

## **Yleisimpiä pelimuotoja**

### **Pistebogey**

Pelaaja saa 2 pistettä pelatessaan reiän omaan laskennalliseen pariinsa (esim. jos pelattava väylä on par 4 ja pelaaja saa tasoituksensa mukaan 2 lisälyöntiä kyseiselle väylälle, on pelaajan laskennallinen par 6). Jokainen lyönti alle tasoituksen antaa yhden lisäpisteen ja jokainen lyönti yli tasoituksen vähentää pisteen. Kaksi yli laskennallisen parin tai enemmän ei anna yhtään pistettä. Kun pelaajalla ovat mahdollisuudet pisteiden saantiin reiällä menneet (esim. edellä mainitussa tilanteessa pelaaja on lyönyt jo 8 lyöntiä), on pallo hyvä poistaa pelistä nostamalla se taskuun. Voittaja on se kilpailija, joka saa korkeimman yhteispistemäärän.

### **Lyöntipeli**

Lyöntipelissä lasketaan tehtyjä lyöntejä. Voittaja on pelaaja, jolla on vähiten lyöntejä. Kilpailu voi olla tasoituksellinen eli hcp tai tasoitukseton eli scratch-kilpailu. Aloitusoikeus on pelaajalla, jolla oli alin tulos edelliseltä reiältä.

### **Reikäpeli**

Reikäpeli on kahden pelaajan tai joukkueen välinen ottelu reiän voitosta. Reikä voitetaan pelaamalla se vastustajaa vähemmällä lyönneillä. Pelaaja / joukkue voi voittaa, tasata tai hävitä reiän. Reikäpeli voidaan pelata tasoituksellisena tai ilman tasoituksia. Tasoituksellisena pelattaessa suu-remmalla tasoituksella pelaava saa tasoituksen eron verran lyöntejä hyväkseen.

Saadut tasoituslyönnit käytetään tuloskortin HCP-sarakkeen mukaisessa järjestyksessä. Viisi lyöntiä saava pelaaja saa tasoituslyönнин niillä viidellä reiällä, joiden HCP-sarakkeen (indeksin) arvo on 1-5. Pelaajien on syytä jokaisen reiän jälkeen todeta tilanne. Ottelun tilanne 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. Tasatilanteen ratkaisemiseksi toimikunta voi jatkaa täyttä kierrosta tarvittavalla määrällä jatkoreikiä voittajan selville saamiseksi. Jatkoreiät pelataan yleensä äkkikuolema (sudden death) -periaatteella. Hävinnyt joukkue merkitsee tuloksen tuloslistaan esim. 2/1, mikä merkitsee, että vastustajat olivat kaksi reikää voitolla kun reikiä oli jäljellä enää 1. Aloitusoikeus on joukkueella, joka voitti edellisen reiän tai tasatun reiän jälkeen sitä edellisen reiän. Reikäpelitulokset eivät vaikuta pelaajan tasoitukseen.

## **Best Ball (Four Ball)**

Parikilpailu. Kumpikin pelaa omaa palloa omalla tasoituksellaan. Kultakin reiältä huomioidaan joukkueen tulokseksi parempi nettotulos. Jos toinen pelaaja ei pelaa reikää loppuun saakka, siitä ei seuraa rangaistusta. Kilpailun tulos ei vaikuta pelaajien tasoituksiin.

## **Scramble**

Joukkueeseen kuuluu 2-4 pelaajaa. Kaikki lyövät avauksensa tiiltä, minkä jälkeen joukkue valitsee mielestään parhaimmassa paikassa olevan pallon. Joukkue päättää lyöntijärjestyksensä ja jatko-lyöntipallonsa valinnan vapaasti koko kilpailukierroksen ajan.

Valitun jatkopallon paikka merkitään esim. tiillä ja lyöntivuorossa oleva pelaaja asettaa pallonsa korkeintaan avoimen tulokortin lyhyen sivun etäisyyden päähän siitä ennen jatkolyöntiä, ei kuitenkaan lähemmäksi lippua. Tätä merkitsemistapaa ja asetelua sovelletaan koko kentän alueella viheriöitä lukuunottamatta.

Tasointus (slope) määritellään siten, että jäsenten yhteenlasketusta tasoituksesta huomioidaan 25 % joukkueen kokonaistasoitukseksi. Tämä kokonaistasointus ei kuitenkaan voi olla korkeampi kuin parhaimman pelaajan tasoitus. Yksittäisen pelaajan maksimitasointus on 36.

## **Texas Scramble**

Kaikki joukkueen kolme pelaajaa lyövät avaukset tiiltä. Avauksien jälkeen joukkue valitsee mielestään parhaimmassa paikassa olevan pallon. Pallon paikka merkitään. Pelaaja, jonka pallo valitaan, jättää seuraavan lyönnin väliin.

Sen jälkeen joukkueen kaksi muuta jäsentä asettavat pallonsa (tämä koskee sekä väylää että raffia ja metsää) merkitylle paikalle, kuitenkin enintään tulokortin lyhyen sivun päähän merkitystä paikasta, mutta ei raffista väylälle. Lyöntivuorossa olevat pelaajat lyövät vuoroillaan seuraavat lyönnit. Peli jatkuu samalla tavalla, myös viheriöllä pallot asetetaan.

Hiekkaesteissä pallojen asema palautetaan samaksi kuin valitun pallon asema, jos valittu pallo on jalanjäljessä kaikki lyövät pallonsa jalanjäljestä.

## **Foursome**

Kilpailu, jossa kaksi kilpailijaa pelaa joukkueetovereina yhdellä pallolla. Toinen pelaaja lyö avauslyönnit parittomilta ja toinen parillisilta tiiltä. Avauslyönnin jälkeen palloa lyödään vuoron perään. Rangaistuslyönnit eivät vaikuta lyöntijärjestykseen. Huom. Varapallo tai muu peliin laitettu pallo

täytyy pelata siltä tiiltä, josta alkuperäinen pallo pelattiin. Sekanelipelissä naiset saattavat joutua pelaamaan miesten tiiltä tai päinvastoin.

## **Greensome**

Greensome on nelinpelin muunnelma. Molemmat joukkueen pelaajat lyövät avauslyöntipaikalta. Joukkue valitsee toisen avauslyöntipaikalta pelatuista palloista pelipalloon. Valitulla pallolla jatkaa se pelaaja, jonka pallo poimittiin pelistä pois. Palloa lyödään tämän jälkeen vuoronperään.

## **Skini**

Peli on kahden, kolmen tai neljän pelaajan kesken lyöntipelinä käytävä kilpailu kunkin reiän voitosta siten, että pisteen reiältä saa pelaaja, jolla on pienin lyöntimäärä. Jos parhaita tuloksia on kaksi tai useampi ei pistettä anneta, vaan se siirtyy jaettavaksi seuraavalle reiälle. Kaikkien tasattujen reikien pisteet kumuloituvat eteenpäin ja näin kertyneet pisteet saa se, joka yksin tekee reiällä parhaan tuloksen. Voittaja on kierroksen päätyttyä se, jolla on eniten pisteitä.

Jos peli käydään tasoituksellisena, käytetään täysiä tasoituksia.