

# Spielformen

## Zählspiel

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

## Stableford

Stableford wird nach den Golfregeln des Zählspiels, bei vollem Course Handicap gespielt. Die Wertung erfolgt nach Punkten. Hat der Spieler eine Schlagzahl erreicht, für die es keinen Punkt mehr gibt, hebt er seinen Ball auf und trägt einen Strich ein.

## Maximum Score

Eine Form des Zählspiels, bei der die Schlagzahl auf eine Maximale Anzahl von Schlägen begrenzt ist. Es gelten die normalen Regeln für das Zählspiel, aber modifiziert durch diese Sonderregel.

## Par/Bogey

Das

Wettspiel Gegen Par wird nach den Regeln des Zählspiels, bei vollem Course Handicap gespielt. Sinn dieses Spieles ist es, gegen den Platz "Par" zu spielen. Hier gibt es nur drei mögliche Ergebnisse pro Loch:

- Lochgewinn bedeutet besser als Par
- Lochverlust bedeutet schlechter als Par
- Teilen bedeutet Par

Gewinner ist der Spieler, der am höchsten gegen den Platz gewonnen hat. In der Scorekarte wird die Bruttoschlagzahl des Spielers eingetragen, wenn das Loch gewonnen oder geteilt wurde, die Auswertung übernimmt die Spielleitung. Auch bei diesem Spiel sollte der Ball unaufgefordert aufgehoben werden, sobald ein Unentschieden 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. Wenn Sie den Platz besiegen wollen müssen Sie besser als (Netto-) Par spielen. Beachten Sie an jedem Loch die Course Handicap Verteilung, damit Sie wissen, wie viel Schläge Sie vorhaben. Das wird Ihnen helfen, taktisch klug ihre Vorgabe zu nutzen

### **Stableford Teammatch**

Vier Spieler spielen als Team zusammen, wobei jeder Spieler seinen eigenen Ball spielt. Die drei besten Netto-Ergebnisse werden in die Wertung aufgenommen. Sieger ist das Team mit der höchsten Punktzahl. Die Spieler werden in getrennte Spielgruppen gesetzt.

### **Blind Hole / Aggregat**

Zwei Spieler bilden das Team. Die Brutto- und Nettoergebnisse der vor dem Spiel durch die Spielleitung ausgelosten 9 Löcher werden addiert und bilden das jeweilige Gesamtergebnis. Mit etwas Glück hat man gerade diese Bahnen erfolgreich abgeschlossen. Die Spieler werden, um vorgabewirksam zu bleiben, in getrennte Spielgruppen gesetzt.

### **Blue Ribbon Charity**

Wir unterstützen gezielt die Gesamtkampagne um das oft tabuisierte Thema der Prostatakrebs Früherkennung. Ein Startgeldanteil in Höhe von 15,- EURO und die Einnahmen einer Tombola fließen in diese Aktion.

### **Texas/Florida-Scramble**

Ein Team besteht aus min. 3 Spielern. Der Spieler, dessen Ball markiert wurde, setzt für eine Runde aus. Derjenige, der den Ball eingelocht hat, setzt auch beim nächsten Abschlag aus. Daher wäre es klug, den Abschlags-schwächsten jeweils einlochen zu lassen. Von jedem Spieler müssen 6 Abschlüsse ausgewählt werden.

### **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.

### **Vierer – mit Auswahldrive**

Beide Spieler schlagen ab, Dann entscheiden sie, welchen Ball sie nun gemeinsam, im Wechsel, weiterspielen möchten.

### **Vierball**

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

## **ProAm**

Für die Preisvergabe werden zu den gespielten Stablefordpunkten die Anzahl der richtigen Antworten aus einem Regelfragebogen addiert.

## **Triple Six**

Viererflight. Jeweils zwei Spieler bilden ein Team. Nach sechs Löchern wechseln jedoch die Partner und auch die Spielform. Auf den ersten sechs Löchern wird ein Auswahldrive gespielt. Die folgenden sechs Löcher wird klassischer Vierer gespielt und auf den letzten sechs Löchern folgt dann noch mit neuem Partner ein 2er Scramble. Jeder Spieler notiert die Ergebnisse auf seiner Scorekarte.

## **Take your Mulligan**

Das Course Handicap wird nicht wie üblich auf die Löcher verteilt, sondern jeder Spieler kann frei wählen, wann er einen oder mehrere Course Handicap Schläge einsetzt.

## **Holding the Snake**

Bei diesem Spiel geht es um die Anzahl der Putts pro Loch. Der erste Spieler mit einem Drei-Putt hat die die Schlange an der Hacke. Sie verbleibt bei diesem Golfer, bis ein anderer Spieler einen Drei-Putt spielt. Wer am letzten Loch die Schlange hält, verliert und zahlt die erste Runde. Sonderwetten um kleines Geld wie Nearest to the pin, Longest Drive, Sandy Par usw. sind erwünscht.

## **Chicago**

Vierball-Zählspiel, bei dem das höhere Ergebnis an die erste Stelle und das niedrigere Ergebnis an die zweite Stelle gestellt wird. Wenn aber das niedrigere Ergebnis par oder besser ist, kommt das niedrigere Ergebnis an die erste Stelle. Die Resultate der einzelnen Löcher werden am Ende der Runde addiert

## **Rules Short Race**

Je Team können bis zu 4 Spieler gemeldet werden. Die Team-Wertung erfolgt als Netto-Wertung. Gewertet werden die 3 besten Ergebnisse aus jedem Team. Punkte können durch richtige Beantwortung von Regelfragen ergänzt werden.

## **Rydercup**

2 Mannschaften treten im Lochspielmodus gegeneinander an. Erst 6 Bahnen Vierball-Bestball, dann 6 Bahnen klassischer Vierer, zuletzt 6 Bahnen Einzel-Lochspiel. Es wird ohne Vorgabe gespielt. Für jedes gewonnene Spiel erhält die Partei einen Punkt. Endet eine Partie all Square bekommt jede Mannschaft 0,5 Punkte. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten. Die Mannschaften werden durch die Spielleitung zusammengestellt.