Klassischer Vierer

Ein Vierer ist ein schnelles Spiel, bei dem zwei Spieler einen Ball abwechselnd schlagen. Eine besondere Herausforderung besteht oft darin, dass die Spieler ihre Bälle häufig von Stellen auf dem Platz spielen müssen, die für sie eher ungewohnt sind.

Der Vierer (nach Regel 22) kann zügig gespielt werden, da jeweils zwei Spieler gemeinsam einen Ball spielen. Die Spieler vereinbaren vor Beginn der Runde, wer von ihnen an den geraden und wer an den ungeraden Löchern abschlägt. Der Ball wird dann abwechselnd von beiden Spielern gespielt. Eventuelle Strafschläge beeinflussen nicht die Reihenfolge (immer abwechselnd), in der die Spieler den Ball schlagen. Für den nächsten Abschlag gilt die vor der Runde getroffene Vereinbarung, wer von ihnen an den geraden und wer an den ungeraden Löchern abschlägt. Es spielt dabei keine Rolle, welcher der beiden Spieler den Ball am vorherigen Loch zuletzt geputtet hat.

Spielformen:
Der Vierer kann als Lochspiel, Zählspiel, nach Stableford oder gegen Par gespielt werden.

Course Handicap:
Die Course Handicaps beider Partner werden addiert und durch zwei geteilt. Das Ergebnis ist das Course Handicap für die Partei.

Brutto- / Netto-Wertung:
Das gemeinsam erspielte Bruttoergebnis wird für jedes Loch in die Scorekarte eingetragen. Bei der Auswertung zieht man das Handicap von dem Bruttoergebnis ab und erhält damit das Nettoergebnis.

Fehler bei Spielfolge:
Es kommt immer wieder vor, dass die Spielfolge von einem oder beiden Partnern nicht eingehalten wird. Im Zählspiel muss dann nach Regel 22.3 verfahren werden: 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 Zählkarte bemerkt wird) nur für das Loch, auf dem der Fehler vorkam. Im Lochspiel bedeutet ein Fehler bei der Spielfolge immer Lochverlust für diejenige Partei.

Handicap-Relevanz:
Ein Vierer ist nicht handicaprelevant.