



AURINKO GOLF
NAANTALI

KILPAILUKÄSIKIRJA

Kilpailutoimikunta 18.06.2026

Sisällys

1.	Kilpailusäännöt	3
2.	Kilpailut	8
2.1.	Mestaruuskilpailut.....	8
2.1.1.	Seuran lyöntipelimestaruus.....	8
2.1.2.	Seuran reikäpelimestaruus.....	9
2.2.	Muut kilpailut.....	9
2.2.1.	Reikäpelit	9
2.2.2.	Viikkokilpailu	13
3.	Pelimuodot	15
3.1.	Lyöntipeli.....	15
3.2.	Pistebogey.....	15
3.3.	Reikäpeli.....	15
3.4.	Scramble.....	16
3.5.	Texas scramble.....	16
3.6.	Shamble.....	17
3.7.	Greensome/Foursome.....	17
3.8.	Best ball.....	17
3.9.	Lippukilpailu.....	18
3.10.	Pinkkipallo.....	18
3.11.	Shootout	18
4.	Erikoiskilpailut	19
4.1.	Lähimmäs lippua (kahdella).....	19
4.2.	Pisin drive.....	19

1. Kilpailusäännöt

Yleistä

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

Etiketti ja turvallisuus

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

Ilmoittautuminen/peruuttaminen kilpailuissa

Jäsenet ja pelioikeutetut voivat ilmoittautua kilpailuihin seuran internetsivulla ”tapahtumat” otsikon alla olevien linkkien taikka kilpailukalenterin kautta. Kilpailuihin voi ilmoittautua myös puhelimitse tai henkilökohtaisesti caddiemasterille (puh. 0300 45 900).

Kilpailujen ilmoittautuminen päättyy kolme päivää ennen kilpailua, ellei kilpailukutsussa ole muuta ilmoitettu. Viime kädessä pelaajalla on itsellään vastuu varmistaa ilmoittautumisensa esim. tarkastamalla se ennen ilmoittautumisajan päättymistä kotisivuilta kilpailukalenterista. Kilpailuun osallistuminen tulee tarvittaessa peruuttaa puhelimitse tai henkilökohtaisesti paikan päällä caddiemasterille kilpailun ilmoittautumisajan puitteissa. Ilmoitusajan päätyttyä voi peruuttaa osallistumisen vain sairauden taikka muun pätevän syyn (perhe tai työ) perusteella. Huono sää tai sopimaton lähtöaika eivät ole hyväksyttäviä syitä. Sairastapauksissa tai pätevän syyn takia peruutettaessa kilpailumaksua ei peritä. Mikäli kilpailija jättää ilmoittamatta ja/tai jää ilman hyväksyttävää syytä pois kilpailusta, tulee hänen suorittaa jälkikäteen kilpailumaksu caddiemasterille. Ennen maksun suorittamista ei kilpailija voi osallistua Aurinko Golfissa seuraavaan kilpailuun.

Mestaruuskilpailun peruuttamatta jättämisestä tai mestaruuskilpailun keskeyttämisestä aiheuttomasti voidaan langettaa kilpailukiello koskien seuraavan vuoden mestaruuskilpailuja. Kilpailutoimikunta käsittelee mestaruuskilpailun peruutukset ja keskeytykset ja esittää kilpailukiellot johtokunnalle, joka tekee päätöksen.

Lähdöt ja ryhmäkoot

Kilpailijat arvotaan ryhmiin ilmoittautumisajan päätyttyä. Avoimissa kilpailuissa ja sisäisissä aikalähtöinä pelattavissa lyöntipelikilpailuissa pelataan pääsääntöisesti 4 hengen ryhmissä. Lähtöjen väli on 10 minuuttia, ellei kilpailunjärjestäjä toisin päättä.

Golfauton käyttö kilpailussa

Pääsääntöisesti auton käyttö ei ole sallittu kilpailuissa.

Auton käyttö on sallittu, mikäli kilpailukutsussa on niin mainittu.

Pelaaja voi saada luvan auton käytölle esittämällä lääkärintodistuksen, missä lausuma, ettei henkilö pysty kulkemaan täyttä golfkierrosta jalkaisin. Auton käyttö on sallittu vain luvan saaneelle henkilölle.

Kilpailunjohtaja voi kuitenkin sallia poikkeuksen esim. tilanteessa, jossa pelaaja on loukkaantunut juuri ennen kilpailua.

Mestaruuskilpailuissa auton tai muun vastaavan laitteen käyttö ei ole sallittu, vaan pelaajan on kuljettava jalan. Sähkökärry on sallittu.

Pelaajalla saa olla apuna myös caddie, pois lukien juniorien ikäluokat, joissa caddien käyttö ei ole sallittu.

Hidas pelaaminen

Hidas ryhmä voidaan ottaa ilman erillistä huomautusta aikatarkkailuun, kun se on yli 5 minuuttia laadittua aikataulua jäljessä. Aikatarkkailussa olevilla pelaajilla on 40 sekuntia aikaa valmistautua lyöntiin.

Ensimmäisenä lyöntivuoroon valmistautuvalle pelaajalle annetaan tämän lisäksi ylimääräiset 10 sekuntia.

Rangaistus arikomuksesta säännön 5.6a mukaisesti:

- ensimmäinen rikkomus: yhden lyönnin rangaistus

toinen rikkomus: yleinen rangaistus (reiän menetys reikäpelissä tai kahden lyönnin rangaistus lyöntipelissä)

useampi rikkomus: tuloksen hylkääminen

Kilpailun keskeyttäminen

Pelaajan on sallittua keskeyttää kilpailu ainoastaan pätevästä syystä, tällaisia ovat äkillinen sairastuminen tai loukkaantuminen. Tästä on ilmoitettava välittömästi kilpailunjohtajalle tai tuomarille. Mikäli kilpailija keskeyttää kilpailun ilmoittamatta ja ilman pätevää syytä, voidaan hänet tuomita kilpailukielto seuraavaan seuran järjestämään kilpailuun.

Pelin keskeyttäminen kilpailunjohtajan/tuomarin toimesta

Kun kilpailunjohtaja tai tuomari keskeyttää pelin vaarallisen tilanteen vuoksi, on pelaajien keskeytettävä peli välittömästi. Pelaajat eivät saa jatkaa peliä ilman kilpailunjohtajan/tuomarin lupaa. Rangaistus tämän säännön rikkomisesta on yleinen rangaistus.

- Yksi pitkä sireenin ääni: Välitön pelin keskeytys
- Kaksi perättäistä sireenin ääntä: Peli jatkuu

Matkapuhelimen käyttö

Matkapuhelin on pidettävä kilpailun aikana äänettömänä.

Matkapuhelinta saa käyttää kilpailun aikana tulospalvelun käyttämiseen, tuomarin kutsumiseen tai sairastapauksen tms. sattuessa. Puhelimen häiritsevästä käytöstä voidaan antaa yleinen rangaistus.

Ratkaisut tasatilanteessa

Reikäpeli

Jos reikäpeli on tasan ennalta määrätyn reikämäärän jälkeen, on peliä jatkettava välittömästi reikä reiältä (äkkikuolema) kunnes toinen pelaajista voittaa reiän. Tasoituksellisessa reikäpelissä tasoitukset astuvat uudestaan voimaan. Reikäpelin tuloksen raportoinnista vastaa ottelun häviöjä.

Lyöntipeli

Tasoituksellisessa lyöntipelissä kilpailussa alemmalla slopella pelaava kilpailija voittaa tasatilanteen sattuessa. Slopen ollessa yhtä suuri ratkaisee pelaajien tarkka tasoitus. Samalla tarkalla tasoituksella pelaavien kilpailijoiden tasatilanne ratkaistaan matemaattisella menetelmällä. Jos kaikki edellä mainitut ovat tasan, ratkaisee arpa.

Kilpailuissa, joissa on tasoitukseton sarja, ratkaistaan sarjan kaikki sijoitukset matemaattisella menetelmällä (tarvittaessa arpa).

Mestaruuskilpailuissa ilman tasoituksia pelattaessa, tasatilanne ratkaistaan pelaamalla uusinta äkkikuolema menetelmällä reikä kerrallaan, kilpailunjohtajan määräämästä reiästä alkaen. Pallo on pelattava aina reikään saakka. Uusintaan joutuva pelaaja on oikeutettu saamaan 15 minuutin valmistautumistauon. Muut sijat ratkaistaan matemaattisen menetelmän mukaan.

Matemaattinen menetelmä

18 reiän kilpailut:

Tasatulosten välillä voittaa se, jolla on paras viimeisen yhdeksän (9) reiän tulos (tasoituksellisessa kilpailussa nettotulos), sen jälkeen viimeisen kuuden (6) reiän tulos, sitten paras (3) reiän tulos, sitten viimeisen reiän tulos ja lopuksi arpa. Muutettaessa tasoituksellisen kilpailun viimeisten 9, 6, 3 ja viimeisen reiän tuloksia

nettomääräisiksi, käytetään niitä vastaavina tasoituksina pelaajan tasoitusta jaettuna vastaavasti 2:lla, 3:lla, 6:lla ja 18:ta, jolloin jakaessa syntyvät desimaalit otetaan huomioon.

36 reiän kilpailut:

Tasatuloksessa huomioidaan ensisijaisesti viimeisen 18 reiän tulos. Mikäli tämänkin jälkeen tilanne on tasan, lasketaan tulos, kuten 18 reiän kilpailussakin.

54 ja 72 reiän kilpailut:

Tasatuloksessa huomioidaan ensisijaisesti viimeisen 36 reiän tulos. Mikäli tämänkin jälkeen tilanne on tasan, lasketaan tulos, kuten 36 reiän kilpailussakin. Yhteislähdöissä ja muissa lähdöissä useammalta tiiltä tasatulokset ratkaistaan tulokortin reikäjärjestyksen mukaan (viimeiset 9 reikää jne.)

Anti-doping, kilpailumanipulaatio ja häirintävapaa urheilu

Aurinko Golf Ry:n kilpailuissa noudatetaan Golfliiton linjausta doping, manipulaatio ja häirintävapaasta urheilusta. Golfliiton reilun kilpailun ohjelma on luettavissa liiton sivuilla. Kaikki epäillyt doping ja kilpailumanipulaatio tapaukset ilmoitetaan eteenpäin Golfliitolle. Myös kilpailija on velvollinen ilmoittamaan mahdollisesti havaitsemistaan doping, kilpailumanipulaatio tai häirintä tapauksista.

Kilpailun järjestäjällä on oikeus puuttua epäiltyihin doping, manipulaatio sekä häirintätapauksiin ja selkeissä rikkeissä oikeus sulkea urheilija kilpailusta. Tapaukset käsitellään ensisijaisesti kilpailun järjestäjän toimesta. Tarvittaessa asia viedään seuran kapteenin käsiteltäväksi, jonka jälkeen johtokunnan käsiteltäväksi.

Valitustie

Pelaajan on mahdollista valittaa seuran kilpailuissa tehdyistä päätöksistä. Valitustie on kapteeni → johtokunta → urheilun oikeusturvalautakunta.

2. Kilpailut

2.1. Mestaruuskilpailut

2.1.1. Seuran lyöntipelimestaruus

Seuran lyöntipelimestaruus

Pelimuoto:	Lyöntipeli scratch
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf Ry:n jäsenet
Kilpailusarjat:	Yleinen, N, SM50, SM65, SN50, SN65, J8–13, J14–21 (Sarjojen osallistujamäärien ollessa alle 8, sarjoja yhdistetään)
Reikien määrä:	Yleinen ja SM50, 54r N, SM65, SN50, SN65, J8–13, J14–21— 36r
Tasointuvaatimus:	Ei tasointuvaatimuksia 2026
Tee:	Yleinen (62), SM50 (57), N ja SM65 (52), SN (49), J8–13 (49), J14–21 (57 pojat 49 tytöt)
Osallistujamäärä:	Yleinen ja SM50 sarjoissa 72, muut sarjat 36 tasointujärjestyksessä.
Cut-raja:	Sunnuntain päätöskierrokselle mukaan pääsee yleisestä ja SM50 sarjasta 36 parasta (ja tasatulokset) sekä muista sarjoista 12 parasta (ja tasatulokset). Sunnuntaina pelataan käänteisessä järjestyksessä.
Tasatuloksen ratkaisu:	Mestaruudesta voittaja ratkaistaan äkkikuolemalla reikä kerrallaan. Uusinta pelataan kilpailunjohtajan määräämältä reiältä. Muut sijat ratkaistaan matemaattisella menetelmällä.
Kilpailumaksut:	Kilpailu on maksuton pelioikeuden omaaville. Muut pelaajat maksavat greenfee maksun.

Sanktiointi
poisjäänneistä:

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.

2.1.2. Seuran reikäpelimestaruus

Seuran reikäpelimestaruus

Pelimuoto:	
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	
Kilpailusarjat:	Scratch
Tee:	
Osallistujamäärä:	Kisaan otetaan 24 pelaajaa mukaan tasoitusjärjestyksessä. 8 parasta tasoituksen omaavaa sijoitetaan suoraan 16 pelaajan kaavioon.
Kilpailumaksut:	

2.2. Muut kilpailut

2.2.1. Reikäpelit

Reikäpelit alkavat kaudella 2026 kesäkuun alussa.

Kun peliparit on arvottu, asiasta ilmoitetaan pelaajille. Pelaajaparista sillä, joka on kaaviossa ylempänä on velvollisuus olla ensin yhteydessä toiseen pelaajaan. Pelaaja suostuu puhelinnumeronsa luovuttamiseen peliparille

ilmoittautuessaan kilpailuun. Jokaisella otteluparilla on n. 3 viikkoa aikaa pelata heidän välinen pelinsä. Siitä hetkestä alkaen, kun peliparit julkaistaan, peliparilla on viikko aikaa sopia peliajankohta. Kun pelin ajankohta on saatu sovittua, ilmoitetaan siitä Caddiemasterille. Pelikierrosten ajankohdat ilmoitetaan pelikaaviossa, joka on nähtävillä seuran verkkosivuilla sekä Caddiemasterilla. Jos peliajankohtaa ei saada sovittua, seuran kapteeni varaa peliparille lähtöajan ja Caddiemaster ilmoittaa siitä parille. Jos toinen pelaajista ei saavu lähtöpaikalle lähtöaikaan mennessä, katsotaan paikalle saapuneen pelaajan voittaneen pelin. Jos kumpikaan pelaajista ei saavu paikalle, voittaja arvotaan. Kilpailutoimikunnalla on oikeus päättää poikkeustilanteessa toisin.

Miesten ja naisten reikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf Ry:n aikuisjäsenet
Kilpailusarjat:	Miehet ja naiset
Tee:	Miehet 57, Naiset 49
Osallistujamäärä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa.
Kilpailumaksut:	Sarjakohtainen kilpailumaksu
Tasoitusero (slope):	75 % tasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2, tasoitusero kuitenkin korkeintaan 18 lyöntiä, x,25 päättyvä tasoitusero pyöristetään alaspäin 1,25

Senioreiden reikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf Ry:n seniorijäsenet
Kilpailusarjat:	Yleinen
Tee:	Miehet 57, Naiset 49

Osallistujamäärä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa.
Kilpailumaksut:	Sarjakohtainen kilpailumaksu
Tasoitusero (slope):	75 % tasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2, tasoitusero kuitenkin korkeintaan 18 lyöntiä, x,25 päättyvä tasoitusero pyöristetään alaspäin 1,25

→

Junioreiden reikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp
Kenttä:	Pääkenttä ja/tai Ysi+ kenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf Ry:n juniorijäsenet
Kilpailusarjat:	Juniorit
Tee:	Pojat 57/keltainen, Tytöt 49/punainen
Osallistujamäärä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa.
Kilpailumaksut:	Sarjakohtainen kilpailumaksu
Tasoitusero (slope):	75 % tasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2, tasoitusero kuitenkin korkeintaan 18 lyöntiä, x,25 päättyvä tasoitusero pyöristetään alaspäin 1,25

Joukkureikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp, Greensome
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf Ry:n jäsenet
Kilpailusarjat:	Yleinen
Tee:	Miehet 57, Naiset 49
Osallistujamäärä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa.

Kilpailumaksut:	Sarjakohtainen kilpailumaksu/pelaaja
Tasoitusero (slope):	50 % pelitasoitusten keskiarvojen erosta, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2. x,25 päättyvä tasoitusero pyöristetään alaspäin 1,25 →

Esimerkit reikäpelien tasoitusten laskennasta:

Henkilökohtaiset reikäpelit:

Pelaaja hcp 15,2 ja pelaaja hcp 27,4, Pelitasoitukset 15 ja 27. Tasoitusero 12, josta 75 % 9; ei pyöristysongelmaa. Toisessa parissa tasoitusero 26, siitä 75 % on 19,5, mutta kun maksimi ero voi olla 18 niin, tässä parissa tasoituseroksi jää 18.

Joukkureikäpelit:

Tarkkatasoitus HCP:

Joukkue 1: pelaajat hcp 15,2 ja 26,4

Joukkue 2: pelaajat hcp 19,6 ja 32,1.

Pelitasoitukset (pyöristetyt tasoitukset):

Joukkue 1: 15 ja 26 eli keskiarvo $(15+26)/2=20,5$.

Joukkue 2: 20 ja 32 eli keskiarvo $(20+32)/2=26$.

Reikäpelissä käytettävä tasoitusero:

Keskiarvojen erotus $26-20,5 = 5,5$ joka puolitetaan $5,5/2=2,75$, joka pyöristetään ylöspäin, jolloin käytettävä tasoitusero on 3.

Vaihtoehtoinen laskentatapa on laskea joukkueen pelaajien pelitasoitukset yhteen ja vähentää joukkueiden tasoitukset toisistaan, jonka jälkeen erotus kerrotaan 0,25 ja saatu luku pyöristetään normaalien pyöristyssääntöjen mukaan.

$$((\text{Joukkue 2})-(\text{Joukkue 1})) \cdot 0,25$$

$$((20+32)-(15+26)) \cdot 0,25$$

$$(52-41) \cdot 0,25$$

$$11 \cdot 0,25 = 2,75 \rightarrow \text{Tasoitusero 3}$$

Reikäpelisarjoissa ratkaistaan pelaamalla myös sijat 3 ja 4.

Tasoituksellisissa reikäpeleissä pelitasoituksella tarkoitetaan slopea.

2.2.2. Viikkokilpailu

Sarjat, ranking ja ajankohta:

Viikkokilpailusarjassa pelataan kaksitoista osakilpailua sekä kahden kierroksen finaali.

Kaudella 2026 on pelattavissa kaksi sarjaa, pistebogey ja lyöntipeli. Molemmat sarjat ovat tasoituksellisia ja molempiin sarjoihin on mahdollista osallistua, mutta ei samalla kierroksella.

Viikkokilpailun molemmissa osakilpailusarjoissa jaetaan rankingpisteitä kolmellekymmenelle parhaalle joka viikko siten, että sarjan voittaja saa 30 pistettä, toinen 29 pistettä, kolmas 28 pistettä jne. Tasatuloksissa pisteet jaetaan tasan sijalukujen mukaisesti eli jos toinen ja kolmas saavat kierroksella saman bogeypistemäärän/tasoituksellisen lyöntipelituloksen kumpikin saa 28,5 rankingpistettä (Mahdollinen Gamebookin pyöristys huomioiden). Sijat 30:stä eteenpäin saavat yhden osallistumispisteen.

Osakilpailut pelataan kaudella 2026 aikavälillä 11.5.-2.8., jokaisella viikolla on mahdollista osallistua kyseisen viikon osakilpailuun. Kyseisen viikon osakilpailun voi pelata yhden kerran sarjaa kohden oman aikataulun mukaan maanantai aamun kello 7:00 ja sunnuntai illan kello 23:59 välillä (Ellei toisin ole ilmoitettu). Finaalimatka toteutetaan 28.08.2026-30.08.2026.

Osallistumisoikeus, ilmoittautuminen ja hinta:

Viikkokilpailuun on osallistumisoikeus kaikilla Aurinko Golf Ry:n jäsenillä, mutta finaalimatalle voivat osallistua vain matkan alkaessa 18-vuotiaat jäsenet.

Osakilpailuun ilmoittaudutaan caddiemasterille ennen kierrokselle lähtöä. Ilmoittautuessa ilmoitetaan mitä sarjaa kierroksella on pelaamassa. Koko viikkokilpailusarjan osakilpailujen osallistumismaksun voi maksaa etukäteen kunakin vuonna vahvistettavan maksun mukaisella pakettihinnalla (2026 48 €/sarja). Maksettuaan jo toisen sarjan pakettihinnan, pelaaja voi osallistua toiseen sarjaan puolikkaalla pakettihinnalla. Pakettihinta ei sisällä finaalimatkaa. Osakilpailun voi maksaa myös viikottain caddiemasterille, jolloin kilpailumaksu on 8 €/sarja.

Kokonaiskilpailu ja finaali:

Kokonaiskilpailussa huomioidaan kuusi (2026) parasta osakilpailutulosta. Kilpailusarjan tasatuloksissa paremmuusjärjestys ratkaistaan seitsemänneksi parhaan kierroksen rankingpisteiden mukaisesti. Jos tilanne on edelleen tasan niin kahdeksannen jne. Tarvittaessa lopuksi arpa.

Kokonaiskilpailussa viikottain pelatun viikkokilpailusarjan painoarvo on 1/3, ensimmäisen finaalikierroksen painoarvo 1/3 ja

jälkimmäisen 1/3. Finaalimatkan ensimmäinen kierros kaudella 2026 on harjoituskierros, jota ei lasketa finaalin tulokseen.

Finaalin alkaessa kisaan osallistuvat asetetaan sijoituspisteillä paremmuusjärjestykseen siten että paras saa sijapisteen yksi, toinen kaksi jne. Vastaavasti finaalikierroksista voittaja saa yhden sijalukupisteen, toinen kaksi jne. Finaalikierroksella tasatuloksen pelanneet saavat samat sijalukupisteet (sijalukujen keskiarvo).

3. Pelimuodot

Pelaajien kilpailutasoitusta voidaan leikata kilpailukohtaisten määräysten mukaisesti.

Mikäli kilpailukutsussa ei ole muuta mainittu, kaikissa tasoituksellisissa kilpailuissa korkein käytettävä tarkka tasoitus on 36.

3.1. Lyöntipeli

Lyöntipelissä pelikierrosten määrä on annettu kilpailumääräyksissä. Voittaja on pelaaja, jolla on vähiten lyönnejä. 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 lyönnejä hyväkseen. Reikäpelissä saadut tasoituslyönnit käytetään tulokortin 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: 50 % – 100 % 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 parhaimmassa paikassa olevan pallon. Pallon paikka merkitään. Joukkueen lyöntijärjestys on vapaa. Muut pallot pudotetaan vuorollaan enintään yhden mailanmitan päähän merkityn pallon paikasta samanlaiselle kentän osalle. Pallon pudottamiseen sovelletaan sääntöä 14-3 b 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 15-3 ”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.

Tasointus: Joukkueen pelitasoitus on 10 – 25 % yhteenlasketusta pelitasoituksesta kilpailukutsun mukaisesti, kuitenkin korkeintaan joukkueen pienimmän tasoituksen omaavan pelaajan tasoituksen verran. Vaihtoehtoisesti kilpailukutsussa voidaan määrittellä laskentasääntö henkilökohtaisille pelitasoituksille ja joukkueen tasoitus on näiden yhteissumma.

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 paremmissa 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 parhaimmassa 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 14-3 b ja c.

Tasointus: Joukkueen pelitasoitus on 15% yhteenlasketusta pelitasoituksesta ellei kilpailukutsussa toisin määrätä.

3.6. Shamble

Shamble 2- 4 hengen: Kaikki pelaajat lyövät tiiltä ja avauksien jälkeen valitaan kakkoslyöntiä varten paras paikka, josta kaikki jatkavat reikään omilla palloillaan normaalisti. Kts. edellä Scramble-säännöistä pelijärjestykseen, pallon pudottamiseen ja asettamiseen liittyvät määräykset. Kilpailu voi olla henkilökohtainen tai joukkuekisa, lyöntipeli tai pistebogey.

3.7. 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. Greensomessa 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.

Tasointus: Pelaajan suurin huomioitava tasointus on 36. Matalamman tasoinnuksesta pelaajan pelitasoinnuksesta otetaan huomioon 60% ja korkeamman tasoinnuksesta pelaajalta 40%. Molempien näin lasketut tasointuslyönnit lasketaan yhteen. Saatu tulos pyöristetään kokonaislukuun.

3.8. 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.

Tasointus: BestBall:ssa jokainen pelaaja pelaa omalla kilpailutasoitusella, jota voidaan kilpailukutsun mukaisesti leikata.

BestBall -kisasta on erilaisia variaatioita mm. Irish Rumble

3.9. 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 merkkauslippuun kirjoitetaan oma nimi ja tulokseksi: väylä 17 – 80m. Mukana oleva lippu pystytetään väylälle vastaavaan paikkaan. Greenille päättyneitä tuloksia liputetaan greenin ulkopuolelle, greenille ei lippua pystytetä.

3.10. 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 kuljettamaan kierroksen loppuun saakka saa joukkue 5 lisäpistettä. Mikäli pinkkipallo menee kentän rajojen ulkopuolelle tai katoaa jää joukkueen tulokseksi siihen mennessä kerätyt pisteet.

3.11. 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 lähipelikilpailulla. 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 tasoituksellista pb-tulosta. (ellei kilpailukutsussa toisin määrätä).

4. Erikoiskilpailut

4.1. Lähimmäslippua

(kahdella)

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

4.2. Pisin drive

Pallonpitäjä jää väylälle. Kyltti
asetetaan pallon paikalle.