



HÄRMÄ GOLFIN REIKÄPELIMESTARUUS 2020

Kaudella 2019 päätimme lisätä kilpailu-tarjontaamme pelimuodoista vanhimman ja jaloimman, eli reikäpelin. Pelimuodon jolla peliä alettiin pelata Skotlannin nummilla jo vuosisatoja sitten. Päätimme jatkaa kilpailua myös 2020, edellisvuodesta oppineena ja hieman muutetulla systeemillä.

Reikäpelicupin säännöt

Osallistumisoikeus: Kilpailuun saa osallistua Härmä Golf Ry:n jäsenet, sekä Härmä Golf Oy:n pelioikeuden haltijat. Osallistuminen ei siis edellytä Ry:n jäsenyyttä.

Sarjat: Kilpailu pelataan yhdessä sarjassa, TASOITUKSELLA. Miehet pelaavat keltaiselta ja naiset punaiselta tiiltä. Max huomioitu pelitasoitus on 36! Voit siis osallistua myös yli 36 tasoituksella, mutta siitä huomioidaan vain max 36!

Kilpailuaika: Cup pelataan 1.6. alkaen, kunnes kaikki pelit ovat pelattu. Kuitenkin 1.9. mennessä., Reikäpelin voittaja palkitaan päätöskilpailun yhteydessä. Ensimmäinen kierros on pelattava 12.7 mennessä, muut aikataulut varmistuvat reikäpelikaavion valmistuttua. Poikkeukset aikatauluissa kilpailun johtajan (V-M Vehkaoja) luvalla

Ilmoittautuminen: Ilmoittautuminen päättyy 29.5 klo: 16.00, jolloin arvotaan ensimmäisen lohkojen pelaajat. Ilmoittautuminen Nexgolffiin tai Caddiemasterille 064831382.

Tasatuloksen ratkaiseminen: Tasatulos ratkaistaan jatkorei'illä alkaen kentän 1-tiiltä, jatkuen kunnes voittaja on selvillä.

Pelimuoto: TASOITUKSELLINEN (Hcp) reikäpeli, 18 reikää. Miehet pelaavat keltaiselta ja naiset punaiselta tiiltä. Pelaajat jaetaan tasoituksen mukaiseen arvonta koriin. 0-10,10-15,15-20 jne.. Pelaajat arvotaan neljän hengen lohkoihin, kustakin arvonta korista tasaisesti.

Alkulohko pelataan aikavälillä 1.6-12.7. Jokaiselle tulee siis vähintään 3 peliä, yksi jokaista lohkon pelaajaa vastaan. Jatkoon päässeet määräytyvät pisteiden perusteella, jotka jakautuvat seuraavalla tavalla: Voitat vastustajan selvästi 10/8, 9/8, 8/7 (3 pistettä). Voitat vastustajan muulla tuloksella kuin edellä mainitut (2 pistettä). Pelaatte tasan eli siirrytte jatkoreijille tulee molemmille (1 piste), ja jatko reikien voittaja saa lisäpisteen eli (2 pistettä).

Lohkot näkyvissä viimeistään sunnuntaina 31.5 klo 15:00 mennessä. Samassa selviää myös paljonko osallistujia on ja mitä jatkoon pääsy alkulohkosta edellyttää.

Alkulohkojen jälkeen siirrytään pudotuspeli vaiheeseen, johon vastustajat selviävät alkulohkojen sijoitusten perusteella. Häviöjä putoaa ja voittaja jatkaa niin kauan kuin kesän reikäpeli mestari on selvillä. Jatkopelit pelataan myös TASOITUKSELLISENA lyöntipelinä loppuun asti.

Kysymykset kilpailua kohtaan kapteenille, joka auttaa mielellään mieltä askarruttavissa kysymyksissä kilpailumuotoa tai muuta kisaan liittyvää kohtaan.

Atte Mäkipernaa 044-331 5000 - attemakipernaa@hotmail.com

Kilpailun hinta: 30€ koko kesältä.

Kilpailussa palkitaan 2 parasta, hulppein väline/lahjakortti palkinnoin.

Lyhyt reikäpeliopas: Yleistä reikäpelistä Reikäpeliottelussa pelataan kahden pelaajan kesken kunkin reiän voitosta, kunnes toinen pelaaja on saavuttamattomassa johdossa. Tasatuloksella reikä tasataan. Jos peli on viimeisen reiän jälkeen tasan pelataan voitosta jatkorei'illä kunnes jompikumpi voittaa reiän. Yleensä pelataan 18 reikää, mutta myös muu määrä reikiä on mahdollinen.

Reikäpeliä voidaan pelata tasoituksellisenä tai ilman tasoitusta. Härmä Golfin reikäpelimestaruus ratkotaan tasoituksellisenä lyöntipelinä. Ottelut pelataan 18-reikäisinä, miehet pelaavat keltaisilta ja naiset punaisilta lyöntipaikoilta.

Säännöt: Koska reikäpeli on golfin alkuperäinen pelimuoto, säännöt poikkeavat joiltain osin merkittävästi lyöntipelin säännöistä. Reikäpelin sääntöjen kertaus ennen ottelua on suotavaa. Merkittävin ero on, että reikäpelissä kauimpana reiästä oleva lyö aina ensin. Kannattaa erityisesti huomioida, että viheriöllä oleva pallo voi jossain tapauksissa olla kauempana reiästä kuin viheriön ulkopuolella oleva.

Reiän aloittaa viimeiseksi reiän voittanut pelaaja. Ensimmäisen reiän aloitusvuoro arvotaan.

Pelaaja voi koska tahansa luovuttaa reiän tai koko ottelun. Lisäksi pelaaja voi "antaa" vastustajalleen seuraavan lyönnin, yleensä lyhyen putin, jolloin pallon katsotaan menneen reikään seuraavalla lyönnillä. Pelaajan tulee kertoa lyömiensä lyöntien määrä vastustajan tätä kysyessä. Kooste sääntöeroavuuksista liitteenä.

Tulos Reikäpeliottelun tulos merkitään montako reikää johdossa/montako reikää jäljellä. 3/2 tarkoittaa, että pelaaja johti kolmella reiällä kun 2 reikää oli jäljellä eli peli ratkesi 16. reiällä. Suurin mahdollinen voitto 18 reiän ottelussa on 10/8. Tällöin voittaja on voittanut 10 ensimmäistä reikää. Niukin voitto ilman jatkoreikiä on 1/0. Jatkorei'ille menneiden otteluiden tulos merkitään tyyliin 20 r. (voitto 20. reiällä eli toisella jatkoreiällä).

Strategia: Reikäpeli on luonteeltaan ihan eri peli kuin lyöntipeli:

- Reikäpelissä paremman kierrostuloksen tehnyt pelaaja ei välttämättä voita ottelua
- Ei pelata kenttää ja olosuhteita vastaan, kuten lyöntipelissä, vaan vastustajaa vastaan
- Suurenkin riskin ottaminen joissain tilanteissa voi olla kannattavaa
- Yksittäinen onnistuminen saattaa kääntää koko ottelun
- Yksittäinen suurikin epäonnistuminen aiheuttaa pahimmillaan vain yhden reiän menetyksen

Reikäpelin sääntöjä

YLEISTÄ Jo ennen pelin alkamista on selkeä eroavaisuus lyöntipeliin: **Sääntö 7-1:** Pelaaja saa pelata ja harjoitella kilpailukentällä ennen reikäpeliottelua samana päivänä.

Rangaistukset ja poikkeukset **Rangaistukset:** Rikkeistä, joissa lyöntipelissä seuraa 2 lyönnin rangaistus, seuraa reikäpelissä yleensä reiän menetys. **Poikkeukset: Sääntö 11-4:** Jos pelaaja aloittaa reiän pelaamalla pallon tiiauspaikan ulkopuolelta, vastustaja saa välittömästi vaatia lyönnin uusimista tiiauspaikan sisäpuolelta ilman rangaistusta. **Sääntö 19-5:** Reikäpelissä ei tule rangaistusta, jos pallo viheriöllä putatessa osuu toiseen palloon.

Muita eroja: Sääntö 2-4: Reikäpelissä pelaaja voi antaa putin, luovuttaa reiän tai koko ottelun. Vastustaja ei voi siitä kieltäytyä eikä tällaista ratkaisua voi perua tai mitätöidä. **Sääntö 2-5:** Jos ottelun aikana syntyy pelaajien välille tilanne, joka herättää epärointiä tai on ristiriitainen, ei vaihtoehtoista palloa lyöntipelin tapaan voi pelata. Kiista on ratkaistava heti tai siitä on tehtävä vastalause, ennen kuin kukaan pelaajista jatkaa peliä seuraavalta tiiltä tai viimeisellä reiällä poistuu viheriöllä. **Sääntö 6-8:** Pelaajat, jotka sopivat reikäpelissä pelin keskeyttämisestä, eivät saa siitä rangaistusta, elleivät he keskeyttäessään viivytä kilpailua. Näin esimerkiksi huonon sään vuoksi pelin voi yhteisesti sopien keskeyttää tilapäisesti ja jatkaa sitä myöhemmin. **Sääntö 9-2:** Reikäpelissä pelaaja menettää reiän, jos hän ilmoittaa käyttämiensä lyöntien määrän väärin, eikä oikaise virhettä ennen vastustajan seuraavaa lyöntiä. **Sääntö 10-1:** Pallojen ollessa pelissä pelataan reiästä kauimpana oleva pallo ensin. Jos pelaaja pelaa vastustajan vuorolla, saa tämä heti vaatia pelaajaa peruuttamaan lyöntinsä ja pelaamaan pallonsa rangaistuksetta oikealla vuorolla mahdollisimman läheltä paikkaa, josta hän löi edellisen lyöntinsä (säännön 20-5 mukaisesti). **Sääntö 15-3:** Jos pelaaja reikäpelissä lyö väärää palloa hän menettää reiän. **Sääntö 18-3:** Jos reikäpelissä, muulloin kuin palloa etsittäessä, vastustaja, tämän mailapoika tai vastustajan varusteet koskettavat tai liikuttavat palloa muutoin kuin mitä säännöissä on sanottu, vastustaja saa yhden rangaistuslyönnin. Pelaajan on asetettava pallo takaisin paikalleen. Sääntö 19-3: Jos pelaajan pallo osuu reikäpelissä vastustajaan, hänen mailapoikaansa tai varusteisiinsa, hän saa halutessaan uusia lyöntinsä (tai pelata siitä, mihin pallo on pysähtynyt). **Sääntö 20-7:** Jos pelaaja pelaa reikäpelissä palloa, joka on pudotettu tai asetettu sääntöjen mukaisesti, mutta väärään paikkaan, hän menettää reiän. **Sääntö 2-3:** Jos reikäpelikierros päättyy tasan, voittajan selville saamiseksi pelattavat jatkoreiät ovat samaa kierrosta. Tämän vuoksi ennen jatkorei'ille menoa ei mailoja saa vaihtaa eikä pelaaja saa harjoitella kentällä tai harjoitusalueella paitsi lähilyöntejä **säännön 7-2** mukaisesti.