



SPONSORED BY



SFL-ERILLISKILPAILU | PDGA C-TIER

# CADDY BOOK

INFO / SÄÄNNÖT / RADAT

*Versio: 15.5.2022*



# YHTEISTYÖSSÄ



**DISCRAFTSTORE**



Parasta painopalvelua  
**LaserMedia Oy**  
[www.lasermedia.fi](http://www.lasermedia.fi)

VAGANZA

 **PRISMA**



**SOKOS HOTELS**  
KIMMEL | KOLI | VAAKUNA | BOMBA



**KONTIOLAHTI**



**JOEN KIEKKO**  
[www.joenliitokiekko.com](http://www.joenliitokiekko.com)



# 1 KEVÄTTÄ RANNASSA II SPONSORED BY EXEL – Tervetuloa kisoihin!

Joen Liitokiekko toivottaa kaikki pelaajat lämpimästi tervetulleiksi Kontiolahdelle Kevättä Rannassa II -kilpailuun. Ensimmäistä kertaa tämä kevätkilpailu järjestettiin vuonna 2018 yhdellä radalla pelaten ja 57 pelaajan voimin. Luonnollisesti neljässä vuodessa frisbeegolf on lajina kasvanut ja mennyt eteenpäin käsittämätöntä vauhtia, joten tämän vuoden kilpailu pelataankin jo kahdella eri radalla kahdessa eri lohossa ja kilpailun virallisena pääyhteistyökumppanina toimii Exel.

Kiitokset kaikille kilpailuun osallistuville pelaajille sekä kaikille Joen Liitokiekon toimintaa tukeville tahoille ja erityiskiitokset tämän kilpailun osalta menevät Exelille, Kontiolahden kunnalle ja Master Yhtiöille – Kontiolahdella on kaikin puolin hieno tekemisen meininki tämän yli puolta miljoonaa suomalaista vuosittain liikuttavan urheilulajin ympärillä. Yleisöllä on kilpailuun vapaa pääsy – tervetuloa seuraamaan Pohjois-Karjalan parasta frisbeegolfia!

*Hyviä heittoja kaikille kilpailijoille!*

*- Joaquin, Anssi, Joonas, Sammy ja Antti / Joen Liitokiekko ry*



## 2 YHTEYSTIEDOT

**TD Joaquin Rodriguez / p. 040 509 76 47 / joaquin.rodriguez@hotmail.fi** (vastaa lohkosta A)

Apu-TD Joonas Lintunen (lohko A)

Apu-TD Sammy Pylkki (lohko A)

**Apu-TD Anssi Liimatta / p. 040 723 97 26 / anssi@ana-sport.com** (vastaa lohkosta B)

Apu-TD Antti Ylönen (lohko B)

## 3 KILPAILUINFO

- Kaikki kilpailuinformaatio (esim. aikataulu ja lohkojaot), tulospalvelu ja uutiset löytyvät Disc Golf Metrixistä: <https://discgolfmatrix.com/2055716&view=info>
- Kilpailun kaikki yleiset sääntöasiat (luku 4) ja pelattavia ratoja koskevat säännöt ja ohjeet (luvut 5 ja 6) on koottu puolestaan tähän sähköisesti julkaistuun Caddy Bookiin (pdf).

### HUOM!

Osallistuessaan kilpailuun pelaaja sitoutuu noudattamaan vallitsevaan koronatilanteeseen liittyviä ohjeistuksia sekä antaa automaattisesti vastuuvapauden kisajärjestäjälle (Joen Liitokiekko ry) koronatapeuksiin liittyen.

Suomen Frisbeegolfliiton (SFL) kaikki koronavirusinfo löytyy kootusti täältä:  
<https://frisbeegolfliitto.fi/koronavirusinfo/>

Tärkeintä tällä hetkellä:

- Osallistuthan kilpailuun vain terveenä – kiitos!



## 4 YLEISET SÄÄNTÖASIAT

Sääntöasioissa voi kierrosten aikana aina soittaa lohkosta vastaavalle TD:lle – kts. yhteystiedot edelliseltä sivulta (luku 2).

- Kilpailun osallistujilta vaaditaan SFL:n kilpailulisenssi (ulkomaiset pelaajat: PDGA-jäsenyys) ja kilpailussa noudatetaan PDGA:n sääntöjä ja kilpailuopasta: <https://frisbeegolfliitto.fi/sfln-kilpailusaannot-ja-kurinpito/>
- Kilpailuratoina toimivat Kontiorannan (18 väylää) ja Paiholan (18 väylää) frisbeegolfradat ja molemmilla radoilla on käytössä hieman vakiolayouteista poikkeavat kilpailulayoutit – kts. ratojen säännöt, kartat ja väyläopasteet luvusta 5 (Kontioranta) ja luvusta 6 (Paihola).
- Kaikki radoilta mahdollisesti löytyvä vesi on ”tilapäistä vettä” ja ko. säännön mukaan toimitaan myös, mikäli kiekko päätyy muurahaiskekoon (tai kohdataan vaarallisia eläimiä/kasveja) eli siirrytään pelilinjalla taaksepäin lähimpään mahdolliseen pelattavaan paikkaan.
- Muistetaan myös ripeä pelaaminen (30 s. heittoaika) ja laitetaan 3 min etsintäaika heti käyntiin mahdollisen kadonneen kiekon tapauksessa. Jos tulee "lost disc", niin seuraava heitto heitetään edelliseltä heittopaikalta (tulokseen +1) (tai jatkaa voi niin halutessaan myös DZ:lta (+1), mikäli väylän säännöissä on DZ kadonneille kiekkoille määritelty).
- Tupakoinnista: Tässä kilpailuissa (PDGA C-tier) tupakkatuotteiden käyttöä kierrosten aikana ei ole kielletty, mutta tupakointi on sallittua vain siirtymillä/odottaessa ja tämän tulee tapahtua riittävän syrjässä tiialueilta/väyliltä. Savun ei tule antaa häiritä muita pelaajia ja tumppeja tai mitään muutakaan roskia ei tietenkään saa heittää maahan. Em. kohtia rikkovaa rangaistaan sääntökirjan kohdan 812/C mukaan.
- Sääntöepäselvyyksissä ryhmän ja pelaajan välillä voidaan käyttää tarvittaessa varaheittoja (809.02/B/2) seuraavasti: *Pelaaja voi heittää varaheittoja valittaakseen sääntötulkinnasta, jos eri tulkinnat johtaisivat eri heittopaikkoihin. Väylän voi pelata loppuun varaheittojen sarjana, jos pelaaja on eri mieltä ryhmän päätöksestä ja virallista toimitsijaa ei ole heti saatavilla tai jos pelaaja haluaa haastaa toimitsijan päätöksen. Molempien heittosarjojen tulokset kirjataan tulokorttiin. Lopullisen päätöksen jälkeen vain käytetty heittosarja lasketaan pelaajan tulokseen.*
- Jos väylällä on spotteri, niin heitot vain valkoisella lipulla. OB:n tapauksessa spotterit voivat kertoa oman näkemyksensä kiekon ylimenokohdasta, mutta ryhmä tekee lopulliset päätökset.
- Mikäli jätät kierroksen kesken, tulee tämä aina ilmoittaa ko. lohkon TD:lle syyn kera. Ilmoitathan aina myös, jos et osallistu seuraavalle kierrokselle.



- Tulee myös muistaa, että kolmea pelaajaa pienemmässä ryhmässä ei saa pelata, vaan jäljelle jääneiden pelaajien on liityttävä takana tulevan ryhmän matkaan ja/tai pelattava kierros loppuun TD:n/apu-TD:n kanssa. Ottakaa näissä tilanteissa myös yhteys TD:hen.
- Molemmilla radoilla kaikki par 4/5 -väylät saa seuraava ryhmä avata silloin kun edellinen ryhmä on varmasti riittävän varoetäisyyden päässä.
- Kaikki radoilla mahdollisesti sijaitsevat mainoslakanat ja -aidat ovat rataan kuuluvia kiinteitä esteitä, eikä niitä saa siirtää.
- Väylillä tapahtuva lämmittely/harjoittelu on aina kiellettyä, kun kierros on käynnissä. Suosittelemme ennen kierrosta tapahtuvaa lämmittelyä tehtäväksi aloitusväylällä.
- Koronarajoitusten jo poistuttua kilpailuun voidaan ottaa yleisöä ja caddien käyttö on sallittua, caddietä koskevat samat säännöt kuin pelaajia – pelaaja on vastuussa caddiensa toiminnasta.
- Kaikilla alle 13-vuotiailla pitää aina olla vanhempi tai huoltaja mukana kierroksella riippumatta siitä missä luokassa he pelaavat. Yksi vanhempi tai huoltaja voi olla vastuussa useammasta samassa ryhmässä pelaavasta lapsesta, jos kaikki vanhemmat/huoltajat näin yhdessä sopivat ennen kierroksen alkamista. Lisätietoja kilpailuoppaan kohdassa 1.13.
- Huom! 12-vuotias voi pelata ilman vanhempaa/huoltajaa tai toimia caddienä, mikäli täyttää kuluvan vuoden aikana 13 vuotta. Tämä on varmistettu SFL:ltä keväällä 2022.
- Radoilla mahdollisesti vastaan tulevia muita harrastajia voi pyytää poistumaan rata-alueilta virallisena kilpailupäivänä (sunnuntai) sekä lauantain parigolfin (pelataan Kontiorannassa) aikana eli radat ovat tällöin varattuja vain kilpailijoille.

#### Muuta huomioitavaa:

- Kilpailun ensimmäisen kierroksen ryhmät arvotaan ennakkoon (pelataan muutoin sekaryhmissä, mutta MJ15-luokka keskenään mahdollisuuksien mukaan), toisesta kierroksesta alkaen ryhmäjaot luokittain tulosjärjestyksessä.
- Tarvittaessa kunkin luokan voittaja ratkaistaan Sudden Death -pelissä, jossa pelataan:
  - Kontiorannassa väyliä: #1, #2, #15
  - Paiholassa väyliä: #1, #2, #3, #4, #5, #18
- SD pelataan kilpailuoppaan sääntöjen mukaisesti (1.09/B).
- Jokaisen luokan toisen ja kolmannen sijan muistopalkinnoista pelataan tarvittaessa myös SD, mutta virallisissa lopputuloksissa sijoitus sekä rahat/lahjakortit jaetaan tasasijoitusten mukaisesti.



#### Tuloskirjanpito:

- Kilpailussa käytetään kaksinkertaista kirjanpitoa (Metrix + paperinen tuloskortti). **OMAT KYNÄT MUKAAN!**
- Jokaiselle ryhmälle annetaan mukaan paperinen tuloskortti Metrixin ryhmätiedoissa ensin mainitulle pelaajalle.
- Kierroksen jälkeen **jokaisen kilpailijan on allekirjoitettava tuloksensa Metrixissä** tai pyydettyä TD:tä kuittaamaan tulosrivi.
- **Tuloksen allekirjoittaminen Metrixissä = tuloskortin palautus.** Allekirjoittamaton tulosrivi tulkitaan palauttamatta jätetyksi tuloskortiksi, josta rangaistus on kaksi heittoa.
- Kierroksen jälkeen ryhmän tulee yhdessä varmistaa, että paperinen tuloskortti täsmää Metrixin kanssa ja ryhmän pelaajista yksi käy palauttamassa paperisen tuloskortin.
- Kierroksen aikana ryhmä sopii kirjaamisvuoroista tasapuolisesti keskenään, esim. ryhmässä kaksi pelaajaa tekee Metrix-kirjaukset puoliksi ja kaksi pelaajaa kirjaa tulokset puoliksi paperikorttiin.
- Mikäli kierroksella oli epäselvyyksiä (jos esim. käytettiin varaheittosarjaa, tms.), niin koko ryhmän tulee käydä TD:n päivystyspisteellä (parkkipaikka molemmilla radoilla) selvittämässä asia kierroksen jälkeen.

#### Ilmoittautumiset kierroksille:

- Ennen kierroksia ei järjestetä pelaajakokouksia vaan kilpailijat menevät omatoimisesti lähtöväylilleen ja kierrokset alkavat ilmoitetun aikataulun mukaisesti. **Kilpailun virallinen aikataulu on nähtävillä Metrixissä.** Mikäli aikataulussa tapahtuu muutoksia, niistä tiedotetaan sekä Metrixin uutisissa että Metrixin kautta pelaajille lähetetyin viestein.
- 1. kierros: Kaikkien pelaajien on ilmoitauduttava TD:n päivystyspisteellä (radan parkkipaikka) viimeistään 30 min ennen kierroksen alkua. Jokaiselle ryhmälle annetaan mukaan paperinen tuloskortti Metrixin ryhmätiedoissa ensin mainitulle pelaajalle.
- 2. kierros: Ei ilmoittautumista. Metrixin ryhmätiedoissa ensin mainittu pelaaja hakee paperisen tuloskortin TD:n päivystyspisteeltä (radan parkkipaikka).

## 5 KONTIORANNAN FRISBEEGOLFRATA

Kontiorannan frisbeegolfrataa koskevat säännöt:

- Pelataan 18-väyläinen kilpailulayout (Par 63 / 2 537 m) ja radan väyläopasteet ovat ajan tasalla, joten pelataan niiden mukaan – säännöt löytyvät kirjallisessa muodossa myös oheisesta taulukosta.
- Kilpailulayoutissa:
  - Väylät #1 - #14 vastaavat kauden 2022 vakiolayoutin väyliä #1 - #14. Huom! Kilpailussa #5-väylän par on 4 ja väylän mando ja droppari eivät ole voimassa.
  - Vakioväyliä #15 - #17 ei pelata, vaan tilalla on kilpailuväylä #15, joka pelataan pitkänä par 5 -väylänä "linjaa pitkin" (kts. kartta ja väyläopaste seuraavilta sivuilta).
  - Viimeiset kolme väylää: #16 on vakiolayoutin #18, #17 on vakion #19 ja #18 on vakion #20.
- Väylällä #4 portaat ovat pelialustaa. Mikäli kiekko on portaiden alla, on se tällöin pelialustan alapuolella ja seuraava heittopaikka merkitään portaille kiekon yläpuolelle. Huom! Portaiden alunen on myös tukittu kanaverkolla/laudoituksella, joten näitä tapauksia on nykyään harvoin. (*Varmistettu sääntötulkinta portaaseen SFL:ltä viikolla 22/2020.*)
- Muutamilla väylillä on armeijan kaivamia vanhoja poteroita. Mikäli kiekko päätyy poteroon:
  - i.) Jos kiekon takana on normaalin heittopaikan (20x30cm) verran tilaa tukipisteelle heittoasennon ottamiseksi, niin jatketaan normaalisti.
  - ii.) Mikäli tukipisteelle ei ole normaalin heittopaikan (20x30cm) verran tilaa poteron pohjalla/takarinteessä siten, että pelaajan on kohtuullisesti mahdollista ottaa heittoasento pelialustalta, niin seuraava heittopaikka merkitään pelilinjalle ensimmäiseen mahdolliseen paikkaan poteron taakse ja tästä ei tule rangaistusheittoa. Tässä tapauksessa potero siis vertautuu suureen kiinteään haittaan (yleisimmin puu), josta sääntö (803.02/B) sanoo: *Jos haitta estää pelaajaa ottamasta sääntöjen mukaista heittoasentoa merkkaukiekon takana, tai estää pelialustan ylä- tai alapuolella olevan heittopaikan merkitsemisen, pelaajan pitää merkitä uusi heittopaikka välittömästi haittan taakse pelilinjalla.* (*Varmistettu em. sääntötulkinta poteroihin SFL:ltä viikolla 22/2020.*)

### Kirjalliset väyläohjeet, Kontiorannan frisbeegolfrata - Kevättä Rannassa II -layout, 18 väylää, par 63

Väylä	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	
Par	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	5	5	3	4	3	
OB	X			X	X	X						X					X	X	
Mando																			
DZ																			
#1:	OB-rajana tie väylän oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa).																		
#4:	OB-rajana tie väylän oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa).																		
#5:	OB-rajana tie väylän oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa).																		
#6:	OB-rajana tie väylän oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa).																		
#12:	OB-rajana koko matkan vasemmalla (tolpitus).																		
#17:	OB-rajana koko matkan vasemmalla (tolpitus).																		
#18:	OB-rajana koko matkan vasemmalla (tolpitus).																		





# Kontiorannan frisbeegolfrata

Napakypintie 24, Kontiolahti

## Heittäminen kierroksella

**Säännöt**

- Frisbeegolfissa tarkoituksena on saada kiekko mahdollisimman pienellä heittomäärällä aloituspaikasta maaliin.
- Aseuksen jälkeen korista kauempana oleva pelaaja jatkaa ensimminänä. Seuranat heitot suoritetaan massaa olevan kiekon takaa.
- Kiekon irrotusta kädessä heiton saa antaa yll, mikäli heitto tapahtuu yli 10 metrin päässä korista. Alla 10 metrin päässä korista heitto on putti, jota ei saa antaa yll.
- Väylä on pelattava loppuun, kun kiekko on maalikoissa tai ketjujen kannatteluksena.
- Voittaja on pelaaja, joka suorittaa koko radan pienimmällä määrällä heittoa.

**Ohjeita**

- Pelaaja on aina itse vastuussa heittämisestä. Varsa mutta alueella läikkyjä ja heitto vatsa kun olet täysin varma, ettei kiekko voi osua ihmisiin tai eläimiin.
- Älä heitä, jos edellä oleva ryhmä on vielä samalla väylällä pelaamassa.
- Jos kiekko on vaarassa osua muihin ihmisiin, huuda lauseen ääneen FORE tai VARO.
- Pelauta löytökiekot omistajalle. Uusin kiekkejä pohjaan on kirjattu puhelinnumero, johon soittamalla lähdyt kansuhammattajasi. Jossakin päivänä saatat lisäksi saada puhelun ja lentes luottavimman kiekkoä rakkain.
- Suurten ryhmien toteutus päätetään yksittäiset pelaajat ja parit ohitteen kierrosten sujumuuden lisäksi.
- Älä roskaa! Vie pois kaikki mitä taitkin radalle. Siivettä radalle kulkien on mukavampi pelata.
- Pöytä haukkaa!

Huom! Katso väyläkohtaiset säännöt kilpailun Caddy Bookista.



29.5.2022 - KONTIOLAHTI

SPONSORED BY



Yleinen hätänumero  
112

GPS-Koordinaatit  
62.719901, 29.825937

**Kilpailulayout:**

- 18 väylää
- Par 63
- 2 537 m
- Ka. 141 m/väylä

Varo maastopyöräilijöitä alueella!

Huom! Pelaaja on aina vastuussa heittämisistään kiekosta!




AA1

Väylä	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Yht.
Par	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	5	5	3	4	3	63
Pituus	160	217	107	99	210	171	92	76	88	60	155	114	104	221	307	88	160	108	2537m

Ratasuunnittelu:



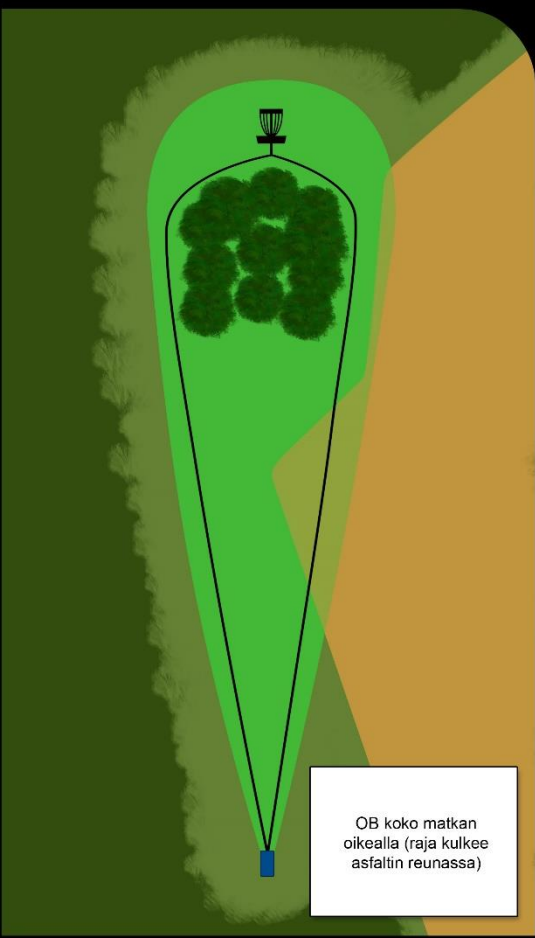


**1**

**Par 3**



**160 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



OB koko matkan oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa)

Korkeusero -0,5 m

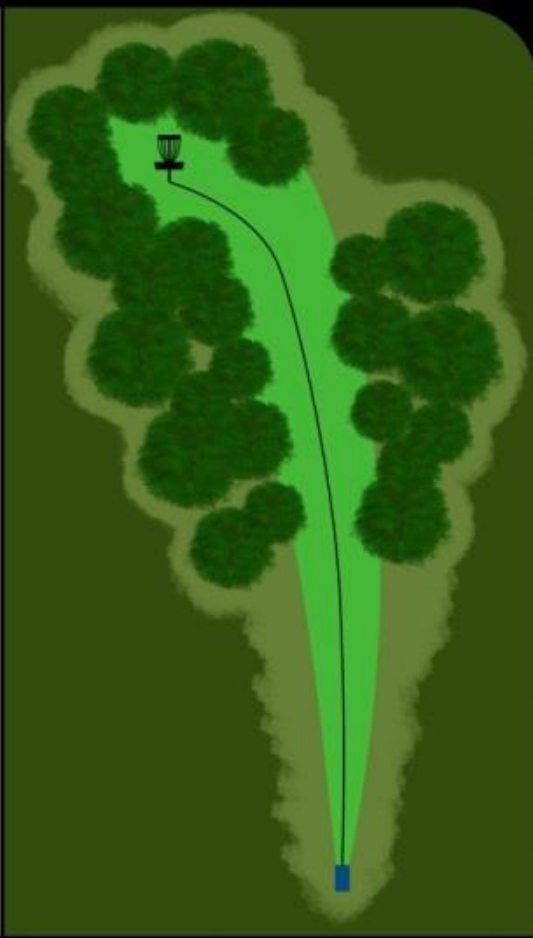



**2**


**Par 4**


**217 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero 0 m





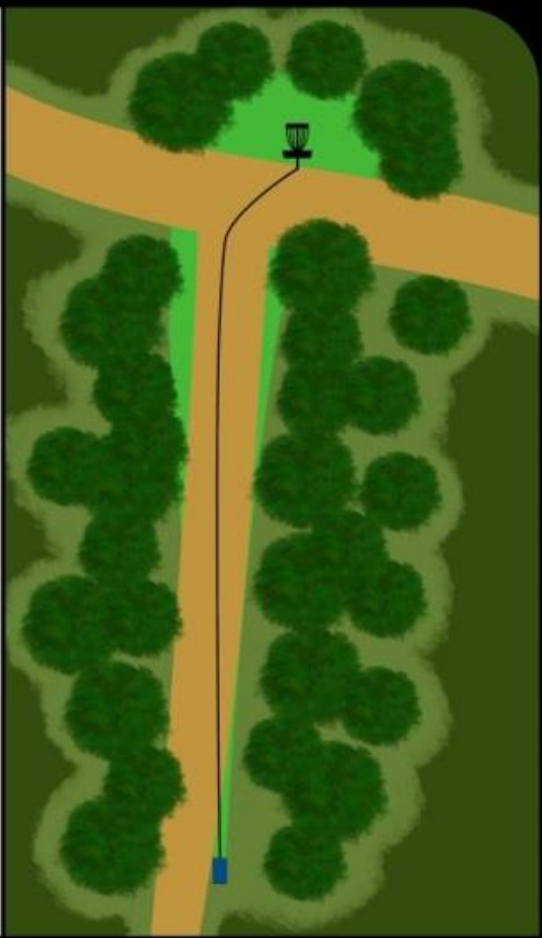

**3**

**Par 3**

**107 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero 0 m

**4**


**Par 3**


**99 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

OB koko matkan oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa)

Korkeusero 0 m





**5**

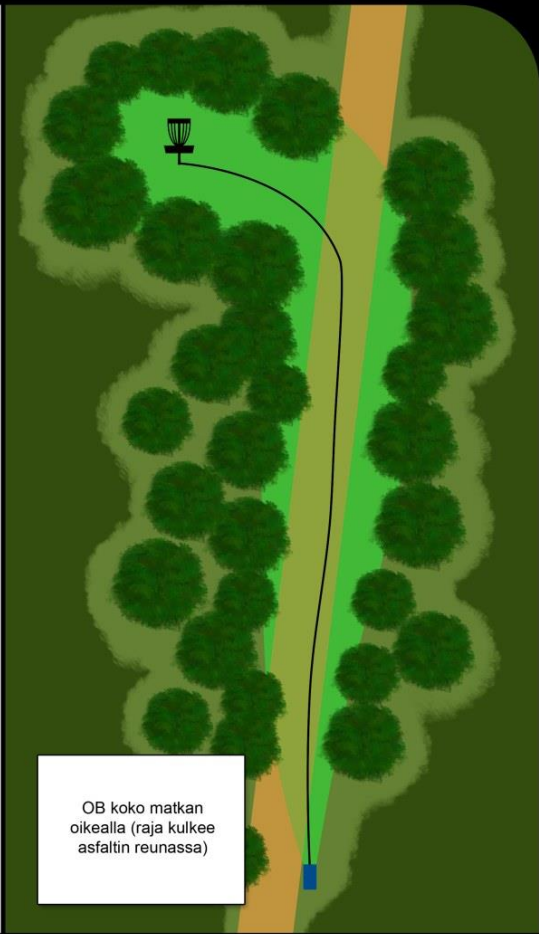

**Par 4**

**210 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

OB koko matkan oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa)

Korkeusero 0 m

**6**

**Par 4**

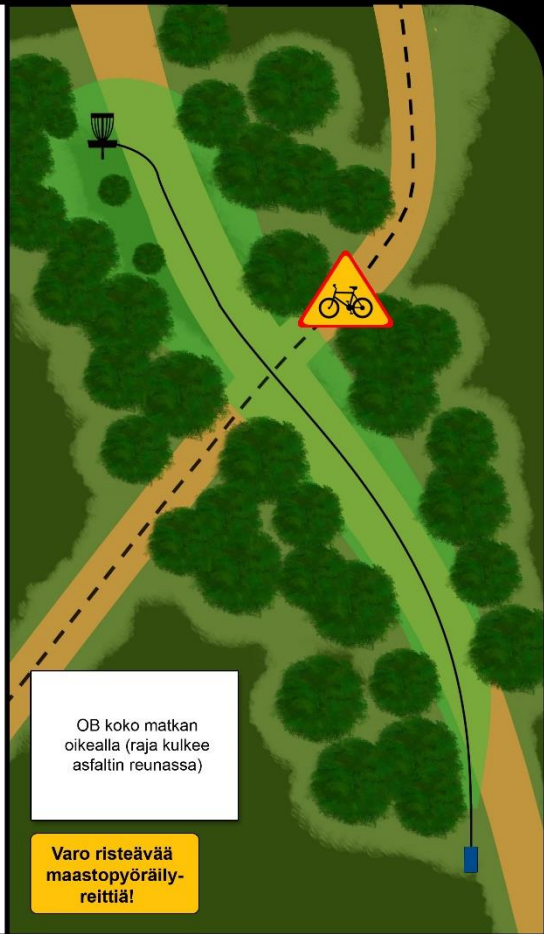
**171 m**


Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

OB koko matkan oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa)

Varo risteävää maastopyöräilyreittiä!

Korkeusero -2 m






**7**

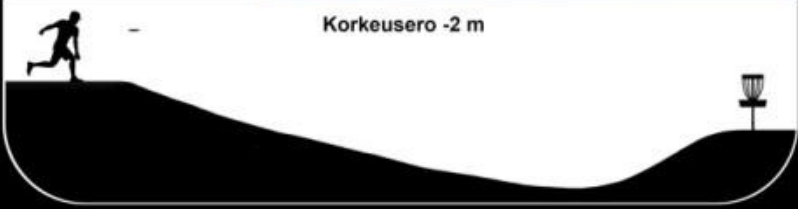

**Par 3**

**92 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero -2 m

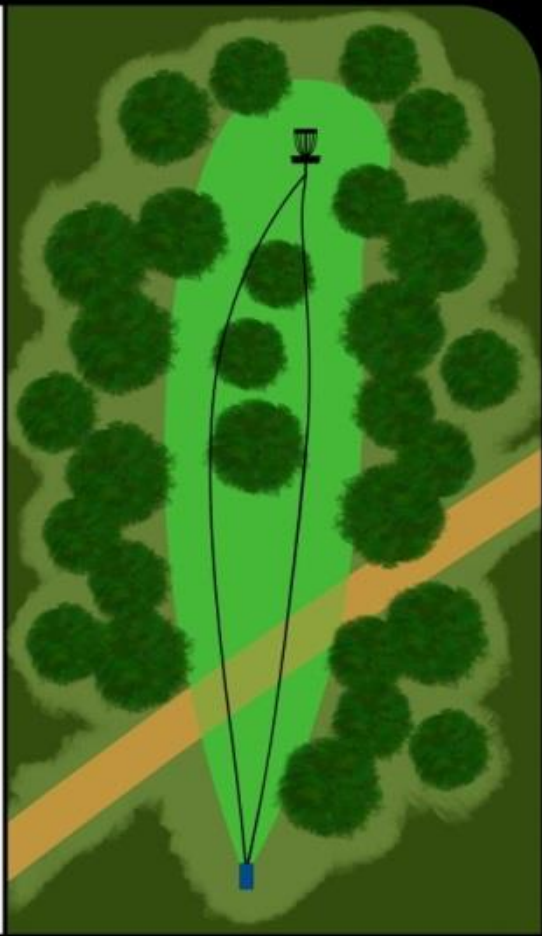



**8**


**Par 3**


**76 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero +0,5 m





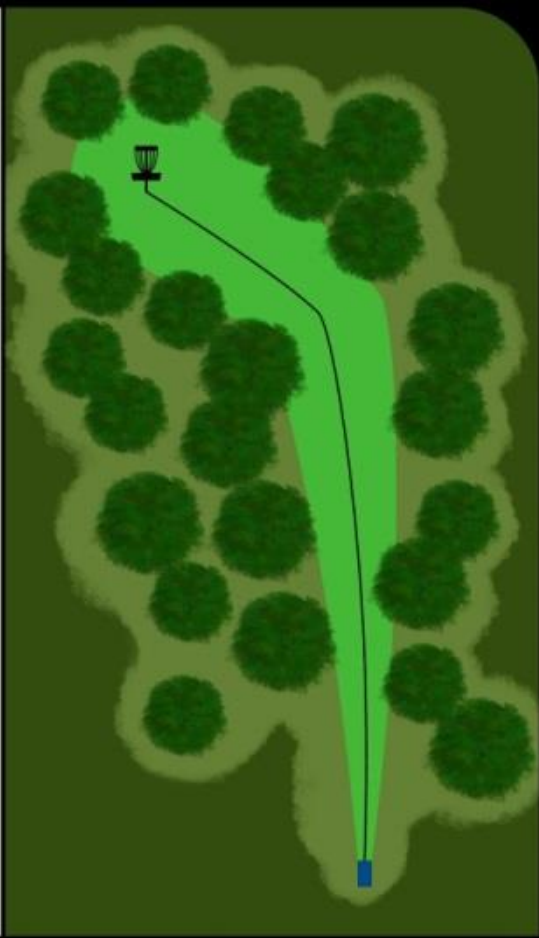

**9**

**Par 3**

**88 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero +4 m


**10**


**Par 3**

**60 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero 0 m






**11**

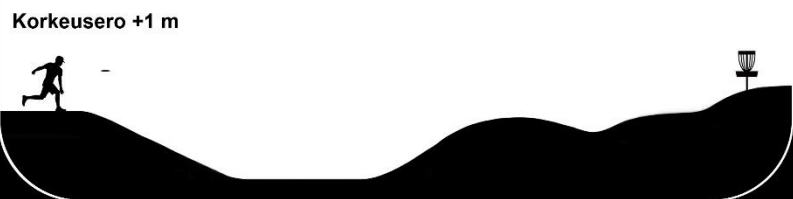

**Par 4**

**155 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero +1 m

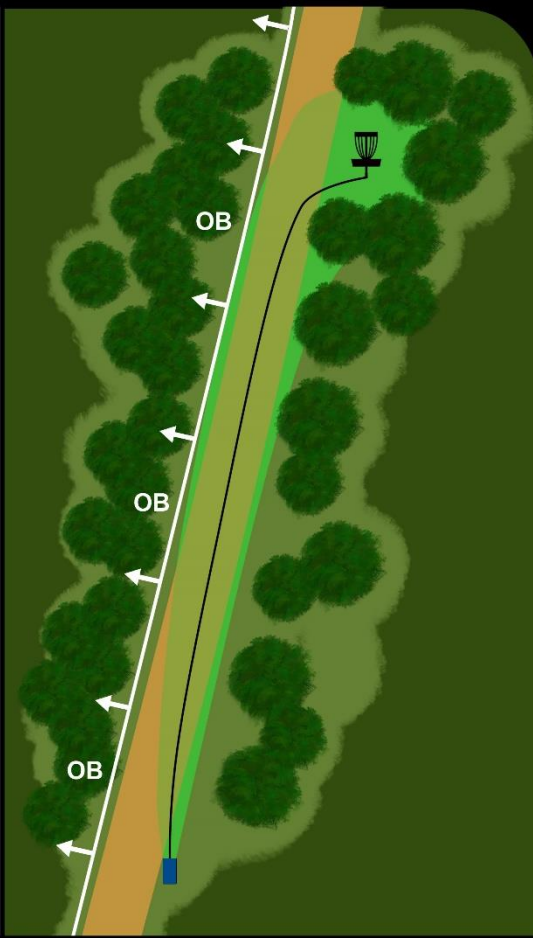



**12**


**Par 3**


**114 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero -1 m






**13**



**Par 3**

**104 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero 0 m

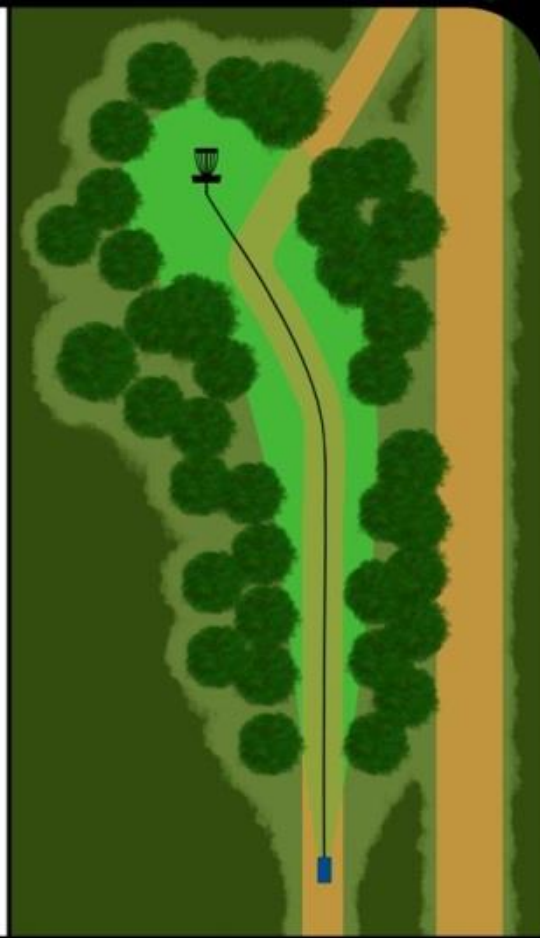



**14**


**Par 5**

**221 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero +5 m








---

# 15

---

## Par 5

---

### 307 m

---

Varmista ettei  
heittoalueella  
liiku ketään  
ennen kuin  
heität!

---

Korkeusero 0 m






Seuraava väylä

Varo väylän  
suuntaista  
maasto-  
pyöräliikennettä

**HUOM! VAKIOVÄYLIÄ #15-#17  
EI PELATA.**  
  
**KILPAILUSSA TILALLA ON TÄMÄ  
VÄYLÄ #15, JOKA PELATAAN  
VAKIOVÄYLÄN #15 TIIN  
LÄHISTÖLTÄ LINJAA PITKIN  
VAKIOVÄYLÄN #17 KORJIIN.**




---

# 16

---

## Par 3

---


### 88 m

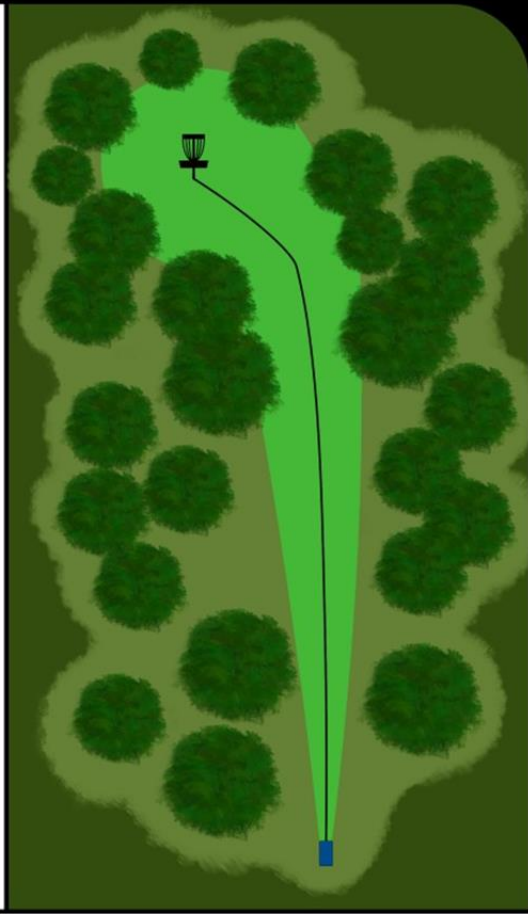
---


Varmista ettei  
heittoalueella  
liiku ketään  
ennen kuin  
heität!

---

Korkeusero 0 m





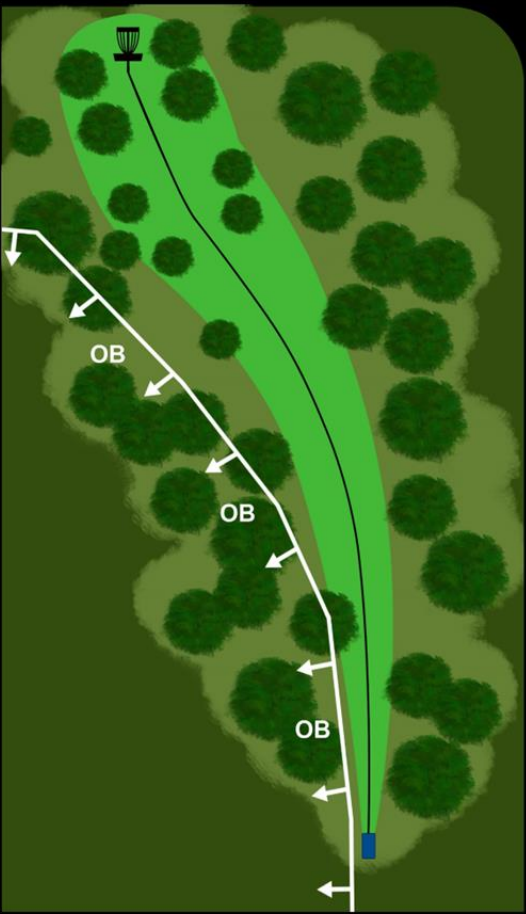


**17**



**Par 4**

**160 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero 0 m

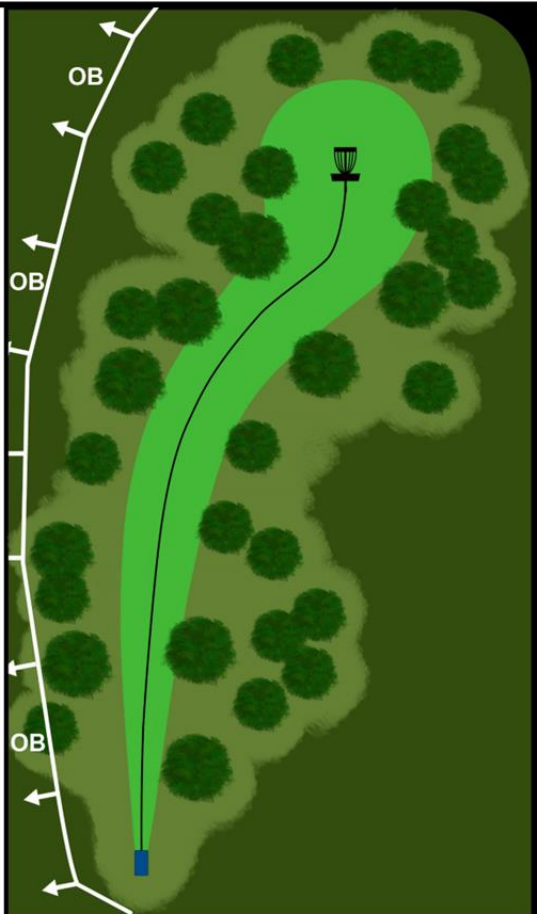



**18**


**Par 3**

**108 m**

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero 0 m




## 6 PAIROLAN FRISBEEGOLFRATA

Pairolan frisbeegolfrataa koskevat säännöt:

- Käytössä on 18-väyläinen kilpailulayout (Par 57 / 1 605 m), joka pelataan tässä caddy bookissa kerrottujen sääntöjen mukaan (kts. oheinen sääntötaulukko sekä kartat seuraavilta sivuilta). Huom! Radalta löytyvät väyläopasteet ovat vakiolayoutin mukaiset, joten kilpailussa niitä ei tule huomioida mitenkään.
- Radan jokaisella mandolla on kepityksin merkitty pystysuora taso eli mandolinja, joka alkaa mandon sivusta keskeltä (yleensä puu tai muu tolppa) ja jatkuu linjakeppien keskilinjaa pitkin äärettömyyksiin. Ja porttimandon yläriman tapauksessa mandolinja alkaa yläriman päältä keskeltä ja jatkuu pystysuoraan ylöspäin. [Havainnekuva mandolinjoista JLK:n kilpailuissa kaudesta 2022 alkaen \(pdf\) >>](#)

### Kirjalliset väyläohjeet, Pairolan frisbeegolfrata - 18 väylää, par 57, kausi 2022, PDGA-kilpailulayout

Versio: 13.5.2022

Väylä	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18
Par	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3
OB	X	X		X	X			X	X	X							X	X
VA	X																	
Hazard																	X	
Mando		X	X	X			X			X			X			X		
DZ		X	X	X			X			X						X		

#1:	OB-rajana tie väylän vasemmalla (raja kulkee asfaltin reunassa). Pihavajat vasemmalla vapautusalueita (raja kulkee seinässä).
#2:	Triplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana tie väylän vasemmalla (raja kulkee asfaltin reunassa), normaalit OB-säännöt ja lisäksi OB:n tapauksessa voi jatkaa myös DZ:lta, jos haluaa. Huom! Mandon ylärima on alin poikkipuu.
#3:	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1).
#4:	Mando, kierrettävä oikealta. Jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta (DZ) - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana hiekkatie väylän takana (tolpitus) sekä oja väylän oikealla (tolpitus). Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.
#5:	OB-rajana tie väylän vasemmalla (raja kulkee asfaltin reunassa) ja takana (tolpitus) ja väylän oikealla ennen vesirajaa (tolpitus).
#6:	–
#7:	Mando, kierrettävä vasemmalta. Jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta (DZ) - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1).
#8:	OB-alue vesitornin ympärillä. Raja kulkee vesitornin neliskanttisten runkopaikkien pelialueen puoleista kylkeä pitkin koko tornin ympäri.
#9:	OB-rajana tien reunassa korin takana (tolpitus).
#10:	Mando, kierrettävä vasemmalta. Jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta (DZ) - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana rotkon reunassa korin takana (tolpitus).
#11:	–
#12:	Huom! Tarvittaessa odottakaa väylän #13 tii tyhjäksi.
#13:	Mando, kierrettävä oikealta. Jos mando menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta - tulokseen +1. Huom! Käytettävä spotteria.
#14:	–
#15:	–
#16:	Mando, kierrettävä vasemmalta. Jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta (DZ) - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). Huom! Käytettävä spotteria.
#17:	OB-rajana tie väylän vasemmalla (raja kulkee asfaltin reunassa) ja talon P-paikka kaukana korin takana (raja kulkee nurmikon ja hiekan/asfaltin reunassa). Väylällä on myös rangaistusalue eli hazard (tolpitus). Hazardiin heittäneen pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Heittopaikkaa ei muuteta vaan peliä jatketaan normaalisti kiekon paikasta. Kiekko on hazardissa, jos se on kokonaan hazard -alueella (alueen rajat ovat myös itsessään hazardia).
#18:	Väylällä pelialuetta ovat "niemi" ja "saari". Normaalit OB-säännöt. Kaikki OB-rajat on tolpitettu.

### Ero vakioon PDGA-kilpailuissa

	Väylää pidennetty n. 15 m. Tuplamando ja DZ lisätty.
	OB-tolpitettu kilpailua varten.
	Väylää pidennetty n. 35 m. OB-tolpitettu oikeaan reunaan kilpailua varten kuten myös takaraja.
	Mando ja DZ lisätty.
	Väylää pidennetty n. 15 m. OB-alue lisätty.
	OB lisätty.
	OB lisätty.
	Mando lisätty.
	Mando ja DZ lisätty.
	Hazard-alue lisätty väylälle n. 10 metriä ennen koria. Hazard-alue on n. 15 metriä leveä ja n. 8 metriä syvä.

# Paiholan frisbeegolfrata

Sairaatie 6, 80850 Paihola

## Heittäminen kierroksella

### Säännöt

1. Frisbeegolfissa tarkoituksena on saada kiekko mahdollisimman pienellä heittomäärällä aloituspaikasta maalkoriin.
2. Avausheiton jälkeen korista kauimpana oleva pelaaja jatkaa ensimmäisenä. Seuraavat heitot suoritetaan maassa olevan kiekon takaa.
3. Kiekon irrottua kädestä heiton saa astua yli, mikäli heitto tapahtuu yli 10 metrin päässä korista. Alle 10 metrin päässä korista heitto on putti, jota ei saa astua yli.
4. Väylä on pelattu loppuun, kun kiekko on maalkorissa tai ketjujen kannattelemassa.
5. Voittaja on pelaaja, joka suorittaa koko radan pienimmällä määrällä heittoja.

### Ohjeita

1. Pelaaja on aina itse vastuussa heitoistaan. Varo muita alueella liikkuja ja heitä vasta kun olet täysin varma, ettei kiekkosasi voi osua ihmisiin tai eläimiin.
2. Älä heitä, jos edellä oleva ryhmä on vielä samalla väylällä pelaamassa.
3. Jos kiekko on vaarassa osua muihin ihmisiin, huuda kovan äänen FORE tai VARO.
4. Palauta löytökiekot omistajille. Usein kiekkojen pohjaan on kirjoitettu puhelinnumero, johon soittamalla löyhätutut kanssaharrastajasi. Jonakin päivänä saatat itsekin saada puhelun ja kenties luotettavimman kiekkosasi takaisin.
5. Suurten ryhmien toivotaan päästävän yksittäiset pelaajat ja parit ohitse kierrosten sujuvuuden lisäämiseksi.
6. Älä roskaa! Vie pois kaikki mitä toikin radalle. Siistillä radalla kaikkien on mukavampi pelata.
7. Pidä hauskaa!

**Huom! Katso väyläkohtaiset säännöt Caddy Bookista.**

KONTIOLAHTI



**Huom! Pelaaja on aina vastuussa heittämästään kiekosta!**



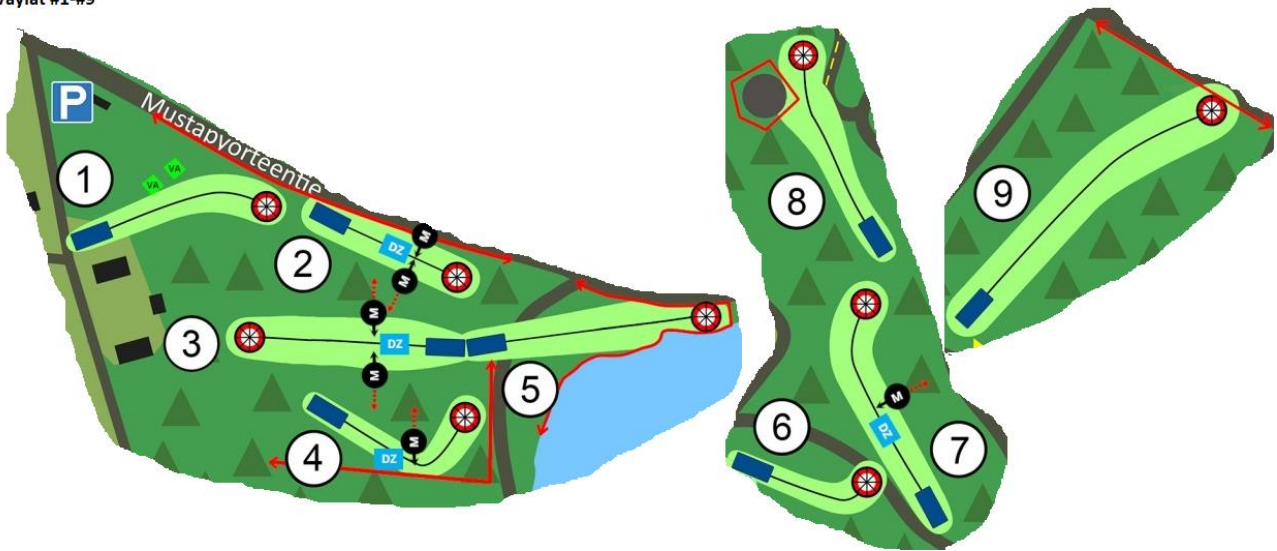
Väylä	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Yht.
Par	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	57
Pituus	83	67	76	60	102	59	75	76	140	155	75	110	110	60	106	86	85	80	1605 m



Paiholan säännöt ja ratakartat löytyvät suurempina kuvatiedostoina seuraavasti linkeistä:

- [Kirjalliset väyläohjeet >>](#)
- [Ratakartta >>](#)
- [Ratakartta \(rajattu suurenos\) >>](#)

Väylät #1-#9



Väylät #10-#18





29.5.2022 · KONTIOLAHTI

**KILPAILUN PÄÄYHTEISTYÖKUMPPANI**



<https://www.instagram.com/exeldiscs/>

<https://www.exelsports.com/>