

WETTSPIELFORMEN BEIM GOLF

KLASSISCHER VIERER (ENGLISCH: FOURSOME)

Spielform mit zwei Spielern, die zusammen einen gemeinsamen Ball spielen. Die Spielvorgabe ist die $\frac{1}{2}$ Summe der beiden Spielvorgaben, das heißt, das Paar spielt mit dem Mittelwert der beiden Einzelvorgaben. Bei einem Zählspiel (Strokeplay) kann es dadurch auch zu einer gemeinsamen Spielvorgabe mit Dezimalstelle (X,5) kommen, zum Beispiel ergeben die Spielvorgabe 15 und 10 bei einem Zählspiel (Strokeplay) die gemeinsame Spielvorgabe 12,5. Die Hcp-Grenze Rechnen begrenzt bei allen Vierer-Wettbewerben die Stammvorgaben wie folgt:

Ist die Grenze kleiner oder gleich 45, wird diese Grenze pro Spieler gerechnet, d.h. wenn man beispielsweise hier 28.0 einträgt, wird ein Spieler mit Stammvorgabe 33.2 so gerechnet, als hätte er Stammvorgabe 28.0

Liegt die Grenze über 45, wird diese als Obergrenze der Summe der beiden Stammvorgaben verstanden. Wird also beispielsweise hier 48.0 eingetragen, wird ein Spielerpaar, das eigentlich die Stammvorgaben 33.2 bzw. 18.5 intern mit den Stammvorgaben 30.8 bzw. 17.2 gerechnet, so dass sich bei gleichem Verhältnis zwischen den Spielern die Summe der gewünschten Obergrenze entspricht.

(siehe Regel 29 sowie DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen 4.3.1, Seite 103 und 4.4.4 bzw. 4.4.5, Seite 106)

VIERER-AUSWAHLDRIVE

(Vierer mit Auswahltreibschlag - englisch: Greensome)

Beide Partner schlagen an jedem Loch ab, wählen einen der beiden Bälle aus und spielen den ausgewählten Ball wie im klassischen Vierer weiter. Kann keiner der beiden Bälle nach dem Abschlag weitergespielt werden (z. B. beide „Aus“, verloren oder von außerhalb des Abschlags gespielt), so beschränkt sich das Wahlrecht auf die Wahl desjenigen Balls, mit dem nach der entsprechenden Regel verfahren werden soll. Das Gebot, abwechselnd zu schlagen, muss dabei beachtet werden.

Addition von 0,6 der niedrigeren und 0,4 der höheren Spielvorgabe der Partner;
Summe auf ganze Schläge auf- (ab 0,5) oder abgerundet
(bis 0,4).

(siehe DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen 4.3.2, Seite 103)

CHAPMAN-VIERER (ENGLISCH: CHAPMAN-FOUR)

Das Loch beginnt wie im „Vierer-Auswahldrive“, danach spielen die Partner mit beiden Bällen über Kreuz den zweiten Schlag, d. h. jeder Spieler spielt den zweiten Schlag mit dem Ball seines Partners. Erst nach dem zweiten Schlag Auswahl des Balles und Fortsetzung des Lochs wie beim Vierer-Auswahldrive.

$\frac{1}{2}$ Summe der Spielvorgaben der Partner für die Runde (wie bei einem „Klassischen Vierer“).

(siehe DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen 4.3.3, Seite 103)

VIERBALL (ENGLISCH: FOURBALL)

Im Vierball-Zählspiel spielen zwei Bewerber als Partner je ihren eigenen Ball. Schlagzahl für das Loch ist die niedrigere Schlagzahl der Partner. Spielt einer der beiden Partner das Loch nicht zu Ende, so ist das straflos.

Der Zähler muss für jedes Loch nur die Brutto-Schlagzahl desjenigen Partners aufschreiben, dessen Schlagzahl zu werten ist. Die zu wertenden Brutto-Schlagzahlen müssen jedem Partner einzeln so zugeschrieben werden, dass der gewertete Partner für jedes Loch feststellbar ist; anderenfalls verfällt die Partei der Disqualifikation.

Für übliche Zählwettspiele (auch nach Stableford) ist übrigens „Vierball“ die korrekte Bezeichnung. „Vierball-Bestball“ hingegen ist die Bezeichnung für das ähnliche Lochwettspiel, hier aber nicht korrekt.

Die Spielvorgabe wird für jeden Spieler wie bei einem Einzel individuell ermittelt und dann mit einem Faktor multipliziert. Üblicherweise wird hier der Faktor $9/10$ bzw. $3/4$ verwendet (der DGV empfiehlt die Verwendung des Faktors $3/4$). Dementsprechend verwendet PC CADDIE diese Faktoren standardmäßig, wenn nichts anderes eingestellt wurde. Der Faktor darf jedoch nach Ermessen des Golfclubs in der Ausschreibung anders festgelegt und im Feld Hcp-Faktor in PC CADDIE hinterlegt werden.

Dringend empfohlen wird, dass jeder Spieler alle Ergebnisse aufschreibt und diese auch in PC CADDIE erfasst werden, da PC CADDIE eigenständig nur das beste Ergebnis pro Bahn wertet. Zudem kann ggf. in der Netto-Wertung das Ergebnis des einen Spielers (mit hoher Stammvorgabe) günstiger sein, in der Brutto-Wertung das des anderen Spielers.

Ein Vierball ist nicht vorgabewirksam, da sich die Partner beim Spiel gegenseitig beraten dürfen! (siehe Regel 31 sowie DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen 4.3.4, Seite 104)

AGGREGAT

Spielform mit zwei Spielern, die ein Team bilden, wobei jeder seinen eigenen Ball spielt und die Resultate beider Spieler zum Abschluss addiert werden. Die normale Spielvorgabe wird pro Teamspieler wie bei einem Einzel für die Runde ermittelt. Die Rundenergebnisse der beiden Spieler werden addiert. Diese Spielform ist als Stableford, Zählspiel oder gegen Par möglich.

(DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen 4.3.5, Seite 104)

2ER SCRAMBLE

Addition von 0,8 der niedrigeren und 0,2 der höheren Spielvorgabe der Partner; Summe auf ganze Schläge auf- (ab 0,5) oder abgerundet (bis 0,4).

SCRAMBLE (TEXAS - UND FLORIDA SCRAMBLE)

Beim Scramble handelt es sich um ein Teamspiel, bei dem der gesamte Flight das Team bildet. Alle Spieler des Teams schlagen ab und suchen sich den Ball mit der besten Lage heraus. Von dieser Position aus spielen dann alle Spieler weiter.

Beim Texas Scramble spielen alle Spieler erneut von der ausgewählten besten Position eines Balles; beim Florida Scramble setzt der Spieler, dessen Ballposition gewählt wird, aus.

Es gibt verschiedene Spielformen im Scramble. Der Unterschied liegt hier meistens in den Berechnungsvarianten des Teamhandicaps. Pro Loch gibt es unabhängig von der Anzahl der Spieler pro Team nur ein Ergebnis.