

Spelvormen

wordt veelal stableford of strokeplay gespeeld. Er zijn echter talloze spelvormen mogelijk, enkele voorbeelden zijn: foursome, fourballs, (beide wedstrijdvormen zien we ook tijdens de RyderCup) greensome en eclectic. Deze spelvormen zijn altijd gebaseerd op één van de volgende twee principes: Stroke play en Match play. Hieronder ziet u een opsomming van de verschillende mogelijkheden met achterliggend de daarbij behorende uitleg. Misschien ontdekt u hier een spelvorm die als afwisseling in u normale golfspel kan dienen.

Strokeplay

Serieuze wedstrijd

1. Single	2
2. Stableford	2
3. Tegen par	2
4. Foursome	2
5. Eclectic	3
6. Vierbal.....	3

Gezelligheidswedstrijd

1. Tegen bogey	3
2. Greensome	3
3. Chapman foursome, Australian greensome	4
4. Superbal (driebal, vierbal)	4
5. Vlaggenwedstrijd (single, foursome, greensome)	4
6. Touwwedstrijd (single, foursome, greensome)	4
7. Cross Country wedstrijd (single, foursome, greensome)	5
8. Ambrose (4-spelers strokeplay)	5
9. Zweedse wedstrijd.....	6
10. Texas Scramble (4-spelers strokeplay)	6
11. Stokkenroof.....	6
12. HiddenHoles.....	7
13. stokkenwedstrijd.....	7

Matchplay

Serieuze wedstrijd

1. Single	8
2. Driebal-Amerikaantje1.....	8
3. Threesome - Vierbal best ball 1.....	8
4. Vierbal better ball 1.	9
5. One tie all tie - Skins Game – Syndicaat 1.....	9

Matchplay

Gezelligheidswedstrijd

1. Greensome 1.....	9
2. Sunningdale met variaties 1.....	9
3. Bisque 1.	10
4. Stokkenroof1.....	10

Strokeplay

Serieuze wedstrijd

1. *Single*

Elke speler speelt zijn eigen bal. Het totaal aantal slagen wordt na achttien holes opgeteld. De speler met de laagste (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 van achttien holes gespeeld worden.

[terug naar overzicht...](#)

2. *Stableford*

Dr. Frank Barney Gorton Stableford heeft in 1931 op zestigjarige leeftijd het 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.

[terug naar overzicht...](#)

3. *Tegen par*

Evenals een Stableford wedstrijd is een wedstrijd tegen par een vorm van stroke play. 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.

[terug naar overzicht...](#)

4. *Foursome*

Men spreekt ook wel van Foursomes en het is een van de aardigste, maar moeilijkste spelletjes. Er wordt gespeeld met twee paren, met één bal per paar, die om de beurt de bal spelen van de tee tot in de hole. De ene speler slaat af op de even holes, de andere op de oneven holes. De handicap is de helft van de som van de handicaps van de twee spelers. (er wordt niet naar boven afgerond). Strafslagen hebben geen invloed op de volgorde van slaan. De winnaars zijn de twee spelers die de beste netto score behalen.

[terug naar overzicht...](#)

5. *Eclectic*

Deze wedstrijd is ook een vorm van stroke play 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.

terug naar overzicht..

6. *Vierbal*

In vierbal stroke play spelen twee competitors als partners; ieder speelt zijn eigen bal. De laagste (netto) score van de partners is de score voor de hole. De wedstrijden genoemd onder 1, 2, en 3 kunnen een zgn. Qualifying Competition zijn, d.w.z. dat het behaalde resultaat wordt gebruikt om de handicap van de speler aan te passen. Er moet echter wel onder zgn. Medal Play Conditions worden gespeeld, hetgeen inhoudt dat de volle handicap wordt toegerekend, dat er achttien holes van de Medal Tees worden gespeeld en dat de Golfregels worden toegepast. Wanneer twee of meer spelers hetzelfde resultaat hebben behaald, zijn er een aantal mogelijkheden om de winnaar te bepalen. De hieronder genoemde zijn de meest gangbare:

1. De speler met de laagste handicap is de winnaar;
2. Het behaalde resultaat op de laatste negen holes geeft de doorslag.

Wanneer er weer geen beslissing is gevallen, wordt het resultaat op de laatste zes holes, resp. drie holes, resp. laatste hole vastgesteld. De commissie moet voor de aanvang van de wedstrijd bepalen welke methode wordt gevolgd.

terug naar overzicht...

Strokeplay

Gezelligheidswedstrijd

1. *Tegen bogey*

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

terug naar overzicht...

vervolg *Strokeplay* gezelligheidswedstrijd

2. *Greensome*

Een wedstrijd, waarin twee spelers allebei afslaan en vervolgens kiezen met welke bal de hole wordt uitgespeeld. Deze bal wordt om beurten geslagen. Handicap kan op twee manieren worden bepaald:

1. Handicaps van de twee spelers optellen, door twee delen en zo nodig naar boven afronden.
2. Handicap van de slechtere speler vermenigvuldigen met 0,4 en die van de betere speler met 0,6. Uitkomsten optellen en naar boven afronden. De winnaars zijn de twee spelers die de beste netto score behalen.

terug naar overzicht.....

3. *Chapman foursome, Australian greensome*

De speelwijze is identiek aan die van de greensome met dien verstande dat de tweede slag met de bal van de partner wordt gedaan en daarna pas een keuze wordt gemaakt met welke bal de hole wordt afgespeeld.

terug naar overzicht.....

4. *Superbal (driebal, vierbal)*

Alle spelers slaan af. De tweede slag wordt door alle spelers gedaan vanaf de plaats waar de beste bal lag. De derde slag ook weer door iedere speler vanaf de beste plaats waar de tweede bal terecht is gekomen totdat de hole is afgespeeld. Met handicap wordt geen rekening gehouden.

terug naar overzicht.....

5. *Vlaggenwedstrijd (single, foursome, greensome)*

Alle spelvormen op een rij

Vervolg *Strokeplay* gezelligheidswedstrijd

Een vlaggenwedstrijd is een vorm van stroke play waarin iedere speler (of kant) een aantal slagen krijgt toegewezen, gelijk aan de som van de par van de baan (62)+playing handicap.

Bij de eerste hole begint men dus met b.v. $62 + 19 = 81$ slagen. De vlag moet worden neergezet op de plaats waar de bal met de laatste slag terecht is gekomen. Heeft de speler nog slagen over, dan moet op hole 1 en eventueel op volgende holes worden verder gespeeld.

Mocht de bal met de laatste slag out of bounds liggen, dan moet men de vlag neerzetten op de plaats van waar men de laatste slag deed. Als de bal met de laatste slag in een waterhindernis terecht is gekomen, dan moet de vlag worden neergezet op de plaats waar de bal het laatst de grens van de waterhindernis kruiste.

Als de bal met de laatste slag wordt uitgeholed dan moet de vlag worden geplaatst bij de afslag van de volgende hole.

Winnaar is de speler wiens bal het dichtst bij de 18e hole staat.

terug naar overzicht.....

6. *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.

terug naar overzicht...

7. *Cross Country wedstrijd (single, foursome, greensome)*

Het woord zegt het al. Er is een parcours uitgezet dwars door de baan. De wedstrijd commissie heeft langdurige discussie achter de rug om er een aardig geheel van te maken. Ook voor de hoge handicappers moeten de holes 'speelbaar' zijn. Op de dag van de wedstrijd kunnen alleen deelnemers van de baan gebruik maken.

terug naar overzicht...

8. *Ambrose (4-spelers strokeplay)*

De zeer populaire speelvorm Ambrose is een wedstrijd die gespeeld wordt door teams bestaande uit vier personen.

Alle vier slaan af op de afslagplaats(en) en vervolgens kiezen de teamleden de bal met de beste ligging. DE overige drie ballen worden opgenomen en geplaatst binnen één clublengte van deze bal, maar niet dicht bij de hole. Alle spelers slaan om beurten hun tweede bal van deze positie. Vervolgens wordt wederom gekozen welke bal de beste positie heeft en een ieder plaatst zijn bal weer binnen één clublengte. Wordt een bal in

Alle spelvormen op een rij

een hazard of in de rough gekozen, dan moeten de overige ballen ook van daar uit gespeeld worden. Markering kan geschieden met behulp van een tee.

Op de greens moeten de ballen gespeeld worden binnen 10 cm van de gekozen bal (maar niet dichterbij de hole). Deze plaats dient gemarkeerd te worden met een marker. Na iedere hole wordt de beste score genoteerd. Nadat de achttien holes zijn gespeeld, worden de scores opgeteld. Het team met de laagste netto score is winnaar.

De scorekaart dient te worden ondertekend door twee spelers van het team.

BELANGRIJK: Van elke speler moet minimaal vier maal de bal gekozen worden met de beste ligging (dit eveneens noteren op de score kaart).

Handicapverrekening:

De gezamenlijke handicaps van een team worden opgeteld en 1/8 daarvan wordt als handicap meegegeven.

terug naar overzicht.....

Vervolg *Strokeplay* gezelligheidswedstrijd

9. *Zweedse wedstrijd*

Bij deze eenvoudige en individuele wedstrijd spelen alle deelnemers de 18 holes in twee spelvormen.

Over de eerste 9 holes wordt de strokeplay vorm gespeeld (Out - Hole 1 t/m 9)

Over de tweede 9 holes wordt de stableford vorm gespeeld (In- Hole 10 t/m 18)

Handicap verrekening is zoals bij Stableford en Strokeplay.

De behaalde Stableford punten worden in mindering gebracht op de netto aantal Strokes.

terug naar overzicht.....

10 *Texas Scramble (4-spelers strokeplay)*

Het zeer populaire Texas scramble is een wedstrijd die gespeeld wordt door teams bestaande uit vier personen.

Alle vier slaan af op de afslagplaats(en) en vervolgens kiezen de teamleden de bal met de beste ligging. De overige drie ballen worden opgenomen en geplaatst binnen één clublengte van deze bal, maar niet dichterbij de hole. Alle spelers slaan om beurten hun tweede bal van deze positie. Vervolgens wordt wederom gekozen welke bal de beste positie heeft en een ieder plaatst zijn bal weer binnen één clublengte. Wordt een bal in een hazard of in de rough gekozen, dan moeten de overige ballen ook van daar uit gespeeld worden. Markering kan geschieden met behulp van een tee.

Op de greens moeten de ballen gespeeld worden binnen 10 cm van de gekozen bal (maar niet dichterbij de hole). Deze plaats dient gemarkeerd te worden met een marker.

Na iedere hole wordt de beste score genoteerd. Nadat de achttien holes zijn gespeeld, worden de scores opgeteld. Het team met de laagste netto score is winnaar.

Alle spelvormen op een rij

De scorekaart dient te worden ondertekend door twee spelers van het team.

BELANGRIJK: Van elke speler moet minimaal vier maal de bal gekozen worden met de beste ligging (dit eveneens noteren op de score kaart).

Handicapverrekening: De gezamenlijke handicaps van een team worden opgeteld en 1/8 daarvan wordt als handicap meegegeven.

terug naar overzicht.....

11 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.

terug naar overzicht.....

Vervolg *Strokeplay* gezelligheidswedstrijd

12 Hidden Holes (*Strokeplay*)

Hidden holes is een strokeplay wedstrijd waarbij u pas na afloop van de volledige ronde hoort welke holes u mag rekenen. De Commissie heeft inmiddels uit achttien kaartjes (voor elke hole één) er negen getrokken. Dat zijn de "hidden holes". Bij terugkomst omcirkelt u de scores gemaakt op die holes en telt ze op.

Eindigen twee of meer spelers tegelijk, dan wint de speler die de laatste negen holes het best hebben gescoord. Hebben de spelers met dezelfde score dan wint de speler met de laagste handicap. En andere mogelijkheid is dat de wedstrijdcommissie een extra hole "trekt" en dan kijkt wie de laagste score op die hole heeft gemaakt.

Handicap verrekening: Omdat er slechts de score van negen holes wordt opgeteld, wordt de helft van de handicap verrekend.

terug naar overzicht.....

13 Stokken wedstrijd

Dit is een Stableford wedstrijd (dus de bal oprapen als je geen punten haalt). Bij deze wedstrijd kunt u kiezen hoeveel stokken u meeneemt. U krijgt een hogere Playing handicap, door de extra slagen naarmate u minder stokken meeneemt:

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

Alle spelvormen op een rij

U dient op de wedstrijd kaart vermelden met hoeveel stokken (buiten de putter!) de speler en met hoeveel stokken de marker speelt.

Handicap verrekening: U bepaald uw playing handicap aan de hand van uw exacte handicap, dan beslist u met hoeveel stokken u de wedstrijd speelt, en telt u de extra slagen op bij uw playing handicap. Aan de hand van deze nieuwe playing handicap berekent u het aantal stablefordpunten per hole. Zodra u geen punten meer kunt halen dient u de bal op te rapen. (dit i.v.m. de hogere doorstromsnelheid)

Voorbeeld: Een speler heeft een exacte handicap van 19.3 dus hij heeft een playing handicap van 14. Stel hij speelt met een putter en een ijzer 9 daardoor krijgt hij 12 extra slagen, dus wordt zijn nieuwe playing handicap $14 + 12 = 26$

Matchplay **Serieuze wedstrijd**

1. Single

Het belangrijkste element van matchplay is, dat het gespeeld wordt per hole. Steeds spelen twee kanten (die elk kunnen bestaan uit 1 óf 2 spelers) tegen elkaar. Elke kant speelt met zijn eigen bal. Een hole wordt gewonnen door de kant die de hole uitspeelt in het minste aantal slagen. In een handicap-wedstrijd wordt de hole gewonnen door de kant met de laagste netto-score. Winnaar van een wedstrijd is de kant die bij de vastgestelde ronde (vrijwel altijd 18 holes) leidt met een groter aantal holes dan er nog te spelen is. De stand tijdens of aan het einde van een wedstrijd wordt als volgt aangegeven: 'holes voor' (holes up) of 'gelijk' (all square), en zoveel holes 'te gaan'.

Voorbeeld: U hebt veertien holes gespeeld; daarvan hebt u er zeven gewonnen, uw tegenstander won er vijf, en twee holes hebt u gehalveerd (gelijk gespeeld). U staat nu 2 up, twee holes vóór dus, met nog vier te gaan. Logisch is dat uw tegenstander nu 2 down staat!

Nog een voorbeeld: Na zestien holes hebben u en uw tegenstander beiden zes holes gewonnen en vier hebt u gehalveerd. De stand is nu all square (gelijk). Een kant staat 'dormie', wanneer deze evenveel holes 'up' staat als er nog te gaan zijn.

Bijvoorbeeld: kant A staat dormie als deze 2 up is na zestien holes gespeeld te hebben. Wint kant A nu ook de zeventiende hole, dan heeft kant A de wedstrijd gewonnen. Eindigt een wedstrijd all square, dan noteren beide kanten a.s. als resultaat, tenzij door de wedstrijdcommissie bepaald is dat er doorgespeeld dient te worden tot er een winnaar is (dat wil zeggen: tot er één hole door een van beide kanten wordt gewonnen).

Handicapverrekening: Als speler A een PHcp van 18 heeft en speler B heeft 26, dan wordt als handicap verrekend $26 - 18 = 8$ slagen..

terug naar overzicht...

2. Driebal

Hetzelfde systeem als hierboven genoemd, maar hierbij speelt een speler tegen elk van de twee andere spelers. Elke speler speelt zijn eigen bal. Deze spelsoort noemt men ook wel Round Robin. Een variatie hierop is het 'Amerikaantje': per hole zijn zes punten te verdelen. De winnaar krijgt vier punten, de tweede twee punten en de derde nul punten. Wanneer twee spelers gelijk spelen, verdelen zij de punten. Handicapverrekening heeft plaats t.o.v. de beste speler.

[terug naar overzicht...](#)

3. Threesome - Vierbal best ball

Een speler speelt tegen de beste bal van twee, resp. drie andere spelers, waarbij meestal geen handicapverrekening plaats heeft. Deze beide spelsoorten worden weinig gespeeld.

[terug naar overzicht...](#)

Vervolg Matchplay serieuze wedstrijd

4. Vierbal better ball

Deze wedstrijd daarentegen is bijzonder populair en is misschien wel de aardigste wedstrijd soort in match play. Twee spelers spelen hun beste bal tegen de beste van twee andere spelers en krijgen daarvoor een punt. De handicapverrekening heeft als volgt plaats: de handicap van de beste speler wordt op nul gesteld. Die van de andere spelers wordt met de handicap van de beste speler verminderd. Zij krijgen $\frac{3}{4}$ van het overblijvende getal aan slagen van de baan en ontvangen die op de holes volgens de tabel vermeld op de scorekaart. Winnaar is de kant die het meeste punten heeft verzameld. 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.

[terug naar overzicht...](#)

6. 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. Handicapverrekening heeft plaats als bij het 'Amerikaantje' (zie bij Driebal).

[terug naar overzicht...](#)

Matchplay gezelligheidswedstrijd

1. 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.

[terug naar overzicht...](#)

2. Sunningdale met variaties

De spelers beginnen de wedstrijd zonder voorgift. Telkens wanneer een der spelers, twee of meer 'up' is, geeft hij zijn tegenstander op de volgende hole een slag; hij blijft dit doen totdat zijn voorsprong weer tot een 'up' is teruggebracht. Een variatie is een wedstrijd waarin een der spelers een slag krijgt wanneer hij een hole heeft verloren. Verliest hij weer dan ontvangt hij op de volgende hole twee slagen. Speelt hij gelijk dan blijft hij twee slagen ontvangen op de volgende hole. Wint hij deze hole dan gaat er een

Alle spelvormen op een rij

slag af en krijgt hij op de volgende hole maar één slag.

[terug naar overzicht...](#)

Vervolg **Matchplay** gezelligheidswedstrijd

3. **Bisque** tegen Par (matchplay tegen de baan)

Iedere speler speelt tegen de par van de hole en krijgt $7/8^{\text{ste}}$ van zijn Playing Handicap mee, afgerond naar beneden. Die slagen mag de speler zelf toekennen aan een score. Iedere speler dient wel voor de afslag van de volgende hole mede te delen of hij slagen inzet op de gespeelde hole en dit dient op de kaart genoteerd te worden.

Als de speler:

- netto onder de par scoort krijgt hij +1 op die hole,
- bij netto par wordt er een 0 genoteerd
- netto boven par levert -1 op.

Op de kaart wordt genoteerd:

Bruto score, aantal slagen dat men neemt, en de +1, 0, -1 Dit spel gaat dus niet alleen om golfen maar ook om tactiek en rekenen. De regel over advies geven is ook hierbij van toepassing. De winnaar is degene met de hoogste som der punten.

Bij gelijke eindstand wint degene die op de 2^e 9 holes de meeste punten scoorde. Als er dan nog gelijken zijn dan wint degene met de laagste exacte handicap.

[terug naar overzicht...](#)

4. **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.

[terug naar overzicht...](#)

De wedstrijdcommissie

geraadpleegd:

- **100 en 1 golfspelletjes** Equipe Golf bv ISBN 90-76159-20-3,
- websites van NGF.nl, <http://www.ngf.nl/>
- This is Golf.nl: <http://www.thisisgolf.nl/regelsgvb/spelvormen.aspx>
- Golfersinfo .net: , <http://www.golfersinfo.net/>
- <http://www.prisedeau-golf.nl>