

## Handicap relevante Spielformen

### Einzel + Monatsspiel

Diese beiden Spielformen werden als Zählspiel mit voller Vorgabe gespielt. Einziger Unterschied: Beim Monatsspiel gibt's wertvollere Preise. Allerdings wird es in 2022 keine Bruttopreise mehr geben., sondern nur noch Netto-Preise, so dass jede Lady die gleiche Chance hat, unabhängig vom Handicap.

## Nicht Handicap relevante Spielformen

### Lochspiel (Matchplay)

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 dieses Turnier, sondern es wird nur mit dem Gegner abgerechnet (nach jedem Loch und dann für die Runde).

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 Scorekarte wird ein plus (+) für Lochgewinn, eine Null (0) für Unentschieden (geteilt) oder ein Minus (-) für Lochverlust in der zugehörigen Spalte eingetragen sowie der Gesamtspielstand, also z.B. 3 auf für Spieler A. Die Anzahl der Schläge spielen dabei keine Rolle. Man kann also ein Loch mit 12 Schlägen gewinnen, wenn der Gegner 13 braucht. (26)

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

### Chapman-Vierer

Der Chapman-Vierer wird als 2er-Team gespielt, bei dem 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 von A weiterzuspielen, den Ball im Rough von B heben sie auf.

Den nächsten Schlag macht nun A und abwechselnd wird dann dieser Ball bis zum Einlochen gespielt.

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

## Vierer mit Auswahldrive

2er-Team-Spiel, bei dem 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.

$$0,6 \times 10 = 6$$

$$+ 0,4 \times 16 = 6,4 \text{ (abgerundet 6)}$$

$$= \text{Gesamt} = 12$$

## Shanghai-Vierer

Der Shanghai-Vierer ist eine Variation des Vierers mit Auswahldrive. 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.

## Texas-Scramble

Dies ist ein Teamspiel, das zu dritt oder zu viert gespielt werden kann. 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. Der Spieler dessen Ball ausgewählt wurde setzt bei diesem 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.

Von jeder Spielerin müssen **mindestens 4 Abschlüsse** verwendet werden. Bitte auf der Scorekarte notieren, wer welche Abschlüsse gemacht hat! Pro Team wird nur eine Scorekarte geführt.

## Schnurcompetition

Bei der Schnurcompetition (auch Bindfadenwettbewerb genannt) erhält jeder Spieler, **je nach Vorgabe**, ein entsprechend abgemessenes 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. Entscheidend ist die Taktik, sich die Schnur für 18 Löcher einzuteilen.

Vergesst nicht ein Messer oder eine Schere mitzubringen.

## Portugiesischer Einschläger

Dies ist ein Teamspiel 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 konsequent und über alle Löcher geht.

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.

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

## Yellow Ball

Drei Spielerinnen bilden ein Team.

Es gibt nur eine Scorekarte, auf der alle drei Spielerinnen mit Vorgaben ersichtlich sind.

Die Stableford-Punkte aller 3 Spielerinnen werden pro Loch addiert, wobei **die Punkte der Spielerin, die den gelben Ball gespielt und eingelocht hat, verdoppelt werden**.

Jedes Team hat nur einen gelben Ball. Alle 3 Spielerinnen schlagen immer in der gleichen Reihenfolge mit dem gelben Ball ab:

- Spielerin 1 beginnt an Loch 1 mit dem gelben Ball und spielt ihn bis zum Ende des Loches
- dann Spielerin 2 an Loch 2
- Spielerin 3 an Loch 3
- Spielerin 1 wieder an Loch 4, usw.

Ist der gelbe Ball in einer Penalty Area und wird in der Suchzeit von max. 3 Min. gefunden, kann er regelgerecht (mit Strafschlag) weiterspielt werden. Ansonsten gilt er als verloren und ist ebenfalls aus dem Spiel. Wird der gelbe Ball ins „AUS“ gespielt, ist er komplett aus dem Spiel ... auch wenn er wiedergefunden wird! Von da an hat das Team **keinen** gelben Ball mehr und alle drei Spielerinnen spielen jeweils mit einem weißen Ball weiter. Die Schläge werden nur noch einfach gezählt.

Die Spielerin, die den gelben Ball gespielt und verloren hat, kann nach den Regeln, zurück zu der Stelle, von wo sie den letzten Schlag gemacht hat, mit einem Strafschlag einen weißen Ball weiterspielen.

Um zu gewinnen, muss das Team also versuchen, den gelben Ball so lange wie möglich im Spiel zu halten. Das heißt: Risiko vermeiden!!!

## Wiener Walzer

Jede spielt ihren eigenen Ball, gewertet werden jeweils nur die besten Ergebnisse pro Loch, dabei werden beim ersten Loch das beste Ergebnis, beim zweiten Loch die zwei besten Ergebnisse, beim dritten Loch die drei besten Ergebnisse gezählt. Danach geht es wieder von vorne los, das heißt an der Bahn 4 das beste Ergebnis, an der 5 die zwei besten, usw. (daher der Name Walzer von 1-2-3, 1-2-3, ...)

## **Ampelspiel**

Bei dieser Spielform wird von wechselnden Abschlägen gespielt: Rot (Damen), Gelb (Herren) und Grün (Jugend). Es wird also z.B. am 1. Tee vom roten Abschlag abgeschlagen, an Tee 2 vom gelben und am Tee 3 vom grünen. Es wird mit der jeweiligen Vorgabe der Spielerin für den roten Abschlag gespielt. Die Erschwernis von Gelb und die Erleichterung von Grün gleichen sich aus, so dass wir mit der Vorgabe von Rot gut im Durchschnitt liegen. Die HCP-Verteilung der einzelnen Löcher bleibt ebenfalls so, wie der Platz für Rot geratet ist. Gespielt wird mit einer maximalen Schlagzahl von 9 Schlägen pro Loch, danach wird der Ball aufgenommen und eine 9 notiert.