

Golf – Spielarten (Stand: 5.8.22)

Außer den klassischen Einzel Zähl- oder Lochspielen (handicap relevant) gibt es noch viele andere Spielarten. Im Internet findet man eine große Auswahl an **Spaß- bzw. Zockerspielen**.

Hier eine Auswahl an Team- und Einzelspielen die sowohl als Turnier als auch in einer Privatrunde gespielt werden können.

1. Teamspiele

Werden meistens als **Scramble** bezeichnet. Dies ist sehr irreführend, da ein „**Scramble**“ bereits der Name für eine spezielle Spielform ist.

Prinzipiell gilt: Die Teampartner dürfen sich über Schlägerwahl, Taktik usw. beraten!

1.1. Teamspiele „Klassiker“

Diese Teamspiele werden von PCCaddie bei der Auswertung unterstützt.

- Scramble in der Texas-Variante
- Scramble in der Florida-Variante
- Klassischer Vierer (Foursome)
- Vierer mit Auswahl-Drive (Greensome)
- Chapman-Vierer (American Foursome)
- Vierball-Bestball (Fourball)
- Aggregat (**Besonderheit: Handicap Relevant und trotzdem ein Teamwettbewerb**)

1.1.1. Scramble in der Texas-Variante (Kurzform: Texas Scramble)

Kann sowohl als 2er, 3er oder 4er-Scramble gespielt werden.
2, 3 oder 4 Spieler bilden ein Team.

Alle Spieler schlagen an jedem Loch ab. Danach entscheidet jedes Team für sich, welcher ihrer Ball am besten liegt. Die Position dieses Balles wird seitlich markiert und der **Partner, der diesen Ball gespielt hat, führt mit dem Ball seinen nächsten Schlag aus.**

Im Abstand einer Schlägerlänge von der markierten Stelle (nicht näher zum Loch) droppen nacheinander die anderen Teammitglieder ihre Bälle und spielen von dieser Stelle aus weiter.

Dies geht so weiter, bis ein Ball ausgewählt wird, der auf dem Grün liegt. Dort werden die Bälle innerhalb von 10 cm um die Markierung (nicht näher zum Loch) hingelegt. Das Loch ist beendet, wenn der erste Spieler eingelocht hat.

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß den Handicap-Regeln „Anhang C“.

Empfohlene Auswertung:

- Zählspiel beim 4er-Scramble
- Stableford oder Zählspiel beim 2er- und 3er Scramble

1.1.2. Scramble in der Florida-Variante (Kurzform: Florida Scramble)

Wird gespielt nach den Regeln der Texas-Variante als 3er oder 4er mit dem Unterschied:

Der Spieler, dessen Position ausgewählt wurde, hebt seinen Ball auf und setzt bei diesem Schlag aus. Hinweis: Bei dieser Variante macht ein 2er-Scramble keinen Sinn.

1.1.3. Klassischer Vierer (Foursome)

Zwei Spieler bilden ein Team. Ein Flight besteht aus zwei Teams.

Jedes Team spielt mit einem Ball, der abwechselnd von beiden Spielpartnern gespielt wird. Beide Spieler schlagen an jedem Loch abwechselnd ab.

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß den Handicap-Regeln „Anhang C“.

Auswertung: Stableford oder Zählspiel

1.1.4. Vierer mit Auswahl-Drive (Greensome)

Hier handelt es sich um eine Variante des klassischen Vierers.

Zwei Spieler bilden ein Team. Ein Flight besteht aus zwei Teams.

Alle Spieler schlagen an jedem Loch ab. Danach entscheidet jedes Team, welcher Ball am besten liegt. Mit diesem wird dann abwechselnd weitergespielt. Der andere Ball wird aufgehoben. Schlagen beide Spieler ins **AUS**, so wird 1 Spieler ausgewählt, der nun den bereits 3. Schlag ausführt.

Hinweis: Wählt ein Team den Abschlag von Spieler A, führt B den zweiten Schlag aus. Strafschläge berühren nicht die Spielreihenfolge!

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß den Handicap-Regeln „Anhang C“.

Auswertung: Stableford oder Zählspiel

1.1.5. Shanghai-Vierer

Dies ist eine Variation des „Vierer mit Auswahl-Drive“.

Anstelle, dass das Team entscheidet, welchen Ball sie weiterschlagen wollen, entscheiden die ihre Mitbewerber im gleichen Flight.

Da die Gegner wahrscheinlich den schlechteren Ball wählen werden, sind schlechtere Ergebnisse zu erwarten.

1.1.6. Chapman-Vierer (American Foursome)

Hier handelt es sich um eine Variante des klassischen Vierers.

Zwei Spieler bilden ein Team. Ein Flight besteht aus zwei Teams.

Alle Spieler schlagen an jedem Loch ab. Den zweiten Schlag macht jeder Spieler mit dem Ball seines Partners (man sagt auch „über Kreuz spielen“).

Vor dem 3. Schlag wählen die Partner den Ball aus, mit dem abwechselnd weitergespielt wird. Der andere Ball wird aufgehoben.

Wählt ein Team den von Spieler A geschlagenen Ball, führt Spieler B den dritten Schlag aus. Strafschläge berühren nicht die Spielreihenfolge!

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß den Handicap-Regeln „Anhang C“.

Auswertung: Stableford oder Zählspiel

1.1.7. Vierball-Bestball

Zwei Spieler bilden ein Team. Ein Flight besteht aus zwei Teams.

Jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball. Pro Loch wird das beste Ergebnis eines Teams gewertet (Brutto/Netto).

Jeder Spieler füllt seine eigene Scorekarte aus. Das Büro gibt die Daten in PCCaddie ein und die Software wählt das beste Ergebnis aus.

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß den Handicap-Regeln „Anhang C“.

Auswertung: Stableford oder Zählspiel

1.1.8. Aggregat

--- **Besonderheit:** ---

**Handicap Relevant und trotzdem ein Teamwettbewerb
Teampartner dürfen sich nicht beraten!**

2, 3 oder 4 Spieler bilden ein Team.

Jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball und seine eigene 9- bzw. 18-Loch-Runde.

Das **Einzelergebnis** eines jeden Spielers wird handicap relevant gewertet.

Für die „**Turnierauswertung**“ wird jedoch die Summe aller Schläge bzw. Brutto-/Netto-Stableford Punkte eines Teams genommen.

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß der Course-Handicap-Tabelle.

Auswertung: Zählspiel oder Stableford

1.2. Teamspiele „Sonstige“

Diese Spiele sind Turniergeeignet oder „bedingt Turniergeeignet“. Entweder wird die Auswertung nicht von PCCaddie unterstützt oder aber eine entsprechende Vorbereitung ist erforderlich. Geeignet sind sie auf jeden Fall für kleine Gruppen bzw. Privatrunden.

1.2.1. Chicken Chase

--- **Turniergeeignet und mit PCCaddie auswertbar** ---

Hier handelt es sich um eine Variante des klassischen Vierers bei der jedoch 3 Spieler ein Team bilden.

Der Ball wird abwechselnd geschlagen. Vor Beginn vereinbaren die Spieler eine Abschlagreihenfolge. Zum Beispiel:

- Tee 1: Spieler A
- Tee 2: Spieler B
- Tee 3: Spieler C
- Tee 4: Spieler A usw.

Nach dem Abschlag wird diese Reihenfolge strikt eingehalten. Beispiel:

- **Tee 1:** Abschlag von A, 2. Schlag von B, 3. Schlag von C, 4. Schlag von A, 5. Schlag von B und eingelocht.
- **Tee 2:** Abschlag von B, 2. Schlag von C, 3. Schlag von A und eingelocht.
- **Tee 3:** Abschlag von C, 2. Schlag von A, 3. Schlag von B, 4. Schlag von C

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß den Handicap-Regeln „Anhang C“.

Auswertung: Stableford oder Zählspiel

Achtung: Büro muss Turnier als Scramble einrichten, da PC Caddie beim klassischen Vierer keine 3 Spieler als Team zusammen fassen kann.

1.2.2. Patsome

--- **Turniergeeignet und mit PCCaddie auswertbar** ---

Hier handelt es sich um eine Kombination von 3 verschiedenen Spielformen.

Zwei Spieler bilden ein Team. Ein Flight besteht aus zwei 2er-Teams.

Gespielt werden:

- Loch 1 - 6 als „Best Ball“
- Loch 7 - 12 als „Vierer mit Auswahldrive“
- Loch 13 - 18 als „Klassischer Vierer“

Auswertung: Stableford oder Zählspiel durch PCCaddie

2. Einzelspiele

Diese Spiele sind Turniergeeignet oder „bedingt Turniergeeignet“. Entweder wird die Auswertung nicht von PCCaddie unterstützt oder aber eine entsprechende Vorbereitung ist erforderlich. Geeignet sind sie auf jeden Fall für kleine Gruppen bzw. Privatrunden.

2.1.1. Bindfadenwettbewerb (Vorbereitung erforderlich)

--- Vorbereitung der Bindfäden erforderlich + mit PCCaddie auswertbar ---

Jeder Teilnehmer erhält ein Stück Bindfaden angepasst an sein aktuelles Course HCP. Pro Vorgabenschlag erhält man 1 Meter Bindfaden. Der Spieler sollte eine Schere mitbringen.

Auf der Runde kann der Spieler den Bindfaden in jeder gewünschten Situation nutzen und in Länge oder Teillänge des Fadens den Ball umlegen (besserlegen in jede beliebige Richtung), um sich nun entweder aus einer schlechten Lage zu befreien oder auch den Ball einzulochen. Das genutzte Stück des Fadens wird abgeschnitten. Sobald der Bindfaden verbraucht ist, wird gemäß den Golfregeln weitergespielt.

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß der Course-Handicap-Tabelle.

Auswertung: Zählspiel durch PCCaddie

2.1.2. Bingo Bango Bongo (Auch bekannt als Bingle Bangle Bungle)

--- Turniergeeignet und mit PCCaddie auswertbar ---

Pro Loch tragen sich die Spieler auf der Scorekarte erspielte Punkte ein, die wie folgt vergeben werden:

1 Punkt für den Spieler,

- der als erster seinen Ball auf dem Grün platziert hat
- dessen Ball am nächsten zum Loch liegt, sobald alle Bälle auf dem Grün liegen
- der als erster seinen Ball einlocht.

Dieses Spiel ist sehr empfehlenswert für alle Spielstärken

Auswertung: Brutto Zählspiel durch PCCaddie

2.1.3. Dreiball Chairman (3er-Flights)

--- Turniergeeignet und mit PCCaddie auswertbar ---

Pro Loch tragen sich die Spieler auf der Scorekarte erspielte Punkte ein, die wie folgt vergeben werden:

- 4 Punkte für das beste Nettoergebnis
- 2 Punkte für das zweitbeste Nettoergebnis

Bei Gleichheit der besten Nettoergebnissen

- 3 Punkte für jeden Spieler bei zwei gleich besten Nettoergebnissen
- 2 Punkte für jeden Spieler bei drei gleich besten Nettoergebnissen

Bei Gleichheit der zweitbesten Nettoergebnissen

- 1 Punkt für jeden Spieler bei zwei identischen zweitbesten

Auswertung: Brutto Zählspiel durch PCCaddie

2.1.4. Drei-Schläger-Turnier

--- Turniergeeignet und mit PCCaddie auswertbar ---

Jeder Spieler darf nur 3 Schläger mit auf die Runde nehmen.
Dieses Spiel kann als „Drei-Schläger plus Putter“- Variante gespielt werden.

Course HCP (Vorgabenschläge): Gemäß der Course-Handicap-Tabelle.

Auswertung: Einzel-Strokeford

2.1.5. Schlägerraub

--- Nur Privatrunde ---

Nur für Privatrunden, bei dem man seine Schläger verlieren kann.

Erreicht man nicht sein Netto-Par an einem Loch, muss man einen seiner 14 Schläger markieren und darf ihn nicht mehr für den Rest der Runde nutzen.

Interessant ist es zu sehen, wie man spielt, wenn der benötigte Schläger nicht zur Verfügung steht. Sind alle Schläger markiert, muss man aufhören.