

# Wettspielformen

## Zählspiel gegen Par

Im Zählspiel gegen Par wird gegen das Par (bzw. Netto-Par) jedes Lochs gespielt. Die Vorgabe eines Spielers wird wie bei einem Zählspiel nach Stableford auf die einzelnen Löcher verteilt. Der Spieler überprüft an jedem Loch, ob er in der Brutto-und/ oder Nettowertung besser als Par, genau Par oder schlechter als Par gespielt hat. Für jedes Loch, dass er besser als Par gespielt hat, zählt er -1, für jedes Loch, dass er Par gespielt hat 0 und für jedes Loch, dass er schlechter als Par gespielt hat +1.

**(Übrigens, egal wie gut oder schlecht: mehr als +1 oder -1 gibt es nie pro Loch!)**

Die Addition dieser Einzelergebnisse ergibt das Gesamtergebnis.

## 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 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 Löchern.

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.**

## Vierer mit Auswahldrive

Der Vierer mit Auswahldrive ist eine Variante des klassischen Vierers. Allerdings schlagen beide Spieler an jedem Loch ab und nach dem Abschlag entscheiden sie, welcher Ball gespielt wird. Wählen die Spieler den Ball von Spieler B, macht Spieler A den nächsten Schlag und es wird abwechselnd mit diesem Ball weitergespielt, bis der Ball eingelocht ist. Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht.

Sollten beide Spieler ins Aus spielen oder sind beide Bälle verloren, besteht nur noch das Wahlrecht, dass einer der beiden Spieler einen weiteren Ball mit Strafschlag ins Spiel bringt. Wird bei einem gemischten Paar der Ball der Dame ausgewählt, dann spielt der Herr den nächsten Ball vom Damenabschlag **(Nicht aufgeteet!)**.

**Hinweis: Ein provisorischer Ball darf nur für einen der beiden Bälle gespielt werden. Gezählt wird nach Zählspielregeln.**

## Chapman-Vierer

Jeder Spieler schlägt seinen Ball ab, 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 wird ein Ball ausgewählt und das Loch wie beim Vierer fortgesetzt.

## Vierball-Bestball

Beim Vierball-Bestball spielen beide Partner jedes Loch mit ihrem eigenen Ball. Das jeweils bessere Ergebnis wird gewertet. Das kann, bei entsprechender Vorgabenverteilung, auch die höhere Schlagzahl sein. In dieser Spielform bekommt jeder nur  $\frac{3}{4}$  seiner Vorgabe zugeteilt. Auf der Scorekarte wird wie bei einem normalen Stableford-Spiel für jeden Spieler die erzielte Schlagzahl (oder ein Strich) eingetragen.

(Bitte auch Regel 30-3 beachten.)

## Texas Scramble

Texas Scramble ist ein Dreiball- oder Vierball- Teamspiel. Alle Spieler schlagen ab, dann entscheiden sie, welcher Ball am besten liegt. Alle Spieler spielen ihren Ball von dieser Position weiter. Es wird innerhalb einer Scorekartenlänge –nicht näher zum Loch- um die Position des ausgewählten Spielballes herum, der Ball der anderen Spieler platziert. Danach wird wieder ein Ball ausgewählt und wie oben beschrieben verfahren. Befindet sich der ausgewählte Ball im Rough, Wald oder Hindernis, müssen auch die anderen Bälle von dort gespielt werden. Am Grün wird der beste Ball markiert und alle Spieler putten von derselben Stelle. So wird verfahren, bis der Ball eingelocht ist. Das Teamergebnis (Brutto) pro Loch wird in der Scorekarte eingetragen. Pro Team gibt es pro Loch also nur ein Ergebnis. Dieses Teamspiel ist nicht vorgabenwirksam.

Berechnung der Vorgabe setzt sich aus folgender Formel zusammen:

0,4 x das beste Handicap (Stammvorgabe)  
0,3 x das zweitbeste Handicap (StV)  
0,2 x das drittbeste Handicap (StV)  
0,1 x das viertbeste Handicap (StV)

Diese Formel gilt sowohl bei Dreiball- als auch bei Vierball-Wettspielen!!!

## Zweier Scramble

Bei diesem Zweiball-Teamspiel auf Zählspielbasis schlagen beide Spieler ab, dann entscheiden sie, welcher Ball am besten liegt (es muss nicht unbedingt der Weitesten der Beste sein!). Der andere Ball wird aufgehoben und je nach Vereinbarung innerhalb einer Scorekartenlänge (nicht näher zum Loch) beim Spielball markiert und danach hingelegt. Beide Spieler spielen ihren Ball aus dieser Position weiter, wählen danach wieder einen Ball und verfahren mit dem aufgehobenen Ball wie schon beschrieben. Befindet sich der ausgewählte Ball im Rough oder in einem Hindernis muss auch der andere Ball von dort gespielt werden. Am Grün wird der beste Ball markiert und der andere Spieler puttet ebenfalls von dieser Stelle. So wird verfahren bis der Ball eingelocht ist. Gezählt wird immer nur der „ausgewählte“ Ball. Das Team-Ergebnis pro Loch wird in die Scorekarte eingetragen. Pro Team gibt es also nur ein Ergebnis.