



Naantali

KILPAILUKÄSIKIRJA

Sisällysluettelo

1. Kilpailusäännöt	3
2 Kilpailut.....	4
2.1 Mestaruuskilpailut	4
2.1.1 Seuran lyöntipelimestaruus	4
2.1.2 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	11
3.1. Lyöntipeli	11
3.2. Pistebogey	11
3.3. Reikäpeli	11
3.4. Scramble	11
3.5. Texas Scramble	12
3.6. Shamble	12
3.7. Greensome/Foursome.....	12
3.8. Best ball	13
3.9. Lippukilpailu.....	13
3.10. Pinkkipallo.....	13
3.11. Shootout	13
4. Erikoiskilpailut	14
4.1. Lähimmäs lippua (kahdella)	14
4.2. Pisin drive	14

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 (lyöntipeli ja pistebogey)

Voittaja selviää seuraavalla menetelmällä 18 r kilpailussa:

1. Pienempi slope ja sen jälkeen 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 lyöntipelitulokset 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.

Seuran mestaruuskilpailuissa (lyöntipeli ja reikäpeli) täyden kierroksen aikana pelaajien tulee kulkea jalkaisin. Mikäli kilpailukutsussa tai kilpailumääräyksissä ei toisin mainita, ja kulkuneuvon käyttö kentällä on yleisesti sallittua, on seuran muissa kilpailuissa auton tai muun toimikunnan hyväksymän kuljetuksen käyttö sallittu perustuen lääkärintodistukseen, jossa lausuma, ettei henkilö pysty kulkemaan täyttä golfkierrosta jalkaisin.

Ilmoittautuminen/Peruuttaminen kilpailuissa

Jäsenet ja pelioikeutetut voivat ilmoittautua yksilökilpailuihin Nexgolf-ajanvarausohjelman kautta, kilpailuilmottautumiset kohdasta. Kaikkiin kilpailuihin voi aina ilmoittautua sähköpostitse, puhelimitse tai henkilökohtaisella ilmoituksella paikan päällä caddiemasterille (puh. 0300 45 900/ info(at)aurinkogolf.fi).

Viikonloppukilpailujen ilmoittautuminen päättyy normaalisti edeltävänä torstaina klo 12.00. Tarkemmat tiedot kilpailukutsussa. Ilmoittautuessa on mainittava pelaajan koti-

seura 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.

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, SN, J
Reikien määrä:	Yleinen, SM50 54, N, SM65, SN, J 36
Tasoitusvaatimus:	ei tasoitusvaatimuksia 2022
Tee:	Yleinen 62, SM50 57, N, SM65 52, SN 49, J 57/49
Osallistujamäärä: Cut-raja:	Yleinen ja SM 50 72 muut sarjat 36 tasoitusjärjestyksessä. Sunnuntain päätöskierrokselle mukaan pääsee Yleinen ja SM 50 36 parasta sekä 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 reijillä 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 kilpailukiello 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:	Reikäpeli scratch
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf ry:n jäsenet
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:	$\frac{3}{4}$ pelitasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2,

Senioreiden reikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf ry:n seniorijäsenet
Kilpailusarjat:	Yleinen
Osallistujien määrä:	Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa
Tee:	Miehet 57, Naiset 49
Kilpailumaksut:	sarjakohtainen kilpailumaksu
Tasoitusero:	$\frac{3}{4}$ pelitasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2

Junioreiden reikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp
Kenttä:	Pääkenttä ja/tai Ysi+kenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf ry:n juniorijäsenet

Kilpailusarjat:

Osallistujien määrä:

Tee:

Kilpailumaksut:

Tasoitusero:

Juniorit

Jokaisessa sarjassa vähintään 8 osallistujaa

Pojat 57/keltainen, Tytöt 49/punainen

sarjakohtainen kilpailumaksu

3/4 pelitasoitukset, tasoituseron pyöristys ylöspäin 1,5 → 2

Joukkureikäpelit

Pelimuoto:	Reikäpeli hcp, Greensome
Kenttä:	Pääkenttä
Osallistumisoikeus:	Aurinko Golf ry:n jäsenet
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. Tasoitusero 11, josta $\frac{3}{4}$ 8,25 pyöristys alaspäin on 8 tai jos toisessa parissa tasoitusero 10, siitä $\frac{3}{4}$ on 7,5 pyöristys ylöspäin on 8

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

Vuonna 2022 naisten, miesten ja senioreiden reikäpeleissä pelaajat on arvottu alkulohkoihin, joissa lohkon sisällä pelataan 2 – 3 ottelua. Alkulohkoissa voitosta saa 3 p, jatkoreikävoitosta 2 p ja jatko-reikähäviöstä 1 p. Alkulohkovaiheen jälkeen miehissä ja senioreissa 8 parasta pelaavat perinteisen cup-muotoisen loppusarjan. Naisten sarjassa kahdesta alkulohkosta kummastakin 2 parasta jatkaa loppusarjaan.

Tasoituksellisissa reikäpeleissä pelitasoituksella tarkoitetaan slopea.

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 maanantai aamu kello 7:00 – sunnuntai-ilta kello 23:59 välillä (ellei erikseen ole muuta ilmoitettu)
 - Koko viikkokisasarjan osallistumismaksun voi maksaa etukäteen kunakin vuonna vahvistettavan maksun mukaisella pakettihinnalla (2022 36 €)
 - Viikkokisaan ilmoittaudutaan caddiemasterille ennen kierrokselle lähtöä ja maksetaan 6 €:n kisamaksu. (ellei ole jo maksanut pakettihintaa)
 - Viikkokisassa (pistebogey) jaetaan rankingpisteitä neljälle kymmenelle parhaalle joka viikko siten, että voittaja saa 40 pistettä, toinen 39 pistettä, kolmas 38 pistettä jne. Tasatuloissa pisteet jaetaan sijalukujen mukaisesti eli jos toinen ja kolmas ovat saaneet kierroksella saman bogeypistemäärän kumpikin saa 38,5 rankingpistettä.
 - Kokonaiskilpailussa huomioidaan kuusi parasta osakilpailutulosta.
 - Kisasarjassa tasatuloissa paremmuusjärjestys ratkaistaan seitsemänneksi parhaan kierroksen rankingpisteiden mukaisesti. Jos edelleen tasan niin kahdeksannen jne. Tarvittaessa lopuksi arpa.
 - Kisasarjan kuusi parasta pelaajaa pääsevät finaalityömatkalle veloituksetta. Viikkokisan kokonaisvoitosta pääsevät omakustanteisesti kisaamaan myös muut seuran jäsenet, mikäli ovat osallistuneet vähintään yhteen viikkokisasarjan osakilpailuun. Finaalityömatkalla pelataan kaksi erillistä kisa. 2022 finaalityömatka 24.-25.9 Virossa kisa kentät Niitvälja ja Pärnu Bay.
 - Kokonaiskilpailussa varsinaisen viikkokisasarjan painoarvo on 1/3, ensimmäisen finaalityömatkan painoarvo 1/3 ja jälkimmäisen 1/3.
 - Finaalityömatkan alkaessa kisaan osallistuvat asetetaan sijoituspisteillä paremmuusjärjestykseen siten että paras saa sijapisteiden yksi, toinen kaksi jne. Vastaavasti finaalityömatkoista voittaja saa yhden sijalukupisteiden, toinen kaksi jne. Finaalityömatkoilla (pistebogey-kisa) tasatulojen pelanneet saavat samat sijalukupisteiden. (sijalukujen keskiarvo)
 - Viikkokisan voittaja on pienimmän yhteisen sijalukupistemäärän saavuttanut. Tasatiloissa jälkimmäinen finaalityömatka ratkaisee, jos edelleen tasan kaksi viimeistä finaalityömatkasta.
- Kokonaiskilpailun ja jokaisen viikkokisaosakilpailun kolme parasta palkitaan.

2.2.3. Vuoden klubipelaaja ja vuoden scratch – pelaaja

- Vuoden klubipelaaja ja scratch –pelaaja osakilpailuina huomioidaan seuran järjestämät henkilökohtaiset 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

- viidestoista 1 pist
- Seuramestaruuskisojen (lyöntipelit) pistemäärät kertyvät seuraavasti:
 - Miehet: kuten edellä sijat 1 – 8
 - sijat 9 – 18 11 pistettä
 - sijat 19 – 30 7 pistettä
 - sijat 31 – cut 3 pistettä
 - 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 kilpailutasoitusta 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 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: 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 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.

Tasoitus: 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 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 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.

Tasoitus: 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 muunnelmä. Molemmat joukkueen pelaajat lyövät aloituslyöntipaikalta. pelinopeus huomioiden avauslyönnin lyöntijärjestys on vapaa. Joukkue valitsee toisen pallon pelipallockseen. 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.

3.8. 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.

Tasoitus: BestBall:ssa jokainen pelaaja pelaa omalla kilpailutasoituksella, 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 merkkaulippuun 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.

3.10. 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 jatkuu 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 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.