

REGEL
23

Vierball

Zweck der Regel:

Regel 23 behandelt den Vierball (als Lochspiel oder Zählspiel gespielt), in dem Partner als Partei spielen, aber jeder Spieler einen eigenen Ball spielt. Das Ergebnis der Partei für ein Loch ist das niedrigere Ergebnis der Partner an diesem Loch.

23.1 Übersicht über Vierball

Vierball ist eine Spielform mit *Partnern* (im *Lochspiel* oder *Zählspiel*), bei der:

- zwei *Partner* gemeinsam als *Partei* spielen, wobei jeder Spieler seinen eigenen Ball spielt und
- das Ergebnis der *Partei* für ein Loch das niedrigere Ergebnis der beiden *Partner* auf diesem Loch ist.

Die Regeln 1-20 gelten für diese Spielform, jedoch geändert durch folgende Sonderregeln.

Eine abgewandelte Form hiervon ist ein als Bestball bekanntes *Lochspiel*, in dem ein einzelner Spieler gegen eine *Partei* aus zwei oder drei *Partnern* spielt und jeder *Partner* seinen eigenen Ball nach den Regeln spielt, wie von folgenden Sonderregeln geändert. (Für Bestball mit drei *Partnern* in einer *Partei* bedeutet jeder Verweis auf den anderen *Partner* die beiden anderen *Partner*).

23.2 Zählweise im Vierball

23.2a Ergebnis der Partei für Loch im Lochspiel oder Zählspiel

- Wenn beide Partner eingelocht haben oder das Loch anderweitig nach den Regeln beendet ist. Das niedrigere Ergebnis ist das Ergebnis der *Partei* für das Loch.
- Wenn nur ein Partner eingelocht hat oder das Loch anderweitig nach den Regeln beendet ist. Das Ergebnis dieses *Partners* ist das Ergebnis der *Partei* für das Loch. Der andere *Partner* muss nicht *einlochen*.
- Wenn kein Partner eingelocht hat oder das Loch anderweitig nach den Regeln beendet ist. Die *Partei* hat kein Ergebnis für dieses Loch, das bedeutet:
 - » Im *Lochspiel* **verliert** die *Partei* **das Loch**, es sei denn, die gegnerische *Partei* hatte das Loch bereits geschenkt oder anderweitig verloren.
 - » Im *Zählspiel* ist die *Partei* **disqualifiziert**, es sei denn, der Fehler wird rechtzeitig nach Regel 3.3c berichtigt.

23.2b Scorekarte der Partei im Zählspiel

(1) **Verantwortlichkeit der Partei.** Die Brutto-Ergebnisse der *Partei* für jedes Loch müssen auf einer gemeinsamen *Scorekarte* notiert werden.

Für jedes Loch gilt:

- Das Bruttoergebnis von mindestens einem der *Partner* muss auf der *Scorekarte* vermerkt sein.
- Das Aufschreiben des Ergebnisses von mehr als einem *Partner* auf der *Scorekarte* ist straflos.
- Jedes Ergebnis auf der *Scorekarte* muss eindeutig dem *Partner*, der dieses Ergebnis gespielt hat, zuzuordnen sein. Geschieht dies nicht, ist die *Partei* **disqualifiziert**.
- Es reicht nicht aus, nur der *Partei* ein Ergebnis zuzuordnen.

Nur ein *Partner* muss die Lochergebnisse auf der *Scorekarte* für die *Partei* nach Regel 3.3b(2) bestätigen.

(2) **Verantwortlichkeit der Spielleitung.** Die *Spielleitung* ist verantwortlich, zu entscheiden, welches Ergebnis für die *Partei* auf jedem Loch zählt, und muss die Handicaps in einem Netto-Turnier anwenden:

- Ist nur ein Ergebnis für ein Loch angegeben, zählt dieses Ergebnis für die *Partei*.
- Die Ergebnisse beider *Partner* sind für ein Loch angegeben:
 - » Sind die Ergebnisse unterschiedlich, zählt das niedrigste (Brutto- oder Netto-) Ergebnis an diesem Loch für die *Partei*.
 - » Sind beide Ergebnisse gleich, darf die *Spielleitung* eines der beiden Ergebnisse zählen. Stellt sich das verwendete Ergebnis aus einem Grund als falsch heraus, wird die *Spielleitung* das andere Ergebnis zählen.

Ist das für die *Partei* zu zählende Ergebnis nicht eindeutig dem *Partner*, der es gespielt hat, zuzuordnen oder ist dieser *Partner* für das Spielen dieses Lochs disqualifiziert, ist die *Partei* **disqualifiziert**.

23.2c Wann Regel 11.2 im Vierball nicht gilt

Regel 11.2 gilt nicht in folgendem Fall:

Hat der *Partner* des Spielers das Loch bereits beendet und der Ball in Bewegung des Spielers muss *eingelocht* werden, um das Ergebnis der *Partei* für dieses Loch um einen Schlag zu verbessern, und eine Person lenkt den Ball absichtlich ab oder hält ihn auf, weil es zu dieser Zeit äußerst unwahrscheinlich ist, dass der Ball *eingelocht* werden kann, ist dies straflos für diese Person und der Ball des Spielers zählt nicht für die *Partei*.

ABBILDUNG 23.2b: ZÄHLEN IM VIERBALL BRUTTO-ZÄHLSPIEL

Names: John Smith und Kate Smith Datum: 10/05/23

Loch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Ergebnis der Partei	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Verantwortlichkeiten


 Spielleitung

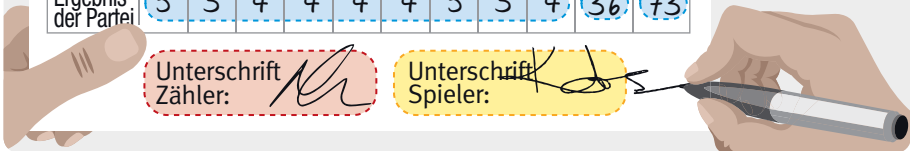
 Spieler

 Spieler und Zähler

Loch	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Ergebnis der Partei	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Unterschrift Zähler: 

Unterschrift Spieler: 



23.3 Wann die Runde beginnt und endet; wann ein Loch beendet ist

23.3a Wann die Runde beginnt

Die *Runde* einer *Partei* beginnt, wenn einer der *Partner* einen *Schlag* ausführt, um sein erstes Loch zu beginnen.

23.3b Wann die Runde endet

Die *Runde* einer *Partei* endet

- im *Lochspiel*,
 - » wenn eine der beiden *Parteien* das *Lochspiel* gewonnen hat (siehe Regeln 3.2a(3)), oder
 - » das *Lochspiel* ist nach dem letzten Loch geteilt, wenn die Turnierbedingungen aussagen, dass *Lochspiele* geteilt enden können (siehe Regel 3.2a(4)).
- im *Zählspiel*, wenn eine *Partei* das letzte Loch beendet, wenn beide *Partner* *eingelocht* haben (einschließlich des Berichtigen eines Fehlers, zum Beispiel nach den Regeln 6.1 oder 14.7b) oder durch *Einlochen* eines *Partners* auf dem letzten Loch und Verzicht des anderen *Partners*, auch *einzulochen*.

23.3c Wann ein Loch beendet ist

(1) **Lochspiel.** Eine *Partei* hat ein Loch beendet, wenn:

- » beide *Partner eingelocht* haben oder ihre nächsten *Schläge* geschenkt wurden,
- » ein *Partner eingelocht* hat oder sein nächster *Schlag* geschenkt wurde und der andere *Partner* sich entscheidet, nicht *einzulochen* oder ein Ergebnis für das Loch hat, das nicht für die *Partei* zählen kann, oder
- » das Ergebnis des Lochs entschieden ist (zum Beispiel, wenn das Ergebnis der anderen *Partei* für das Loch niedriger ist als die *Partei* bestenfalls erzielen könnte).

(2) **Zählspiel.** Eine *Partei* hat ein Loch beendet, wenn einer der *Partner eingelocht* hat und der andere *Partner* entweder *eingelocht* hat, sich entscheidet, dies nicht zu tun oder für das Loch disqualifiziert ist.

23.4 Einer oder beide Partner dürfen die Partei vertreten

Die *Partei* darf während der ganzen oder eines Teils der *Runde* durch einen *Partner* vertreten werden. Es müssen nicht beide *Partner* anwesend sein oder, wenn sie anwesend sind, müssen nicht beide jedes Loch spielen.

Ist ein *Partner* nicht anwesend und trifft er dann zum Spielen ein, darf dieser *Partner* nur zwischen dem Spielen von zwei Löchern das Spiel für seine *Partei* aufnehmen, was bedeutet:

- **Lochspiel** – Bevor irgendein Spieler im Lochspiel das Loch beginnt. Trifft der *Partner* erst ein, nachdem irgendein Spieler der beiden *Parteien* in dem *Lochspiel* das Spielen eines Lochs begonnen hat, darf der später eingetroffene *Partner* erst am nächsten Loch für seine *Partei* spielen.
- **Zählspiel** – Bevor der andere *Partner* das Loch beginnt. Trifft der *Partner* erst ein, nachdem der andere *Partner* das Spielen eines Lochs begonnen hat, darf der später eingetroffene *Partner* erst am nächsten Loch für seine *Partei* spielen.

Ein hinzukommender *Partner*, der ein Loch nicht spielen darf, darf den anderen *Partner* auf dem Loch *beraten* oder ihm helfen und andere Handlungen für den *Partner* auf diesem Loch vornehmen (siehe Regeln 23.5a und 23.5b).

Strafe für das Ausführen eines *Schlags*, wenn das Spielen auf dem Loch als Verstoß gegen Regel 23.4 nicht erlaubt ist: *Grundstrafe*.

23.5 Handlungen des Spielers beeinflussen Spiel des Partners

23.5a Spieler darf alle Handlungen mit dem Ball des Partners vornehmen, die dem Partner erlaubt sind

Obwohl jeder Spieler in einer *Partei* seinen eigenen Ball spielen muss:

- Darf ein Spieler in Bezug auf den Ball des *Partners* handeln, wie es der *Partner* auch vor dem *Schlag* darf, zum Beispiel die *Lage* des Balls *markieren*, ihn aufnehmen, *zurücklegen*, *droppen* oder hinlegen.
- Ein Spieler und sein *Caddie* dürfen dem *Partner* auf jede Weise helfen, wie es der *Caddie* des *Partners* darf (zum Beispiel *Beratung* erteilen oder um *Beratung* bitten und andere Handlungen vornehmen, die nach Regel 10 erlaubt sind), **aber** er darf nicht auf eine Weise helfen, die dem *Caddie* des *Partners* nach den Regeln nicht erlaubt ist.

Im *Zählspiel* dürfen *Partner* nicht vereinbaren, einen Ball auf dem *Grün* liegen zu lassen, um einem von ihnen oder einem anderen Spieler zu helfen (siehe Regel 15.3a).

23.5b Partner für die Handlungen des Spielers verantwortlich

Jede Handlung des Spielers, die den Ball oder die *Ausrüstung* des *Partners* betrifft, wird behandelt, als sei sie vom *Partner* vorgenommen.

Verstößt die Handlung des Spielers gegen eine Regel, wenn sie vom *Partner* vorgenommen würde:

- Verstößt der *Partner* gegen die Regel und zieht sich die hieraus folgende Strafe zu (siehe Regel 23.9a).
- Beispiele für einen derartigen Regelverstoß des Spielers sind:
 - » *Bedingungen* zu *verbessern*, die den nächsten *Schlag* des *Partners* *beeinflussen*,
 - » versehentlich zu verursachen, dass sich der Ball des *Partners* *bewegt* oder
 - » den Ball des *Partners* an einer Stelle nicht zu *markieren*, bevor der Spieler ihn aufnimmt.

Dies gilt auch für Handlungen des *Caddies* des Spielers, die den Ball des *Partners* betreffen und einen Regelverstoß darstellen würden, wenn sie vom *Partner* oder dessen *Caddie* vorgenommen würden.

Für den Fall, dass die Handlungen des Spielers oder seines *Caddies* das Spiel beider Bälle, des eigenen und den des *Partners*, beeinflussen, siehe Regel 23.9a(2), um herauszufinden, wann eine Strafe für beide *Partner* anfällt.