

Wettspielformen

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 Punktsystem ersonnen, mit dem seine Frau unter Zählspielbedingungen einerseits gute Ergebnisse erspielen konnte, andererseits aber auch völlig verkorkste 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-Schlagzahl 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 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. Dementsprechend 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 kann.

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 Ihnen

vielleicht aufhalten.

Oder: Unter Zählspielregeln muss immer nach der Reihe gespielt werden. Im Vierball-lochspiel, 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 Lochwettbewerb können Sie Ihrem Gegner jederzeit, wenn Sie wissen, Sie können nicht mehr gewinnen, das Loch oder sogar das ganze Match schenken.

Auf der Scorkarte wird 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 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 (Florida-, Texas, Teachers-)

Scramble sind Teamspiele. Jeder Spieler des Teams schlägt ab. Das Team entscheidet, welcher Ball am besten liegt. Hier droppen 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 Scorkarte geführt, auf der am Ende aber min. zwei Mitspieler unterschreiben sollten.

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.

Schnurcompeption (Bindfadenwettbewerb)

Bei der Schnurcompeption (auch Bindfadenwettbewerb 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

k) 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 Vollendung eines Loches.

Klassischer Vierer

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)

m) 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.

$0,6 \times 10 = 6$
 $+ 0,4 \times 16 = 6,4$ (abgerundet 6)
= Gesamt = 12

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

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.