

PÄRNUMAA RADADE KARIKASARI DISCGOLFIS 2023/2024

TÕSTAMAA 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.

II VÕISTLUSTE AEG, KOHT, AJAKAVA

1. Võistlus toimub **28. oktoober 2023. a**
2. Mängitakse Tõstamaa discgolfi pargis (2x18 korvi)
3. Ajakava:
 - 09:15 – 09:40 Kohaloleku kontroll (kohustuslik), osalustasu maksmine kohapeal
 - 09:40 – Mängijate koosolek, raja reeglite tutvustus
 - 10:00 – I ring
 - 12:00 – Lõuna (ei pakuta kohapeal)¹
 - 12:20 – kogunemine II ringiks
 - 12:30 – II ring
 - 14:45 – Autasustamine (orienteeruvalt)

III REGISTREERIMINE

1. Osaleda saab ainult eelregistreerimisega! Registreerimine lõppeb **28. oktoober 2023 kell 09:00**
2. Registreerida saab Disc Golf Metrix keskkonnas:
<https://discgolfmatrix.com/2799998>
3. Osavõtutasu iga sportlase kohta on **10 eurot**. Lisandub 1 euro vabatahtlik Hole in One pott. Osavõtutasu maksta DISCGOLFIKLUBI HOLE-IN-ONE arvelduskontole EE392200221050889720 (Swedbank) või kohapeal sularahas ning Stebby: <https://app.stebby.eu/event/7981> valides õige etapp.

¹ 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.

IV OSALEJATELE

Võistlusele lubatakse maksimaalselt 90 mängijat (registreerimise järjekorras).

V KORRALDUS, LÄBIVIIMINE JA TULEMUSTE ARVESTAMINE

Võistlused korraldab discgolfi klubi Hole in One, Pärnumaa Spordiliit.

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 discgolfipargis. Mõlemad ringid 18 korvi.
3. Peale I ringi toimub võistlejate ümber grupeerimine ja võistlejad jagatakse gruppidesse divisjonide kaupa. Esimese ringi grupid loositakse. Võrdsete tulemuste korral auhinnalisel positsioonil selgitatakse paremusjärjestus ümbermängimise teel, alustades esimesest rajast kuni esimese eksimuseni. **Lõunapaus on kuni 30 minutit viimase grupi lõpetamisest.**

Karikasarja üldarvestuse punktid jaotatakse lõpptulemuse järgi vastavalt üldjuhendile.

Divisjonid

Võistlustele pääseb **maksimaalselt 90 osalejat**. Divisjon avatakse ainult siis, kui sinna on registreerunud vähemalt 4 osalejat.

Divisjonid:

- MJ18 (noored - sündinud 2006 ja hiljem);
- FPO (naised);
- MPO (avatud);
- MP40 (seniorid 40+, sündinud 1984 või varem);
- MA3 (Metrix reiting 899 või madalam)

VI AUTASUSTAMINE

Divisjonide I - III kohale tulnud sportlasi autasustatakse korraldaja poolt välja valitud auhindadega. Payout on 0% (st rahalisi väljamakseid ei tehta). Auhinnafond moodustub vähemalt 50% osalustasudest. Iga divisjoni võitjale karikas. 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). Vastavalt üldjuhendile hole in one viske eest antakse maksimaalselt 5 lisapunkti hole in one visanud mängijale.

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, millest teavitatakse osalejaid. Raja reeglid on lisatud juhendi lõppu. Võistluse jooksul on alkoholi tarbimine keelatud. Alkoholi joobes isikuid võistlusele ei lubata. Tubakatoodete tarbimine on lubatud vastavalt üldjuhendile. Soovituslikud kohad on prügikastide juures ja pikkadel üleminekul.

Võistluse korraldamisel järgitakse COVID piiranguid. Lisainfo: <https://discgolfiliit.ee/covid-19/>

Haigustunnustega mängijat rajale ei lubata.

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

CO-TD – Rene Mengel PDGA #44899

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

- KORB (SIHTMÄRK)
- LEHTPUU
- KRÜSÄTEE
- OB (MÄNGUST VÄLJAS)
- OKASPUU
- VISKEALA NING RAJANUMBER (SININE RING TÄHISTAB 10 KORVIGA RADA JA KOLLANE RING 18 KORVIGA RADA)
- KOHUSTUSLIK RAJAPUNKT (MANDATORY)
- ASFALTRADA
- TERVERADA
- KÄRISTUSVISKE KOHT (DROPZONE)

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, teisest mandost paremalt poolt. 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, millest mängitakse mööda vasakult. Mandoga eksimuse korral lisandub viskele +1 ja jätkatakse DZ-st kase kõrval.
6. OB jõgi vasakul (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 paremalt. Eksimuse korral DZ ja karistuseks +1.
15. OB jõgi (vesi ja märgitud tikkudega). Paremal olev kraav ei ole OB, vaid casual water. 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