

Wettspielarten

Lochwettspiel (Match-Play)

Im Gegensatz zum Zählspiel werden hier nicht die Ergebnisse Loch für Loch addiert und in einem Endergebnis ausgedrückt, sondern es wird nach jedem Loch mit dem Gegner abgerechnet. Nehmen wir an, A hat von 15 gespielten Löchern 7 und B 3 Löcher gewonnen. Fünf Löcher wurden geteilt, d.h. unentschieden gespielt. A hat also einen Vorsprung von 4 Löchern. Man sagt: A ist 4 auf. Da nur noch drei Löcher zu spielen sind, hat A das Spiel gegen B mit dem Ergebnis 4 zu 3 gewonnen.

Klassischer Vierer

Zwei Spieler bilden eine Mannschaft und spielen nur einen Ball, den sie abwechselnd schlagen. Auch bei den Abschlägen muss abgewechselt werden, egal wer zuvor den Ball eingelocht hat, so dass ein Spieler alle ungeraden, der andere alle geraden Löcher beginnt.

Auswahldrive

Beide Spieler schlagen ab und entscheiden sich dann für einen Ball, den sie abwechselnd weiterspielen.

Vierball-Bestball

Wie es der Name sagt, sind hier 4 Bälle im Spiel. Je 2 Spieler bilden eine Mannschaft, wobei jeder einen Ball spielt. Das jeweils bessere Ergebnis wird für das Team in die Scorekarte eingetragen.

Chapman-Vierer

Ein sehr beliebtes und reizvolles Spiel, bei dem beide Spieler abschlagen und anschließend den Ball des Partners spielen müssen. Nach dem jeweils zweiten Schlag darf dann nur noch ein Ball abwechselnd weitergespielt werden.

Scramble

Großer Beliebtheit erfreuen sich auch die verschiedensten Formen des Scrambles. Meist bilden vier Spieler eine Mannschaft. Im reinen Scramble schlagen alle ab und entscheiden dann, welcher Ball für den zweiten Schlag am günstigsten liegt. Von dieser Stelle machen nun alle vier Spieler den nächsten Schlag usw. bis der Ball eingelocht ist. Dieses Scramble hat den Nachteil, dass ein sehr guter Spieler im Team die Runde quasi allein spielt und damit der Mannschaftscharakter verloren geht.

Flaggenwettspiel

Hier gibt es eine Brutto- und Nettovariante. Beim Bruttospiel darf jeder Spieler so viele Schläge machen, wie der Platzstandard (SSS) ausweist. Lautet dieser z.B. 72, so steckt der Spieler seine Fahne an der Stelle in den Boden, an der sein Ball nach seinem 72. Schlag zur Ruhe gekommen ist, egal auf welcher Spielbahn er sich befindet. Sieger ist derjenige, dessen Fahne am weitesten vorn steckt.

Bei der Nettowertung wird das Handicap der Spieler zum Standard addiert. Beispiel: B hat Hcp 17 (+72) und darf somit 89 Schläge machen. Sollte er nach dem Einlochen auf dem 18. Grün noch Schläge zur Verfügung haben, so spielt er natürlich weiter. Sein Zähler muss dabei bleiben, auch wenn er selbst sein Spiel schon längst beendet hat.