

# Chapman-Vierer

Der Chapman-Vierer ist eine Spielform beim Golf und ähnelt stark dem Vierer mit Auswahl-Drive, bietet spielerisch jedoch eine weitere Vereinfachung, weshalb diese Spielvariante sehr beliebt ist.

Beim Chapman-Vierer schlagen beide Spieler ab, dann spielen beide Partner über Kreuz jeweils den Ball des anderen weiter. Erst dann entscheiden sie, welchen Ball sie nun gemeinsam abwechselnd weiterspielen möchten. Durch die Wahl des Balles wird auch bestimmt, wer den Ball als nächstes zu schlagen hat, weil immer abwechselnd gespielt werden muss. Ist der ausgewählte Ball der Ball, den Spieler A als zweiten Schlag gespielt hat, spielt B mit diesem Ball den nächsten Schlag, der andere Ball wird aufgehoben. Gezählt wird beim Chapman-Vierer nach Zählspielregeln. Die Vorgabe beim Chapman-Vierer ist immer die halbe Summe der Spielvorgaben der Spielpartner für die Runde (0,5 auf ganze Schläge aufgerundet).

Beispiel:

A. Spieler 1 Spvg. 12

B. Spieler 2 Spvg. 24

Summe 36 davon  $1/2 = 18$

Das Team spielt mit einer Spielvorgabe von 18.

C. Spieler 3: Spvg. 13

D. Spieler 4: Spvg. 16

Summe 29 davon  $1/2 = 14,5$

Das Team spielt mit einer Spielvorgabe von 15.

## Sonderregeln beim Chapman-Vierer

Besonderheiten der Regeln beim Chapman-Vierer ergeben sich durch den Spielmodus des "doppelten Abschlags". Zum Beispiel kann man nach folgenden Regeln spielen:

Nach dem Abschlag landen beide Bälle im Aus oder sind daher verloren: Das Wahlrecht kann sich in diesem Fall darauf beschränken, dass nur durch einen der Partner mit einem Strafschlag ein weiterer Ball ins Spiel gebracht werden darf.

Sind nach dem Abschlag eines gemischten Paares ein Ball oder sogar beide Bälle verloren, werden die Bälle trotzdem über Kreuz weiterspielt. 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.

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.

**Auswirkungen eines Fehlers bei der Spielreihenfolge im Team**

Abgeleitet vom Vierer nach Regel 29 wird auch beim Chapman-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 Korrektur dieses Fehlers ist nur so lange möglich, wie die betroffene Partei noch nicht am nächsten Abschlag einmal abgeschlagen hat. Sollte der Fehler auf dem letzten Grün passiert sein, kann er solange behoben werden, wie die Spieler der betroffenen Partei das Grün noch nicht verlassen haben. Fällt der Fehler danach auf, ist diese Partei zu disqualifizieren.

**Brutto/Netto-Berechnung**

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