

Golf von A – Z



Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Längeneinteilung und Lochergebnisse	5
1.1. Längeneinteilung	5
1.2. Lochergebnis.....	5
2. Platzbegriffe	5
2.1. Greenfee.....	5
2.2. Rangefee	5
2.3. Green oder Grün	5
2.4. Vorgrün.....	6
2.5. Fairway	6
2.6. Rough oder Hardrough	6
2.7. Semi-Rough (First Cut)	6
2.8. Bunker.....	6
2.9. Grasbunker.....	6
2.10. Abschlag (Tee).....	6
2.11. Driving Range.....	6
2.12. Chipping Area.....	6
2.13. Putting Green	7
2.14. Divot	7
2.15. Links Course	7
2.16. Parkland Course.....	7
3. Platzpflfegemaßnahmen	7
3.1. Aerifizieren	7
3.2. Vertikutieren	7
3.3. Topdressing.....	8
4. Schlägerbezeichnungen	8
4.1. Driver (Holz 1)	8
4.2. Putter.....	8
4.3. Chipper	8
4.4. Holz.....	8
4.5. Eisen	8
4.6. Wedges	8
5. Schlagbezeichnungen	9
5.1. Slice	9
5.2. Hook	9
5.3. Pull.....	9
5.4. Push	9

5.5. Fade.....	9
5.6. Draw	9
5.7. Chip	9
5.8. Pitch	10
6. Schlagbezeichnungen (Erweitert)	10
6.1. Hole-in-one (Ass)	10
6.2. Socket oder Shank	10
6.3. Mulligan.....	10
6.4. Lady	10
7. Hilfsmittel.....	10
7.1. Tee	10
7.2. Ballangel	10
7.3. Pitchgabel	10
7.4. Scorekarte	11
7.5. Trolley.....	11
7.6. Cart	11
8. Personen auf dem Golfplatz	11
8.1. Flight.....	11
8.2. Pro.....	11
8.3. Caddie.....	11
8.4. Starter.....	11
8.5. Ranger oder Marschall.....	11
8.6. Rabbit.....	11
9. Verbände	12
9.1. DGV.....	12
9.2. VcG.....	12
9.3. ÖGV.....	12
9.4. ASG	12
9.5. ASGI.....	12
9.6. PGA	12
9.7. LPGA	13
10. Vorgabe (Handicap)	13
10.1. Vorgabenklassen.....	13
10.2. Stammvorgabe	14
10.3. Verbesserung oder Verschlechterung	14
10.4. Course-Rating	14
10.5. Slope	15
10.6. Vorgabenumrechnung.....	15

10.7 Extra Day Score (EDS).....	15
10.8. Clubvorgabe.....	16
10.9. PE (Platzerlaubnis)	16
10.10. 9-Loch-Wettbewerb	16
11. Zählweisen	16
11.1. Zählspiel (Stroke-Play oder Medal-Play)	16
11.1.1. Cut	17
11.2. Spiel gegen Par nach Stableford	17
11.3. Spiel gegen Par (Bogey Par).....	18
12. Wettspiele.....	19
12.1. Lochwettbewerb (Match-Play)	19
12.2. Flaggenwettbewerb (Flag)	20
12.3. Vierball – Bestball (Fourball).....	21
12.4. Scramble (Texas- und Florida-Scramble).....	21
12.5. Vierer	22
12.5.1. Vierer mit Auswahldrive (Greensome)	22
12.5.2. Klassischer Vierer.....	22
12.5.3. Chapman-Vierer (American Foursome).....	23
12.5.4. Vierball-Aggregat	23
12.6. Longest Drive	23
12.7. Nearest to the Pin.....	24
12.8. Querfeldein (Cross-Country)	24
12.9. Schnurcomeption (Bindfadenwettbewerb).....	24
12.10. Portugiesischer Einschläger	24
12.11. Shanghai-Vierer	25
12.12. Tiger und Rabbit	25
12.13. ProAms.....	25
12.14. Sunningdale - Zweier	25
12.15. Dreiball mit Punktwertung	25
12.16. Skin Game.....	26

1. Längeneinteilung und Lochergebnisse

1.1. Längeneinteilung

Par (Professional Average Result = Profidurchschnittsergebnis) ist die Anzahl von Schlägen, mit denen eine Bahn bzw. der aus 18 Bahnen bestehende gesamte Golfplatz idealerweise zu spielen ist. Die Festlegung dieses Standards richtet sich nach der Länge der Bahnen (in Meter).

Par Bahnlänge Herren Bahnlänge Damen

Par 3 bis 229 Meter	bis 192 Meter
Par 4 230 - 430 Meter	193 - 366 Meter
Par 5 ab 431 Meter	ab 367 Meter

1.2. Lochergebnis

Für die verschiedenen Lochergebnisse existieren spezielle Fachbegriffe:

Lochergebnisse	Erklärung
Bogey	1 Schlag mehr als Par
Double-Bogey	2 Schläge mehr als Par
Triple-Bogey	3 Schläge mehr als Par
Birdie	1 Schlag weniger als Par
Eagle	2 Schläge weniger als Par
Albatross, Double-Eagle	3 Schläge weniger als Par

2. Platzbegriffe

2.1. Greenfee

Eine Gebühr für das Bespielen eines Golfplatzes, bei dem man nicht Mitglied ist.

2.2. Rangefee

Der Betrag für das Benutzen der Übungsanlagen eines Golfplatzes, bei dem man nicht Mitglied ist.

2.3. Green oder Grün

Die Fläche, auf der die das Loch markierende Fahne steht, in das der Ball - üblicherweise mit dem Putter - befördert werden muß, will man die Bahn erfolgreich absolvieren. Grüns sind sehr pflegeintensiv und werden je nach Wuchseigenschaften des Grases, die regional- und witterungsbedingt verschieden sein können, bis zu zweimal täglich gemäht (Schnitthöhe 2,5 - 5 mm).

2.4. Vorgrün

Fläche rund um das Grün mit einem Radius von wenigen Metern. (Schnittlänge 14 mm)

2.5. Fairway

Kurzgemähte Fläche, welche typischerweise 1 oder 2 Mal die Woche gemäht wird (Schnittlänge 20 mm).

2.6. Rough oder Hardrough

Hochstehendes Gras, wird nur selten (1-3 Mal im Jahr) gemäht.

2.7. Semi-Rough (First Cut)

Wie der Name schon sagt, von der Graslänge her zwischen Fairway und Rough/Hardrough angesiedelt (Schnittlänge 30-50 mm).

2.8. Bunker

Mit Sand gefülltes Hindernis, welches meist als Grünbunker (direkt am oder nah am Grün) oder als Fairwaybunker (weiter entfernt vom Grün) in Erscheinung tritt.

2.9. Grasbunker

Bunkerähnliches Hindernis, welches aber mit Gras bewachsen ist.

2.10. Abschlag (Tee)

Beginn einer Golfbahn, darf mit oder ohne Tee bespielt werden. Damen haben eigene Abschläge (auf manchen Plätzen existieren auch eigene Jugend- und Senioren-Abschläge), die in der Regel näher zum Loch liegen als die Herrenabschläge. Die Abschläge werden üblicherweise weiter unterteilt in Championsabschläge, Standardabschläge und verkürzte Abschläge. Diese Unterteilung gibt es aber nicht auf allen Golfplätzen.

Die Abschläge werden in der Regel farblich gekennzeichnet und finden sich mit ihren jeweiligen Bahnlängen auf der Scorekarte wieder.

2.11. Driving Range

Übungsgelände für die vollen Schwünge und langen Schläge. Wird mit sogenannten Rangebällen bespielt, deren Verwendung auf dem Platz strengstens untersagt ist.

2.12. Chipping Area

Übungsgelände für das kurze Spiel, wo das Chippen und Pitchen in idealer Weise aus verschiedenen Lagen zu unterschiedlichen Lochpositionen eines Übungsgrüns geübt werden kann.

2.13. Putting Green

Großes Übungsgrün mit meist 18 Löchern, sollte vom Pflegezustand den Grüns am Platz entsprechen und ist daher ebenso pfleglich zu behandeln wie diese. Chip- und Pitchübungen rund um das Putting-Green werden normalerweise nicht gern gesehen.

2.14. Divot

Durch einen Golfer herausgeschlagenes Stück Gras. Es sollte sofort wiedereingesetzt und festgetreten werden, damit es wieder anwachsen kann. Es sei denn, der Platzbetreiber schreibt etwas Anderes vor. Ein am Abschlag herausgeschlagenes Divot sollte i.d.R. nicht wiedereingesetzt werden, es sei denn, der Platzbetreiber wünscht dieses. (Die Stelle ist mit Sand zu füllen, falls vorhanden.)

2.15. Links Course

Links bedeutet im Englischen so viel wie Strand oder Dünen. Ein Links Course ist also ein Platz mit wenig bzw. keinen Bäumen direkt am Meer. Ein weiteres typisches Merkmal für einen Links Course sind die kleinen, aber meist sehr tiefen Topfbunker, die mit hochwachsenden Gräsern bepflanzten Roughs sowie die stark undulierten (hügeligen) Fairways. Das Spiel auf einem solchen Platz ist stark geprägt von heftigen Windböen. Typisch ist, daß die ersten neun Löcher in einer Richtung weg vom Clubhaus gehen (out) und die zweiten neun Löcher Nine parallel dazu zurück (in), üblicherweise parallel zur Küste, je neun Loch Wind aus einer Richtung. Links Courses sind typisch für nordenglische, schottische und irische Golfplätze.

2.16. Parkland Course

Ein Parkland Course ist gewissermaßen das Gegenteil eines Links Course. Ein Parkland Course weist im Normalfall einen umfangreichen Baumbestand, flache bzw. wenig undulierte Fairways, flachere, dafür meist dichter bewachsene Roughs sowie große, gleichzeitig aber eher flache Bunker auf. Parkland Courses sind typisch für mittel- und südeuropäische sowie südenglische Golfplätze.

3. Platzpflegemaßnahmen

Pflegemaßnahmen auf dem Golfplatz haben immer Vorrang vor dem eigenen Spiel. Bestimmte Pflegemaßnahmen können das Spiel auf den betroffenen Flächen für eine gewisse Zeit erschweren. Zu den wichtigsten Pflegemaßnahmen zählen neben der Mahd Aerifizieren, Vertikutieren und Topdressing.

3.1. Aerifizieren

Die Belüftung ist im Bereich der Grüns, Vorgrüns und Abschläge eine der wichtigsten Pflegemaßnahmen. Mittels eines Aerifiziergerätes (Hohlstachelmaschine) werden Erdkerne 6-8 cm tief und 6-8 mm im Durchmesser ausgestoßen und die Rasendecke so mit ca. 800 Löchern pro m² durchlöchert.

3.2. Vertikutieren

Auf den Grüns wird der Boden mit speziellen Vertikutiergeräten zweimal jährlich 1-2 cm tief aufgeschlitzt.

3.3. Topdressing

In Verbindung mit diesen mechanischen Lüftungs- und Lockerungsmaßnahmen wird zur Verbesserung der Rasentextur das sogenannte Topdressing (Absanden) vorgenommen. Mittels Topdresser werden 1-3 l/m² scharfer gewaschener Flußsand der Körnung 0-2 mm durch Einbürsten und Abschleppen in die Filzschicht und die entstandenen Hohlräume geharkt.

4. Schlägerbezeichnungen

4.1. Driver (Holz 1)

Längster Schläger, mit dem die größte Weite erreicht werden kann. Der Driver wird üblicherweise nur vom Abschlag gespielt.

4.2. Putter

Schläger zum Bespielen des Grüns, einem Minigolfschläger sehr ähnlich.

4.3. Chipper

Putter-ähnlicher Schläger, dessen Schlagfläche allerdings im Gegensatz zum Putter deutlich angewinkelt ist.

4.4. Holz

Lange Schläger mit einem - früher aus Holz bestehenden, heutzutage meist aus Metall hergestellten - großvolumigem Kopf. Typisch sind: Holz 1,3, 5 und 7. Ebenso gibt es noch: Holz 2, 4, 9, 11, 13 und 15, welche aber selten Verwendung finden. Hölzer werden für lange Schläge verwendet.

4.5. Eisen

Kürzere Schläger mit Kopf aus Metall und (im Gegensatz zu Hölzern) planer Schlagfläche. Eisen kann man unterteilen in lange Eisen (1 - 3 - werden von den meisten Amateuren seltener verwendet), mittlere Eisen (4 - 7), kurze Eisen (8 und 9) und Wedges, welche im nächsten Abschnitt gesondert behandelt werden.

4.6. Wedges

Wedges nennt man Eisenschläger mit einer Schlagflächenneigung (Loft) von mehr als 47 Grad. Wedges gibt es in mehreren Ausprägungen:

Schläger	Neigung	Kommentar
Pitching Wedge (PW)	47-50 Grad	manchmal auch Eisen 10 genannt
Gap Wedge (GW)	51-53 Grad	

Sand Wedge (SW) 54-57 Grad manchmal auch Sandeisen genannt

Loft Wedge (LW) 58-64 Grad

Die Neigungswerte stellen die gebräuchlichsten Werte dar. Manche Schlägerhersteller weichen von diesen Werten ab bzw. lassen sich für ihre Wedges andere Namen einfallen, um sich von der Konkurrenz abzuheben.

Einen Sonderfall unter den Wedges stellt das Sand Wedge dar, welches durch eine dicker ausgeformte Sohle für das Spielen von Schlägen aus dem Sandbunker optimiert ist.

5. Schlagbezeichnungen

5.1. Slice

Der Ball startet gerade oder nach links, landet aber weit rechts vom gedachten Zielpunkt (Flugbahn: Starke Kurve).

5.2. Hook

Der Ball startet gerade oder nach rechts, landet aber weit links vom gedachten Zielpunkt (Flugbahn: Starke Kurve).

5.3. Pull

Der Ball startet nach links und landet auch links vom gedachten Zielpunkt (Flugbahn: Gerade).

5.4. Push

Der Ball startet nach rechts und landet auch rechts vom gedachten Zielpunkt (Flugbahn: Gerade).

5.5. Fade

Der Ball startet nach links, dreht dann aber nach rechts ab und kommt nahe dem gedachten Zielpunkt auf (Flugbahn: Leichte Kurve).

5.6. Draw

Der Ball startet nach rechts, dreht dann aber nach links ab und kommt nahe dem gedachten Zielpunkt auf (Flugbahn: Leichte Kurve).

All diese Schlagbezeichnungen gelten für Rechtshänder. Bei Linkshändern verhalten sich die Richtungen umgekehrt.

5.7. Chip

Annäherungsschlag zur Fahne. Meist mit maximal halbem Schwung ausgeführt. Der Ball beschreibt eine sehr flache Flugbahn, um dann zum Loch hinzurollen.

5.8. Pitch

Annäherungsschlag zur Fahne. Der Ball beschreibt eine hohe Flugbahn, um dann nach dem Auftreffen auf dem Grün im Idealfall sofort liegenzubleiben.

6. Schlagbezeichnungen (Erweitert)

6.1. Hole-in-one (Ass)

Der Ball wird vom Abschlag direkt ins Loch geschlagen.

6.2. Socket oder Shank

Querschläger (Bälle werden mit der Ferse des Schlägers getroffen).

6.3. Mulligan

Straffreie Schlagwiederholung am ersten Abschlag. Nicht in den Regeln festgelegt und somit bei Turnieren verboten. Auf Hobbyrunden aber üblich.

6.4. Lady

Ein abschlagender Herr kommt mit seinem Abschlag nicht über den Damenabschlag hinaus. In vielen Clubs ist es dann üblich, dass der Spieler dem gesamten Flight nach der Runde ein Getränk ausgibt

7. Hilfsmittel

7.1. Tee

Kleines Utensil aus Holz oder Plastik, das man am Abschlag benutzen kann, um dem Ball eine erhöhte Position zu verschaffen, damit er leichter zu spielen ist. Tee kann auch als Synonym für den Ort des Abschlages stehen.

7.2. Ballangel

Gerät, um einen Ball aus einem Wasserhindernis wieder hervorzuholen.

7.3. Pitchgabel

Gerät zum Ausbessern von Einschlügen auf dem Grün.

7.4. Scorekarte

Karte, auf der die erzielten Ergebnisse für jedes gespielte Loch aufgeführt sind.

7.5. Trolley

Rollgestell zum Transport des Golfbags (Golfschlägertasche), da einerseits Caddies nicht sehr gebräuchlich sind und andererseits das mitunter sehr schwere Golfbag "untragbar" ist. Trolleys gibt es zum selber ziehen oder mit Elektroantrieb.

7.6. Cart

Kleines Golfwägelchen mit Benzin- oder Elektromotor. Kann zwei Spieler und deren Bags befördern.

8. Personen auf dem Golfplatz

8.1. Flight

Ein Flight sind die Personen, die gemeinsam auf dem Golfplatz eine Runde spielen. Ein Flight besteht aus 2, 3 oder 4 Personen.

8.2. Pro

Professioneller Golftrainer (Teaching-Pro) bzw. aktiv um Preisgeld spielender Spieler (Playing-Pro).

8.3. Caddie

Person, die einem auf der Runde gegen Entgelt die Tasche trägt. Der Caddy darf dem Spieler auch Ratschläge erteilen und ihn unterstützen.

8.4. Starter

Person, die die Startordnung der Flights überwacht. Auf vielen Plätzen geben die Starter bei einem Wettspiel die Scorekarten aus und nehmen das Startgeld entgegen.

8.5. Ranger oder Marschall

Auch Marschall genannt. Person, die auf den Bahnen kontrolliert, ob alles in Ordnung ist, die Spieler sich an die Regeln halten (Pitchmarken entfernen, zügiges Spiel, Divots zurücklegen, etc.) oder ob die Spieler Greenfee bezahlt haben. Ranger haben das Recht Spieler vom Platz zu entfernen, welche sich nicht an die Regeln halten, die vorgegebene Geschwindigkeit nicht einhalten oder die Sicherheit und Ordnung des Platzes stören oder gefährden.

8.6. Rabbit

In vielen Clubs werden so die Personen bezeichnet, die gerade mit dem Golfspiel begonnen haben.

9. Verbände

9.1. DGV

Deutscher Golfverband

Nähere Informationen gibt es unter: <http://www.golf.de>

9.2. VcG

Vereinigung clubfreier Golfspieler e.V.

Um auf deutschen Golfplätzen zu spielen oder zu trainieren, benötigt man in der Regel einen vom DGV anerkannten Heimatverein. Eine recht preisgünstige Möglichkeit bietet hier, vor allem für Einsteiger, der VcG. Für einen Jahresbeitrag von 220 Euro, bekommt man die Möglichkeit auf über 500 Golfplätzen in Deutschland zu spielen und zu trainieren. Dieses allerdings gegen Greenfee, so dass sich für häufig spielende Golfer der Wechsel in einen normalen Golfclub schnell rechnet.

Folgendes bietet der VcG für die Jahresgebühr:

- DGV-Mitgliedschaft
- Spielmöglichkeit auf über 500 Plätzen in Deutschland
- Handicapverwaltung Organisation und Durchführung von Turnieren
- Organisation und Durchführung der VcG-Green Card-Prüfungen (die VcG Platzerlaubnis, die Voraussetzung für den Erwerb des Handicaps ist)

Nähere Informationen gibt es unter: <http://www.golf.de/vcg>

9.3. ÖGV

Österreichischer Golf-Verband

Nähere Informationen gibt es unter: <http://www.golf.at>

9.4. ASG

Association Suisse de Golf

Nähere Informationen gibt es unter: <http://www.asg.ch>

9.5. ASGI

Association Suisse des Golfeurs Indépendants

Das Schweizer Pendant zum deutschen VcG. Die Mitgliedsgebühren betragen derzeit 365 SFr. Nähere Informationen gibt es unter: <http://www.asgi.ch>

9.6. PGA

Professional Golfers Association

Nähere Informationen gibt es unter <http://www.pga.com> oder unter <http://www.pga.de>.

9.7. LPGA

Ladies Professional Golfers Association

Nähere Informationen gibt es unter: <http://www.lpga.com>

10. Vorgabe (Handicap)

Die Vorgabe dient beim Golf dem Vergleich der Leistung von Amateur-Spielern verschiedener Spielstärken. Es wird vom jeweiligen Heimatclub in der Vorgabenliste geführt. Die Vorgabe gibt an, wieviel Schläge mehr als Par ein Spieler in einem Zählspiel benötigen darf. Bei einem Kurs mit Par 70 und einer Vorgabe von -16 muß ein Spieler also 86 Schläge benötigen, um seine Vorgabe zu spielen und zu bestätigen.

Die offizielle Vorgabe beginnt bei -36 (man beachte das Minus). Einen Endpunkt gibt es nicht. Es ist allerdings kein Spieler bekannt, der jemals eine Vorgabe von besser als +8 erreicht hat. Spieler einer solchen Spielstärke wechseln normalerweise zu den Profis.

Das hier vorgestellte System ist in den deutschsprachigen Ländern und in vielen Ländern Kontinentaleuropas üblich. In den angelsächsischen Ländern geht es ein wenig lockerer zu. Hier beginnen die offiziellen Handicaps erst bei -28.0 (Herren) und -36.0 (Damen).

Handicapwirksame Spiele bzw. **vorgabewirksame Spiele** können nur unter Zählspielbedingungen durchgeführte Wettspiele in Turnieren sein. Es muss mit voller Vorgabe gespielt werden.

Der einzige vorgabewirksame Vierer ist der Vierball-Aggregat.

Nicht vorgabewirksame Spiele sind nicht nach den Zählspielregeln ausgetragene Wettspiele. Alle Lochspiele und Vierer (Ausnahme Vierball-Aggregat) sind nicht vorgabewirksam. Sie können also Ihr Handicap nicht verbessern aber auch nicht verschlechtern.

Im Gegensatz zu vorgabewirksamen Spielen, wo immer die volle Vorgabe angerechnet wird, kann sie bei nicht vorgabewirksamen Spielen reduziert werden, z.B. auf $\frac{3}{4}$.

10.1. Vorgabenklassen

Die Vorgaben werden in verschiedene Vorgabenklassen eingeteilt:

DGV Vorgaben- Klasse	DGV Stamm- Vorgaben	Pufferzone (Stableford-Nettopunkte) bei		Heraufsetzung der Stammvorgabe bei Stableford- Nettopunkten unterhalb der Pufferzone	Herabsetzung für jeden Punkt über 36 Stableford-Nettopunkte
		18 Löchern	9 Löchern		
1	bis -4,4	35 bis 36		0,1	0,1
2	-4,5 bis -11,4	34 bis 36		0,1	0,2
3	-11,5 bis -18,4	33 bis 36		0,1	0,3
4	-18,5 bis -26,4	32 bis 36	34 bis 36	0,1	0,4
5	-26,5 bis -36,0	31 bis 36	33 bis 36		0,5
6	Clubvorgaben -37 bis -54				1,0

10.2. Stammvorgabe

Zur Berechnung der Vorgabe dient die sogenannte Stammvorgabe. Die Stammvorgabe gibt auf eine Kommastelle genau die Vorgabe an. Die jeweilige Spielvorgabe ergibt sich aus den Course-Rating-Tabellen des bespielten Platzes.

10.3. Verbesserung oder Verschlechterung

Die Verbesserung geschieht durch das sog. Unterspielen, d.h. man spielt auf einer Runde besser als man es laut eigener Spielvorgabe eigentlich tut. Je nach Vorgabenklassen wird jeder Schlag um den man sich unterspielt, unterschiedlich gewertet.

Verbesserungen/Verschlechterungen der Vorgabe sind nur in vorgabewirksamen Turnieren oder auf EDS-Runden (bis HC -18.5) möglich.

Ein Spieler mit Stammvorgabe -26.3, der sich um 6 Schläge ($6 \times 0.4 = 2.4$) unterspielt erhält also die neue Stammvorgabe -23.9.

Etwas komplizierter wird die Rechnung, wenn ein Spieler die Vorgaben-Klassengrenzen überschreitet. Hier wird der Spieler solange mit dem für seine Klasse geltenden Schrittmaß herungesetzt, bis er die Klassengrenze überschreitet. Sind nun noch unterspielte Schläge übrig, wird er mit dem für seine neue Vorgaben-Klasse geltenden Schrittmaß weiter herungesetzt. Ein Spieler mit Stammvorgabe -12.1, der sich um 6 Schläge herungespielt hat, wird folglich mit drei Schlägen herungesetzt ($3 \times 0.3 = 0.9$). Nun hat er Stammvorgabe -11.2 und ist somit in einer neuen Vorgabenklasse. Die verbleibenden drei Schläge werden nun mit dem neuen Schrittmaß verrechnet ($3 \times 0.2 = 0.6$), so daß unser Beispiel-Spieler am Ende eine Stammvorgabe von -10.6 erhält.

Natürlich kann man sich beim Golf nicht nur verbessern, sondern man kann sich (leider) auch verschlechtern. Verschlechtern tut man sich immer dann, wenn man schlechter als die eigene Spielvorgabe spielt und außerdem den sogenannten Schonbereich (siehe Tabelle) nicht erreicht. Hochgesetzt wird man immer um 0.1 Punkte bis maximal HCP 26,5. Heraufsetzungen bei Clubvorgaben sind nicht möglich.

Pufferzone bedeutet, dass die eigene Stammvorgabe nicht hochgesetzt wird, wenn man höchstens so viele Schläge, wie für die jeweilige Vorgaben-Klasse vorgegeben, schlechter spielt. Ein Spieler mit Stammvorgabe -7.0, der zwei Schläge schlechter als seine Spielvorgabe gespielt hat, wird also nicht hochgesetzt, ein Spieler, der drei Schläge schlechter gespielt hat, wird dagegen hochgesetzt.

10.4. Course-Rating

Der Course-Rating-Wert ist das Maß des Schwierigkeitsgrades eines Golfplatzes für Spieler mit niedriger Vorgabe (Vorgabe 0) unter normalen Platz- und Wetterbedingungen. Ermittelt wird dieser Wert aus der effektiven Spiellänge des Platzes und anderen Erschwernisfaktoren, soweit diese das Spiel des Spielers erschweren (wie z.B. die Breite der Fairways, die Höhe des Roughs, die Größe der Grüns und Höhenunterschiede). Der Course-Rating-Wert wird in Schlägen angegeben, auf eine Dezimalstelle hinter dem Komma genau. Für die unterschiedlichen Abschlüge (Herren/Damen, vordere bis hintere Abschlüge) gibt es in der Regel unterschiedliche Course-Rating-Werte.

10.5. Slope

Der Slope-Wert ist das Mass des relativen Schwierigkeitsgrades eines Platzes für Golfer mit einer höheren Vorgabe. Der Slope-Wert wird gerundet auf ganze Zahlen angegeben und kann zwischen 55 und 155 liegen. Ein Golfplatz mit einem standardisierten mittleren Schwierigkeitsgrad hat einen Slope-Wert von 113. Für die unterschiedlichen Abschlüsse (Herren/Damen, vordere bis hintere Abschlüsse) gibt es in der Regel unterschiedliche Slope-Werte.

10.6. Vorgabenumrechnung

Die DGV-Stammvorgabe (z.B. 17,4) ist zukünftig vor einer Runde in die DGV-Spielvorgabe umzurechnen. Denn die Höhe der DGV-Spielvorgabe hängt stets davon ab, wie leicht oder schwer der Platz ist. D.h. auf schweren Plätzen wird man mit einem höheren, auf leichten Plätzen mit einer niedrigeren Vorgabe spielen. Konkret umgerechnet wird die Spielvorgabe wie folgt:

$$\text{Spielvorgabe} = \text{Stammvorgabe} * \text{Slope}/113 - \text{Course-Rating} + \text{Par}$$

Achtung:

Bitte immer darauf achten, dass die Stammvorgabe ein negatives Vorzeichen hat. Ignoriert man dieses, kommt man zu einem falschen Ergebnis.

Beispiel:

Auf einem Platz mit einem Slope von 133, einem Course-Rating von 71,2 (jeweils für die zu spielenden Abschlüsse) und einem Par von 72 ergibt sich bei einer Stammvorgabe von 17,4 die folgende Spielvorgabe:

$$\text{Spielvorgabe-Formel: } = -17,4 * 133 : 113 - 71,2 + 72 = -19,67$$

Der Spieler/die Spielerin tritt also auf diesem Platz mit der Spielvorgabe -20 an, Unter- und Überspielungen beziehen sich dann auf diese Spielvorgabe.

10.7 Extra Day Score (EDS)

Vorgabenwirksam sind nicht nur Wettspiele, sondern auch bestimmte Privatrunden. Europaweit einheitlich hat man sich darauf geeinigt, diese vorgabenwirksamen Privatrunden als "Extra Day Scores" (EDS) zu bezeichnen. Vorgabenwirksame Privatrunden dürfen jedoch nur Spielerinnen/Spieler einreichen, deren DGV-Stammvorgabe höher als -18,4 ist. Im Bereich der Clubvorgaben und der DGV-Vorgabenklasse 5 können beliebig viele Extra Day Scores im Jahr gespielt werden. In der DGV- Vorgabenklasse 4 jedoch nur so viele, wie im aktuellen Kalenderjahr bereits vorgabenwirksame Wettspielergebnisse durch eine Spielerin/einen Spieler erzielt wurden. Der jeweilige EDS kann generell nur dann als vorgabenwirksam anerkannt werden, wenn er auf dem Heimatplatz gespielt wurde (für VcG-Spieler gilt der Platz als Heimatplatz, auf dem die erste EDS-Runde des Jahres gespielt wurde), der Zähler Vorgabe -36,0 oder besser hat und sich der Spieler vor der Runde im Sekretariat registriert. Zu berücksichtigen ist, dass man sich auf EDS-Runden sowohl unterspielen als auch überspielen kann.

10.8. Clubvorgabe

Neben den offiziellen Vorgaben gibt es in Deutschland und Österreich auch noch die sogenannten Clubvorgaben, die von Vorgabe -37 bis Vorgabe -54 reichen. Sie dienen dazu, um den Golfneuling behutsam an das Vorgabensystem heranzuführen.

Vorgabe -54 ist gleichbedeutend mit der Erlangung der Platzreife und berechtigt in Deutschland zur Teilnahme an Turnieren in der Vorgabenklasse 5. In Österreich ist die Teilnahme an Turnieren erst nach der Ablegung einer Turnierreifeprüfung möglich, welche die Vorgabe automatisch auf -45 anhebt.

10.9. PE (Platzerlaubnis)

Platzerlaubnis bzw. Platzreife wird benötigt um auf dem Golfplatz ohne Begleitung des Golftrainers spielen zu dürfen. Die Vorgabe HCP 54 muss neuerdings in einer vorgabewirksamen Runde erspielt/bestätigt werden.

10.10. 9-Loch-Wettbewerb

Seit 2006 sind in Deutschland auch vorgabewirksame Wettspiele über eine Distanz von 9 Löchern möglich. Hierbei sind folgende Eckpunkte für den teilnehmenden Spieler wichtig:

- Golfclubs steht es frei, ob sie vorgabewirksame 9-Loch-Wettspiele anbieten.
- 9-Loch-Wettspiele sind nur für Spieler der DGV-Vorgabenklassen 4-6 (18,5-54) vorgabewirksam.
- Dem auf neun Löchern erzielten Ergebnis werden für die Vorgabenverwaltung 18 Stableford-Nettopunkte (für die nicht gespielten zweiten neun Löcher) hinzugezählt.
- Die Pufferzone für Spieler der DGV-Vorgabenklassen 4 und 5 beträgt 34 bis 36 Stableford-Nettopunkte.
- Bietet ein Golfclub vorgabewirksame 9-Loch-Wettspiele nicht an, braucht er auch auswärtig erzielte 9-Loch-Ergebnisse nicht anzuerkennen.
- EDS-Runden über neun Löcher sind nicht zugelassen.
- Abgebrochene 18-Loch-Wettspiele dürfen nicht nachträglich zu vorgabewirksamen 9-Loch-Wettspielen erklärt werden.

11. Zählweisen

11.1. Zählspiel (Stroke-Play oder Medal-Play)

Einfachste Spielform. Jeder Schlag wird gezählt bis der Ball im Loch versenkt wurde. Es gibt eine Nettowertung und eine Bruttowertung. Das Zählspiel wird nach den Golfregeln des Zählspiels, bei voller Vorgabe gespielt.

Die Schlagzahl wird nach jedem Loch eingetragen. Am Ende ergibt sie das Bruttoergebnis. Bei der Bruttowertung zählt nur die absolute Schlaganzahl. Das Nettoergebnis errechnet sich

aus dem Brutto abzüglich der Vorgabe (des Handicaps) des Spielers. Gewinner ist der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis, sowohl Brutto als auch Netto, je nach Ausschreibung.

11.1.1. Cut

Üblicherweise starten bei Profi-Golfturnieren bis zu 160 Spieler. Die ersten beiden Runden werden mit allen Teilnehmern ausgespielt. Um die Anzahl der Spieler für die letzten beiden Runden zu bestimmen, wird entweder vor dem Turnier oder nach den ersten beiden Tagen ein sog. Cut festgelegt. Der Cut beschreibt die maximale Anzahl der Schläge, die ein Turnierteilnehmer nach den ersten beiden Turnierrunden haben darf, um bei den letzten beiden Turnierrunden noch dabei sein zu dürfen. Bei einem Cut, der während eines Turniers festgelegt wird, wird das Ergebnis der ersten 70 und schlaggleichen Spieler als Cut festgelegt.

Bei Amateurturnieren, wie den Clubmeisterschaften, setzen die Vereine die Anzahl der Turnierrunden und die Anzahl der Spieler für den Cut selbst fest. Diese unterscheiden sich teilweise stark von Club zu Club.

11.2. Spiel gegen Par nach Stableford

Das Wettspiel nach Stableford ist benannt nach Dr. Stableford, England 1931. Es wird berichtet, Dr. Stableford habe die lange Spieldauer bei Runden mit seiner Frau nicht mehr ertragen können und daher ein Punktsystem erfunden, mit dem seine Frau unter Zählspielbedingungen einerseits gute Ergebnisse erspielen konnte, andererseits aber auch völlig verkorkste Löcher streichen und den Ball aufheben konnte.

Wie dem auch sei, dieses Punktesystem erfreute sich immer größerer Beliebtheit und wurde 1968 offiziell in die Golfregeln aufgenommen. Stableford wird heute immer häufiger als Wettkampf ausgetragen, nicht zuletzt auch, weil bei einem großen Teilnehmerfeld der Spielfluss gewährleistet ist.

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

Die Wertung erfolgt nach Punkten:

Doppel-Bogey , (zwei und mehr über Par)	= 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 (nur bei Par 5)

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 Scorkarte trägt der Zähler des Spielers nur die Brutto-Schlagzahl ein, aber keine Punkte. Diese werden von der Spielleitung nach Abgabe der Karte berechnet.

Hat der Spieler eine Schlagzahl erreicht, für die es keinen Punkt mehr gibt, hebt er seinen Ball auf und trägt einen Strich ein. Wenn Sie aber weiterspielen, machen Sie sich unbeliebt. Nicht vergessen: Langsames Spiel kann bestraft werden.

Nach einem ganz schlechten Loch (0 Punkte) ist nicht alles verloren, wie im Zählspiel, wo ein schlechtes Lochergebnis den Gesamtscore verdirbt.

Bei der Nettowertung gilt:

Hier ist die Punkteanzahl abhängig von der eigenen Vorgabe. Ein Spieler darf entsprechend seiner Vorgabe mehr Schläge für die gleiche Punktzahl benötigen, als in der Bruttowertung.

Beispiel:

Ein Spieler hat Vorgabe -36.0. Er darf nun 36 Schläge mehr benötigen, als in der Bruttowertung. Diese Schläge werden gleichmäßig auf die 18 zu spielenden Löcher verteilt. Der Spieler darf also an jedem Loch zwei Schläge mehr benötigen, um die gleiche Punktzahl wie in der Bruttowertung zu erreichen.

Für einen Spieler mit Vorgabe -36.0 gilt folglich:

Für jedes Triple-Bogey gibt es einen Punkt

Für jedes Double-Bogey gibt es zwei Punkte

Für jedes Bogey gibt es drei Punkte

Für jedes Par gibt es vier Punkte

Für jedes Birdie gibt es fünf Punkte, usw.

Hat ein Spieler eine nicht durch 18 teilbare Vorgabe, so werden die Schläge entsprechend dem Schwierigkeitsgrad der Löcher verteilt. Bei einem Spieler mit Vorgabe -25.0 darf ein Spieler auf jedem Loch einen Schlag mehr benötigen, um die gleiche Punktzahl wie in der Bruttowertung zu erreichen. Die nun noch übrigbleibenden sieben Schläge werden gleichmäßig auf die sieben schwersten Löcher des Platzes verteilt, auf denen der Spieler dann zwei Schläge mehr benötigen darf.

11.3. Spiel gegen Par (Bogey Par)

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.

Hier werden Plus (+) und Minus (-) gezählt. Auch hier gibt es eine Bruttowertung und eine Nettowertung.

Bei der Bruttowertung gilt:

Für jedes Bogey (oder schlechter) gibt es ein Minus (-)

Für jedes Par gibt es eine 0

Für jedes Birdie (oder besser) gibt es ein Plus (+)

Bei der Nettowertung gilt:

Die Berechnung verläuft vollkommen analog zur Stableford-Zählweise. Wiederum wird die Vorgabe gleichmäßig auf die einzelnen Löcher verteilt.

Beispiel:

Ein Spieler hat Vorgabe -36.0. Er darf nun 36 Schläge mehr benötigen, als in der Bruttowertung. Diese Schläge werden gleichmäßig auf die 18 zu spielenden Löcher verteilt. Der Spieler darf also an jedem Loch zwei Schläge mehr benötigen, um die gleiche Anzahl an Plus oder Minus wie in der Bruttowertung zu erreichen.

Für einen Spieler mit Vorgabe -36.0 gilt folglich:
Für jedes Triple-Bogey (oder schlechter) gibt es ein Minus (-)
Für jedes Double-Bogey gibt es eine 0
Für jedes Bogey (oder besser) gibt es ein Plus (+)

Beachten Sie an jedem Loch die Vorgabeverteilung (Handicap), damit Sie wissen, wie viel Schläge Sie vorhaben. Das wird Ihnen helfen, taktisch klug ihre Vorgabe zu nutzen.

Gewinner ist der Spieler, welcher am höchsten gegen den Platz gewonnen hat.

In die Scorekarte wird die Bruttoschlagzahl des Spielers eingetragen, die Auswertung übernimmt die Spielleitung.

Auch bei diesem Spiel sollte der Ball unaufgefordert aufgehoben werden, sobald ein Unentschieden oder ein Lochgewinn 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, sie ergibt immer nur ein Minus (-).

12. Wettspiele

12.1. Lochwettbewerb (Match-Play)

Das Lochwettbewerb hat einen ganz anderen Charakter und andere Voraussetzungen als jedes andere Golfspiel, da hier der Spieler nicht gegen den Platz, sondern gegen einen Gegner spielen muss. Demensprechend gibt es auch keine Gesamtwertung für die Runde, sondern nach jedem Loch wird mit dem Gegner abgerechnet.

Es muss eine Entscheidung nach jedem Loch herbeigeführt werden; am Ende gibt es nur einen Gewinner.

Gespielt wird nach den offiziellen Regeln des Lochspiels, die hauptsächlich in Bezug auf Strafen von den Regeln des Zählspiels differieren.

So liegt der grösste Unterschied in der Behandlung der Strafen bei einem Regelverstoß. Im Zählspiel werden Strafschläge einfach dem gespielten Score hinzugezählt. Im 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 können.

So bekommen Sie beispielsweise im Zählspiel zwei Strafschläge, wenn Ihr Ball beim Putten den Ball eines Mitbewerbers berührt. Im Lochwettbewerb werden Sie nicht bestraft. Das kann Ihnen Vorteile bringen.

Wenn Sie einen langen, abschüssigen Putt zu machen haben und Ihres Gegners Ball liegt kurz hinter dem Loch, 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 nun viel zu lang gerät, könnte Ihres Gegners Ball Ihnen vielleicht aufhalten.

Oder: Unter Zählspielregeln muss immer nach der Reihe gespielt werden. Im Vierballlochspiel, wo Sie immer 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 Lochwettbewerb können Sie Ihrem Gegner jederzeit, wenn Sie wissen, Sie können nicht mehr gewinnen, das Loch oder sogar das ganze Match schenken.

Auf der Scorkarte wird ein plus (+) für Lochgewinn, eine Null (0) für Unentschieden (geteilt) oder ein Minus (-) für Lochverlust in der zugehörigen Spalte eingetragen.

Ein Lochspiel kann auch mit Vorgabe gespielt werden, d. h. der Spieler mit dem höheren Hcp. erhält auf der Anzahl der schwersten Löcher, die der Differenz im Hcp. gegenüber dem Gegner entspricht, je einen Schlag mehr zugesprochen.

Beispiel 1: Spieler A hat Hcp 15, Spieler B hat Hcp 20. Spieler B wird an den 5 schwersten Löchern ein Schlag mehr zugestanden.

Vorgabevariante 2: der Spieler mit der höheren Vorgabe erhält $\frac{3}{4}$ der Differenz zur Vorgabe seines Gegners.

Beispiel 2: Spieler A hat Handicap 26, Spieler B hat HCP 12.

Spieler A erhält die errechnete Vorgabe von $26 - 12 = 14$, davon $\frac{3}{4} = 10,5$, aufgerundet 11.

Ein Loch wird entweder gewonnen, verloren oder geteilt.

Das Lochwettbewerb ist das klassische 1 gegen 1 Spiel. Jedes Loch wird einzeln ausgespielt. Gewinnt ein Spieler ein Loch, liegt er "eins auf", während sein Gegenspieler folglich "eins unter" liegt. Diese Lochergebnisse werden nach jedem Loch gegeneinander aufgerechnet. Das Lochspiel endet am letzten Loch bzw. an dem Loch, an dem die Niederlage für einen der beiden Spieler nicht mehr abzuwenden ist. Hier sind dann Ausdrücke wie beispielsweise "fünf auf drei" zu hören. Dies bedeutet: Ein Spieler lag "fünf auf", bei nur noch drei zu spielenden Löchern.

Folgende Begriffe sind von Bedeutung:

holes up = so viele Löcher vorn

holes down = so viele Löcher im Rückstand

all square = Gleichstand

12.2. Flaggenwettbewerb (Flag)

Das Flaggenwettbewerb 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.

Gewinner ist derjenige, der am weitesten mit seiner Fahne kommt, ggf. über das 18. Loch hinaus, Brutto sowie Netto.

Auf der Scorkarte werden die Brutto-Schlagzahl eingetragen, zusätzlich wird vermerkt, wo die Brutto- und / oder Netto-Fahne gesteckt sind. Die Spielleitung stellt dann die Gewinner fest.

Der letzte Nettoschlag errechnet sich aus:
Par des Platzes + Vorgabe

Bei einem Platz mit Par 73 und einem Spieler mit Vorgabe -16.0 wäre der letzte Nettoschlag folglich der 89. Schlag.

12.3. Vierball – Bestball (Fourball)

Wird meist als Stableford-Wettbewerb ausgetragen. Beim Vierball-Bestball spielen beide Partner jedes Loch mit ihrem eigenen Ball zu Ende. Das bessere Ergebnis beider Spieler wird eingetragen. Das kann, unter Berücksichtigung der Vorgabe, sogar die höhere Schlagzahl sein. Vorgabe: In diesem Turnier bekommt jeder nur $\frac{3}{4}$ seiner Vorgabe zugeteilt.

Ein andere Variante von Bestball ist ein Lochwettbewerb, wo ein Spieler mit einem niedrigen Handicap gegen den besten Ball zweier oder dreier anderer Spieler mit höherem Handicap spielt. Keine Vorgabe wird berücksichtigt und jeder Spieler spielt mit seinem eigenen Ball. Wer die niedrigste Schlagzahl erreicht, hat gewonnen. Die Wertung ist so wie im normalen Lochwettbewerb.

12.4. Scramble (Texas- und Florida-Scramble)

Scramble sind Teamspiele. Jeder Spieler des Teams schlägt ab. Das Team entscheidet, welcher Ball am besten liegt. Hier dropfen 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 Schlägerkopflänge, nicht näher zum Loch, hingelegt. Der besondere 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 min. zwei Mitspieler unterschreiben sollten.

Texas Scramble (Captains Choice oder Louisiana Scramble)

Mannschaftsspiel zu zweit, dritt oder viert. Das Team wählt einen Captain, alle Spieler schlagen von ihrem entsprechenden Tee ab. Der Captain wählt nun von allen Abschlägen den Ball aus, der am besten liegt. Die Bälle der anderen Spieler werden aufgenommen und beim ausgewählten Ball, innerhalb einer Schlägerlänge und nicht näher zur Fahne gedroppt. Alle Spieler schlagen dann ihren 2. Ball. Bis aufs Grün wird in dieser Weise verfahren.

Auf dem Green wird erneut ausgewählt, die Bälle werden nicht gedroppt, sondern innerhalb einer Kopflänge des Putters nicht näher zum Loch hingelegt.

Das Resultat der Mannschaft wird in die Scorekarte eingetragen. Das Handicap des Teams wird bei einem Viererflight aus allen addierten Vorgaben mal $\frac{1}{8}$ errechnet. Das Team mit dem niedrigsten Nettoscore ist Sieger.

Florida Scramble

Wird wie Texas Scramble gespielt. Jedoch muss derjenige Spieler beim nächsten Schlag aussetzen, dessen Ball ausgewählt wurde. Der Spieler, der einputtet, muss beim nächsten Abschlag aussetzen. Ergo taktisch spielen und z.B. denjenigen putten lassen, der am schlechtesten abschlägt.

Zweier Scramble

Eine abgewandelte Form des Texas Scrambles, bei der zwei Spieler eine Mannschaft bilden. Vorgabe: 0,5 beider Handicaps.

12.5. Vierer

Immer zwei Spieler spielen zusammen und schlagen abwechselnd den Ball. Es gibt mehrere Spielarten, auf die nachfolgend eingegangen wird.

12.5.1. 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: Spielerinnen A und B schlagen ab; A hat den besseren Drive, ihr Ball liegt Mitte Fairway, der Ball von B liegt im Rough. Die Partnerinnen entscheiden sich, den Ball von A weiterzuspielen und heben den Ball von B auf. Den zweiten Schlag muss B ausführen.

Vorgaben. Auf- oder abgerundete Summe aus 0,6 mal der niedrigeren Vorgabe und 0,4 mal der höheren Vorgabe.

$$\begin{aligned} 0,6 \times 10 &= 6 \\ + 0,4 \times 16 &= 6,4 \text{ (abgerundet 6)} \\ = \text{Gesamt} &= 12 \end{aligned}$$

12.5.2. Klassischer 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.

Wichtig: Wird ausser der Reihenfolge gespielt, zählt dieser Schlag nicht; der Ball wird an seine ursprüngliche Lage zurückgelegt, die Paarung erhält zwei Strafschläge und der richtige Partner spielt weiter.

Vorgabe: Auf- oder abgerundet halbe Summe der Vorgaben beider Spieler oder es wird im Zählwettspiel mit 7/16 der zusammengezählten gemeinsamen Vorgabe gespielt und der Nettoscore zur Wertung herangezogen. Beim Lochwettspiel wird mit 3/8 der addierten gemeinsamen Vorgabe gespielt.

12.5.3. Chapman-Vierer (American Foursome)

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 das 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 nun A und abwechselnd wird nun dieser Ball bis zum Einlochen gespielt. Immer häufiger setzt sich folgende Regelung durch: An Par 3-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 Spielleitung.

Vorgabe: Auf- oder abgerundet halbe Summe der Vorgaben beider Spieler.

Bei der Variante " Kanadischer Chapman-Vierer " spielt jeder Spieler noch einmal seinen eigenen Ball weiter, dann wird wie oben mit einem Ball abwechselnd weitergespielt.

12.5.4. 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, ist dieser Vierer vorgabewirksam (= handicapwirksam).

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

12.6. Longest Drive

Bei manchen Wettspielen ausgespielter Preis, den die/der gewinnt, dessen Abschlag an einem bestimmten Loch am weitesten fliegt und gleichzeitig noch auf dem Fairway liegenbleibt.

12.7. Nearest to the Pin

Bei manchen Wettspielen ausgespielter Preis, den die/der gewinnt, dessen Abschlag an einem bestimmten Loch auf dem Green liegen bleibt und am nächsten an der Fahne des Loches liegt.

12.8. 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. Gewitzte Spielführer positionieren die Fahne auch schon mal im Bunker.

12.9. Schnurcomeption (Bindfadenwettbewerb)

Bei der Schnurcompetition (auch Bindfadenwettbewerb genannt) erhält jeder Spieler, je nach Vorgabe, ein angemessenes Stück Schnur. Zur Verbesserung der Lage des 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. Vergisst nicht ein Messer mitzubringen. Entscheidend ist die Taktik, sich die Schnur für 18 Löcher einzuteilen.

12.10. Portugiesischer Einschläger

Der Portugiesische Einschläger ist ein Mannschaftsspiel mit vier Spielern.

Jeder Spieler darf nur einen Schläger für die gesamte Runde wählen, **einer muss aber den Putter nehmen**. Die Partner spielen in einer vorher festgesetzten Reihenfolge, die über alle Löcher geht.

Das Team erhält als Vorgabe $3/8$ auf die Vorgabesumme der Mitspieler.

Spieler A nimmt zum Beispiel Holz 3, Spieler B das Eisen 5, Spieler C Eisen 9 und Spieler D hat den Putter. Loch 1, Par 4, Spieler A schlägt ab, Spieler B schlägt sein Eisen 5 aufs Green, Spieler C muss seinen Putt mit dem Eisen 9 machen (aufpassen aufs Green). Sollte er einlochen, muss Spieler D am zweiten Loch mit dem Putter abschlagen und Spieler A den zweiten Schlag mit dem Holz 3 machen, usw.

Die Reihenfolge bleibt also immer gleich, vom Abschlag bis zum 18. Loch und ändert sich nicht nach Vollendung eines Loches.

12.11. Shanghai-Vierer

Der Shanghai-Vierer ist eine Variation des Vierers mit Auswahldrive (Greensome). Beide Partner schlagen an jedem Loch ab, aber anstatt auszuwählen, welchen Ball sie weiterschlagen wollen, **entscheiden das ihre Gegner.**

Da die Gegner wahrscheinlich den schlechteren Ball wählen werden, sind skandalöse Ergebnisse zu erwarten - also ein Spiel für starke Nerven.

12.12. Tiger und Rabbit

Tiger und Rabbit ist in vielen Clubs ein beliebtes Spiel.

Beabsichtigt ist, Anfänger (Rabbits) mit geübten Spielern (Tigers) zusammenspielen zu lassen, beide bilden ein Team.

Meistens können zu diesem Turnier Spieler mit Platzreife melden. Auf diese Weise wird ihnen die Möglichkeit gegeben, im Turnier ihr Handicap zu erlangen.

12.13. ProAms

ProAms (Professional und Amateure) sind Team-Spiele, in denen ein Pro mit bis zu drei Amateuren spielen.

Es gibt mehrere Varianten von Spielen. Die Wertung erfolgt für den Pro, die Amateure und für das gesamte Team gesondert.

Der Sinn dieses Spiels ist nicht unbedingt zu siegen, sondern vielmehr das Spiel eines Pros während eines Wettkampfes hautnah zu studieren und so von seinem Können zu profitieren.

12.14. Sunningdale - Zweier

Lochspiel ohne Vorgabe. Jener Spieler, der mit mehr als zwei Löchern im Rückstand ist, erhält einen zusätzlichen Schlag beim nächsten Loch zugestanden. Bei jedem weiteren verlorenen Loch erhält der zurückliegende Spieler jeweils einen weiteren Zusatzschlag zugestanden, solange bis er ein Loch gewinnt, dann verfallen alle Extraschläge.

12.15. Dreiball mit Punktwertung

Lochwettspiel für drei Personen. Jeder Spieler spielt zwei voneinander unabhängige Lochwettspiele- bei jedem Loch werden 6 Punkte vergeben. Der erste erhält 4, der zweite 2, der dritte 0 Punkte. Erzielen alle drei Spieler den gleichen Score, so erhalten alle je 2 Punkte. Gibt es zwei Beste, so erhalten sie je 3 Punkte und der Dritte geht leer aus. Gibt es einen Besten und die anderen zwei sind gleichauf, dann ist die Punkteverteilung 4-1-1. Zur Berechnung der Vorgabe wird der Spieler mit dem besten Handicap mit Handicap 0 festgesetzt, die anderen Spieler erhalten als Vorgabe die volle Differenz ihres Handicaps zum besten oder 3/4 dieser Differenz.

12.16. Skin Game

Eine Variante die gerne bei Einladungsturnieren von Profi- Golfern gespielt wird. Bei jedem Loch wird um eine bestimmte Geldsumme gespielt (bei den Amateuren wird um einen nach den Regeln noch zulässigen Einsatz gespielt) Loch und Geld gewinnt der, der die niedrigste Schlagzahl benötigt hat. Wird ein Loch geteilt, so bekommt den Einsatz keiner- das Geld wird zum Einsatz des nächsten Loches dazu geschlagen.