

# Ausschreibung Vierer-Team-Cup Indoor

Ausrichter:	BSV-Hamburg e.V. Golfsparte
Teilnehmer/ Teilnehmerin	Teilnahmeberechtigt sind nur Golfspieler/innen mit DGV-Stammvorgabe +36 oder besser. Eine Mitgliedschaft in einer BSG, die Mitglied im BSV-Hamburg e.V. ist, ist nicht erforderlich. Die Teilnehmeranzahl ist auf 16 Mannschaften begrenzt. Die Spielpaarungen werden durch einen Spielplan festgelegt. Nach jeder Runde müssen die Ergebnisse per Mail gemeldet werden. Mit der Anmeldung zum Turnier, erklären sich die Teilnehmer damit einverstanden, dass die Spielleitung den anderen Teilnehmern zum Zwecke der Information und Abstimmung ihre Telefonnummer und Email mitteilt.
Anmeldung:	per Mail an: <a href="mailto:Uli.krastev@Bsv-Hamburg.de">Uli.krastev@Bsv-Hamburg.de</a> und <a href="mailto:stephan.lapp@gmx.de">stephan.lapp@gmx.de</a> <b>Erforderliche Angaben: Name, HCP, Email und Handynummer (Team-Kapitän)</b>
Austragungsort:	BSV Indoor-Golfhalle, Wendenstr.120, 20537 Hamburg Trackman-Simulator Dock 10 + 11
Startgeld:	65,- EUR . Das Startgeld (Team) ist sofort nach der Anmeldung, unter dem Stichwort „Vierer-Team-Cup“ zu überweisen.
<u>Kontoverbindungen:</u>	Betriebssportverband Hamburg e.V. Deutsche Bank IBAN (DE05 2007 0000 0016 0960 00) BIC (DEUTDEHHXXX)
Golf Course:	St.Andrews Links Castle
Spielbedingungen:	Zählspiel nach Stapleford über 18 Löcher Wertung: Netto Vorgabe: Teamspieler HCP addiert und durch zwei geteilt Modus: Vierer (Foursome) nach Regel 29
Stechen:	Wenn nach Turnierabschluss Teams Punktgleich sind, gibt es ein Stechen über 9 Loch (Gleicher Modus) an einem neuen Termin.  Es gelten die offiziellen Regeln des DGV und die BSV-Hausordnung für die Indoorhalle. Einstellungen Simulator (Setting): <ul style="list-style-type: none"><li>• Manuelles Putten</li><li>• Vierer nach Stableford mit Vorgabe</li></ul>
Spielpaarungen.	Die Spielpaarungen und Termine werden durch die Spielleitung per Los vorgegeben.
Startzeiten:	10:00 Uhr      13:00Uhr      16:00Uhr
Spieltag:	1. <b>18.12.2021</b> 2. <b>22.01.2022</b> <b>05.02.2022</b> <b>Ausweichtermin</b> 3. <b>19.02.2022</b>
Abschläge:	Herren (Gelb)    Damen (Rot) oder nach Absprache.
Preise:	<b>1. Platz    Team-Wanderpokal</b>

Siegerehrung:	Die Siegerehrung findet direkt im Anschluss des letzten Spieltags statt.
Meldeschluss:	<b><u>30. November 2021</u></b>
Absage der Teilnahme:	Die Termine sind vorgegeben, die Termine können ggf. nach Absprache getauscht werden. Eine Rückerstattung des Startgeldes bei nicht Erscheinen ist nicht möglich.
Änderungsvorbehalt:	Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zu Beginn der ersten Runde das Recht, die Ausschreibung zu ändern.
Verantwortlich für die Ausschreibung und Spielleitung:	BSV-Hamburg e.V.

## Vierer

(Spielform nach Regel 29)

Der Vierer (englisch „Foursome“, umgangssprachlich und fälschlicherweise oft „Klassischer Vierer“) ist ein schnelles Spiel, da zwei Spieler zusammen nur einen Ball spielen. Es ist jedoch auch einer der schwersten Vierer, da die Spieler oft von Stellen spielen müssen, an denen ihre Bälle sonst nie liegen.

### Spielformen

Der Vierer kann als Lochspiel, Zählspiel, nach Stableford oder gegen Par gespielt werden. Ein Vierer ist nicht vorgabenwirksam.

### Spielmodus

Zwei Spieler spielen zusammen nur einen Ball und schlagen ihn immer abwechselnd. Es wird im Voraus vereinbart, welcher Spieler an den geraden und welcher an den ungeraden Löchern abschlägt. Dabei spielt es keine Rolle, welcher Spieler an der vorherigen Spielbahn eingelocht hat und auch Strafschläge beeinflussen die Spielreihenfolge (immer abwechselnd) nicht.

### Vorgabe

Die Spielvorgaben beider Partner werden addiert und durch zwei geteilt. Das Ergebnis ist die Spielvorgabe für die Partei.

### 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 29-3 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 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 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.

**„Vierer“ bitte nicht verwechseln mit Vierer mit Auswahldrive**  
Vierball