

Inhalt:	Seite
1. Vorgabewirksame Spiele	1
1.1 Zählspiel (Stroke-Play)	2
1.2 Stableford	2
1.3 Gegen Par	
2. Unterschiede: Zählspiel zu Lochspiel	3
3. Nicht vorgabewirksame Spiele	4
3.1 Lochwettbewerb (Matchplay)	5
3.2 Flaggenwettbewerb (flag)	5
3.3 Bindfaden Wettbewerb (strings)	5
3.4 Querfeldein (cross country)	6
3.5 Bingle-Bangle-Bungle	6
3.6 Klassischer Vierer (classicfour/foursome), Regel 22	6
3.7 Vierer mit Auswahldrive (Greensome)	7
3.8 Chapman-Vierer (americanfoursome)	7
3.9 Vierball, Regel 23	7
3.10 Vierball-Aggregat	7
3.11 Scrambles	8
3.11.1 Texas-Scramble	8
3.11.2 Florida-Scramble	8
3.12. Las Vegas	8

1. Vorgabenwirksame Spiele

Vorgabenwirksam können nur Wettspiele sein, die unter vorgabenwirksamen Bedingungen durchgeführt werden. Um sein Handicap zu verbessern kann der Spieler an einem von der Spielleitung ausgeschriebenen vorgabewirksamen Turnier teilnehmen. Für die Vorgabenänderung werden die Ergebnisse immer in Netto-Stableford-Punkte umgerechnet. Die Spielform muss Einzel-Zählspiel, Stableford oder gegen Par sein. Vierer und Lochwettspiele sind grundsätzlich nicht vorgabenwirksam. Ein einzelnes Ergebnis aus einem Vierball-Aggregat-Wettbewerb kann jedoch als vorgabenwirksam gewertet werden.

Spieler der Klassen 3 bis 6 können zusätzlich auch in einer Privatrunde, dem „**Extra Day Scores**“ (EDS), ihr Handicap bestätigen oder verbessern. Diese Privatrunden müssen einen offiziellen Charakter haben und obliegen gewissen Beschränkungen, die im Turnierreglement festgelegt sind, z.B. muss der Spieler einen Zähler haben, der kontrolliert und schreibt; es muss von Zählspielabschlägen gespielt werden, und natürlich muss die Runde vorher angemeldet sein.

Die erstmalige Erspielung einer DGV Stammvorgabe der Vorgabenklasse 5 kann jedoch nur in einem vorgabewirksamen Wettbewerb erfolgen. Heraufsetzungen (lies: Handicap-Verschlechterungen) erfolgen in der Vorgabenklasse 6 (37-54) nicht, jedoch wird in den Vorgabenklasse 4 bei Nichterreichen der Pufferzone die Vorgabe um 0,1 heraufgesetzt. In der Vorgabenklasse 5 wird man bei nichterreichen der Pufferzone um 0,2 heraufgesetzt. Man wird ebenfalls um 0,1 heraufgesetzt, wenn man nach erfolgter EDS-Runde die Scorekarte nicht fristgerecht im Club-Sekretariat einreicht.

1. EDS Runden können nun auf allen deutschen Plätzen gespielt werden. Es muss nicht mehr der Heimatclub sein.

2. Mittels EDS kann man ab 2016 sich nun von über 36 auch unter die 36 spielen.

Beispiel: Spieler mit HDC 38 spielt 40 Punkte. Mit 36 Stablefordpunkten hat er sein Handicap bestätigt. In diesem Fall hat er 4 Punkte besser als sein HCP gespielt. Bis 36 gibt es pro Punkt jeweils ein Punkt HCP Verbesserung.

rung und ab HCP 36 gibt es jeweils 0,5 Punkte Verbesserung. Der genannte Spieler verbessert somit sein HCP von 38 auf 35.

3. Keine Verschlechterung mehr bis Handicap 26,5.

1.1 Zählspiel (Stroke-Play)

Das Zählspiel wird nach den Golfregeln des Zählspiels, bei voller Vorgabe gespielt.

In der unten aufgeführten Tabelle werden die Unterschiede: Zähl- zu Lochspiel näher erläutert. Beim Zählspiel muss jedes Loch vollständig zu Ende gespielt werden. Die Schlagzahl wird nach jedem Loch eingetragen. Die Summe ergibt am Ende das Bruttoergebnis. Das Nettoergebnis errechnet sich aus dem Bruttoergebnis abzüglich der Vorgabe des Spielers. Gewinner ist der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis, sowohl Brutto als auch Netto, je nach Ausschreibung.

Beispiel: Spieler A mit HCP 5 beendet die Runde mit 76 Schlägen. Das ergibt ein Bruttoergebnis von 76 und ein Nettoergebnis von 71 (76-5=71). Spieler B mit HCP 17 beendet die Runde mit 85 Schlägen. Das ergibt ein Bruttoergebnis von 85 und ein Nettoergebnis von 68 (85-17=68). In diesen Beispielen hat Spieler A das bessere Bruttoergebnis, Spieler B hat das bessere Nettoergebnis. Nach dem Wettspiel werden die Ergebnisse in Netto-Stableford-Punkte umgerechnet, um damit die neue Stammvorgabe zu ermitteln.

1.2. Stableford

Stableford wird heute immer häufiger als Wettkampf ausgetragen, nicht zuletzt auch, weil bei einem großen Teilnehmerfeld der Spielfluss gewährt ist. Stableford wird nach den Golfregeln des Zählspiels, bei voller Vorgabe gespielt.

Die Stableford-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.

Entsprechend seines Handicaps bekommt ein Spieler pro Loch bis zu 3 zusätzliche Schläge. Ein Spieler mit z.B. Handicap 36 bekommt an jedem Loch 2 zusätzliche Schläge. Damit erzielt er bei einem Tripple-Bogey noch einen Punkt, mit einem Par 4 Punkte. 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 Scorekarte trägt der Zähler des Spielers nur die Bruttoschlagzahl ein, aber keine Punkte. Diese werden von der Spielleitung nach Abgabe der Karte berechnet und in die hierfür vorgesehene Spalte eingetragen. Hat der Spieler eine Schlagzahl erreicht, für die es keine Punkte mehr gibt, hebt er seinen Ball auf und trägt einen Strich ein. Nach einem ganz schlechten Loch (0 Punkte) ist nicht alles verloren, wie im Zählspiel, wo ein schlechtes Lochergebnis den Gesamtscore verdirbt.. Sie müssen durchschnittlich 2 Punkte pro Loch oder insgesamt 36 Punkte machen, um ihr Handicap zu spielen. Der Vorteil bei Stableford ist im Spielfluss zu sehen: Sie heben den Ball auf, wenn kein Punkt mehr erreicht werden kann. Wenn Sie aber weiterspielen, machen Sie sich unbeliebt.

1.3. Gegen 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

1. pro Loch: Lochgewinn (+),
2. Lochverlust (-) oder
3. unentschieden (0).

Lochgewinn bedeutet besser als Par (Brutto oder Netto) = + Lochverlust bedeutet schlechter als Par (Brutto oder Netto): - Unentschieden bedeutet Par (Brutto oder Netto): 0.

Gewinner ist der Spieler, welcher am höchsten gegen den Platz gewonnen hat. Als vorgabenwirksames Wettspiel, hat es natürlich auch Auswirkungen auf ihre Stammvorgabe. Die Umrechnung zu Netto-Stableford-Punkte übernimmt die Spielleitung, daher ist es notwendig, dass Sie die Bruttoschlagzahl in die Scorekarte eintragen, für die Auswertung von +, - oder 0 sind Sie nicht zuständig.

Auch bei diesem Spiel sollte der Ball aufgehoben werden, sobald ein Unentschieden oder ein Lochgewinn nicht mehr zu erreichen ist, um den Spielfluss nicht zu behindern. In diesem Falle wird ein Strich für das betreffende Loch eingetragen. Aber Achtung: es könnte noch ein Stableford-Punkt (für die Vorgabe) möglich sein, dann spielen Sie weiter. Sie sehen, dass auch die Höhe des Lochverlustes keine Rolle spielt, 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 die Vorgabenverteilung, damit Sie wissen, wie viel Schläge Sie an jedem Loch vor haben. Das wird ihnen helfen, taktisch klug ihre Vorgabe zu nutzen und keinen Stableford-Punkt zu verschenken.

2. Unterschiede: Zählspiel zu Lochspiel

Vorgang	Zählspiel vorgabewirksam		Lochspiel nicht vorgabewirksam
	Regel		Erläuterung
Grundstrafe	1.3c(2)	zwei Schläge	Lochverlust
Schenken	3.2b	Nein	ja
Zählkarte	3.3b	Ja	Nein
Einlochen	3.3c	Ja	Nein
festgesetzte Runde	.5.1	18 (9) Löcher	ca. 18 Löcher
Üben vor der Runde	5.2/5.5	Nein	Ja
Spielunterbrechung	5.7a	Nein	Ja
Spielen von außerhalb des Abschlags	6.1b(1)+(2)	Annullieren + 2 Strafschläge	Hängt vom Gegner ab (straffrei)
Spielen außer Reihenfolge	6.4a/6.4b	"Ready Golf"	Nein Entscheidet Gegner ob Wiederholung und Schlag nach Regel 14.6. Spielt eine Dame mit hat sie die Ehre, wenn sie das vorherige Loch gewonnen hat.
Ball des Gegners berühren	9.4 / 9.5	straffrei	1 Strafschlag (außer beim Suchen)
Ballmarker des Gegners berührt	.9.7	straffrei	1. Strafschlag
Ball auf dem Grün trifft einen anderen Ball auf dem Grün	11.1a	Grundstrafe	straffrei
Refferee greift ein	20	immer, sofort und unnachgiebig	Nein, außer er wird gerufen (20.1b(2))
Strittige Regelfälle	20.1b / 20.1c	Regelball 20.1c(3)	Regelentscheidung verlangen
Disqualifikation	20.2e	Nach Ende eines Zählspiel-Turniers nur in besonderem Fall 20.2e(2)	keine zeitliche Begrenzung 20.1b(3)

3. Nicht- vorgabenwirksame Spiele

Nicht vorgabenwirksame Spiele sind nicht nach den Zählspielregeln ausgetragene Wettspiele. Alle Lochspiele und Vierer (Ausnahme Vierball-Aggregat, Beschreibung unter Vierer) sind nicht vorgabenwirksam. Wenn sie solche Turniere spielen, können Sie also ihre Vorgabe nicht verbessern, aber auch nicht verschlechtern. Die steigende Beliebtheit, gerade von Vierern, zeigt, dass Golf wohl sehr viel mehr ist, als die Jagd nach einem niedrigen Handicap. Die Vorgaben werden von Spiel zu Spiel anders berechnet. Im Gegensatz zu vorgabenwirksamen Spielen, wo immer die volle Vorgabe angerechnet wird, kann sie bei nicht vorgabenwirksamen Spielen reduziert werden, z.B. auf 3/4 oder 7/8. Beachten sie deshalb immer die Ausschreibung.

3.1. Lochwettspiel (Matchplay)

Das Lochwettspiel hat einen ganz anderen Charakter und Voraussetzungen als jedes Golfspiel, da hier der Spieler nicht gegen den Platz, sondern gegen einen Gegner oder eine andere Partei spielen muss. Dementsprechend gibt es auch keine Gesamtwertung für die Runde, sondern nach jedem Loch wird mit dem Gegner/Paar abgerechnet. Es muss eine Entscheidung nach jedem Loch herbeigeführt werden; am Ende gibt es nur einen Gewinner/Gewinnerpaar.

Gespielt wird nach den offiziellen Regeln des Lochspiels, die hauptsächlich in Bezug auf Strafen von den Regeln des Zählspiels differieren, siehe Übersicht oben. So liegt der größte Unterschied in der Behandlung von Strafen bei einem Regelverstoß. Im Zählspiel werden Strafschläge einfach dem Score hinzugezählt. Beim 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 der Ball ihres Gegners kurz hinter dem Loch liegt, 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 dann viel zu lang gerät, könnte der Ball des Gegner ihren Putt vielleicht aufhalten, das wäre ganz legal. Oder: Unter Zählspielregeln muss immer nach der Reihe gespielt werden. Im Vierball- Lochspiel, wo Sie 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 Lochwettspiel können Sie ihrem Gegner jederzeit, wenn Sie nicht mehr gewinnen können, einen Schlag (Gimmie), das Loch oder sogar das ganze Match schenken. Im Zählspiel muss immer eingelocht werden, die vorgeschriebene Runde muss beendet werden.

Sie sehen, die Kenntnis der Regeln ist die wichtigste Voraussetzung zum Bestreiten einer Golfrunde. Sie kann ihnen, besonders im Lochwettspiel, zum Sieg verhelfen, Auf der Scorekarte wird ein Plus (+) für Lochgewinn, eine Null (0) für Unentschieden oder ein Minus (-) für Lochverlust in der zugehörigen Spalte eingetragen. Das Aufschreiben der Schlagzahl hat nur einen statistischen Wert für die Spieler.

Der Spieler mit dem höheren Handicap erhält z. B. 75 % von der Differenz zum Handicap seines Gegners in Schlägen als Vorgabe. **(Den Prozentsatz legt die Spielleitung fest)**

Beispiel: Spieler A hat Handicap 28, Spieler B hat Handicap 12. Spieler A erhält die Vorgabe von $28-12=16$, hiervon 75 % gleich 12. Das bedeutet: Spieler B spielt ohne Vorgabe, Spieler A hat an den Löchern mit Vorgabenverteilung 1 bis 12 jeweils einen Schlag vor.

Ein Loch wird entweder gewonnen, verloren oder geteilt. Gewonnen wird das Spiel durch den Spieler, der mit einer höheren Anzahl Löcher führt, als zu spielen übrig sind. Beispiel: Spieler B liegt nach Beendigung des 15.Loches 4 Löcher vorne (ist vier auf). Da nur noch 3 Löcher zu spielen sind, kann Spieler A weder

gewinnen noch teilen; B gewinnt das Match „4 auf 3“. Diese Formulierung ist gebräuchlich, obwohl es korrekt heißen muss, Spieler B gewinnt das Match „4 auf 3“, Liegen beide Spieler oder Mannschaften gleich, sagt man, sie sind all square. Dormie sagt man, wenn ein Spieler mit genau so vielen Löchern führt, wie noch zu spielen sind, er also in der festgesetzten Runde nicht mehr verlieren kann. Im Mannschaftsspiel muss das Einzelmatch nicht gewonnen werden, sondern es kann geteilt werden, die Mannschaften erhalten dann nur je einen halben Punkt, bei gewonnenem Einzelspiel erhält die betreffende Mannschaft einen Punkt. Wenn nach der vorgeschriebenen Runde noch kein Sieger feststeht, werden festgelegte Extra Holes weitergespielt, bis ein Spieler ein Loch gewinnt (Stechen oder Sudden Death).

3.2. 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. Die Brutto-Schlagzahl entspricht dem Par des Platzes; die Netto-Schlagzahl errechnet sich aus Par plus Vorgabe. Gewinner ist derjenige, der am weitesten mit seiner Fahne kommt, ggf. über das 18. Loch hinaus, Brutto sowie Netto. Auf der Scorekarte werden die Brutto Schlagzahlen eingetragen, zusätzlich wird vermerkt, wo die Brutto- und/oder die Netto-Fahnen gesteckt sind. Die Spielleitung stellt dann die Gewinner fest.

Beispiel: Spieler A hat HCP 8, sein 72. Schlag liegt am 15.Green; hier steckt er seine Brutto-Fahne. Sein 80. Schlag liegt am 17. Fairway; hier steckt er seine Netto-Fahne. Damit ist seine Runde zu Ende, er kann aufhören. Wenn er Zähler für einen Spieler ist, der noch weitergehen muss, kann er natürlich nicht ins Clubhaus gehen. Spieler B hat HCP 17, seinen 72. Schlag spielt er Mitte 15. Fairway; hier steckt er seine Brutto-Fahne. Nach dem Einlochen am 18. Loch hat er 87 Schläge gemacht; durch sein Handicap hat er noch zwei Schläge übrig ($72+17=89$), die er auf der Bahn 1 weiter ausführt und hier seine Netto- Fahne steckt. Auch hier muss der Zähler mitgehen.

Diese Beispiele zeigen, dass Spieler A das bessere Brutto-Ergebnis erzielt hat, weil seine Brutto-Fahne weiter gesteckt ist als die von Spieler B. Der wiederum hat das bessere Netto-Ergebnis, weil seine Netto-Fahne weiter gesteckt ist, als die von Spieler A

3.3. Bindfadenwettspiel (strings)

Beim Schnurwettspiel erhält jeder Spieler ein abgemessenes Stück Schnur, abhängig von seiner Vorgabe.

Zur Verbesserung der Lage seines 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.

Vergessen Sie nicht, ein Messer mitzunehmen.

Beispiel: Jeder Spieler erhält z. B. die Hälfte seiner Vorgabe in Metern Schnur. Spieler A hat Vorgabe 24, erhält also 12 Meter Schnur, Er kann damit seine Lage aus Bunkern, Hindernissen usw. verbessern. Er kann aber auch einen nah am Loch liegenden Ball mit Hilfe von wenigen Zentimetern Schnur einlochen, ohne sich einen Schlag hinzurechnen zu müssen.

Entscheidend ist die Taktik, sich die Schnur für 18 Löcher einzuteilen.

3.4. 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. Es können Hindernisse errichtet werden, die überspielt werden müssen, usw. Gewitzte Spielführer positionieren die Fahne auch schon mal im Bunker.

Meistens wird dieses Turnier zum Saisonanfang oder -ende ausgetragen

3.5. Bingle-Bangle-Bungle

Bei Bingle-Bangle-Bungle werden an jedem Loch drei Punkte vergeben:

1. Den **ersten** Punkt erhält derjenige Spieler, der als erster das Green erreicht.
2. Den **zweiten** Punkt erhält derjenige Spieler, der am nächsten zur Fahne liegt, nachdem alle da Green erreicht haben
3. Den **dritten** Punkt erhält derjenige Spieler, der als erster einlocht.

Gewinner ist der Spieler, der am meisten Punkte erzielt hat. Wie viele Schläge er benötigt hat, ist unbedeutend. Es muss streng nach der Reihenfolge gespielt werden – wer am weitesten vom Loch entfernt ist, spielt als nächster. Sind Damen und Herren im Flight, und treffen an einem Par 3 mehrere das Grün mit dem ersten Schlag, so erhält den ersten Punkt diejenige Person, welche als erste hätte abschlagen dürfen, wenn Damen und Herren das gleiche Tee benutzen würden, deshalb ist es notwendig das Loch zu Ende zu spielen, damit man weiß, welcher Spieler das Loch mit dem besten Bruttoergebnis gewonnen hat.

Bingle-Bangle-Bungle ist ein beliebter Zusatz-Wettbewerb, insbesondere wenn im Flight große Unterschiede in der Spielstärke bestehen. Ein guter Score spielt bei der Punktvergabe keine Rolle. Hier kann also auch ein schwächerer Spieler gewinnen.

Achtung: weil streng nach Reihenfolge gespielt werden muss und Putts nicht geschenkt werden können, dauert das Spiel etwas länger und ist deshalb bei engen zeitlichen Verhältnissen auf dem Platz nicht geeignet.

3.6. Klassischer Vierer (classicfour/foursome) nach Regel 22

Beim Klassischen Vierer schlagen die Spieler der Paarung abwechselnd. Sie entscheiden vorher, wer an den **geraden oder ungeraden** Tees abschlagen wird (Immer abwechselnd). 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, was ja mal vorkommen kann, zählt dieser Schlag nicht; der Ball wird an seine ursprüngliche Lage zurückgelegt, die Paarung erhält zwei Strafschläge und der richtige Partner spielt weiter.

Vorgabe: z. B. Auf- oder abgerundete halbe Summe der Vorgaben beider Spieler. (Die Vorgabe legt die Spielleitung fest)

3.7. Vierer mit Auswahldrive (Greensome)

Der Unterschied zum klassischen Vierer besteht beim Vierer mit Auswahldrive 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: Spieler A und B schlagen ab; A hat den besseren Drive, sein Ball liegt Mitte Fairway; der Ball von Spieler B landet im Rough. Die Partner entscheiden sich, den Ball von A weiterzuspielen und heben den Ball von B auf. Den zweiten Schlag muss B ausführen.

Die Vorgabe wird von der Spielleitung festgelegt: z. B. Auf- oder abgerundete Summe aus 0,6-mal der niedrigeren Vorgabe und 0,4-mal der höheren Vorgabe.

Beispiel: Spieler A hat Vorgabe 10, Spieler B hat Vorgabe 16: $0,6 \times 10 = 6 + 0,4 \times 16 = 6,4$ (abgerundet 6) gesamt = 12.

3.8. Chapman-Vierer (americanfoursome)

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 den 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 jetzt A und abwechselnd wird nun dieser Ball bis zum Einlochen gespielt.

Immer häufiger setzt sich folgende Regelung durch: An Par3-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 Wettspielleitung.

Die Vorgabe wird von der Spielleitung vorgegeben: z. B. Auf- oder abgerundete halbe Summe der Vorgaben der beiden Spieler.

3.9. Vierball nach Regel 23

Vierball ist eine Spielform mit Partner, bei der

- zwei Partner gemeinsam als Partei spielen, wobei jeder Spieler seinen eigenen Ball spielt und
- das Ergebnis der Partei für ein Loch, ist das niedrigste Ergebnis der beiden Partner.

Auf der Scorekarte müssen die Ergebnisse beider Partner vermerkt werden.

(Eine abgeänderte Form hiervon ist ein Lochspiel, als Bestball bekannt ist, in dem ein einzelner Spieler gegen eine Partei aus zwei oder drei Partnern spielt und jeder Partner seinen eigenen Ball nach den Regeln spielt.)

3.10. 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, kann dieser Vierer vorgabewirksam werden. Das kann die Spielleitung entscheiden.

Beachten Sie aber, dass Sie sich bei diesem Wettspiel mit ihrem Partner beraten dürfen, trotz möglicher Vorgabewirksamkeit.

Die Aggregatwertung wird häufig mit der Vierball-Bestball-Wertung kombiniert. Bitte beachten Sie die Ausschreibung.

3.11

Scrambles sind Team-Spiele. Jedes Team bildet eine eigene Gruppe, die nicht unbedingt aus vier Spielern bestehen muss. Alle Spieler schlagen 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 Länge von 10 cm, nicht näher zum Loch hingelegt. Den besonderen 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 Scorekarte geführt, auf der am Ende aber wenigstens zwei Mitspieler unterschreiben sollten.

Scramble kann in allen Variationen von Wettspielen ausgetragen werden.

Folgende Varianten sind bei Gruppen mit mehr als zwei Spielern möglich:

3.11.1 Texas-Scramble:

Jeder Spieler schlägt am Tee ab. Das Team wählt aus, welchen der gespielten Bälle für das Weiterspielen gewählt wird. Die anderen Bälle werden aufgenommen. Vom gewählten Ort aus spielt jeder Spieler des Teams seinen zweiten Schlag. Dies wird so lange fortgesetzt, bis der Ball eingelocht wird.

3.11.2 Florida-Scramble:

Jeder Spieler schlägt am Tee ab. Das Team wählt aus, welchen der gespielten Bälle für das Weiterspielen gewählt wird. Die anderen Bälle werden aufgenommen.

Vom gewählten Ort aus spielt jeder Spieler des Teams **mit Ausnahme** des Spielers, dessen Ball gewählt worden ist, seinen zweiten Schlag. Dies wird so lange fortgesetzt, bis der Ball eingelocht wird.

3.12. Las Vegas

In einer Vierergruppe werden zwei Teams gebildet. Der Spieler mit dem niedrigsten Handicap spielt zusammen mit dem Spieler mit dem höchsten Handicap.

Jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball. Nach max. 9 Schlägen wird der Ball aufgenommen und eine 9 notiert.

Die Brutto-Schlagzahlen eines Teams werden zu einer zweistelligen Zahl zusammengestellt, wobei die kleinere Zahl die Zehnerstelle bildet.

Die Differenzen aus den beiden Teamresultaten werden laufend zum Gesamtergebnis addiert.

Beispiel: Am ersten Loch (Par 4) spielt Team A ein Par und ein Doppelbogey. 4 und 6 ergibt 46. Team B spielt zwei Bogies. 5 und 5 ergibt 55. Differenz = 9 zu Gunsten Team A.

Team A führt deshalb mit 9 Punkten.

Am zweiten Loch (Par 3) spielt Team A zwei Bogies (44) und Team B Par und Bogey (34). Differenz = 10 zu Gunsten Team B. Team B führt deshalb gesamthaft mit 1 Punkt.

Besonderheit: Spielt ein Team ein Birdie, so muss das andere Team die Reihenfolge der Zahlen bei der Bildung der zweistelligen Zahl umkehren. Beispiel für ein Par 5: Team A spielt Birdie und Bogey (46); Team B spielt Par und Bogey (65); Differenz = 19 zu Gunsten von Team A.