

PÄRNUMAA RADADE KARIKASARI DISCGOLFIS 2019/2020

TÕSTAMAA PAARISMÄNGU ETAPP J U H E N D

I E E S M Ä R K

Selgitada välja Pärnumaa radadel parimad mängijad, julgustada mängijaid omavahel talvel võistlema, pakkuda sõbralikku mõõduvõtu võimalust seltskonnas ja veeta lõbusalt aega.

II VÕISTLUSTE AEG, KOHT, AJAKAVA

1. Võistlus toimub **02. veebruaril 2020. a**
2. Mängitakse Tõstamaa discgolfi pargis (2x18 korvi)¹.
3. Ajakava:
 - 08:30 - 09:30 Discgolfi mängu ja reeglite tutvustamine (eelneva registreerimise korral vastavalt üldjuhendile)
 - 09:30 – 09:40 Kohaloleku kontroll (kohustuslik)
 - 09:40 – Mängijate koosolek, raja reeglite tutvustus ja paaride loosimine
 - 10:10 – I ring (best shot)
 - 12:10 – Lõuna (ei pakuta kohapeal)
 - 13:30 – kogunemine II ringiks, paaride loosimine
 - 13:45 – II ring (alternate shot)
 - 15:30 – Autasustamine (orienteeruvalt)

III REGISTREERIMINE

1. Osaleda saab ainult eelregistreerimisega! Registreerimine lõppeb **01. veebruar 2020 kell 23:59**
2. Registreerida saab Disc Golf Metrix keskkonnas:
<https://discgolfmatrix.com/1121311>
3. Osavõtutasu iga sportlase kohta on **10 eurot** (MJ18 osalustasu 5€). Lisandub 1 euro vabatahtlik Hole in One pott. Osavõtutasu maksta DISCGOLFIKLUBI HOLE-IN-ONE arvelduskontole EE392200221050889720 (Swedbank) või kohapeal sularahas.

¹ NB! Juhul, kui Tõstamaal avatakse suusarajad, mängitakse 4x10 korvi (2x20)

IV OSALEJATELE

Võistlusele lubatakse maksimaalselt 60 mängijat (registreerimise järjekorras).

V KORRALDUS, LÄBIVIIMINE JA TULEMUSTE ARVESTAMINE

Võistlused korraldab discgolfi klubi Hole in One, Pärnumaa Spordiliit ja ning Tartu Ülikooli Pärnu kolledži tudengid.

Tournament Director (TD) – Margo Peters margo@discsport.ee
56649492

Reeglid

1. Mängitakse PDGA reeglite järgi (www.pdga.com)
2. Mängitakse shotgun stardiga 2 ringi Tõstamaa discgolfigiis. Mõlemad ringid 18 korvi². 1 ring best shot (mõlemad mängijad teevad viske ning valivad parema koha, kust edasi mängida). Juhul, kui mängijaid on paaritu arv, lisatakse loosi tahtel ühele paarile üks mängija juurde. Sellisel juhul igal viskel jätab üks mängija viske vahele vastavalt viske järjekorrale. Näiteks, kui esimesel viskealal mängija A ja B teevad avadraivid, siis mängija C ei viska. Järgmisel viskel (näiteks lähenemine või puttimine) saavad viskeõiguse mängijad B ja C ning mängija A jääb vahele. Järgmised visked teevad mängija A ja C ning B jääb vahele sõltumata sellest, kas tegemist on avadraiviga, lähenemisega või puttimisega. Igal järgneval viskel jääb üks mängija vahele. Selline viskejärjekord toimub ringi lõpuni.
3. Pärast I ringi toimub võistlejate ümber grupeerimine ja loositakse uued paarid.
4. II ring mängitakse korda mööda visates. Kui üks mängija lõpetab korvi putiga, siis järgmise avadraivi teeb teine mängija. Kui osalejaid on paaritu arv, siis ühele paarile lisatakse kolmas mängija. Alates avadraivist mängitakse kordamööda (nt mängija A alustab, siis järgmise viske teeb mängija B ja siis kolmanda viske mängija C. Mängija A teeb neljanda viske jne).
4. Metrixisse märgitakse mõlemale mängijale (paarilisele) sama skoor. Kahe ringi lõppskoori põhjal tekib individuaalne divisjonide põhine paremusjärjestus.
5. Paarilisi loositakse juhuse alusel ja divisjone loosimisel ei arvestata. St et paari võivad moodustada erinevate divisjonide mängijad.

² NB! Juhul, kui Tõstamaal avatakse suusarajad, mängitakse 4x10 korvi (2x20)

Võrdsete tulemuste korral auhinnalisel positsioonil selgitatakse paremusjärjestus übermängimise teel, alustades esimesest rajast kuni esimese eksimuseni. Übermängimised toimuvad individuaalselt.

Karikasarja üldarvestuse punktid jaotatakse lõpptulemuse järgi vastavalt üldjuhendile.

Divisjonid

Võistlustele pääseb **maksimaalselt 60 osalejat**. Divisjon avatakse ainult siis, kui sinna on registreerunud vähemalt 4 osalejat.

Divisjonid:

- MJ18 (noored - sündinud 2002 ja hiljem);
- FA1 (edasijõudnud naised);
- MA1 (edasijõudnud);
- MA40 (seniorid 40+, sündinud 1980 või varem);

VI AUTASUSTAMINE

Divisjonide I - III kohale tulnud sportlasi autasustatakse medaliga ning korraldaja poolt välja valitud lisaauhindadega. Auhinnafond moodustub vähemalt 50% osalustasudest. Auhinnad on esemelised. 20% osalustasudest läheb karikasarja üldarvestuse võidufondi. 15% läheb vastavalt üldjuhendile heategevuseks ning 15% korralduskuludeks. **Hole in one pott on vabatahtlik 1 euro, mis lisandub osalustasule** (makstakse võistluspaigas kohapeal). Enne võistlust on see 85€. Hole in One pott antakse paarismängus välja realselt hole in one viske teinud mängijale. Samuti üldjuhendis toodud hole in one lisapunktid antakse ainult realselt hole in one visanud mängijale, mitte mõlemale paarilisele.

VII MAJANDAMINE

Võistluste läbiviimisega seotud kulud kaetakse osavõtumaksust.

VIII ÜLDISELT

Kõik juhendis määratlemata küsimused lahendab *Tournament Director*.

Üldjuhendis on kirjeldatud karikasarja punktiarvestus ja muud olulised reeglid.

Võistluste korraldaja jätab endale õiguse teha vajadusel juhendis muudatusi. Raja reeglid on lisatud juhendi lõppu.

NB! Tõstamaal soovitatavad söögikohad on Cotze söögimaja Varbla mnt 16, Tõstamaa HEPA tankla Pärnu mnt 21 või söögipoolist saab osta ka Tõstamaa kauplusest, Kalli mnt 3.

TD: Margo Peters (margo@discsport.ee, 56649492)

CO-TD – Oliver Kihu PDGA #105861

TÕSTAMAA DISCGOLFI PARK



DISCGOLFI KOODEKS:

MÄNGI TARGALT - ÄRA KUNAGI VISKA "PIMEDALE" ALALE VÕI TEISTE MÄNGIJATE, JALUTAJATE, PEALTVAATAJATE SUUNAS. KASUTAGE SPOTTEREID.

AUSTA RADA - JÄLGI RAJA REEGLEID, ÄRA RIKU VARUSTUST.

ESINDA SPORTI - OLE POSITIIVNE JA VASTUTAV. ÕPETA ALGAJAJD.

OLE ARVESTAV ASFALT- JA SUUSARAJAL LÜKUVATE INIMESTE SUHTES!

VEENDU ALATI OMA VISKE OHUTUSES!



LAE KAART ALLA



LEGEND

- KORV (SIHTMÄRK)
- OB (MÄNGUST VÄLJAS)
- KOHUSTUSLIK RAJAPUNKT (MANDATORY)
- LEHTPUU
- OKASPUU
- KÄRISTUSVISKE KOHT (DROPZONE)
- ASFALTRÄDA
- TERVISERÄDA
- KRUUSÄTEE
- VISKEALA NING RAJANUMBER (SININE RING TÄHISTAB 10 KORVIGA RADA JA KOLLANE RING 18 KORVIGA RADA)

RADA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	SUM
PAR	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	58
PIKKUS	93	124	70	118	116	118	72	101	80	109	76	42	72	115	100	114	190	95	1805

Raja reeglid (kõikidel radadel on jõgi, kergliiklustee ja kruusatee OB (v.a korvidel 6. ja 10 kergliiklustee):

1. OB liin on vasakul kergliiklustee mänguala poolne serv
2. OB liin on vasakul kergliiklustee mänguala poolne serv
3. OB liin on vasakul kergliiklustee mänguala poolne serv
4. OB liin on vasakul kergliiklustee mänguala poolne serv. Rajal on kaks mandot (puudele märgitud). Esimesest mandost tuleb mängida vasakult, teisel mandol paremalt pool. Mandoga eksides DZ ja karistuseks lisandub +1. Kui eksitakse mõlema mandoga, siis mängitakse mando juurest, millega esimesena eksiti.
5. OB vasakul olev kruusatee mänguala poolne serv. Mando on otse ees olev kask. Mandoga eksimuse korral lisandub viskele +1 ja jätkatakse DZ-st.
6. OB jõgi vasakul (veepiir ja märgitud tikkudega). Rajal on mando, millest tuleb mängida mööda paremalt. Mandoga eksides DZ ja karistuseks lisandub +1. NB! Kergliiklustee ei ole OB.
7. OB vasakul kergliiklustee mängualapoolne serv ja üle selle ning paremal kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
8. OB vasakul kergliiklustee mängualapoolne serv ja üle selle ning paremal kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
9. OB vasakul kergliiklustee mängualapoolne serv ja üle selle ning paremal kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
10. OB paremal kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle. Samuti korvi taga olev sõidutee mängualapoolne äär ja jõgi vasakul.
11. OB vasakul kergliiklustee mängualapoolne serv ja üle selle ning paremal jõgi (märgitud tikkudega)
12. OB puudub
13. OB puudub
14. OB puudub. Rajal on mando, milles tuleb mängida mööda vasakult. Eksimuse korral DZ ja karistuseks +1.
15. OB jõgi (märgitud tikkudega). Esimese viske puhul, kui vise OB, siis DZ ja karistuseks +1. DZ asub sillal. Kui vise maandub sillal, siis see ei ole OB.
16. OB vasakul olev kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
17. OB vasakul olev kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
18. OB vasakul olev kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle