

TURNIER-SPIELFORMEN

Nachstehend sind die gebräuchlichsten Spielformen erläutert. Weitere Formen und Hinweise finden Sie z.B. unter www.easy-golf.de/content/golfers-corner/spielformen.html oder www.golf-for-business.de/golfportal/golfspielformen.php

Lochwettspiel (Match-Play)

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.

Zählwettspiel

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.

Stableford

Stableford wird nach den Golfregeln des Zählspiels, bei voller Vorgabe gespielt. Die Wertung erfolgt nach Punkten: Doppel-Bogey zwei über Par und mehr = 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. Diese Punktwertung gilt sowohl für Brutto als auch Netto, es gibt also Brutto- und Netto-Punkte. Gewinner - Brutto wie Netto - sind die Spieler mit den höchsten Punktzahlen. In die Scorekarte trägt der Zähler des Spielers nur die Brutto-Schlagzahl ein. Die Punkte werden von der Spielleitung berechnet und eingetragen. Hat der Spieler eine Schlagzahl erreicht, für die es keine Punkte mehr gibt, hebt er seinen Ball auf und trägt einen Strich ein.

Flaggenwettspiel

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 oder Florida 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 Zählwettspiel, 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.

Zweier Scramble (abgewandelte Form des Texas Scramble)

Bei diesem Zweiball-Teamspiel auf Zählspielbasis schlagen beide Spieler ab, dann entscheiden sie, welcher Ball am besten liegt (es muss nicht unbedingt der Weitesten 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.

TURNIER-SPIELFORMEN

Das Team-Ergebnis (Brutto) pro Loch wird in die Scorekarte eingetragen. Pro Team gibt es also nur ein Ergebnis. Vorgabe: 0,5 beider Handicaps

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)

Der Vierer mit Auswahldrive ist eine Variante des klassischen Vierers. Der Unterschied ist jedoch, dass beide Spieler an jedem Loch abschlagen und nach dem Abschlag entscheiden, welcher Ball weitergespielt wird. Wählen die Spieler den Ball von Spieler B, so führt Spieler A den nächsten Schlag aus und es wird abwechselnd mit einem Ball weitergespielt, bis der Ball eingelocht ist. Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht. Spielen beide Spieler ins Aus oder sind beide Bälle verloren, so beschränkt sich das Wahlrecht darauf, dass einer der beiden Spieler (meistens der Bessere oder Sicherere) einen weiteren Ball mit Strafschlag ins Spiel bringt. Beispiel: Gemischtes Paar - Abschlag der Dame sowie des Herren landen im Aus. Der Ball der Dame wird ausgewählt, dann spielt der Herr einen weiteren Ball, jedoch vom Damenabschlag. Hinweis: Ein provisorischer Ball darf nur für einen der beiden Bälle gespielt werden. Gezählt wird nach Zählspielregeln. Vorgabe: Die Vorgabe errechnet sich aus 0,6 der niedrigeren Vorgabe plus 0,4 der höheren Vorgabe der Partner. Die Summe wird auf ganze Schläge auf- oder abgerundet.

Shanghai-Vierer

Der Shanghai-Vierer ist eine Variation des Vierers mit Auswahldrive (Green-some). Beide Partner schlagen an jedem Loch ab, aber anstatt auszuwählen, welchen Ball sie weiterschlagen wollen, entscheiden die 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)

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

Lochwettbewerb 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.

TURNIER-SPIELFORMEN

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 Zählwettbewerb, nach Stableford aber auch als Lochwettbewerb gespielt.

Spiel gegen Par

Hier werden Plus (+) und Minus (-) gezählt. Auch hier gibt es eine Bruttowertung und eine Nettowertung. Bei der Bruttowertung gilt: Für jedes Bogey (oder schlechter) gibt es ein Minus (-). Für jedes Par gibt es eine 0. Für jedes Birdie (oder besser) gibt es ein Plus (+). Bei der Nettowertung gilt: Die Berechnung verläuft vollkommen analog zur Stableford-Zählweise. Wiederum wird die Vorgabe gleichmäßig auf die einzelnen Löcher verteilt.

Beispiel: Ein Spieler hat Vorgabe -36.0. Er darf nun 36 Schläge mehr benötigen, als in der Bruttowertung. Diese Schläge werden gleichmäßig auf die 18 zu spielenden Löcher verteilt. Der Spieler darf also an jedem Loch zwei Schläge mehr benötigen, um die gleiche Anzahl an Plus oder Minus wie in der Bruttowertung zu erreichen. Für einen Spieler mit Vorgabe -36.0 gilt folglich: Für jedes Triple-Bogey (oder schlechter) gibt es ein Minus (-). Für jedes Double-Bogey gibt es eine 0. Für jedes Bogey (oder besser) gibt es ein Plus (+).

Spiel gegen Par nach Stableford

Hier werden statt der Schläge Punkte gezählt. Auch hier gibt es eine Bruttowertung und eine Nettowertung. Bei der Bruttowertung gilt: Für jedes Bogey gibt es einen Punkt. Für jedes Par gibt es zwei Punkte. Für jedes Birdie gibt es drei Punkte, usw. Bei der Nettowertung gilt: Hier ist die Punktzahl abhängig von der eigenen Vorgabe. Ein Spieler darf entsprechend seiner Vorgabe mehr Schläge für die gleiche Punktzahl benötigen, als in der Bruttowertung.

Beispiele: Ein Spieler hat Vorgabe -36.0. Er darf nun 36 Schläge mehr benötigen, als in der Bruttowertung. Diese Schläge werden gleichmäßig auf die 18 zu spielenden Löcher verteilt. Der Spieler darf also an jedem Loch zwei Schläge mehr benötigen, um die gleiche Punktzahl wie in der Bruttowertung zu erreichen.

Für einen Spieler mit Vorgabe -36.0 gilt folglich: Für jedes Triple-Bogey gibt es einen Punkt. Für jedes Double-Bogey gibt es zwei Punkte. Für jedes Bogey gibt es drei Punkte. Für jedes Par gibt es vier Punkte. Für jedes Birdie gibt es fünf Punkte, usw.

Hat ein Spieler eine nicht durch 18 teilbare Vorgabe, so werden die Schläge entsprechend dem Schwierigkeitsgrad der Löcher verteilt. Bei einem Spieler mit Vorgabe -25.0 darf ein Spieler auf jedem Loch einen Schlag mehr benötigen um die gleiche Punktzahl wie in der Bruttowertung zu erreichen. Die nun noch übrig bleibenden sieben Schläge werden gleichmäßig auf die sieben schwersten Löcher des Platzes verteilt, auf denen der Spieler dann zwei Schläge mehr benötigen darf.

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.

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

Lochwettbewerb, 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 Lochwettbewerb.