

ショットポイント

ラウンド中に獲得できるポイント一覧です。
「5」に近いものになっているようです。

フェアウェイキープ	20	PAR4・5のとき1打目をフェアウェイに乗せる
パーオンキープ	10	2パットでパーになる打数でグリーンオン
ファインショット	20	パーオンでピンから5M以内
スーパーショット	30	パーオンでピンから3M以内
ウルトラショット	40	パーオンでピンから2M以内
グレートショット	50	パーオンでピンから1M以内
アンダーパーオン (PAR5)	+50	2パットでバーディになる打数でグリーンオン 上記の条件を満たしているポイントも加算
アンダーパーオン (PAR4)	+70	2パットでバーディになる打数でグリーンオン 上記の条件を満たしているポイントも加算
水切りショット	10~?	水面にボールがバウンドした回数、2回目以降は+10P ウォーターハザードになると無効
ピンショット	30	ピンにボールがヒットしたとき
ホーミング	30~?	発動した回数、2回目以降は+10 例：6回発動すると30~80を合計して330が入る
ライジング	20	
スパイラル	50	
旗包み	50	ライジング 旗包みの場合は70
クルクルパット (ショット)	20	
反射オン	20	障害物に当たってからグリーンオン
反射イン	100	障害物に当たってからカップイン
チップイン	50~300?	バーディ以上の時は10y以上で1y毎に+1
ロングパット	50~100	10Mで50 以降1M毎に+5
パー	100	規定打数でカップイン
バーディ	200	規定打数より1打少ない打数でカップイン
イーグル	300	規定打数より2打少ない打数でカップイン
ホールインワン (エース)	400	1打目でカップイン
PAR4ボーナス	+100	PAR4でホールインワンを出した場合に加算
アルバトロス	500	PAR5を2打目でカップイン
バンカー	-20	砂場
ウォーターハザード	-40	いわゆる池ポチャ
OB	-60	out of boundsの略 プレー出来る区域から外れた
アンプレアブル	-60	ボールが打てない状態になったとき 自分でアンプレアブル宣言した場合は0