



PELIOHJE - 2 HENGEN SCRAMBLE - LYÖNTIPELI

Scramble on joukkuepeli, missä pelaajat eivät pelaa omaa tulostaan, vaan joukkuetulosta. Vain 1 tulos merkitään jokaiselta väylältä korttiin.

Parin pelitasoitus on 25 % pelaajien yhteenlasketusta pelitasoituksesta. Eli yhteenlaskettu slope jaetaan neljällä, josta saadaan pelitasoitus.

Pelaajan tulee ilmoittautumisessa ilmoittaa miltä tiiltä pelaa kierroksensa.

Esimerkki: **slopet** ovat $24 + 10 = 34$, se jaetaan neljällä $= 8,5$ – siitä pyöristyssäännön mukaisesti = yhteinen slope on 9.

Huom! Joukkueen pelitasoitus ei kuitenkaan voi olla suurempi kuin joukkueen parhaan pelaajan slope.

Kilpailuissa maksimaalinen henkilökohtainen slope on 36.

Pelin kulku:

Joukkueen molemmat pelaajat avaavat jokaisella väylällä vapaavalintaisessa järjestyksessä. Avausten jälkeen joukkue valitsee pallon, jolla peliä jatketaan. Valitun pallon paikka merkitään tiillä enintään tulokortin pitkän sivun etäisyydelle, ei kuitenkaan lähemmäs lippua.

Lyöntijärjestys on vapaavalintainen. Toinen pelaaja asettaa pallonsa enintään tulokortin pitkän sivun etäisyydelle tiistä, ei kuitenkaan lähemmäs lippua, ja lyö siitä. Griinillä on toinen pallo asetettava samaan paikkaan kuin missä valittu pallo oli.

Peliä jatketaan, kunnes jompikumpi parin palloista on reiässä.

Kummankin pelaajan on avattava vähintään **6 avausta**, jotka merkitään selkeästi tulokorttiin.

Erikoistilanteet:

Raffi: valittu pallo merkataan ja toinen pallo asetetaan tulokortin pitkän sivun etäisyydelle, ei kuitenkaan lähemmäs lippua. Pallon paikkaa ei saa parantaa esim. raffista väylälle.

Griini: pallon paikka merkitään ensimmäisen pallon viereen ja toinen pallo putataan mahdollisimman samasta paikasta kuin ensimmäinen pallo. Pelin nopeuttamiseksi griinillä voi lyhyen putin putata reikään, ilman että parin toinen jäsen menettää pelivuoroaan.

Bunkkeri: pallon paikka merkataan ja toinen pallo asetetaan mahdollisimman samankaltaiseen paikkaan, kuin valittu pallo oli, tulokortin pitkän sivun etäisyydelle, ei kuitenkaan lähemmäs lippua. Pallon paikkaa ei saa parantaa, eli jos esim. valittu pallo on jalanjäljessä, kaikki lyövät pallonsa jalanjäljestä.

Este: pallo merkataan ja toinen pallo asetetaan mahdollisimman samankaltaiseen paikkaan kuin valittu pallo, tulokortin pitkän sivun etäisyydelle, ei kuitenkaan lähemmäs lippua, tai vapaudutaan esteestä normaalien estesääntöjen mukaisesti.

Neuvominen: Joukkueen pelaajat saavat yhdessä katsoa pelilinjoja, mutta eivät saa seisoa pelilinjan kummassakaan päässä pelaajan putatessa, eivätkä olla pelaajan pelilinjalla tai sen jatkeella pelaajan takana, pelaajan aloittaessa lyöntiasennon ottamisen.

Parin tulos lasketaan seuraavasti:

Jokaiselta reiältä merkitään tulos. Lopussa lyöntien kokonaismäärä merkitään korttiin ja siitä vähennetään parin yhteinen peli-slope, josta saadaan parin nettotulos, joka merkitään selvästi korttiin. Jos joltain väylältä ei ole merkitty tulosta, kortti hylätään.

Tasatilanteissa ratkaisemme voittajan seuraavasti:

1. Pienemmällä pelitasoituksella pelannut pari
2. Parempi (kentän) takaysin tulos
3. Parempi tulos (kentän) viimeisiltä kuudelta, kolmelta ja viimeiseltä reiältä
4. Arpa