Vierer mit Auswahldrive

Der Vierer mit Auswahldrive ist eine entspannte und gesellige Variante des Vierers im Zählspiel-Modus.

Zwei Spieler bilden dabei zusammen eine Partei. Beide Partner schlagen an jedem Abschlag einen Ball ab und entscheiden danach, welchen der Bälle sie abwechselnd weiterspielen. 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 an der Reihe, dann wieder Spieler eins usw. bis der Ball eingelocht ist. Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht. Ansonsten 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. Sind nach dem Abschlag eines gemischten Paars beide Bälle verloren, könnte die Partei den Ball der Dame auswählen. Damit ist der Herr dran einen weiteren Ball zu spielen und da der neue Ball am Ort des vorherigen Schlags gespielt werden muss, würde der Herr den weiteren Ball vom Abschlag der Dame spielen. Umgekehrt müsste auch die Dame den Ball vom Herrenabschlag spielen.

3. Ein provisorischer Ball darf immer nur für einen der beiden abgeschlagenen Bälle gespielt werden. Das Anrecht besteht auch dann, wenn der andere Ball scheinbar gut liegt. In dem Fall wäre es jedoch nicht ratsam, da der provisorische Ball damit automatisch zum Ball im Spiel werden würde, denn wenn der ursprüngliche Ball nicht gefunden wird, für den ein provisorischer Ball gespielt wurde, ist mit dem Ball dieser Seite bereits der zweite Schlag gemacht worden.

Fehler bei Spielfolge:

Abgeleitet vom Vierer nach Regel 22 wird auch beim Vierer mit Auswahldrive 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:

Es wird davon ausgegangen, dass der Spieler mit dem niedrigeren Handicap-Index etwas mehr zum Erfolg beitragen kann. Daher werden 0,6 der niedrigeren und 0,4 der höheren Course Handicaps der beiden Partner addiert und die Summe auf ganze Schläge auf- (ab 0,5) bzw. abgerundet (bis 0,4).

Beispiel:

Spieler A hat Course Handicap 17 x 0,6 = 10,2

Spieler B hat Course Handicap 24 x 0,4 = 9,6

➔ 10,2 + 9,6 = 19,8 - gerundet lautet das Course Handicap der Partei A + B: **20,0**

Handicap-Relevanz:

Ein Vierer mit Auswahldrive kann nicht Handicap-relevant gespielt werden.