

Chapman-Vierer

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. 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 Paares ein Ball (oder beide Bälle) verloren, werden die Bälle trotzdem über Kreuz weitergespielt. In dem Fall müsste also der Herr den nächsten Ball vom Abschlag der Dame und die Dame den nächsten vom Abschlag des Herren. 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 solange 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 anteilig addiert (60% des Spielers mit dem niedrigeren HCPI + 40% des Spielers mit dem höheren HCPI). Das Ergebnis ist das Course Handicap (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.