

Wettspielarten Golf

1. Handicap wirksame Spielformen

1.1. Zählspiel (Strokeplay)

Handicap-Berechnung: 1:1

Das Zählspiel wird nach den Golfregeln des Zählspiels (R 3) gespielt. Die Schlagzahl wird nach jedem Loch eingetragen. Am Ende ergibt sich das Bruttoergebnis. Das Nettoergebnis errechnet sich aus dem Bruttoscore abzüglich des Playing Handicaps des Spielers.

1.2. Stableford

Handicap-Berechnung: 1:1

Das Wettspiel ist nach Dr. Stableford benannt. Es wird berichtet, dass Dr. Stableford aufgrund von „Ewigkeitsrunden“ mit seiner Ehefrau das Punktesystem entwickelt habe. Das Stablefordsystem wurde 1968 offiziell in die Golfregeln aufgenommen und wird nach den Regeln des Zählspiels (R 3) gespielt.

Die Wertung:

0 Punkte für Doppel-Bogey oder mehr

1 Punkt für Bogey

2 Punkte für Par

3 Punkte für Birdie

4 Punkte für Eagle

5 Punkte für Albatros

Diese Wertung gilt sowohl für Brutto als auch für Netto, man unterscheidet also Brutto- und Nettopunkte.

1.3. Bogey (Gegen Par)

Handicap-Berechnung: 1:1

Das Wettspiel gegen Par wird nach den Regeln des Zählspiels (R 3) gespielt. Sinn des Spiels ist es gegen den Platz „Par“ zu spielen. Pro Loch gibt es nur drei mögliche Ergebnisse:

+ Ergebnis ist besser als Par

0 Ergebnis ist Par

- Ergebnis ist schlechter als Par

Gewinner ist derjenige, welcher am höchsten gegen den Platz gewonnen hat. In der Scorekarte wird die Bruttoschlagzahl des Spielers eingetragen. Auch bei diese Spiel muss der Ball unaufgefordert aufgenommen werden, sobald ein Unentschieden (Par) nicht mehr erreicht werden kann. In diesem Fall ist ein - in der Scorekarte einzutragen.

1.4. Flaggenwettbewerb

Handicap-Berechnung 1:1

Das Flaggenwettbewerb wird nach den Regeln des Zählspiels (R 3) gespielt. Jeder Spieler erhält eine Fahne für Brutto und/oder Netto, die er nach Ableistung seiner ihm zustehenden Schlagzahl dort einsteckt, wo sein Ball liegt. Gewinner ist derjenige, der am weitesten mit seiner Fahne kommt.

2. Nicht-Handicap-wirksame Spielformen

2.1. Matchplay (Lochwettbewerb)

Handicap-Berechnung: Der Spieler mit dem höheren Handicap erhält $\frac{3}{4}$ der Differenz zur Vorgabe seines Gegners.

Das Lochwettbewerb 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.

Gespielt wird nach den offiziellen Regeln des Lochspiels (R 2) 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 Lochwettbewerb führt ein solcher Regelverstoss nämlich mit wenigen Ausnahmen immer zu einem Lochverlust, statt einer Addition von zwei Strafschlägen.

Zudem können Sie Ihrem Gegner jederzeit, wenn Sie wissen, dass Sie das Loch nicht mehr gewinnen können das Loch, oder allenfalls sogar das ganze Match schenken.

Auf der Scorekarte wird
+ für einen Lochgewinn
0 Für ein Unentschieden
- Für einen Lochverlust
eingetragen.

2.2. Klassischer Vierer (Foursome)

Handicap-Berechnung: je 50% der Handicaps beider Spieler
Beim klassischen entscheiden die Spieler vor dem Start, wer an den geraden und wer an den ungeraden Löchern abschlagen wird. Nach dem Abschlag wird der Ball abwechselungsweise gespielt, bis er im Loch ist. Strafschläge beeinflussen die Schlagreihenfolge nicht.

2.3. Vierer mit Auswahldrive (Greensome)

Handicap-Berechnung: 60% des besseren Spielers, 40% des schlechteren Spielers

Der Unterschied zum klassischen Vierer besteht darin, dass beim Vierer mit Auswahldrive beide Partner an jedem Loch abschlagen und sich dann

für einen Ball entscheiden, den sie abwechselnd weiterspielen, bis das Loch beendet ist.

2.4. Chapman-Vierer (American Foursome)

Handicap-Berechnung: wie im Greensome

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

2.5. Vierball Bestball (Fourball better Ball)

Handicap-Berechnung: Jeder Spieler erhält 75% seines Handicaps

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.

2.6. Shanghai - Vierer

Der Shanghai-Vierer ist eine lustige (?) Variation des Vierers mit Auswahldrive. Beide Spieler schlagen an jedem Loch ab, aber anstatt auszuwählen, welchen Ball sie weiterschlagen wollen, entscheiden das ihre Gegner...Also ein Spiel für starke Nerven!

2.7. Scramble

Scramble sind Teamspiele. Jeder Spieler des Teams schlägt ab. Das Team entscheidet, welcher Ball am besten liegt. Die anderen Spieler legen ihren Ball innerhalb einer Scorekartenbreite hin und jeder Spieler führt von da aus den zweiten Schlag aus. So wird weitergespielt, bis das Loch beendet ist.

2.7.1. Texas - Scramble

Die Handicap-Berechnung: 10% der Einzelhandicaps werden aufaddiert wobei das Gesamthandicap auf 10 limitiert wird.

Texas-Scramble ist ein 4-Ball-Teamspiel auf Zählspielbasis. Alle vier Spieler schlagen ab, dann entscheiden sie, welcher Ball am besten liegt. Alle Spieler schlagen nun von dieser Stelle (siehe Scramble) den zweiten Schlag usw.

2.7.2. Florida-Scramble

Die Handicap-Berechnung: wie im Texas-Scramble

Florida-Scramble wird genau gleich gespielt wie ein Texas-Scramble mit dem Unterschied, dass jeweils derjenige Spieler dessen Ball zum Weiterspielen ausgewählt wurde, aussetzen muss.

2.7.3. Ryesome-Vierer oder 2er-Scramble

Die Handicap-Berechnung: 80% des tieferen + 20% des höheren HCP's.

Ansonsten gelten die Regeln des Scramble.