Chapman-Vierer

Der Chapman-Vierer ist eine sehr beliebte Turnierart. Er ähnelt stark dem Vierer mit Auswahldrive, bietet den Spielern jedoch eine zusätzliche Vereinfachung.

Auch hier bilden zwei Spieler zusammen eine Partei. Beide Partner schlagen an jedem Abschlag einen Ball ab. Danach tauschen sie die Bälle und jeder Spieler schlägt den Ball seines Partners. Erst nach dem zweiten Schlag wählen die Partner einen der beiden Bälle aus und spielen diesen abwechselnd weiter. Ab diesem Zeitpunkt unterscheidet sich der Spielmodus nicht mehr von dem des Vierers mit Auswahldrive.

Der andere Ball wird aufgenommen und zählt nicht. Wenn die Entscheidung für den Ball des ersten Spielers getroffen wird, ist der zweite Spieler mit dem nächsten Schlag dran, dann wieder Spieler eins usw. bis der Ball eingelocht ist. Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht. Bis auf die Abschlagsregelung wird nach den üblichen Zählspielregeln gespielt.

Sonderregeln:

Besonderheiten der Regeln ergeben sich durch den Spielmodus des „doppelten“ Abschlags.

Beispiele:

1. Nach dem Abschlag landen beide Bälle im Aus oder sind verloren: Das Wahlrecht beschränkt sich in diesem Fall darauf, durch einen der Partner mit einem Strafschlag einen weiteren Ball ins Spiel zu bringen.

2. Ist nach dem Abschlag eines gemischten Paars ein Ball (oder beide Bälle) verloren, werden die Bälle trotzdem über Kreuz weitergespielt. In dem Fall müsste also der Herr den nächsten Ball vom Damenabschlag und die Dame den nächsten vom Herrenabschlag spielen. Danach erfolgt die Entscheidung für einen der beiden Bälle.

3. Ein provisorischer Ball darf beim Chapman-Vierer nach dem Abschlag für beide Bälle gespielt werden. Erst bei einem provisorischen Ball für den zweiten Schlag würde der provisorische Ball damit auch automatisch neuer Ball im Spiel.

Fehler bei Spielfolge:

Abgeleitet vom Vierer nach Regel 22 wird auch beim Chapman-Vierer wie folgt vorgegangen: Der falsche Schlag oder die falschen Schläge werden annulliert und die Partei zieht sich eine Strafe von zwei Schlägen zu. Die Partei muss dann den Ball in der richtigen Reihenfolge von der Stelle spielen, von der sie zum ersten Mal in falscher Spielfolge gespielt hat.

Die Berichtigung des Fehlers ist nur so lange möglich, wie die Partei noch nicht am nächsten Abschlag abgeschlagen hat. Sollte der Fehler auf dem letzten Grün passiert sein, kann er so lange behoben werden, wie die Spieler der Partei das Grün noch nicht verlassen haben. Fällt der Fehler zu spät auf, ist die Partei disqualifiziert. Das gilt im Zählspiel für die Runde, im Stableford (wenn der Fehler vor Abgabe der Scorekarte bemerkt wird) nur für das Loch, auf dem der Fehler vorkam.

Handicap:

Die Course Handicaps beider Partner werden addiert und durch zwei geteilt. Das Ergebnis ist das Course Handicap für die Partei (bei 0,5 wird auf ganze Schläge aufgerundet).

Brutto- / Netto-Wertung:

Das gemeinsam erspielte Bruttoergebnis je Loch wird in die Scorekarte eingetragen. Hiervon wird am Ende der Runde das Handicap abgezogen, um das Nettoergebnis zu erhalten.

Handicap-Relevanz:

Ein Chapman-Vierer kann nicht Handicap-relevant sein.