

PGH Reikäpelit 2021

31.5. alkaen



Kenttä Porkkala / Vanha Peura

Pelimuoto Reikäpeli SCR
Reikäpeli HCP (3/4 tasoituksin)
Greensome HCP

Vain PGH:n jäsenille!

Sarjat SCR- Reikäpeli Miehet (Porkkala)
HCP- Reikäpeli Miehet (Vanha Peura)
HCP- Reikäpeli Naiset (Vanha Peura)
SCR-Reikäpeli Midit (Porkkala) / *oltava vähintään 25-v. ja Peuramaan mid-jäsen*
HCP-Reikäpeli Seniorit (Vanha Peura) / *oltava vähintään 50-v.*
Greensome-Reikäpeli (Porkkala)

Pelattavat tiit SCR / Miehet: valkoinen, naiset: sininen
HCP / Miehet: keltainen, naiset: punainen

Kisamaksu 10 €/hlö/sarja

Ilmoittautuminen Päättyy maanantaina 24.5.2021 klo 23.59. Ilmoittautuminen Gamebook-kisasivun kautta tai sähköpostitse caddiemasterille osoitteeseen caddiemaster@peuramaagolf.com. Jälki-ilmoittautumisia ei oteta vastaan. Kaaviot julkaistaan viimeistään perjantaina 28.5. ja ensimmäinen kierros pyörähtää käyntiin ma 31.5. alkaen.

Huomioitavaa **HCP-Reikäpelit:** 3/4 tasoitus, lasketaan pelaajan slopesta. Max hcp 36.

Greensome: Joukkueen tasoitus on puolet yhteenlasketuista slope tasoituksista, desimaalit pyöristetään ylöspäin normaalien pyöristyssääntöjen mukaisesti. Heikompi joukkue saa joukkueiden tasoitusten erotuksen verran lyöntejä eteen. Joukkueiden välinen tasoitusero voi olla maksimissaan 18!

Reikäpelit on pelattava viimeistään kierroskohtaisena deadlinepäivänä. Mikäli peliä ei ole tuolloin pelattu, arpoo caddiemaster voittajan. Reikäpelit pyritään viemään läpi Gamebookilla, mutta tämä on vielä epävarmaa, koska ei ole varmuutta siitä, ehtiikö reikäpeliominaisuus Gamebookissa valmistua ennen pelien alkua. Mikäli gamebookia ei voida käyttää, hoidetaan kaaviot viime vuosien tapaan excel-taulukossa. Tällöin pelaajien on itse ilmoitettava/kirjattava reikäpelin voittaja. Ilmoituksen pelin voittajasta ja tuloksesta voi tehdä caddiemasterille sähköpostitse caddiemaster@peuramaagolf.com tai tuloksen voi myös kirjata itse ilmoitustaulun kaavioihin (mikäli klubitalo on auki).

Palkinnot Kunkin sarjan kaksi parasta palkitaan.

Tervetuloa!

