

VERSCHIEDENE SPIELARTEN VON GOLFWETTSPIELEN

Zählspiel

Bei der "Brutto"-Zählweise zählen die tatsächlich benötigten Schläge. Bei der "Netto"-Zählweise wird die Anzahl der tatsächlich benötigten Schläge um einen Wert korrigiert, der sich nach der Spielstärke des Spielers (Handicap) richtet

Stableford

Beim Stableford werden statt der Schläge Punkte gezählt. Die Anzahl der Punkte richtet sich nach der Anzahl der Schläge im Verhältnis zum (persönlichen) Par des Spielers unter Berücksichtigung seines Handicaps. Für 2 Schläge über Par oder schlechter gibt es 0 Punkte, für 1 Schlag über Par 1 Punkt, für Par 2 Punkte, für einen unter Par 3 Punkte, für zwei unter Par 4 Punkte und für 3 unter Par 5 Punkte.

Bindfadenwettbewerb

Eine Zählspielvariante (auch im Scramble), bei der je der Spieler (oder im Scramble das Team) ein Stück Bindfaden erhält, dessen Länge vom Handicap abhängt. Der Spieler darf den Ball aus einer ungünstigen Lage verschieben, wobei die Entfernung von der Ausgangslage von seinem Stück Bindfaden abgeschnitten wird. Ebenfalls kann der Bindfaden genutzt werden, um z.B. die letzten 10 cm eines Putts zum Loch zu überbrücken, d.h. mit Nutzung der abzuschneidenden 10 cm gilt dann der eigentlich zu kurze Putt als gelocht. Ein nicht genutztes Stück Bindfaden verfällt nach Vollendung von 18 Löchern.

Shanghai-Vierer

Der Shanghai-Vierer ist eine Variation des Vierers mit Auswahldrive (Greensome). Ein Flight besteht aus vier Spielern, wobei immer zwei Spieler ein Team bilden. Beide Partner eines Teams schlagen an jedem Loch ab, aber anstatt auszuwählen, welchen Ball sie weiterschlagen wollen, entscheiden das ihre Mitbewerber im gleichen Flight. Beim Greensome wählt man normalerweise den besser liegenden Ball. Beim Shanghai-Vierer dürften die Mitbewerber den schlechteren Ball wählen - was zu interessanten Spielsituationen führen wird.

Disaster

Jeder Spieler erhält Punkte für die Fehler, die er macht. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

- Schlag in den Bunker: 1 Punkt
- Schlag ins Wasser: 1 Punkt
- Zwei Schläge aus einem Bunker: 2 Punkte
- Schlag ins Aus: 2 Punkte
- Verlorener Ball: 2 Punkte
- Dreierputt: 3 Punkte
- Drei Schläge aus einem Bunker: 3 Punkte
- Luftschlag: 4 Punkte
- Viererputt: 4 Punkte

Vierball-Bestball

Beim Vierball-Bestball spielen beide Partner jedes Loch mit ihrem eigenen Ball. Das jeweils bessere Ergebnis wird eingetragen.

Chapman-Vierer

Beide Partner schlagen an jedem Loch ab. Als zweiten Schlag spielen beide Partner über Kreuz jeweils den Ball des anderen weiter. Nach diesem zweiten Schlag wird ein Ball ausgewählt. Ist der ausgewählte Ball der Ball, den Spieler A als zweiten Schlag gespielt hat, spielt B mit diesem Ball den nächsten Schlag, der andere Ball wird aufgehoben. Dann schlägt wieder A usw. - abwechselnd bis der Ball eingelocht ist. Gezählt wird nach Zählspielregeln, das Brutto-Ergebnis wird eingetragen und die Vorgabe nach Beendigung der Runde eingetragen. Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht ! Vorgabe: 1/2 Summe der Spielvorgabe der Partner für die Runde.

Texas-Scramble

Alle Spieler des Teams schlagen ab. Dann entscheiden sie, welcher der Bälle die beste Lage hat (nicht unbedingt der Weiteste). Die Stelle wird mit einem Tee markiert. Die anderen Golfer heben ihre Bälle auf und legen sie innerhalb einer Schlägerlänge - nicht näher zum Loch - um diese Stelle und spielen ihre Bälle von dort weiter. Das gilt für alle ausgewählten Lagen, also auch im Hindernis. Es müssen aber auf der Runde von jedem Spieler des Teams mindestens 3 Abschlüsse (bei einem 4er Flight) und 4 Abschlüsse (bei einem 3er Flight) genommen werden.

Flaggenwettbewerb

Eine Zählspielvariante bei der jeder Spieler eine von seinem Handicap abhängige Anzahl von Schlägen und eine Fahne mit seinem Namen bekommt. Erreicht ein Spieler seine Schlagzahl, setzt er seine Fahne an der entsprechenden Stelle auf der Bahn / Grün. Gewonnen hat der Spieler der am nächsten am 18. Loch liegt (quasi "Nearest-To-The-Pin" nach Erreichen der maximalen Schlagzahl). Beenden Spieler das 18. Grün und haben noch eine Restanzahl von Schlägen wird das Spiel an Bahn 1 weiter fortgesetzt.

Greensome und Bloodsome

Eine Lochspielvariante, bei der zwei Mannschaften gegeneinander spielen. Jeder Spieler schlägt vom Tee ab und die Mannschaft entscheidet, mit welchem Ball weiter gespielt wird, und zwar immer abwechselnd, beginnend mit dem Spieler, dessen Abschlag nicht gewählt wurde. Bei Bloodsome darf die gegnerische Mannschaft bestimmen, welcher Ball weitergespielt werden muss. Greensome wird häufig nicht als Lochspiel, sondern als Zählspiel ausgetragen, bei dem ein Gesamthandicap der Mannschaft (Durchschnitt beider Handicaps) zum Einsatz kommt.

Battle Golf

Eine Lochspielvariante, bei der der Gewinner eines Lochs dem Gegner einen Schläger aus dem Bag entfernen darf oder sich einen vorher entfernten Schläger zurückholen darf.

Foursome (klassischer Vierer)

Zwei Spieler spielen zusammen nur einen Ball und schlagen ihn immer abwechselnd. Es wird im Voraus vereinbart, welcher Spieler an den geraden und welcher an den ungeraden Löchern abschlägt. Dabei spielt es keine Rolle, welcher Spieler an der vorherigen Spielbahn eingelocht hat und auch Strafschläge beeinflussen die Spielreihenfolge (immer abwechselnd) nicht.