



Naantali

KILPAILUKÄSIKIRJA

Sisällysluettelo

1. Kilpailusäännöt	3
1 Kilpailut	4
1.1. Mestaruuskilpailut	4
1.1.1. Seuran lyöntipelimestaruus.....	4
1.1.2. Seuran reikäpelimestaruus.....	5
2.2. Muut kilpailut	
2.2.1. Reikäpelit	5
2.2.2. Viikkokisa	
2.2.3 Vuoden klubipelaaja ja vuoden scratch -pelaaja	
3. Pelimuodot	10
3.1. Lyöntipeli	10
3.2. Pistebogey	10
3.3. Reikäpeli	10
3.4. Scramble	11
3.5. Texas Scramble	11
3.6. Greensome/Foursome.....	12
3.7. Best ball	12
3.8. Lippukilpailu.....	12
3.9. Pinkkipallo.....	12
3.10. Shootout	13
4. Erikoiskilpailut	13
4.1. Lähimmäs lippua (kahdella)	13
4.2. Pisin drive	13

Tämä käsikirja on laadittu ensi sijaisesti avustamaan kilpailuihin osallistuvaa.

1. Kilpailusäännöt

Kaikissa AGN:n järjestämissä kilpailuissa noudatetaan golfin sääntöjen lisäksi kentän kulloinkin voimassa olevia paikallissääntöjä, kilpailukohtaisia kilpailumääräyksiä sekä liiton hard cardia poislukien tasatulosten ratkaiseminen.

Tasatulokset hcp-sarjassa

Voittaja selviää seuraavalla menetelmällä 18 r kilpailussa:

1. Pienempi tarkka tasoitus
2. Parempi hcp-tulos viim. 9r, 6r, 3r, viimeisellä reiällä. Tällä tarkoitetaan nimenomaan kentän viimeistä 9 väylää (10..18)
3. Arpa

Tasatulokset scratch-sarjassa

Voittaja selviää seuraavalla menetelmällä 18 r kilpailussa:

1. Parempi lyöntipelitulos viim. 9r, 6r, 3r, viimeinen reikä. Tällä tarkoitetaan nimenomaan kentän viimeistä 9 väylää (10..18)
2. Arpa

Etiketti ja turvallisuus

Kilpailuissa on noudatettava golfin etikettiä, sekä yleisiä että paikallisia turvallisuusohjeita. Jos pelaajan katsotaan käytöksellään rikkoneen golf-etikettiä tai turvallisuusohjeita on kilpailutoimikunnalla oikeus rikkeen vakavuudesta riippuen antaa pelaajalle huomautus, varoitus tai sulkea pelaaja kilpailusta. Turvallisuusohjeiden rikkominen johtaa aina kilpailusta sulkemiseen.

Kilpailussa täyden kierroksen aikana pelaajien tulee kulkea jalkaisin, ellei toimikunta anna lupaa käyttää golfautoa tai jotain muuta toimikunnan hyväksymää kuljetusta.

Ilmoittautuminen/Peruuttaminen kilpailuissa

Jäsenet ja pelioikeutetut voivat ilmoittautua yksilökilpailuihin Nexgolf-ajanvarausohjelman kautta, kilpailuilmoittautumiset kohdasta. Kaikkiin kilpailuihin voi aina ilmoittautua sähköpostitse, puhelimitse tai henkilökohtaisella ilmoituksella paikanpäällä caddiemasterille (puh. 020 7545 900/ info(at)aurinkogolf.fi).

Viikonloppukilpailujen ilmoittautuminen päättyy normaalisti edeltävänä torstaina klo 16.00. Tarkemmat tiedot kilpailuohjeessa. Ilmoittautuessa on mainittava pelaajan kotiseura sekä tarkka tasoitus. Kilpailuosallistuminen tulee tarvittaessa peruuttaa kirjallisesti sähköpostilla caddiemasterille. Arvonnan jälkeen tapahtuneesta peruutuksesta peritään erillinen peruutusmaksu. Sairastapauksissa maksua ei peritä. Mikäli kilpailuista jää pois ilman perumista laskutetaan kilpailumaksu. Mestaruuskilpailuissa langetetaan kilpailukielto koskien seuraavan vuoden mestaruuskilpailuita.

Valitustie

Pelaajan on mahdollista valittaa seuran eri elimien päätöksistä. Valitustie on kapteeni → johtokunta → urheilun oikeusturvalautakunta.

1. Kilpailut

1.1. Mestaruuskilpailut

1.1.1. Seuran lyöntipelimestaruus

Seuran lyöntipelimestaruus

Pelimuoto:	Lyöntipeli scratch
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Pelaajat, joiden kotiseura on Aurinko Golf
Kilpailusarjat:	M, N, SM50, SM65, SN, J
Reikien määrä:	M, SM50 54, N, SM65, SN, J 36
Tasointivaatimus:	M 30, muut sarjat 36
Tee:	M 62, SM50 57, N, SM65 52, SN 49, J 57/49
Osallistujamäärä: Cut-raja:	M 72 muut sarjat 36 tasointijärjestyksessä. Sunnuntain päätöskierrokselle mukaan pääsee miehistä 36 parasta SM 50:stä 18 parasta ja muista sarjoista 12 parasta. Sunnuntaina pelataan käänteisessä järjestyksessä.
Tasatuloksen ratkaisu:	Mestaruudesta uusitaan 4 reiän uusinnalla, mikäli tulos on edelleen tasan, jatkuu uusinta äkki-kuolemalla reikä kerrallaan. Uusinta pelataan reillä 10, 11, 12 ja 13. Muut sijat ratkaistaan matemaattisella menetelmällä.
Kilpailumaksut:	Kilpailu on maksuton pelioikeuden omaaville. Muut pelaajat maksavat greenfee maksun.
Sanktiointi poisjääneistä	Seuran mestaruuskilpailut ovat Aurinko Golfin arvokkaimmat ja tärkeimmät kilpailut. Perustelematon poisjäänti lähtölistan julkaisun jälkeen on sanktioitavaa. Rangaistuksena on kilpailukielto seuraavan vuoden mestaruuskisoissa.

Edellä mainittu koskee sekä No Show –tapauksia että poisjääntejä yhden tai useamman pelatun kierroksen jälkeen.

Toimikunta käsittelee kunkin poisjäännin tapauskohtaisesti.

1.1.2. Seuran reikäpelimestaruus

Seuran reikäpelimestaruus

Pelimuoto:	Reikäpeli scratch
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Pelaajat, joiden kotiseura on Aurinko Golf
Kilpailusarjat:	Scratch
Osallistujia määrä:	Kisaan otetaan 24 pelaajaa mukaan tasoitusjärjestyksessä. 8 parasta tasoituksen omaavaa sijoitetaan suoraan toiselle kierrokselle.
Tee:	Miehet 62, Naiset 52
Kilpailumaksut:	Ei kilpailumaksua pelioikeuden omaavilta. Muut maksavat greenfee maksun.

2.2. Muut kilpailut

2.2.1.Reikäpelit

Miesten & Naisten reikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf ry:n aikuisjäsenet

Kilpailusarjat:	Miehet & Naiset
Osallistujien määrä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa
Tee:	Miehet 57, Naiset 49
Kilpailumaksut	sarjakohtainen kilpailumaksu
Tasoitusero:	½ pelitasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2,

Senioreiden reikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Pelaajat joiden kotiseura on Aurinko Golf
Kilpailusarjat:	Yleinen
Osallistujien määrä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa
Tee:	Miehet 57, Naiset 49
Kilpailumaksut:	sarjakohtainen kilpailumaksu
Tasoitusero:	½ pelitasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2

Junioreiden reikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp
Kenttä:	Pääkenttä ja/tai Ysi+kenttä
Osallistumisoikeus:	Pelaajat, joiden seura on Aurinko Golf
Kilpailusarjat:	Juniorit
Osallistujien määrä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa
Tee:	Pojat 57/keltainen, Tytöt 49/punainen
Kilpailumaksut:	sarjakohtainen kilpailumaksu

Tasoitusero:

$\frac{1}{2}$ pelitasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 \rightarrow 2

Joukkureikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp, Greensome
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Pelaajat, joiden kotiseura on Aurinko Golf
Kilpailusarjat:	Yleinen
Osallistujien määrä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa
Tee:	Miehet 57, Naiset 49
Kilpailumaksut:	sarjakohtainen kilpailumaksu / pelaaja
Tasoitusero:	½ pelitasoitusten keskiarvoista, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2 , X,25 päättyvä tasoitusero alaspäin 1,25 → 1.

Esimerkit reikäpelien tasoitusten laskennasta:

Henkilökohtaiset reikäpelit:

Pelaaja hcp 15,2 ja pelaaja hcp 26,4, Pelitasoitukset 15 ja 26. Puolitetaan eli 7,5 ja 13. Tasoitusero on 5,5, joka pyöristetään 6.

Joukkureikäpelit:

Joukkue 1: pelaajat hcp 15,2 ja 26,4 ja joukkue 2: pelaajat hcp 19,6 ja 32,1. Pelitasoitukset joukkue 1: 15 ja 26 eli keskiarvo 20,5. Joukkue 2: 20 ja 32 eli keskiarvo 26. Keskiarvojen erotus 5,5 joka puolitetaan 2,75, joka pyöristetään 3.

Reikäpelisarjoissa ratkaistaan pelaamalla myös sijat 3 ja 4

2.2.2. Viikkokisa

- Viikkokisasarjassa pelataan kymmenen osakilpailua.
- Finaalimatkalta voi osallistua, mikäli matkan alkaessa on täyttänyt 18 vuotta
- Kyseisen viikon viikkokisan voi pelata yhden kerran oman aikataulun mukaisesti maanantaina, tiistaina, keskiviikkona tai torstaina. (ellei erikseen ole muuta ilmoitettu)
- Koko viikkokisasarjan osallistumismaksun voi maksaa etukäteen kenttäyhtiön kunakin vuonna vahvistaman maksun mukaisella pakettihinnalla
- Viikkokisaan ilmoittaudutaan caddiemasterille ennen kierrokselle lähtöä ja maksetaan kisamaksu. (ellei ole jo maksanut pakettihintaa)
- Viikkokisassa jaetaan pisteitä kierroksen tasoituksellisen bogey-pistemäärän mukaisesti.
- Kokonaiskilpailussa huomioidaan viisi parasta osakilpailutulosta.

- Kisasarjassa tasatuloksissa paremmuusjärjestys ratkaistaan kuudenneksi parhaan kierroksen mukaisesti. Jos edelleen tasan niin seitsemännen jne. Tarvittaessa lopuksi arpa.
- Kisasarjan kuusi parasta pelaajaa ratkovat lopullisen paremmuuden finaalitykällä, jossa pelataan kaksi erillistä kisaa (2018 yksi 18 reiän ja yksi 9 reiän kilpailu)
- Kokonaiskilpailussa varsinaisen viikkokisasarjan painoarvo on 1/3, ensimmäisen finaali-kierroksen painoarvo 1/3 ja jälkimmäisen 1/3.
- Finaalin alkaessa kisasarjan kuusi parasta järjestetään sijoituspisteillä 1 – 6 paremmuusjär-jestykseen ja vastaavasti finaali-kierroksista saa sijapisteitä 1 – 6. Finaali-kierroksella (piste-bogey-kisa) tasatulosten saaneet saavat samat sijalukupisteet.
- Viikkokisan voittaja on pienimmän yhteisen sijalukupistemäärän saavuttanut. Tasatilanteissa jälkimmäinen finaali-kierros ratkaisee, jos edelleen tasan kaksi viimeistä finaali-kierrosta.
Kokonaiskilpailun ja jokaisen viikkokisaosakilpailun kolme parasta palkitaan kauden päät-täjäsissä.

2.2.3. Vuoden klubipelaaja ja vuoden scratch – pelaaja

- Vuoden klubipelaaja ja scratch –pelaaja osakilpailuina huomioidaan seuran järjestämät hen-kilökohtaiset avoimet ja sisäiset kilpailut
- Viikkokilpailusarjasta huomioidaan kotikentällä järjestetyt osakilpailut
- Seuramestaruuskisoja ja reikäpelejä lukuun ottamatta kustakin kilpailusta jaetaan 1 – 30 pistettä kussakin sarjassa (myös scratch) seuraavasti:
 - o voittaja 30 pist
 - o toinen 27 pist
 - o kolmas 25 pist
 - o neljäs 21 pist
 - o viides 19 pist
 - o kuudes 17 pist
 - o seitsemäs 15 pist
 - o kahdeksas 13 pist
 - o yhdeksäs 11 pist
 - o kymmenes 9 pist
 - o yhdestoista 7 pist
 - o kahdestoista 5 pist
 - o kolmastoista 3 pist
 - o neljästoista 2 pist ja
 - o viidestoista 1 pist
- Seuramestaruuskisojen (lyöntipelit) pistemäärät kertyvät seuraavasti:
 - o Miehet: kuten edellä sijat 1 – 8
 - sijat 9 – 18 11 pistettä
 - sijat 19 – 30 7 pistettä
 - sijat 31 – cut 3 pistettä
 - o Muut sarjat: Mikäli sarjassa vähintään kuusitoista osallistujaa
 - voittaja 30 pistettä
 - toinen 25 pistettä
 - kolmas 20 pistettä
 - neljäs 15 pistettä
 - viides 11 pistettä jne kunnes viidestoista 1 piste

- Mikäli sarjassa vähemmän osallistujia kuin 16
 - voittaja 30 pistettä
 - toinen 25 pistettä
 - kolmas 20 pistettä
 - neljäs 15 pistettä
 - sijat 5–7 8 pistettä
 - sijat 8–10 3 pistettä
 - sijat 11–12 1 piste
- Tasoituksellisista reikäpeleistä kertyy vuoden klubipelaajarankingiin pisteitä seuraavasti:
 - voittaja 20 pistettä
 - toinen 15 pistettä
 - kolmas 11 pistettä
 - neljäs 9 pistettä
 - T5 sijat 5 pistettä mikäli sarjassa vähintään 16 osallistujaa, muuten 1 piste
- Scratch reikäpeleistä scratch –pelaajarankingiin pisteitä seuraavasti:
 - voittaja 30 pistettä
 - toinen 27 pistettä
 - kolmas 23 pistettä
 - neljäs 20 pistettä
 - T5 10 pistettä
 - T9 5 pistettä

3. Pelimuodot

Pelaajien pelitasoitusta voidaan leikata kilpailukohtaisten määräysten mukaisesti.

3.1. Lyöntipeli

Lyöntipelissä pelikierrosten määrä on annettu kilpailumääräyksissä. Voittaja on pelaaja, jolla on vähiten lyöntejä. Kilpailu voi olla tasoituksellinen tai tasoitukseton.

3.2. Pistebogey

Pelaaja saa 2 pistettä pelatessaan reiän parissa + tasoituslyöntiensä määrä reiällä (= pelaajan laskennallinen par reiällä). Jokainen lyönti alle pelaajan laskennallisen parituloksen tuottaa yhden lisäpisteen, ja vastaavasti jokainen lyönti yli em. tuloksen vähentää pisteen

3.3. Reikäpeli

Reikäpeli on ottelu kahden pelaajan tai joukkueen välillä täyden kierroksen reikien voitosta. Reikä voitetaan pelaamalla se vähemmällä lyönneillä kuin vastustaja. Joukkue voi voittaa, tasata tai hävitä reiän. Reikäpeli voidaan pelata tasoituksin tai ilman. Tasoituksin pelattaessa saa suuremmalla tasoituksella pelaava slope-tasoitusten eron verran lyöntejä hyväkseen. Reikäpelissä saadut tasoituslyönnit käytetään tuloskortin HCP-sarakkeen mukaisessa järjestyksessä. Esim. viisi lyöntiä ”etua” saanut pelaaja tai joukkue käyttää tasoituslyönnit niillä rei’illä, joiden HCP-sarakkeen järjestysluku on 1-5.

Pelaajien on syytä jokaisen pelatun reiän jälkeen todeta ottelun tilanne. Se ilmaistaan termeillä ”reikää voitolla” tai ”tasan” ja ”reikää jäljellä”. Joukkue on ”dormie”, kun se on yhtä monta reikää voitolla kuin reikiä on jäljellä. Ottelun on voittanut se joukkue, joka on voitolla useamman reiän kuin jäljellä on pelaamattomia reikiä. Jos peli on tasan täyden kierroksen jälkeen, jatketaan peliä välittömästi reikä kerrallaan (sudden death). Tasoituksellisessa kilpailussa tasoitukset ovat per täysi kierros. Reikäpelitulokset eivät vaikuta pelaajan tasoitukseen.

Tasoitus: 1/2 tasoitukset. Tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5->2.

3.4. Scramble

Scramble-joukkueeseen kuuluu 2-4 pelaajaa. Kaikki lyövät avauksensa tiiltä ja avauksien jälkeen joukkue valitsee mielestään parhaimmasta paikassa olevan pallon. Pallon paikka merkitään. Joukkueen lyöntijärjestys on vapaa. Muut pallot pudotetaan vuorolleen enintään yhden mailanmitan päähän merkityn pallon paikasta samanlaiselle kentän osalle. Pallon pudottamiseen sovelletaan sääntöä 20-2b ja c. Joukkueen jäsenet pelaavat omaa palloaan. Viheriöllä ja esteissä pallot asetetaan. Viheriöllä tarkasti samaan paikkaan ja esteissä mahdollisimman samankaltaiseen paikkaan enintään yhden mailanmitan päähän valitun pallon paikasta; ei lähemmäksi reikää. Esim. jos valittu pallo on jalanjäljessä, kaikki lyövät pallonsa jalanjäljestä. Huom.! Valittuun palloon saa koskea muualla kuin viheriöllä vain säännön 22 ”Peliä auttava tai haittaava pallo” tilanteessa ja on toimittava em. säännön mukaisesti. Tunnetaan myös henkilökohtainen scramble, jossa yksi pelaaja lyö joka lyöntivuorolla kahta palloa valiten niistä paremman jatkolyöntejä varten.

Tasoitus: Joukkueen pelitasoitus on 10 – 25 % yhteenlasketusta pelitasoituksesta kilpailukutsun mukaisesti, kuitenkin korkeintaan joukkueen pienimmän tasoituksen omaavan pelaajan tasoituksen verran.

Henkilökohtaisesta yhden hengen scramblesta on sovellettu pelimuoto, jossa pelaaja voi halutessaan lyödä jokaisesta lyöntikohdastaan (tai kilpailukutsussa erikseen mainituista kohdista esim. teeboxi, väylä, greeni) korvaavan pallon ilman että tätä lyöntiä lasketaan lyöntitulokseen. Kilpailua jatketaan aina lyödyllä korvaavalla pallolla, vaikka alkuperäinen pallo olisi pelaajan mielestä paremmassa paikassa. Tässä pelimuodossa tasoitus huomioidaan kilpailukutsun määräysten mukaisesti esim. $\frac{3}{4}$ slopesta.

3.5. Texas Scramble

Texas Scramble 3 - 4 hengen: Kaikki pelaajat lyövät tiiltä ja avauksien jälkeen joukkue valitsee mielestään parhaimmasta paikassa olevan pallon. Pallon paikka merkitään. Pelaaja, jonka pallo valitaan, jättää lyönnin väliin ja joukkueen seuraava pelaaja lyö palloa ja joukkueen muut jäsenet pudottavat pallonsa, kuitenkin enintään yhden mailanmitan päähän merkitystä paikasta. Pallon pudottamiseen sovelletaan sääntöä 20-2b ja c.

Tasoitus: Joukkueen pelitasoitus on 15% yhteenlasketusta pelitasoituksesta.

3.6. Greensome/Foursome

Greensome on nelinpelin muunnelma. Molemmat joukkueen pelaajat lyövät aloituslyöntipaikalta. pelinopeus huomioiden avauslyönnin lyöntijärjestys on vapaa. Joukkue valitsee toisen pallon pelipallokseen. Valitulla pallolla jatkaa peliä se pelaaja, jonka pallo poimittiin pelistä pois. Palloa lyödään tämän jälkeen vuoron perään. Huom.! Greensomessa ei voida pelata tiiltä varapalloa. Jos molemmat pallot katoavat tai menevät ulos, joukkue valitsee toisen pelaajan pallon (esim. pelaaja A). Joukkueen toinen jäsen lyö uuden pallon siltä tiiltä, jolta A pelasi. Kyseessä on tällöin kolmas lyönti. Greensomea voidaan pelata lyöntipelinä, pistebogina tai reikäpelinä.

Foursomessa toinen joukkueen pelaajista avaa parittomat väylät ja toinen pelaaja avaa parilliset väylät. Tämän jälkeen peliä jatketaan kuten greensomessa. Pelimuotojen erona on siis se, että foursomessa joukkue lyö tiiltä vain yhden pallon.

Tasoitus: Pelaajan suurin huomioitava tasoitus on 36. Matalamman tasoituksen pelaajan pelitasoituksesta otetaan huomioon 60% ja korkeamman tasoituksen pelaajalta 40%. Molempien näin lasketut tasoituslyönnit lasketaan yhteen. Saatu tulos pyöristetään kokonaislukuun.

3.7. Best ball

Best ball, paraspallo, pelataan tavallisesti 2-3 hengen joukkueilla. Esimerkiksi kaksi parasta tulosta kolmesta lasketaan joukkueen tulokseksi. Jokaiselle pelaajalle pidetään normaalisti omaa tulokorttia. Joukkueen kapteeni kirjaa lisäksi joukkueen tuloksen. Pelimuotoa voidaan pelata lyöntipelinä, pistebogina tai reikäpelinä.

Tasoitus: BestBall:ssa jokainen pelaaja pelaa omalla pelitasoituksella.

3.8. Lippukilpailu

Lippukilpailu on tasoituksellinen lyöntipeli. Lippukilpailussa pelaaja käyttää omaa slopetasoitustaan vastaavan määrän lyöntejä (72 + oma slope). Lopputulokseksi merkitään se kohta kentällä, mihin viimeinen lyönti päättyy, esim. jos päädytään 17. väylällä 80 metrin päähän lipusta tulokorttiin ja mukanaolevaan merkkiauslippuun kirjoitetaan oma nimi ja tulokseksi: väylä 17 – 80m. Mukana oleva lippu pystytetään väylälle vastaavaan paikkaan. Greenille päätyneitä tuloksia liputetaan greenin ulkopuolelle, greenille ei lippua pystytetä.

3.9. Pinkkipallo

Pelataan joukkuekilpailuna (3-4 pelaajaa). Joukkue saa kierrokselle mukaan pinkin pallon, jota joukkueen pelaajat pelaavat vuorotellen aina yhden väylän ajan. Neljän hengen ryhmässä pelaaja 1 pelaa väylät 1,5,9,13 ja 17. Pelaaja 2 pelaa väylät 2,6,10,14 ja 18 jne. Pinkkipallo tulokseen lasketaan tasoituksellinen pistebogey tulos yhdeltä pelaajalta/väylä pelaajan oman tasoituksen mukaan. Mikäli pinkkipallo pystytään kuljetta- maan kierroksen loppuun saakka saa joukkue 5 lisäpistettä. Mikäli pinkkipallo menee kentän rajojen ulkopuolelle tai katoaa jää joukkueen tulokseksi siihen mennessä kerätyt pisteet.

3.10. Shootout

Pelissä on mukana kilpailukutsussa mainittu määrä pelaajia. Pelataan 9 tai 5 reikää ilman tasoituksia. Kilpailukutsun mukaisesti huonoimman tuloksen tehnyt tai kaksi huonoimman tuloksen tehnyttä pelaajaa putoaa joka reiällä pelistä. Tasatuloksen sattuessa jatkoon pääsijä ratkaistaan tuomarin ennakkoon päättämällä lähipelikiilpailulla. Viimeisen reiän voittaja voittaa kilpailun.

Mikäli shootout pelataan avoimen kilpailun jatkeena, pääsee shootout kilpailuun mukaan lyöntipelisarjan 10 parasta scr tulosta ja pistebogey sarjan 10 parasta tasoitukselista pb-tulosta.

4. Erikoiskilpailut ja muut

4.1. Lähimmäs lippua (kahdella/kolmella)

Pallon pitää olla viheriöllä. Mittaus suoritetaan pallon etureunasta reiän etureunaan.

4.2. Pisin drive

Pallon pitää jäädä väylälle. Kyltti asetetaan pallon paikalle.