweier oder dreier anderer Spieler mit höherem Handicap spielt. Keine Vorgabe wird berücksichtigt und jeder Spieler spielt mit seinem eigenen Ball. Wer die niedrigste Schlagzahl erreicht, hat gewonnen. Die Wertung ist so wie im normalen Lochwettspiel.