

Wettspielformen

Handicapwirksame Spiele

- Zählspiel (Stroke) oder Medal-Play
- Stableford
- Gegen Par (Bogey-Par)
- Flaggenwettbewerb (Flag)

Nicht handicapwirksame Spiele

- Match-Play (Lochwettbewerb)
- Scramble
- Texas Scramble
- Florida Scramble
- Zweier Scramble
- Querfeldein (Cross-Country)
- Schnurcomeption (Bindfadenwettbewerb)
- Portugiesischer Einschläger
- Klassischer Vierer
- Greensome (Vierer mit Auswahldrive)
- Shanghai-Vierer
- Chapman-Vierer (American Foursome)
- Vierball - Bestball
- Vierball - Aggregat
- Tiger und Rabbit
- Dreiball mit Punktwertung
- ProAms
- Skin Game

Handicapwirksame Spiele

Vorgabewirksame Spiele können nur unter Zählspielbedingungen durchgeführte Wettspiele in Turnieren sein. Es muss mit voller Vorgabe gespielt werden. Der einzige vorgabewirksame Vierer ist der Vierball-Aggregat.

Zählspiel (Stroke) oder Medal-Play

Das Zählspiel wird nach den Golfregeln des Zählspiels, bei voller Vorgabe gespielt. Die Schlagzahl wird nach jedem Loch eingetragen. Am Ende ergibt sie das Bruttoergebnis. Das Nettoergebnis errechnet sich aus dem Brutto abzüglich der Vorgabe (des Handicaps) des Spielers. Gewinner ist der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis, sowohl Brutto als auch Netto, je nach Ausschreibung.

Stableford

Das Wettspiel nach Stableford ist benannt nach Dr. Stableford, England 1931. Es wird berichtet, Dr. Stableford habe die Ewigkeitsrunden mit seiner Frau nicht mehr ertragen können und daher ein Punktesystem erdacht, mit dem seine Frau unter Zählspielbedingungen einerseits gute Ergebnisse erspielen konnte, andererseits aber auch völlig verkorkte Löcher streichen und den Ball aufheben konnte.

Wie dem auch sei, dieses Punktesystem erfreute sich immer grösserer Beliebtheit und wurde 1968 offiziell in die Golfregeln aufgenommen. Stableford wird heute immer häufiger als Wettkampf ausgetragen, nicht zuletzt auch, weil bei einem grossen Teilnehmerfeld der Spielfluss gewährleistet ist.

Stableford wird nach den Golfregeln des Zählspiels, bei voller Vorgabe gespielt.

Die Wertung erfolgt nach Punkten:

Doppel-Bogey, (zwei und mehr über Par) = 0 Punkte

Bogey (eins über Par) = 1 Punkt

Par = 2 Punkte

Birdie, eins unter Par = 3 Punkte

Eagle, zwei unter Par = 4 Punkte

Albatros, drei unter Par = 5 Punkte (nur bei Par 5)

Diese Punktwertung gilt sowohl für Brutto als auch Netto, man unterscheidet also Brutto- und Netto-Punkte. Gewinner - Brutto wie Netto - sind hier die Spieler mit den höchsten Punktzahlen.

In die Scorkarte trägt der Zähler des Spielers nur die Brutto-Schalgzahl ein, aber keine Punkte. Diese werden von der Spielleitung nach Abgabe der Karte berechnet.

Hat der Spieler eine Schlagzahl erreicht, für die es keinen Punkt mehr gibt, hebt er seinen Ball auf und trägt einen Strich ein. Wenn Sie aber weiterspielen, machen Sie sich unbeliebt.

Nicht vergessen: Langsames Spiel kann bestraft werden.

Nach einem ganz schlechten Loch (0 Punkte) ist nicht alles verloren, wie im Zählspiel, wo ein schlechtes Lochergebnis den Gesamtscore verdirbt.

Gegen Par (Bogey-Par)

Das Wettspiel Gegen Par wird nach den Regeln des Zählspiels, bei voller Vorgabe gespielt.

Sinn dieses Spieles ist es, gegen den Platz "Par" zu spielen.

Hier gibt es nur drei mögliche Ergebnisse pro Loch: Lochgewinn (+), Lochverlust (-) oder unentschieden (0).

Lochgewinn bedeutet besser als Par = +

Lochverlust bedeutet schlechter als Par = -

Unentschieden bedeutet Par = 0

Gewinner ist der Spieler, welcher am höchsten gegen den Platz gewonnen hat.

In der Scorkarte wird die Bruttoschlagzahl des Spielers eingetragen, die Auswertung übernimmt die Spielleitung.

Auch bei diesem Spiel sollte der Ball unaufgefordert aufgehoben werden, sobald ein Unentschieden oder ein Lochgewinn nicht mehr zu erreichen ist, um den Spielfluss nicht zu behindern. In diesem Fall wird ein Strich für das betreffende Loch eingetragen.

Die Höhe des Lochverlustes spielt keine Rolle, sie ergibt immer nur ein Minus (-).

Das Wettspiel gegen Par ist dem Lochwettspiel sehr ähnlich. Sie spielen hier Loch für Loch gegen einen imaginären Gegner, den Platz. Wenn Sie den Platz besiegen wollen müssen Sie besser als (Netto-) Par spielen.

Beachten Sie an jedem Loch die Vorgabeverteilung (Handicap), damit Sie wissen, wie viel Schläge Sie vor haben. Das wird Ihnen helfen, taktisch klug ihre Vorgabe zu nutzen.

Flaggenwettspiel (Flag)

Das Flaggenwettspiel wird nach den Regeln des Zählspiels, bei voller Vorgabe gespielt. Jeder Spieler erhält eine Fahne für Brutto und/oder Netto, die er nach Ableistung seiner ihm zustehenden Schlagzahl dort steckt, wo sein Ball liegt. Gewinner ist

derjenige, der am weitesten mit seiner Fahne kommt, ggf. über das 18. Loch hinaus, Brutto sowie Netto.

Auf der Scorkarte werden die Brutto-Schlagzahl eingetragen, zusätzlich wird vermerkt, wo die Brutto- und / oder Netto-Fahne gesteckt sind. Die Spielleitung stellt dann die Gewinner fest.

Nicht handicapwirksame Spiele

Nicht vorgabewirksame Spiele sind: nicht nach den Zählspielregeln ausgetragene Wettspiele.

Alle Lochspiele und Vierer (Ausnahme Vierball-Aggregat) sind nicht vorgabewirksam. Sie können also Ihr Handicap nicht verbessern aber auch nicht verschlechtern.

Im Gegensatz zu vorgabewirksamen Spielen, wo immer die volle Vorgabe angerechnet wird, kann sie bei nicht vorgabewirksamen Spielen reduziert werden, z.B. auf $\frac{3}{4}$.

Match-Play (Lochwettspiel)

Das Lochwettspiel hat einen ganz anderen Charakter und andere Voraussetzungen als jedes andere Golfspiel, da hier der Spieler nicht gegen den Platz sondern gegen einen Gegner spielen muss.

Demensprechend gibt es auch keine Gesamtwertung für die Runde, sondern nach jedem Loch wird mit dem Gegner abgerechnet

Es muss eine Entscheidung nach jedem Loch herbeigeführt werden; am Ende gibt es nur einen Gewinner.

Gespielt wird nach den offiziellen Regeln des Lochspiels, die hauptsächlich in Bezug auf Strafen von den Regeln des Zählspiels differieren.

So liegt der grösste Unterschied in der Behandlung der Strafen bei einem Regelverstoss. Im Zählspiel werden Strafschläge einfach dem Score hinzugezählt. Im Lochspiel, das Loch für Loch auf Gewinn gespielt wird, führt ein Regelverstoss bis auf wenige Ausnahmen zum Lochverlust.

Aber es gibt darüber hinaus noch eine Reihe von Besonderheiten bei den Lochspielregeln, deren Kenntnis dem Spieler auch helfen können.

So bekommen Sie beispielsweise im Zählspiel zwei Strafschläge, wenn Ihr Ball beim Putten den Ball eines Mitbewerbers berührt. Im Lochwettspiel werden Sie nicht bestraft. Das kann Ihnen Vorteile bringen.

Wenn Sie einen langen, abschüssigen Putt zu machen haben und Ihres Gegners Ball liegt kurz hinter dem Loch, dann fordern Sie Ihren Gegner auf, seinen Ball liegen zu lassen und nicht zu markieren, wozu der Gegner allerdings nicht verpflichtet ist. Wenn Ihr Putt nun viel zu lang gerät, könnte Ihres Gegners Ball Ihren vielleicht aufhalten.

Oder: Unter Zählspielregeln muss immer nach der Reihe gespielt werden. Im Vierballlochspiel, wo Sie immer mit einem Partner spielen, darf Ihr Partner, der auf dem Green näher zum Loch liegt als Sie, ohne Strafe vor Ihnen putten, um Ihnen so die Puttlinie zu zeigen.

Und noch ein wichtiger Unterschied:

Im Lochwettspiel können Sie Ihrem Gegner jederzeit, wenn Sie wissen, Sie können nicht mehr gewinnen, das Loch oder sogar das ganze Match schenken.

Auf der Scorkarte wir ein plus (+) für Lochgewinn, eine Null (0) für Unentschieden (geteilt) oder ein Minus (-) für Lochverlust in der zugehörigen Spalte eingetragen.

Vorgabe: der Spieler mit der höheren Vorgabe erhält $\frac{3}{4}$ der Differenz zur Vorgabe seines Gegners.

Beispiel: Spieler A hat Handicap 26, Spieler B hat HCP 12.
Spieler A erhält die errechnete Vorgabe von $26-12 = 14$, davon $\frac{3}{4} = 10,5$, aufgerundet 11.

Ein Loch wird entweder gewonnen, verloren oder geteilt.

Scramble

Scramble sind Teamspiele. Jeder Spieler des Teams schlägt ab. Das Team entscheidet, welcher Ball am besten liegt. Hier dropfen im Abstand von einer Schlägerlänge, nicht näher zum Loch, die anderen Spieler ihre Bälle und jeder führt seinen zweiten Schlag aus. So geht es weiter mit jedem Schlag, bis das Loch beendet ist. Auf dem Green werden die Bälle innerhalb einer Schlägerkopflänge, nicht näher zum Loch, hingelegt. Der besondere Reiz dieses Spieles macht aus, dass hierbei herausragende Ergebnisse erzielt werden und schlechte Schläge durch einen einzigen guten Schlag eines Teammitgliedes ausgeglichen werden können.

Pro Team wird nur eine Scorekarte geführt, auf der am Ende aber min. zwei Mitspieler unterschreiben sollten.

Texas Scramble

Texas Scramble ist eine sehr populäre Spielart. Es ist ein 4-Ball Teamspiel auf Zählwettbewerb-basis. Die Vorgabe beträgt $\frac{1}{8}$ des addierten gemeinsamen Handicaps der vier Spieler und sollte genau auf Zehntel oder Hundertstel ausgerechnet werden. Alle vier Spieler schlagen ab, dann entscheiden sie, welcher Ball am besten liegt. Die drei anderen Bälle werden aufgehoben und innerhalb einer Schlägerlänge rund um den ausgewählten Spielball - nicht näher zum Loch - gedroppt. Alle Spieler schlagen nun ihren Ball aus dieser Position, danach wählen sie wieder den Ball in der besten Lage aus und dropfen die anderen drei Bälle innerhalb einer Schlägerlänge, usw. Befindet sich der gewählte Ball in einem Hindernis oder im Rough, müssen auch die anderen Bälle von dort gespielt werden. Am Green müssen alle Bälle innerhalb 10 cm vom gewählten Ball gelegt (nicht näher zum Loch) und dann geputtet werden. Das Bruttoscore wird in die Scorekarte eingetragen, nach Beendigung der 18 Löcher addiert und davon die Vorgabe abgezogen. Das Team mit dem niedrigsten Nettoscore ist Sieger. Die Scorekarte muss unterschrieben und von zwei Teammitgliedern gegengezeichnet werden.

Florida Scramble

Wird genauso gespielt wie Texas Scramble mit dem einzigen Unterschied, dass jener Spieler, dessen Ball zum Weiterspielen ausgewählt wurde, bei diesem Schlag aussetzen muss. Beispiel: Alle Spieler A, B, C und D schlagen ab. Man wählt den Ball von Spieler B. Nun wird der nächste Schlag von den Spielern A, C und D ausgeführt. Spieler B muss pausieren, usw. bis zum Einputten.

Zweier Scramble (ist eine abgewandelte Form des Texas Scrambles)

Bei diesem Zweiball-Teamspiel auf Zählspielbasis schlagen beide Spieler ab, dann entscheiden sie, welcher Ball am besten liegt (es muß nicht unbedingt der Weiteste der Beste sein!). Der andere Ball wird aufgehoben und je nach Vereinbarung innerhalb einer Scorekartenlänge - nicht näher zum Loch- an den Spielball gelegt. Beide Spieler spielen ihren Ball aus dieser Position weiter, wählen danach wieder einen Ball und verfahren mit dem aufgehobenem Ball wie schon beschrieben. Befindet sich der ausgewählte Ball im Rough oder in einem Hindernis muß auch der andere Ball von dort gespielt werden. Am Grün wird der beste Ball markiert und der andere Spieler puttet ebenfalls von dieser Stelle. So wird verfahren, bis der Ball eingelocht ist. Gezählt wird immer nur der "ausgewählte" Ball. Das Team-Ergebnis (Brutto) pro Loch wird in die Scorekarte eingetragen. Pro Team gibt es also nur ein Ergebnis.
Vorgabe: 0,5 beider Handicaps

Querfeldein (Cross-Country)

Ein zur Förderung der Geselligkeit veranstaltetes Spiel ist das Querfeldein, bei dem auf die festgesetzte Runde verzichtet wird.

Wie der Name schon sagt, wird quer über den Platz gespielt, wobei die Löcher nicht in gewohnter Form zusammengestellt sind. Zum Beispiel wird von Abschlag 1 auf Green 3 gespielt.

Erschwernisse und Vorschriften für die Ausführung eines Loches können das Spiel interessanter gestalten. So können Geschicklichkeitsproben verlangt werden, wie beispielsweise ein Abschlag auf den Knien oder ein erzwungener Bunkerschlag.

Gewitzte Spielführer positionieren die Fahne auch schon mal im Bunker.

Schnurcomeption (Bindfadenwettspiel)

Bei der Schnurcompetition (auch Bindfadenwettspiel genannt) erhält jeder Spieler, je nach Vorgabe, ein angemessenes Stück Schnur. Zur Verbesserung der Lage des Balles, ohne Hinzurechnung eines Schlages, kann der Spieler wann und wo er will, seine Schnur benutzen, indem er sie zwischen ursprünglicher und neuer Lage des Balles spannt und danach diese Länge zum Entwerten abschneidet. Ist die Schnur aufgebraucht, muss die Runde normal beendet werden. Vergisst nicht ein Messer mitzubringen. Entscheidend ist die Taktik, sich die Schnur für 18 Löcher einzuteilen.

Portugiesischer Einschläger

Der Portugiesische Einschläger ist ein Mannschaftsspiel mit vier Spielern.

Jeder Spieler darf nur einen Schläger für die gesamte Runde wählen, **einer muss aber den Putter nehmen**. Die Partner spielen in einer vorher festgesetzten Reihenfolge, die über alle Löcher geht.

Das Team erhält als Vorgabe 3/8 auf die Vorgabesumme der Mitspieler.

Spieler A nimmt zum Beispiel Holz 3, Spieler B das Eisen 5, Spieler C Eisen 9 und Spieler D hat den Putter. Loch 1, Par 4, Spieler A schlägt ab, Spieler B schlägt sein Eisen 5 aufs Green, Spieler C muss seinen Putt mit dem Eisen 9 machen (aufpassen aufs Green). Sollte er einlochen, muss Spieler D am zweiten Loch mit dem Putter abschlagen und Spieler A den zweiten Schlag mit dem Holz 3 machen, usw.

Die Reihenfolge bleibt also immer gleich, vom Abschlag bis zum 18. Loch und ändert sich nicht nach Vervollendung eines Loches.

Klassischer Vierer (Foursome)

Beim klassischen Vierer schlagen die Spieler der Paarung abwechselnd. Sie entscheiden vorher, wer am ersten Tee abschlagen wird; den nächsten Schlag führt der Partner aus usw., bis zum letzten Putt.

Am nächsten Abschlag muss dann der andere Partner abschlagen, unabhängig davon, wer gerade eingelocht hat.

Das bedeutet, dass Partner A immer an den ungeraden Löchern abschlägt und Partner B immer an den geraden. Strafschläge beeinflussen die Spielreihenfolge nicht.

Wichtig: Wird ausser der Reihenfolge gespielt, zählt dieser Schlag nicht; der Ball wird an seine ursprüngliche Lage zurückgelegt, die Paarung erhält zwei Strafschläge und der richtige Partner spielt weiter.

Vorgabe: Auf- oder abgerundet halbe Summe der Vorgaben beider Spieler.

Greensome (Vierer mit Auswahldrive)

Der Unterschied zum klassischen Vierer besteht beim Vierer mit Auswahldrive (auch Greensome genannt) darin, dass beide Partner an jedem Loch abschlagen und sich dann für einen Ball entscheiden, den sie abwechselnd weiterspielen, bis das Loch beendet ist.

Beispiel: Spielerinnen A und B schlagen ab; A hat den besseren Drive, ihr Ball liegt Mitte Fairway, der Ball von B liegt im Rough. Die Partnerinnen entscheiden sich, den

Ball von A weiterzuspielen und heben den Ball von B auf. Den zweiten Schlag muss B ausführen.

Vorgaben. Auf- oder abgerundete Summe aus 0,6 mal der niedrigeren Vorgabe und 0,4 mal der höheren Vorgabe.

$$\begin{aligned} 0,6 \times 10 &= 6 \\ + 0,4 \times 16 &= 6,4 \text{ (abgerundet 6)} \\ = \text{Gesamt} &= 12 \end{aligned}$$

Shanghai-Vierer

Der Shanghai-Vierer ist eine Variation des Vierers mit Auswahldrive (Greensome). Beide Partner schlagen an jedem Loch ab, aber anstatt auszuwählen, welchen Ball sie weiterschlagen wollen, **entscheiden das ihre Gegner**.

Da die Gegner wahrscheinlich den schlechteren Ball wählen werden, sind skandalöse Ergebnisse zu erwarten - also ein Spiel für starke Nerven.

Chapman-Vierer (American Foursome)

Der Chapman-Vierer ist eine Vierer-Variante, bei der beide Partner an jedem Loch abschlagen. Den zweiten Schlag macht jeder Spieler mit dem Ball seines Partners, und erst nach diesem zweiten Schlag entscheiden sie sich, welchen Ball sie abwechselnd weiterspielen, bis das Loch beendet ist.

Beispiel: Spieler A und B schlagen ab, beide treffen das Fairway. Den zweiten Schlag macht A mit dem Ball von B und schlägt ins Rough. B macht seinen zweiten Schlag mit dem Ball von A, wieder Mitte Fairway. Die Partner entscheiden sich, diesen Ball weiterzuspielen, den Ball im Rough heben sie auf.

Den nächsten Schlag macht nun A und abwechselnd wird nun dieser Ball bis zum Einlochen gespielt.

Immer häufiger setzt sich folgende Regelung durch: An Par 3-Löchern schlagen beide Partner ab und wählen jetzt schon den besseren Ball, der bis zum Einlochen abwechselnd gespielt wird. Informieren Sie sich hierüber bei der Spielleitung.

Vorgabe: Auf- oder abgerundet halbe Summe der Vorgaben beider Spieler.

Vierball - Bestball (Fourball)

Beim Vierball-Bestball spielen beide Partner jedes Loch mit ihrem eigenen Ball zu Ende. Das bessere Ergebnis beider Spieler wird eingetragen. Das kann, unter Berücksichtigung der Vorgabe, sogar die höhere Schlagzahl sein.

Vorgabe: In diesem Turnier bekommt jeder nur $\frac{3}{4}$ seiner Vorgabe zugeteilt.

Vierball - Aggregat

Dieses Wettspiel wird normalerweise als Stableford-Vierer mit voller Vorgabe ausgetragen.

Jeder Partner spielt mit seinem Ball jeweils jedes Loch zu Ende oder hebt den Ball auf, wenn er keinen Punkt mehr machen kann. Beide Scores werden aufgeschrieben, aus denen dann die Stableford-Punkte errechnet werden. Dann werden die Punkte beider Partner addiert und in die Scorekarte eingetragen. Gewinner ist die Paarung mit der addierten höchsten Punktzahl nach der vorgeschriebenen Runde. Da jeder seinen Ball spielt und volle Vorgabe gegeben wird, ist dieser Vierer vorgabewirksam (= handicapwirksam).

Beachten Sie aber, dass Sie sich bei diesem Wettspiel mit ihrem Partner beraten dürfen, trotz Vorgabewirksamkeit.

Tiger und Rabbit

Tiger und Rabbit ist in vielen Clubs ein beliebtes Spiel.

Beabsichtigt ist, Anfänger (Rabbits) mit geübten Spielern (Tigers) zusammenspielen zu lassen, beide bilden ein Team.

Meistens können zu diesem Turnier Spieler mit Platzreife melden. Auf diese Weise wird ihnen die Möglichkeit gegeben, im Turnier ihr Handicap zu erlangen.

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 gleichen 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.

ProAms

ProAms (Professional und Amateure) sind Team-Spiele, in denen ein Pro mit bis zu drei Amateuren spielen.

Es gibt mehrere Varianten von Spielen. Die Wertung erfolgt für den Pro, die Amateure und für das gesamte Team gesondert.

Der Sinn dieses Spiels ist nicht unbedingt zu siegen, sondern vielmehr das Spiel eines Pros während eines Wettkampfes hautnah zu studieren und so von seinem Können zu profitieren

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.

Domat/Ems 19.12.2006 M. Crufer (Captain)