

Nordisk Stableford	Der spilles efter normale Stableford regler, dog skal hver spiller kaste bolden én gang pr. hul. Kommer man i hul <u>uden</u> at have brugt sit kast, tildeles man 2 straffe slag. Kastet gælder ikke som et slag.
Ræveturning	<p>Spilles som slagspil. Hullets par sættes af rævene, som består af en spiller fra hver række. Det antal slag, ræven bruger, er hullets par.</p> <p>På næste teested ligger en seddel med forrige huls par. Hvis en B-ræv f.eks. har brugt 6 slag på hul 1, er det et par 6 hul. Hvis spilleren har 2 tildelte slag på hullet, må der bruges 6+2 slag for at få 2 point.</p> <p>Der kan max. <u>bruges 10 slag</u> på et hul (gælder også rævene). Bruges 10 slag, samles bolden op, og tæller som en 10ér.</p> <p>Vinderne i hver række er næste turnerings ræve.</p>
Scramble	<p>Der spilles slagspil uden hcp. i 4 bolde</p> <p>På hvert hul driver alle, hvorefter kaptajnen vælger det bedste drive. Bolden markeres indenfor et scorekorts længde, og herfra skal alle slå næste slag. Den spillers bold, der vælges, må IKKE slå næste slag.</p> <p>Denne fremgangsmåde anvendes til bolden er i hul - der spilles altså slagspil.</p> <p>Der skal bruges min. 2 drives og max. 3 drives for hver spiller. Hvis der kun er tre spillere på et hold, skal der bruges min. 2 drives og max. 5 drives for hver spiller.</p> <p>Inden aflevering tælles scoren sammen og markeres tydeligt på kortet, der underskrives af markøren og 1 spiller.</p>
Hidden Hole	Efter runden Stableford eller slagspil vælger turneringsledelsen et antal huller. Resultatet er herefter summen af scoren på disse huller. Anvendes som en ekstra turnering i den ordinære turnering
Flagspil	Hver spiller får et flag med på runden. Når spillerens antal slag er brugt, sættes faget på dette sted. Er det på green, skrives antal meter/centimeter til hullet. Hvis spilleren ikke har brugt alle slag, forsættes på første hul indtil alle slag er brugt.
Pink Ball	<p>Der spilles Stableford. Et "blankt" scorekort udfyldes med spillernes navne og antal slag. Spillerne har på skift den pink bold, eks. hul 1, 4, 7 hul 2, 5, 8 eller hul 3, 6, 9.</p> <p>Alle tre score på hullet noteres på scorekortet. Sæt ring om scoren for den pink bold. Den pink bold giver dobbelt point.</p> <p>Alle 3 scores tæller. Resultatet skrives i markørfeltet.</p>

Hvis den pink bold forsvinder, må der max. ledes 3 minutter (slå en provisorisk bold).

HUSK at vinke holdet bag jer igennem, så snart I er klar over I skal lede.

Findes bolden ikke, bliver den provisoriske bolden i spil. Der er således ikke dobbelte point længere. Inden aflevering tælles scoren sammen og markeres tydeligt på kortet, som underskrives af markøren og 1 spiller. Hvis I kun er 2 spillere, lader I 3. spillerfelt tomt og der vil blive trukket en pedroline af turneringsledelsen.