

# Spielformen

## Zählspiel

Die Anzahl der bei jedem Loch gespielten Schläge wird in die Scorekarte eingetragen und nach 18 Löchern addiert, um den Bruttoscore zu erhalten.

Info: Für den Nettoscore wird das volle Handicap abgezogen. Sieger ist derjenige mit dem niedrigsten Ergebnis.

**Wichtig: Es muss eingelocht werden, egal wie viele Schläge man schon hat.**

## Stableford

Es werden dabei Punkte auf jedem Loch vergeben, die auf Nettobasis berechnet werden. Für ein Nettobirdie gibt es drei Punkte, zwei Punkte für ein Nettopar, einen Punkt für ein Nettobogey. Spieler, die auf einem Loch mehr als zwei Schläge über ihrem Nettopar gespielt haben, können keinen Punkt mehr machen und sollen den Ball aufheben, um das Spiel nicht unnötig zu verzögern. Die Punkte werden dann nach 9 bzw. 18 Löchern addiert und der Spieler mit der höchsten Punkteanzahl ist der Sieger.

## Lochspiel z.B. Matchplay

Beim Lochspiel (neben dem Zählspiel eine der beiden Grundformen des Golf) spielen zwei Spieler (oder auch Teams) direkt gegeneinander.

Vorgabenverteilung: Die Handicapbasis beträgt die volle oder auch 3/4 Vorgabe (je nach Ausschreibung) der Differenz zwischen dem Handicap der beiden Spieler.

Beispiel: Hat Spieler A HCP 11 und Spieler B HCP 4, beträgt die Differenz 7 Schläge. 3/4 davon sind 5. Also hat Spieler A auf den Löchern mit Vorgabe-Index 1 bis 5 je einen Schlag im Verhältnis zu seinem Gegner vor. Die eigentliche Schlagzahl der Spieler pro Loch ist irrelevant - der Spieler, der an einem Loch weniger Schläge benötigt gewinnt dieses Loch. Bei gleicher Schlaganzahl gilt das Loch als „geteilt“. Eine Runde gewinnt der Golfer, der die meisten Löcher für sich entscheiden konnte bzw. der mit einer größeren Anzahl von Löchern führt als noch zu spielen sind. Das Spiel ist in dem Fall beendet und geht folglich nicht

unbedingt über 18 Löcher, kann aber bei Gleichstand über mehr als 18 Löcher (bis zum „sudden death“) gehen.

Der Spielstand wird wie folgt angegeben:

**up / auf** = X Löcher vorn.

Z.B. „2 auf“ bedeutet, dass der Spieler, aus dessen Sicht gesprochen wird, zu irgendeinem Zeitpunkt des Matches 2 Löcher mehr gewonnen hat als sein Gegner.

**down** = der momentan oder am Ende Unterlegene liegt entsprechend viele Löcher im Rückstand (also „2 down“)

**all square** = Gleichstand

**dormi** = einer führt mit gleich vielen Löchern auf, wie noch zu spielen sind Z.B. nach Loch 14 liegt ein Golfer „4 auf“ bei 4 noch zu spielenden Löchern. Bei „dormi 4“ reicht dem Golfer das Teilen des nächsten Lochs, um das Match zu gewinnen – hier z.B. dann „4 auf 3“ beim Teilen des Lochs 15.

Ein Endstand von „5 auf 4“ bedeutet, dass ein Golfer bei 5 mehr gewonnenen Löchern nach dem 14. Loch (4 Löcher noch zu spielen) den Gegner geschlagen hat. „10 auf 8“ wäre das deutlichste mögliche Resultat – denn so lange noch mehr Löcher zu spielen sind, als jemand „down“ liegt, kann dieser Golfer ja immer noch aufholen.

**Wichtig: Im Lochspiel darf ein Putt, ein ganzes Loch oder gar das komplette Match geschenkt werden.**

## Fähnchenwettbewerb

Ein Fähnchen- oder auch Flaggenwettbewerb genannt, ist ein Zählspiel. Jeder Spieler bekommt am Start ein Fähnchen. Diese muss er an dem Ort, wo sein letzter Schlag zum Liegen kommt, einstecken. Der Spieler, dessen Fahne am weitesten vorne steckt hat gewonnen. Wenn man nach 18 gespielten Löchern noch Schläge übrig hat, wird das Spiel weitergeführt ab der Startbahn, bis der letzte Schlag gemacht wurde.

*Berechnung der Gesamt-Schläge:*

*Par des Platzes + Vorgabe*

*Bei einem Platz mit Par 72 und einem Spieler mit Vorgabe -16.0 wäre der letzte Nettoschlag folglich der 88. Schlag.*

## Texas Scramble

### 3er oder 4er Flight

Die Spieler einer Spielergruppe bilden zusammen ein Team. Alle Spieler schlagen ab und entscheiden danach, welcher der Bälle am besten liegt. (Das muss nicht unbedingt der Weitesten sein.) Die anderen Bälle werden aufgehoben und innerhalb einer Schlägerlänge vom ausgewählten Ball (aber nicht näher zum Loch) gedroppt. Alle Spieler spielen ihren Ball von dieser Position aus weiter und wählen danach erneut einen Ball aus, von dessen Lage aus jeder seinen Ball weiterspielt. Der gedropte Ball muss dabei in der gleichen Lage gespielt werden, wie der ausgewählte Ball. Liegt also der ausgewählte Ball im Bunker, Rough oder Wasserhindernis darf auch der andere Ball beim Droppen nicht aus der entsprechenden Lage herausrollen. Ebenso wird auf dem Grün verfahren, wo der ausgesuchte Ball markiert wird und die Spieler von derselben Stelle spielen. Hier wird der Ball gelegt, nicht gedroppt.

Die Ergebnisse des Teams werden an jedem Loch in die Scorekarte eingetragen. Pro Team gibt es pro Loch also nur ein Ergebnis.

**Vorgabenverteilung:** Mit dem World-Handicap-System ist folgende Formel empfohlen. 25% / 20% / 15% / 10% vom niedrigen zum höheren Course-Handicap

#### **Vorgabenverteilung im Römerhof:**

Summe aller Handicaps ./ (Anzahl der Spieler mal 2)

## Florida Scramble

### 3er oder 4er Flight

Der Florida Scramble wird genauso gespielt, wie der Texas Scramble (siehe Erklärung Texas Scramble) mit einer Abwandlung:

Der Spieler, dessen Ballposition ausgesucht wurde, muss aussetzen beim nächsten Schlag! Nur bei den Abschlügen schlagen immer alle Spieler erneut ab!

Besonderheit: Wenn in einem 4er Flight Starterfeld auch 3er Flights mitspielen, dann spielen hier alle 3 Spieler durch, es setzt keiner aus!

## Bornheim Scramble

Der Bornheim Scramble wird genauso gespielt, wie der Florida Scramble mit einer weiteren Besonderheit:

Von jedem Spieler müssen auf der Runde 2 Abschläge genommen werden! Diese Abschläge müssen mit den Initialen auf der Scorekarte vermerkt sein.

 Merke:

**Texas Scramble:** es spielen alle Spieler

**Florida Scramble:** es setzt derjenige beim nächsten Schlag aus, dessen Ball ausgesucht wurde (außer bei den Abschlägen)

**Bornheim Scramble:** es setzt derjenige beim nächsten Schlag aus, dessen Ball ausgesucht wurde **und** zusätzlich müssen von jedem Spieler 2 Abschläge genommen und auf der Scorekarte mit den Initialen vermerkt werden.

## 2er Texas-Scramble

Zwei Spieler bilden ein Team und spielen zu zweit die Spielvariante wie beim Texas Scramble.

*Lediglich die Vorgabenverteilung ist im 2er Team eine andere:*

*Addition von 35% des niedrigeren und 15% des höheren Course-Handicap der Partner; Summe auf ganze Schläge auf- (ab 0,5) oder abgerundet (bis 0,4).*

## Klassischer Vierer

Beim klassischen Vierer schlagen Sie im Zweierteam immer abwechselnd nur einen Ball. Vor dem Spiel entscheiden die Spieler gemeinsam, wer an den geraden Löchern und wer an den ungeraden Löchern abschlägt. Es wird abwechselnd ein Ball bis ins Loch gespielt. **Strafschläge beeinflussen die Spielfolge nicht.**

**Provisorischer Ball:** Schlägt Spieler A ein Ball eventuell unauffindbar (z.B. ins Rough), muss der provisorische Ball vom Spieler B gespielt werden. Wird der Originalball gefunden, spielt B weiter. Wird der provisorische Ball zum Ball im Spiel, macht A den nächsten Schlag.

**Falsche Spielreihenfolge:** Wird irrtümlich in falscher Reihenfolge gespielt, so zählt dieser Schlag/ diese Schläge nicht; der Ball wird an die letzte korrekte Stelle zurückgelegt, die Paarung erhält **2 Strafschläge** und der richtige Partner spielt von dort aus weiter.

### Wichtig für gemischte Paarungen:

Spielt der Herr vom Abschlag ins Aus, muss die Dame den nächsten Schlag vom Herrenabschlag ausführen! Gleiches gilt natürlich im umgekehrten Fall. Der Herr schlägt dann vom Damenabschlag ab.

**Vorgabenverteilung:** Das *Playing Handicap* ist die  $1/2$  Summe der beiden *Course Handicaps*, das heißt, das Paar spielt mit dem Mittelwert der beiden Einzel-*Course Handicaps*. Dieser wird auf ganze Schläge auf- (ab 0,5) oder abgerundet (bis 0,4) und ergibt das *Playing HCP*.

## Chapman Vierer

Beim Chapman-Vierer schlagen beide Partner an jedem Loch ab. Den zweiten Schlag macht jeder Spieler anschließend dann mit dem Ball seines Partners. Erst nach dem zweiten Schlag entscheiden die Partner sich, welchen Ball sie abwechselnd weiterspielen, bis das Loch beendet ist. Der andere Ball wird aufgehoben.

**Vorgabenverteilung:** Das gemeinsame Playing-Handicap wird ermittelt durch Addition von 0,6 der niedrigeren und 0,4 des höheren Course-Handicap der beiden Partner; das Ergebnis wird mathematisch auf ganze Schläge auf oder abgerundet.

## Vierer-Auswahldrive

Beide Partner schlagen an jedem Loch ab, wählen einen der beiden Bälle aus und spielen den ausgewählten Ball abwechselnd bis ins Loch weiter.

Kann keiner der beiden Bälle nach dem Abschlag weiterspielt werden (z.B. beide „Aus“, verloren oder von außerhalb des Abschlags gespielt), so beschränkt sich das Wahlrecht auf die Wahl desjenigen Balls, mit dem nach der entsprechenden Regel verfahren werden soll. Das Gebot, abwechselnd zu schlagen, muss dabei beachtet werden. Pro Loch gibt es pro Team nur 1 Ergebnis.

**Vorgabenverteilung:** Das gemeinsame Playing-Handicap wird ermittelt durch Addition von 0,6 der niedrigeren und 0,4 des höheren Course-Handicap der beiden Partner; das Ergebnis wird mathematisch auf ganze Schläge auf oder abgerundet.

## Vierball Bestball

Vierball Bestball wird im Zweier-Team gespielt. Beide Spielpartner spielen mit ihrem eigenen Ball ein individuelles Zählspiel. Pro Loch wird aber nur das bessere Netto-Ergebnis im Team notiert. (Beispiel: Loch 8 ist ein Par 4. Spieler A hat keinen, Spieler B hat einen Schlag vor; beide benötigen 4 Schläge; es wird das Ergebnis des Spielers B notiert, da dieser Netto ein Birdie gespielt hat; für die Bruttowertung bleibt es sowieso bei Par.) Kann ein Spieler das Ergebnis seines Partners an einem Loch nicht mehr unterbieten, sollte der Ball aufgehoben werden, um das Spiel nicht zu verzögern.

**Vorgabenberechnung:** Faktor 9/10 für die Ermittlung der einzelnen Spielvorgaben der Partner.

## **Bindfadenwettbewerb**

Das Bindfadenwettbewerb ist eine Variante des Zählspiels, die nicht Handicap-relevant ausgetragen wird. Üblicherweise erhält ein Spieler einen halben oder ganzen Meter Bindfaden multipliziert mit seiner Vorgabe. Ein Spieler mit Handicap 30 erhält also eine Schnur mit 15 oder 30 Meter Länge.

Die Spieler dürfen während ihrer Golfrunde den Bindfaden benutzen, um Bälle auf dem Platz an andere Stellen zu legen, ohne sich dafür einen Strafschlag zu notieren. Die Entfernung, um welche Spieler den Golfball jeweils versetzen, schneiden die Spieler von ihrem Bindfaden ab. Besonders lohnt sich der Einsatz einer Schere auf dem Grün. Golfspieler können nicht gelochte Putts, ohne einen weiteren Schlag aufzuschreiben, als eingelocht notieren. Bleibt nach achtzehn Löchern ein Rest Bindfaden ungenutzt, wird die Restlänge nicht notiert. Das Aufsparen von Faden lohnt sich daher nicht.

## **Aggregat Vierer**

Zwei Spieler bilden ein Team und jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball. Die Rundenergebnisse der beiden Spieler werden addiert. Diese Spielform kann als Stableford oder als Zählspiel-Variante gespielt werden.

Diese Spielform ist nicht Handicap-relevant, wenn beide Spielpartner im gleichen Flight spielen!

**Vorgabenberechnung:** *Nach einem Einzelspiel, jeder erhält seine normale Vorgabe.*

## **Aggregat handicap-relevant**

Man kann das Aggregat Spiel auch Handicap-relevant spielen. Hierbei ist es dann wichtig, dass die beiden Spielpartner nicht im gleichen Flight spielen! Die Rundenergebnisse der beiden Partner werden zusammen addiert.

## **Bingo-Bango-Bongo**

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte um das Grün herum zu erspielen.

**Bingo** - einen Punkt erhält jener Spieler, der zuerst das Grün erreicht. Ausnahme: Bei den Par 3 Löchern bekommen alle Spieler einen Punkt, die mit dem ersten Schlag auf dem Grün sind.

**Bango** - einen Punkt bekommt derjenige, dessen Ball am nächsten zur Fahne liegt - gemessen wird erst, wenn alle gespielten Bälle auf dem Grün liegen.

**Bongo** - einen Punkt gibt es für den Spieler, der als Erster seinen Ball einlocht.

**Wichtig ist, dass immer derjenige Spieler spielt, dessen Ball am Weitesten vom Loch entfernt liegt.**

Besonderheit: Wer als Spieler von außerhalb des Grüns einlocht und es liegt noch kein Ball auf dem Grün, bekommt neben dem Bingo- ebenfalls den Bango- und den Bongo-Punkt. Liegt ein Ball auf den Grün und es wird von außen eingelocht, erhält der Spieler den Bango- und den Bongo-Punkt.

Um ein zügiges Spiel zu gewährleisten, bitte direkt zur nächsten Spielbahn gehen, wenn alle drei Punkte vergeben sind.

Derjenige der am Ende der Runde die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.