**Tõstamaa osavallapäevade suurmäng**

**Ajakava**

14:00-14:30 kohapeal registreerimine

14:30 registreerimine suletud, kohaloleku kontroll

Võistlusel mängitakse PDGA reeglite järgi.

Mängitakse üks 18-rajaline ring.

Korraldajal on õigus teha gruppides muudatusi.

Kui mängu jooksul ei selgu divisjoni võitja, toimub ümbermängimine 1. tiialalt 18. korvini.

**CTP**

CTP mängitakse rajal nr.3. Tulemus mõõdetakse korvi postist kuni ketta lähima punktini.

**HIO**

Vabatahtlik holaripot 2€. Kui mängu jooksul HOI välja ei lähe, tehakse kõigi holari maksjate vahel ümbermängimine 1. tiialalt 18. korvini.

**Auhinnad**

Iga divisjoni TOP1 esemeline auhind

CTP võitja esemeline auhind

HOI võitja rahaline auhind

Loosiauhinnad on rahalised ja esemelised

Auhinna saamiseks tuleb väljakuulutamise ajal kohal viibida.

**Raja reeglid**

Kõikidel radadel on jõgi, kergliiklustee ja kruusatee OB (v.akorvidel 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 kergliiklustee ja üle selle, korvi taga olev kruusatee ja üle selle. 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. Vasakul jõgi. **Kergliiklustee ei ole OB**

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). Kui vise maandub jões, siis DZ ja karistuseks +1. DZ asub silla keskel. 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