



Spelvormen in golf

De spelvormen in golf zijn altijd gebaseerd op één van de volgende twee principes: Strokeplay en Matchplay. De meest gespeelde spelvormen zijn stableford en strokeplay. Er zijn echter talloze spelvormen mogelijk, enkele voorbeelden zijn: foursome, fourballs, (beide wedstrijdvormen zien we ook tijdens de RyderCup) greensome en eclectic. Hieronder volgt een opsomming van een aantal mogelijkheden inclusief een uitleg.

Strokeplay

Serieuze wedstrijd

1. Single
2. Stableford
3. Tegen par
4. Foursome
5. Greensome
6. Eclectic
7. Fourball

Gezelligheidswedstrijd

1. Tegen bogey
2. Chapman Greensome
3. Superball
4. Vlaggenwedstrijd
5. Touwwedstrijd
6. Cross Country
7. Stokkenwedstrijd
8. Vossenjacht

Matchplay

Serieuze wedstrijd

1. Single
2. Driebal
3. Amerikaantje
4. Fourball Better Ball
5. One Tie All Tie - Skins Game
6. Foursome
7. Greensome

Gezelligheidswedstrijd

1. Bisque
2. Stokkenroof



Strokeplay

Serieuze wedstrijd

1. Single

Elke speler speelt zijn eigen bal. Het totaal aantal slagen wordt na de ronde opgeteld. De speler met de laagste bruto of netto score wint. Men kan met twee, drie of vier personen een ronde maken. Om de snelheid in de baan te bevorderen, wordt aanbevolen niet met vier personen te spelen. De wedstrijd kan ook over meerdere ronden worden gespeeld.

2. Stableford

Dr. Frank Barney Gorton Stableford heeft in 1931 dit systeem uitgevonden. Het is het enige afwijkende scoring systeem dat door de R&A is geaccepteerd en in de Rules of Golf is opgenomen. Men kan punten per hole verdienen, waarbij tevens rekening wordt gehouden met de handicap. Bij een slag boven netto-par krijgt men een punt, bij netto-par twee punten, bij een slag onder netto-par drie punten en bij twee slagen onder netto-par vier punten. De speler met de meeste punten is de winnaar.

3. Tegen par

Evenals een Stableford wedstrijd is een wedstrijd tegen par een vorm van strokeplay. Wanneer een speler minder slagen dan netto-par over een hole doet, wint hij de hole (+); maakt hij netto evenveel slagen als par, speelt hij gelijk (0); maakt hij netto meer slagen dan par, verliest hij de hole (-). De speler die de meeste 'plussen' maakt, is de winnaar.

4. Foursome

Foursome Strokeplay is een wedstrijd waarbij twee spelers (A en B) als partners spelen. Zij spelen met één bal en slaan om beurten (Regel 29-1). De spelers mogen zelf bepalen wie van hen afslaat op de oneven holes en wie op de even holes. Het paar dat over de vastgestelde ronde(n) de laagste (netto)score maakt, is winnaar.

5. Greensome

Dit is een vorm waarbij twee spelers (A en B) als partners spelen. Beide spelers slaan op elke hole af en bepalen vervolgens met welke bal zij de hole uitspelen. De speler wiens bal niet is gekozen, slaat de tweede slag en vervolgens slaan de spelers om beurten.

Handicapverrekening: de Playing Handicap van een paar is 0.6 maal de laagste Handicap + 0.4 maal de hoogste Handicap. Bruto score – Playing Handicap = Netto score.



6. Eclectic

Deze wedstrijd is ook een vorm van strokeplay en kan op verschillende manieren worden gespeeld. Na een ronde van achttien holes kiest de speler de beste negen holes uit: twee par drie holes, vijf par vier holes en twee par vijf holes. Een andere mogelijkheid is, dat er 36 holes worden gespeeld, bijvoorbeeld achttien op zaterdag en achttien op zondag. Op zondag kan de speler de gemaakte score van de vorige dag op een hole verbeteren. De speler ontvangt de helft van zijn handicap aan slagen. Op Ameland wordt deze wedstrijdvorm ook gespeeld over negen holes. Dan tellen de beste van beide par 3 holes, de beste van beide par 5 holes en de beste 3 par 4 holes.

7. Fourball

In Vierbal Strokeplay spelen twee spelers als partners; ieder speelt zijn eigen bal. De laagste (netto)score van de partners op elke hole is de score voor de hole. Het team dat zo de vastgestelde ronde(n) met het minst aantal slagen voltooit, is de winnaar.

Strokeplay

Gezelligheidswedstrijd

1. Tegen bogey

Deze wedstrijd wordt op dezelfde wijze berekend als tegen par, maar er mag één slag meer per hole worden gedaan. Een bogey is namelijk 'één boven par'. Het resultaat klinkt wat vriendelijker en deze wedstrijd wordt dan ook dikwijls door ouderen gespeeld.

2. Chapman Greensome, Australian Greensome

Bij deze spelvorm spelen twee spelers (A en B) als partner. Beide spelers slaan op elke hole af en doen daarna ieder een slag met de bal van de partner. Vervolgens bepalen zij met welke bal zij de hole uitspelen. De speler wiens oorspronkelijke bal is gekozen, slaat de derde slag en vervolgens om beurten.

3. Superball

Superball (Mexican- of Texas Scramble) is een wedstrijd waarbij drie, vier of vijf spelers een team vormen. Allen slaan af. Vervolgens slaan alle spelers hun tweede slag, vanaf de plaats waar de beste bal ligt. De derde slag wordt door alle spelers gedaan vanaf de plaats waar de beste tweede slag terecht is gekomen enzovoort, totdat de hole is uitgespeeld. Het team met de laagste Netto score over achttien holes is winnaar.

Superball met variant

Idem als hierboven maar de volgende slag mag niet worden gedaan door degene wiens balpositie is gekozen.



4. Vlaggenwedstrijd (single, foursome, greensome)

Het resultaat wordt bepaald doordat een vlag moet worden neergezet op de plaats waar de bal met de laatste van de toegewezen slagen is terechtgekomen. Het totale aantal slagen is de Par van de baan plus de Playing Handicap. Indien bij de laatste toegewezen slag de bal Out of Bounds, in een waterhindernis of GUR wordt gespeeld, moet de vlag geplaatst worden waar je volgens de regels het spel zou vervolgen. Indien je na 18 gespeelde holes nog slagen over hebt, neem je je vlaggetje mee naar het clubhuis en lever je hem in bij de wedstrijdleiding.

Als er meer deelnemers hun vlaggetje binnenbrengen, spelen die deelnemers vanaf hole 1 tot hun slagen echt op zijn. Uiteraard onder aanmoediging van alle andere deelnemers.

5. Touwwedstrijd (single, foursome, greensome)

Iedere speler (kant) krijgt een stuk touw dat zoveel meters lang is als zijn handicap hoog. Bij een foursome worden de handicaps opgeteld en door twee gedeeld. Hij mag steeds zijn bal opnemen en verplaatsen, maar moet elke keer dat hij dat doet een stuk van het touw afsnijden gelijk aan de afstand waarover hij zijn bal heeft verplaatst. Bijvoorbeeld bij korte putts, verbetering van ligging uit een bunker of vanachter een boom of struik. Als zijn touw is opgebruikt mag hij de bal niet meer verplaatsen. Wie de laagste score voor de ronde heeft, is winnaar.

6. Cross Country (single, foursome, greensome)

Het woord zegt het al. Er is een parcours uitgezet dwars door de baan. Het resultaat wordt bepaald door het totale aantal van de scores per hole, waarbij het aantal handicapslagen van dit totaal wordt afgetrokken. Het aantal handicapslagen wordt aangepast aan het nieuwe parcours.

7. Stokkenwedstrijd (18 holes)

Dit is een Stableford wedstrijd waarbij het aantal stokken kan worden gekozen waarmee kan worden gespeeld. Er ontstaat een hogere playing handicap naarmate met minder stokken wordt gespeeld. Bij een negen holes wedstrijd geldt de helft van het aantal extra slagen.

- Putter + 8 Stokken of meer: Playing Handicap
- Putter + 7 stokken: Playing Handicap + 1
- Putter + 6 stokken: Playing Handicap + 2
- Putter + 5 stokken: Playing Handicap + 3
- Putter + 4 stokken: Playing Handicap + 4
- Putter + 3 stokken: Playing Handicap + 6
- Putter + 2 stokken: Playing Handicap + 9
- Putter + 1 stok : Playing Handicap + 12



8. Vossenjacht

Het resultaat wordt bepaald door het aantal holes "up" en "down" ten opzichte van de score van de vos.

Bij handicapverrekening worden de handicapslagen over de holes verdeeld in volgorde van de stroke-index. De vos wordt gevormd door één of meer spelers die voor de wedstrijd uit spelen. Zij bepalen de Par van de hole met hun Best-ball(score) zonder handicapverrekening. De deelnemer vergelijkt zijn netto score met die van de vos, die zijn score op elke tee van de volgende hole heeft achtergelaten.

Matchplay

Serieuze wedstrijd

1. Single

Dit is de meest elementaire wedstrijdvorm van het golfspel, waarbij twee spelers tegen elkaar spelen.

Bij handicapverrekening krijgt de speler met de hoogste Playing Handicap van zijn tegenstander een aantal Handicap Slagen dat gelijk is aan het verschil tussen de beide Playing Handicaps.

2. Driebal (Three-ball)

Dit is een Matchplay-wedstrijd, waarin drie spelers tegen elkaar spelen; elke speler speelt zijn eigen bal. Elke speler speelt twee afzonderlijke partijen (singles): A tegen B, A tegen C en B tegen C.

Handicapverrekening: de speler met de hoogste Playing Handicap krijgt van zijn tegenstanders een aantal Handicap Slagen dat gelijk is aan het verschil tussen de beide Playing Handicaps.

3. Amerikaantje (Barracuda)

Dit is een soort Matchplay-wedstrijd waarin drie spelers per hole zes punten verdelen:

- de speler die de laagste Netto score maakt op een hole krijgt vier punten, de tweede krijgt twee punten en de derde nul punten
- als twee spelers de winnende Netto score maken, dan krijgen beiden drie punten en de derde nul punten
- maken de drie spelers dezelfde Netto score, dan krijgt ieder twee punten
- wint één speler de hole en hebben de anderen een gelijke hogere score, dan krijgt de winnaar vier punten en de beide anderen één punt.



Handicapverrekening: de speler met de laagste Playing Handicap krijgt geen Handicap Slagen. Het aantal Handicap Slagen van ieder van de twee andere spelers bedraagt: Playing Handicap minus Playing Handicap van de speler met de laagste Handicap.

4. Fourball Better Ball

Deze wedstrijd vorm wordt met 4 spelers gespeeld. De vierbal bestaat uit 2 teams van elk 2 spelers, ieder speelt zijn eigen bal echter de score van de beste speler van het team telt en wordt dus genoteerd.

Een uitgebreidere vorm is de High ball - Low ball, waarbij twee punten worden gegeven: een punt aan de beste van de High ball en een punt aan de beste van de Low ball.

5. One tie all tie - Skins Game - Syndicaat

Een willekeurig aantal spelers speelt ieder met zijn eigen bal. Iedere speler zet bij de afslag een bepaald bedrag in de pot. Als een speler de hole wint van alle andere spelers, wint hij de pot. Is er meer dan één winnaar dan wordt de pot niet verdeeld, maar blijft die staan. Bij de volgende hole wordt er dus om een dubbele inzet gespeeld.

6. Foursome

Dit is een Matchplay wedstrijd waarin twee spelers als partners spelen tegen twee andere spelers. Zij spelen met één bal en slaan om beurten. De spelers mogen vooraf zelf bepalen wie van beiden afslaat op alle oneven holes en wie op alle even holes.

7. Greensome

Hetzelfde systeem als bij de foursome behalve dat alle spelers afslaan; daarna gaan de kanten elk met een door hen te kiezen bal door. De speler wiens bal niet gekozen wordt, slaat de tweede slag en men gaat als foursome verder. Gemakshalve wordt de handicap berekend als bij de foursome. Een nauwkeuriger methode is als volgt: de handicap van de beste speler van een kant wordt met 0,6 vermenigvuldigd; die van zijn partner met 0,4. De verkregen getallen worden opgeteld en de uitkomst op een heel getal afgerond.

Matchplay

Gezelligheidswedstrijd

1. Bisque

De speler die slagen krijgt, bepaalt tijdens het spel op welke holes hij de slagen wil ontvangen. Hij hoeft dit pas na afloop van de hole aan te geven, maar wel voordat hij de green heeft verlaten. Indien het zo uitkomt, mag hij ook twee of zelfs drie slagen op één hole opnemen. Hij mag echter nooit meer slagen gebruiken dan waar hij op grond van zijn Handicap recht heeft.



Na het beëindigen van elke hole, doch vóór het afslaan op de volgende hole, moet de speler bepalen of hij op de zojuist gespeelde hole gebruik wil maken van één of méér Handicap Slagen.

2. Stokkenroof

Beide kanten beginnen de wedstrijd met een gelijk aantal stokken. De kant die een hole wint, mag van de tegenpartij een stok afnemen. Hij mag van de tegenstander ook zijn eerder verloren stok terugvorderen. Als een kant nog maar één stok heeft, mag die niet worden afgenomen.