



KEVÄTTÄ RANNASSAIV

11.5.2024 · KONTIOLAHTI

SPONSORED BY POWERGRIP KUOPIO



SFL-ERILLISKILPAILU | PDGA C-TIER

CADDY BOOK

INFO / SÄÄNNÖT / RADAT

Versio: 3.5.2024

- *Tämä 3.5. versio korvaa aiemmin julkaistun 22.4. version.*
- *Muutos: Paiholan #18-väylälle on lisätty erikoissääntö eli radan sääntötaulukko ja kartat on muutettu vastaavasti Caddy Bookiin.*

YHTEISTYÖSSÄ



KIEKKO OMALLA KUVALLA TAI LOGOLLA?  **PG CUSTOM** **PG CUSTOM** **TILAA TÄSTÄ**

Clash
DISCS



Parasta painopalvelua
LaserMedia Oy
www.lasermedia.fi



 **PRISMA**



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



Tikkituote
since 1996



KONTIOLAHTI

JOEN KIEKKO
www.joenliirokiekko.com

 **SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO**
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

PDGA

1 KEVÄTTÄ RANNASSA IV – TERVETULOA KISOIHIN!

Joen Liitokiekko toivottaa kaikki pelaajat lämpimästi tervetulleiksi Kontiolahdelle Kevättä Rannassa IV sponsored by Powergrip Kuopio -kilpailuun.

Kiitokset kaikille kilpailuun osallistuville pelaajille sekä kaikille Joen Liitokiekon toimintaa tukeville tahoille ja erityiskiitokset tämän kilpailun osalta menevät Powergripille, Kontiolahden kunnalle ja Master Yhtiöille.

Yleisöllä on kilpailuun vapaa pääsy – tervetuloa seuraamaan Pohjois-Karjalan parasta frisbeegolfia!

Hyviä heittoja kaikille kilpailijoille!

- Sammy, Jari, Anssi ja Andy / Joen Liitokiekko ry



Katso kaikki tulevat kilpailut kalenteristamme: <https://www.joenliitokiekko.com/kalenteri/>

2 YHTEYSTIEDOT

TD Sammy Pylkki / p. 0400 293 658 / sammy.pylkki@gmail.com (vastaa lohkosta A)

Apu-TD Anssi Liimatta / p. 040 723 97 26 / anssi@ana-sport.com (lohko A)

Apu-TD Jari Jeskanen / p. 040 583 56 79 / jari_jeskanen@hotmail.com (vastaa lohkosta B)

Apu-TD: Antti Ylönen / p. 050 307 58 71 / andy.ylonen@gmail.com (lohko B)

3 KILPAILUINFO

- Kaikki kilpailuinformaatio (esim. aikataulu ja lohkojaot), tulospalvelu ja uutiset löytyvät Disc Golf Metrixistä: <https://discgolfmatrix.com/2835137&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).

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/frisbeegolfin-virallinen-saantokirja-ja-kilpailuopas/>
 - SFL:n ohjeistuksia: <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). Kummankaan radan kilpailulayoutissa ei ole kuitenkaan mitään muutoksia viime vuoteen (2023) nähden (*Huom! poikkeuksena Paiholan #18-väylä, jolle on lisätty erikoissääntö*).
- 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 pelilinjalta taaksepäin ensimmäiseen 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/toimitsijalle 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/toimitsijan kanssa. Ottakaa näissä tilanteissa myös aina yhteys lohkon TD:hen/toimitsijaan.
- 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.
- Koronarajoituksia ei ole, mutta toivomme, että saavut kilpailuun vain terveenä – kiitos! Kilpailussa voi olla yleisöä (vapaa pääsy) 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. Huomaa myös SFL:n 13.3.2023 sääntötulkinta, jonka mukaan: *"Tätä tarkennettiin niin, että kyseessä on lapsen oikea ikä, eli 13 vuotta täytettyään ei tarvitse enää huoltajaa mukana. Ikä tulkitaan siis oikeasta syntymäpäivästä, ei syntymävuodesta."*
- Radoilla mahdollisesti vastaan tulevia muita harrastajia voi pyytää poistumaan rata-alueilta virallisena kilpailupäivänä (lauantai) sekä perjantain (harjoittelupäivä) aikana eli radat ovat tällöin varattuja vain kilpailijoille.

Muuta huomioitavaa:

- Kilpailun ensimmäisen kierroksen ryhmät arvotaan ennakkoon kilpailuluokittain (mahdollisuuksien mukaan), toisella kierroksella ryhmäjaot luokittain tulosjärjestyksessä.
- Tarvittaessa kunkin luokan voittaja ratkaistaan Sudden Death -pelissä, jossa pelataan:
 - Kontiorannassa väyliä: #1, #2, #3, #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 lahjakortit jaetaan tasasijoitusten mukaisesti.

4.1 Tulokirjanpito

- **Jokaisen pelaajan tulee kirjata ryhmän kaikkien pelaajien tulokset.** Jos kilpailija kieltäytyy kirjaamasta, hänet voidaan sulkea kilpailusta. Pelaaja voi siirtää kirjaamisvastuunsa vain omalle caddielleen.
- **Kilpailun virallisena tulospalveluna toimii Metrix** ja pelaajat voivat kirjata tulokset joko Metrixiiin, PDGA:n digitaaliseen tuloskorttiin (PDGA Digital Scorecard) tai paperiseen tuloskorttiin. **Suositus on, että vähintään yksi ryhmän pelaajista kirjaa tulokset Metrixiiin.**
- Kierroksen jälkeen **jokaisen pelaajan tulee varmistaa ryhmän kanssa tulosten yhtenevyys** ja lopuksi **jokaisen kilpailijan on allekirjoitettava tuloksensa Metrixissä tai pyydettävä TD:tä kuittaamaan tulosrivi kilpailutoimistolla kierroksen jälkeen.**
- **Tuloksen allekirjoittaminen Metrixissä = tuloskortin virallinen palautus.** Allekirjoittamaton tulosrivi tulkitaan palauttamatta jätetyksi tuloskortiksi, josta rangaistus on kaksi heittoa.
- Paperisia tuloskortteja on saatavilla kilpailutoimistolta – omat kynät mukaan. Paperinen tuloskortti tulee aina täyttää ja palauttaa, jos pelaaja ei ole kirjannut tuloksia sähköisesti.
- Huom! Mikäli kierroksella oli epäselvyyksiä (jos esim. käytettiin varaheittosarjaa, tms.), niin koko ryhmän tulee käydä kilpailutoimistolla selvittämässä asia TD:n kanssa kierroksen jälkeen.

PDGA Digital Scorecard -ohjeet:

1. Kirjautu puhelimen selaimella sisään osoitteessa: <https://pdga.com/score>
2. Kirjautumiskoodi (Access Code) julkaistaan Metrix-utisissa 1. kierroksen ryhmien julkistuksen yhteydessä.
3. Valitse kirjaajaksi itsesi joko nimellä tai PDGA-numerolla.
4. Valitse Keep Score ja kierros, jonka olette aloittamassa.
5. Valitse lähtöväylä (Starting Hole), lisää ryhmäsi pelaajat (ADD -painike) ja aloita kierros (BEGIN PLAY -painike). Pelaajia voi tämän jälkeen poistaa (REMOVE -painike) tai vaihtaa järjestystä (ORDER -painike).
6. Syötä tämän jälkeen väyläkohtaiset tulokset jokaisen väylän jälkeen.
7. Kierroksen jälkeen ryhmän tulee yhdessä varmistaa kaikkien tulosten yhtenevyys kirjaustavasta riippumatta. Tämän jälkeen PDGA-tuloskortin kirjanneet pelaajat myös kuittaavat tulokset PDGA:lle (SUBMIT SCORECARD -painike) ja...

8. ...**jokaisen kilpailijan on allekirjoitettava tuloksensa Metrixissä** tai pyydettyä TD:tä kuittaamaan tulosrivi.
9. Muuta:
- Käyttöohje (englanniksi): <https://www.pdga.com/apps/tournament/score/help>
 - Selaimen lisäksi PDGA-tuloskorttia voi käyttää myös puhelimeen ladattavilla sovelluksilla:
 - i. Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pdga.mobile>
 - ii. iPhone: <https://apps.apple.com/us/app/pdga-live/id1634996856>

4.2 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 (rasti listaan radan parkkipaikalla) tai Metrixin Check-in -toiminnolla viimeistään 30 min ennen kierroksen alkua. Pelaaja saa tarvittaessa mukaansa paperisen tuloskortin.
- 2. kierros: Ei ilmoittautumista. Paperisia tuloskortteja on tarvittaessa saatavilla TD:n päivystyspisteeltä (radan parkkipaikka).

5 KONTIORANNAN FRISBEEGOLFRATA

Kontiorannan frisbeegolfrataa koskevat säännöt:

- Pelataan 18-väyläinen Tournament-layout (Par 64 / 2 565 m) ja radan väyläopasteet ovat ajan tasalla, joten pelataan niiden mukaan – säännöt löytyvät kirjallisessa muodossa myös seuraavan sivun taulukosta. Tournament -layoutissa ei ole mitään muutoksia viime vuoteen (2023) nähden.
- Radan ainoalla mandolla (väylä #10) on kepityksin merkitty pystysuora taso eli mandolinja, joka alkaa mandopuun sivusta keskeltä ja jatkuu linjakeppien keskilinjaa pitkin äärettömyksiin:
 - [Havainnekuva mandolinjoista JLK:n kilpailuissa kaudesta 2022 alkaen \(pdf\) >>](#)
- Tournament-layoutissa:
 - Väylät #1 - #14 vastaavat vakiolayoutin väyliä #1 - #14.
 - Väylä #10 pelataan 15 metrin verran pidennettynä ja väylän mando + DZ ovat tällöin myös 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.
- Huomioitavaa:
 - Väylä #10: Ryhmän on itse huolehdittava avausten spottauksesta tai tähystettävä korille (griinin takana maastopyöräreitti).
 - 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 33/2023.*)
 - 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 haitan taakse pelilinjalla. (Varmistettu em. sääntötulkinta poteroihin SFL:ltä viikolla 33/2023.)*
 - Mikäli kilpailussa on väylällä #1 lippusiima kaukana väylän oikealla (P-paikka erotettu väylästä), niin tätä ko. lippusiimaa käsitellään kilpailussa "irralisena haittana" (casual obstacle). Eli siimaa saa tarvittaessa siirtää tai madaltaa, mikäli se tulee mahdollisen tukipisteen tielle, mutta heiton jälkeen siima tulee palauttaa/kiristää takaisin paikoilleen. Sääntökohta (803.01/B) sanoo: *Pelaaja ei saa siirtää mitään radan haittoja lukuun ottamatta näitä poikkeuksia:*
 - *Pelaaja saa siirtää pelialustalla olevaa irralista haittaa (casual obstacle) johon tukipiste voi osua heittoasentoa ottaessa. Irrallisia haittoja ovat kivet, lehdet tai irtonaiset oksat tai **mitkä tahansa muut haitat, jotka kilpailunjohtaja määrittelee irralisiksi haitoiksi.** Tarkoituksella radan tai tapahtuman osaksi asennetut esineet eivät ole irralisia haittoja, vaikka niitä ei olisi kiinnitetty.*
 - *Pelaaja voi käskä toista pelaajaa siirtymään tai siirtämään varusteitaan.*
 - *Ratavarustuksen saa korjata tarkoituksenmukaiseksi, ja **siirretyt haitat voi palauttaa paikoilleen.***

Kirjalliset väyläohjeet, Kontiorannan frisbeegolfrata / Tournament -layout (2023)

Tournament (18 väylää)	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	5	4	3	3	3	3	4	3	3	5	5	3	4	3	Par 64
	OB	X			X	X	X						X					X	X	
	Hazard					X														
	Mando										X									
	DZ										X									
	#1	OB-rajana tie väylän oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa).																		
	#4	OB-rajana tie väylän oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa).																		
	#5	Vasemmalla metsässä on rangaistusalue eli hazard (tolpitus). Jokaisesta hazardiin päätyneestä heitosta lisätään pelaajan tulokseen 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). OB-rajana tie väylän oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa).																		
	#6	OB-rajana tie väylän oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa).																		
	#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). Huom! Käytettävä spotteria tai tähytettävä korille (griinin takana maastopyöreitti).																		
	#12	OB-rajana koko matkan vasemmalla (tolpitus).																		
	#17	OB-rajana koko matkan vasemmalla (tolpitus).																		
	#18	OB-rajana koko matkan vasemmalla (tolpitus).																		

Versio 3.5.2023. Muutokset kaudelle 2023:

- Väylä #5: Hazard-alue lisätty. Par on 5.
- Väylä #11: Kori 13 m pidemmällä.

- Tournament -layoutissa (18 väylää) on seuraavat erot vakioon (20 väylää):

- Väylä #10 pelataan 15 metrin verran pidennettynä ja väylän mando + DZ ovat tällöin myös voimassa.
 - Ei pelata vakioväyliä #15-#17, vaan tilalla on kilpailuväylä #15, joka pelataan pitkänä par 5 -väylänä "linjaa pitkin".
- Kts. kaikki kartat ja väyläopasteet ko. kilpailun Caddy Bookista ja/tai Metrixin Tournament -layoutin kuvauksesta.

Kontiorannan frisbeegolfrata

Napakympintie 24, Kontiolahti

Heittäminen kierroksella

Säännöt

1. Frisbeegolfissa tarkoituksena on saada kiekko mahdollisimman pienellä heittomäärällä aloituspaikasta maalikorin.
2. Avasheiton jälkeen korista kauimpana oleva pelaaja jatkaa ensimmäisenä. Seuraavat heitot suoritetaan maassa olevan kiekon takaa.
3. Kiekon irrottaa kädellä heiton saa antaa yll, mikäli heitto tapahtuu yli 10 metrin päässä korista. Alle 10 metrin päässä korista heitto on putt, jota ei saa antaa yll.
4. Väylä on pelattu loppuun, kun kiekko on maalikorissa tai ketäjäen kannattamassa.
5. Voittaja on pelaaja, joka suorittaa koko radan pienimmällä määrällä heittoa.

Ohjeita

1. Pelaaja on aina itse vastuussa heitollaan. Varo muita alueella liikkuja ja heitä vasta kun olet täysin varma, ettei kiekko voi osua ihmisiin tai eläimiin.
2. Älä heitä, jos edellä oleva ryhmä on vielä samalla väylällä pelaamassa.
3. Jos kiekko osaa vaarassa osua muihin ihmisiin, huuda kovaa ääneen FORE tai VARO.
4. Peluuta liityksikset omistajille. Uusin kiekkojen pohjaan on kirjoitettu puhelinnumero, johon soittamalla lähdetään kansuuharrastajat. Josuikin päivinä saatat itsekin saada puhelun ja kenties luotettavimman kiekko si takaisin.
5. Suuren ryhmien lohoonon päästäväin yksittäiset pelaajat ja parit ohitteen kierrosten sujuvuuden huolimiseksi.
6. Älä rokoat! Vie pois kaikki mitä taitin radalle. Siellä radalla kaikkiin on mukavampi pelata.
7. Pitiä hauskaa!

Huom! Katso väyläkohtaiset säännöt kilpailuiden Caddy Bookista tai Metrixistä, layout: Tournament-18 - Par 64 (2023)

Tournament -layout (2023):
- 18 väylää, par 64
- 2 565 m, ka. 143 m/väylä



Yleinen hätänumero
112

GPS-Koordinaatit
62.719901, 29.825937




AAA1

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	5	4	3	3	3	3	4	3	3	5	5	3	4	3	64
Pituus	160	217	107	99	210	171	92	76	88	75	168	114	104	221	307	88	160	108	2565m

Ratasuunnitelu:



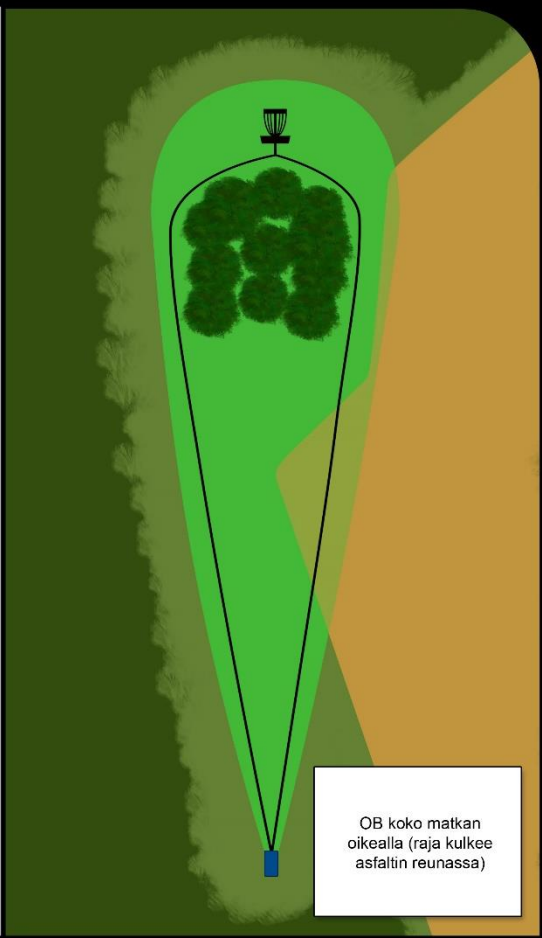


1

Par 3



160 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



OB koko matkan oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa)

Korkeusero -0,5 m

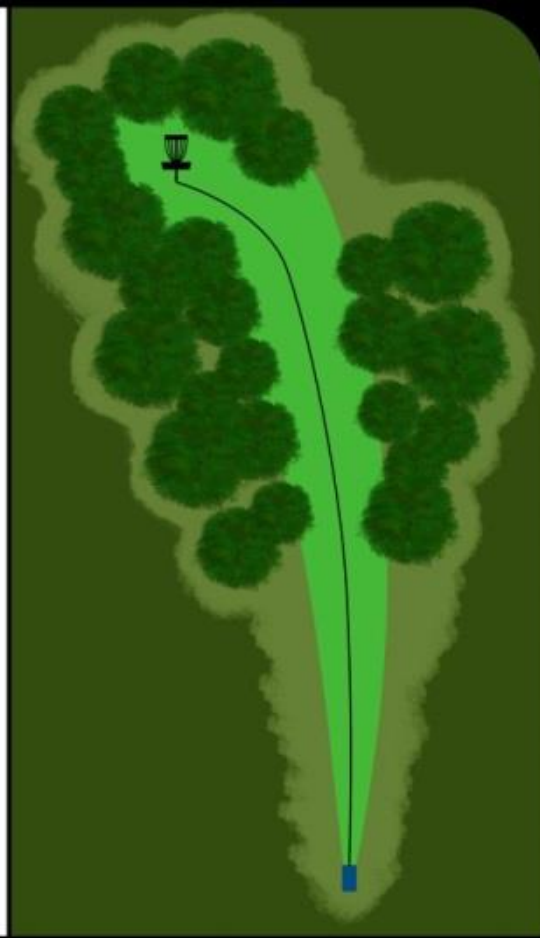



2


Par 4


217 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero 0 m





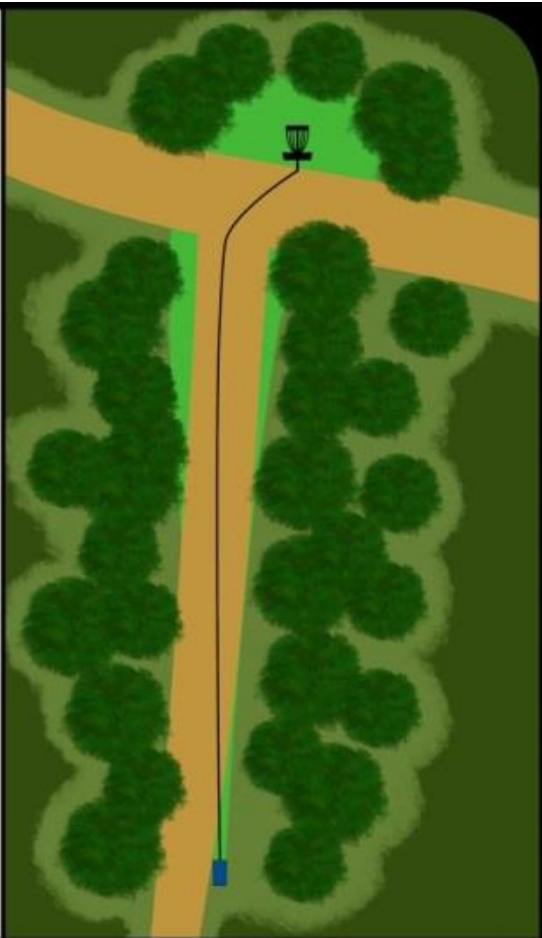


3

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

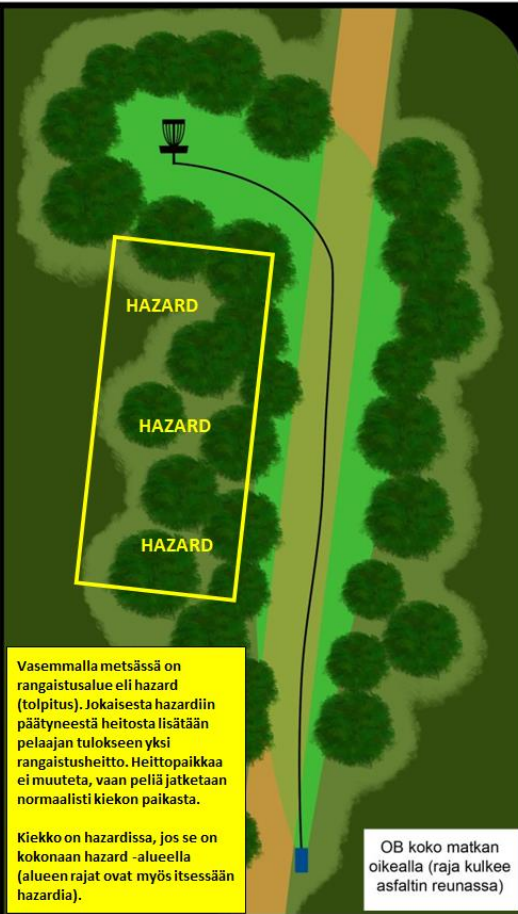


5

Par 5

210 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!





Vasemmalla metsässä on rangaistusalue eli hazard (tolpitus). Jokaisesta hazardiin päätyneestä heitosta lisätään pelaajan tulokseen yksi rangaistusheitto. Heitto paikkaa ei muuteta, vaan peliä jatketaan normaalisti kiekon paikasta.

Kiekko on hazardissa, jos se on kokonaan hazard -alueella (alueen rajat ovat myös itsessään hazardia).

OB koko matkan oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa)

Korkeusero 0 m

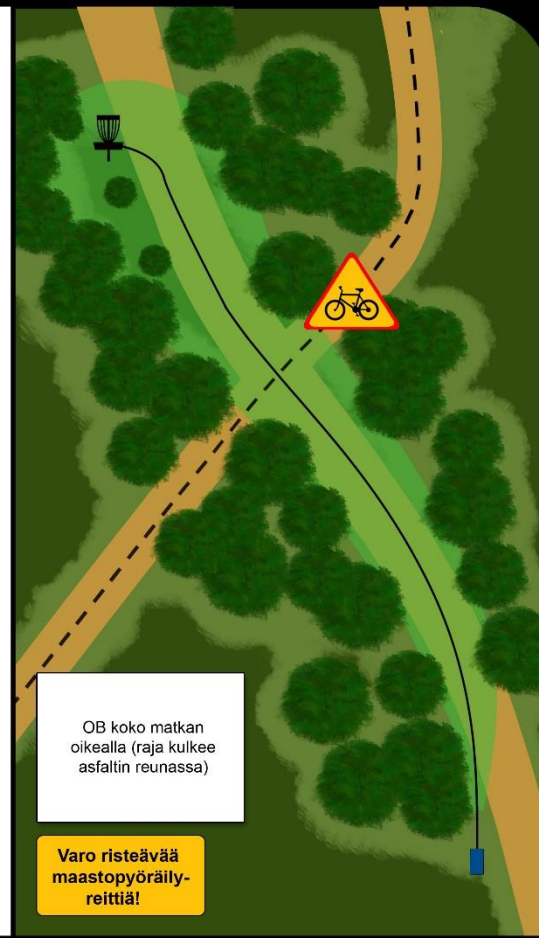



6

Par 4

171 m

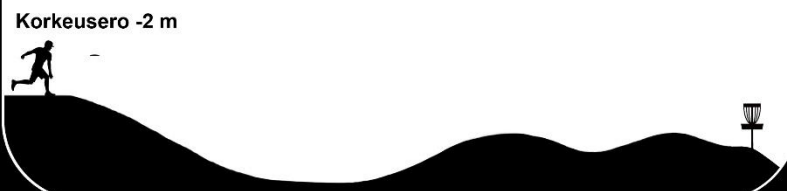
Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!




OB koko matkan oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa)

Varo risteävää maastopyöräilyreittiä!

Korkeusero -2 m






7

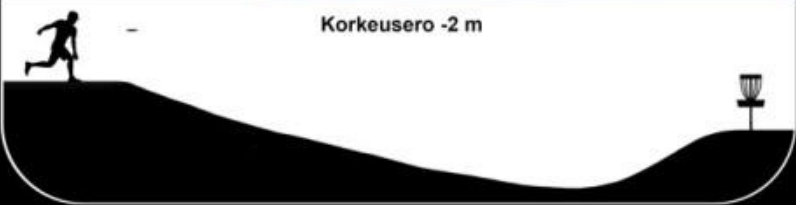

Par 3

92 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero -2 m





8


Par 3

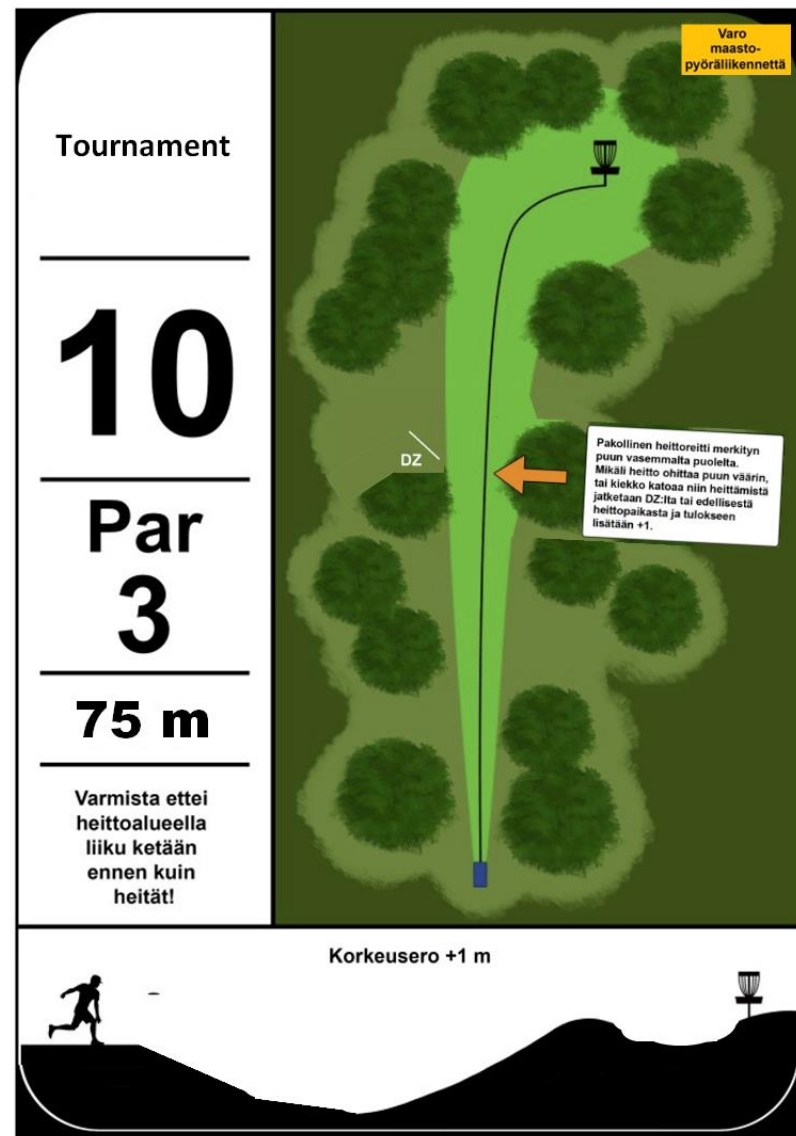
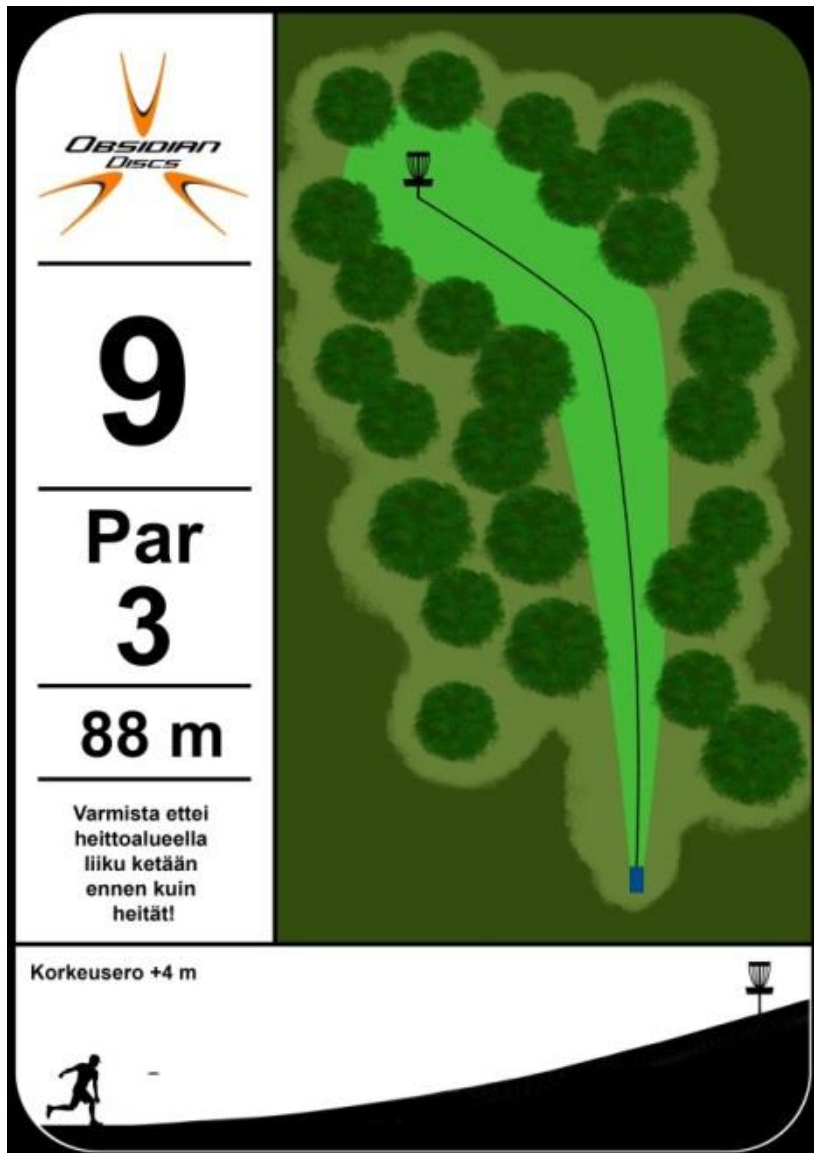
76 m


Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero +0,5 m





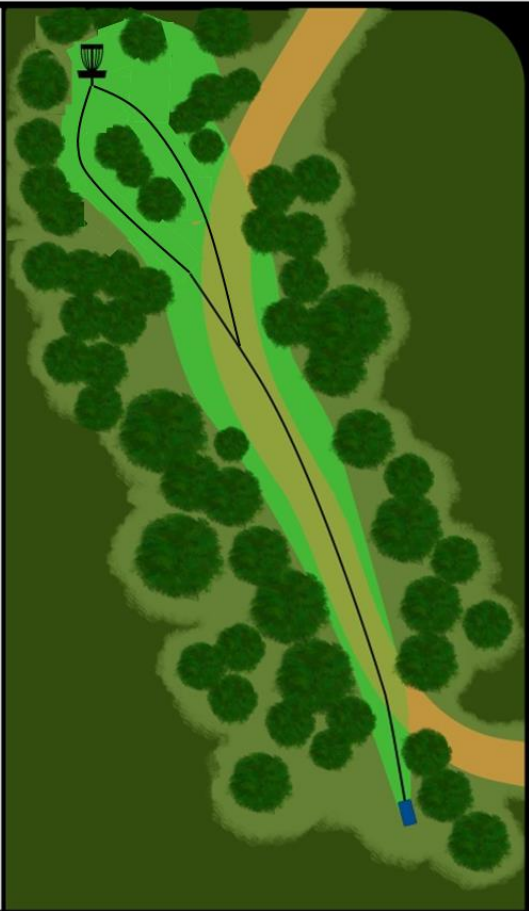


11



Par 4

168 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero +1 m

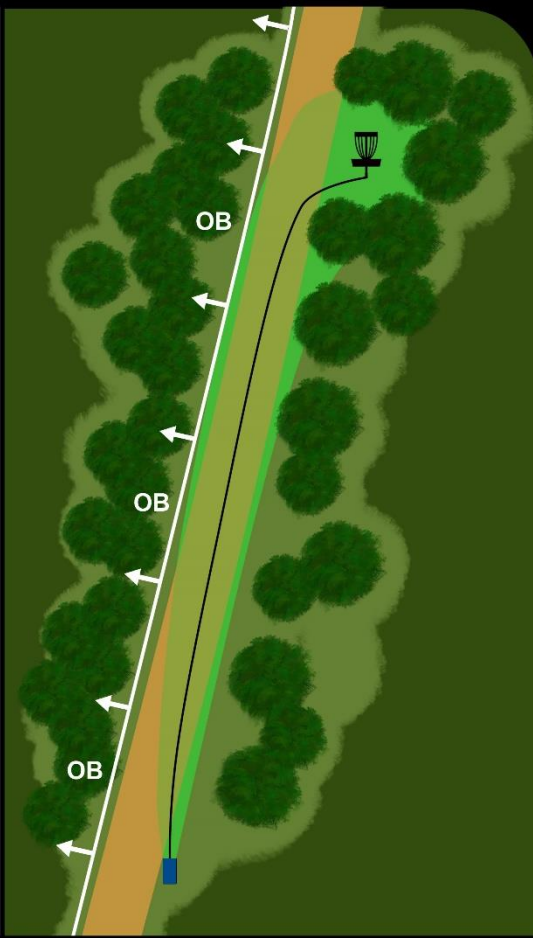



12


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

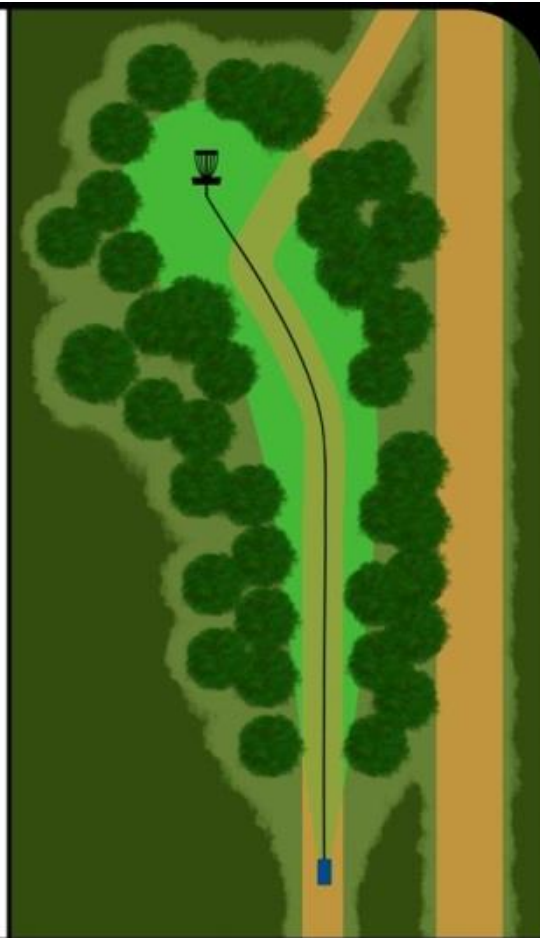

14

Par 5

221 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero +5 m

Tournament

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 TOURNAMENT-LAYOUTISSA.

TILALLA ON TÄMÄ TOURNAMENT-VÄYLÄ #15, JOKA PELATAAN VAKIOVÄYLÄN #15 TIIN LÄHISTÖLTÄ LINJAA PITKIN VAKIOVÄYLÄN #17 KORIIN.


16

Par 3

88 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero 0 m

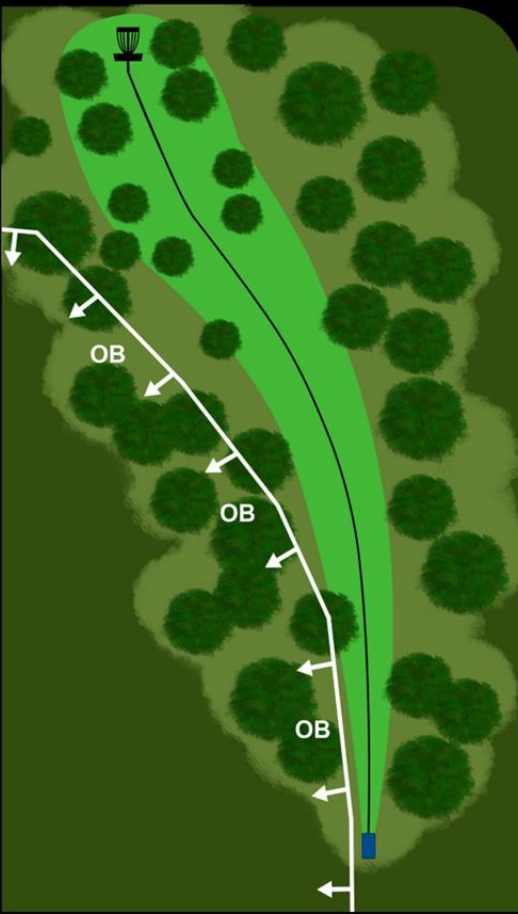


17



Par 4

160 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!



Korkeusero 0 m

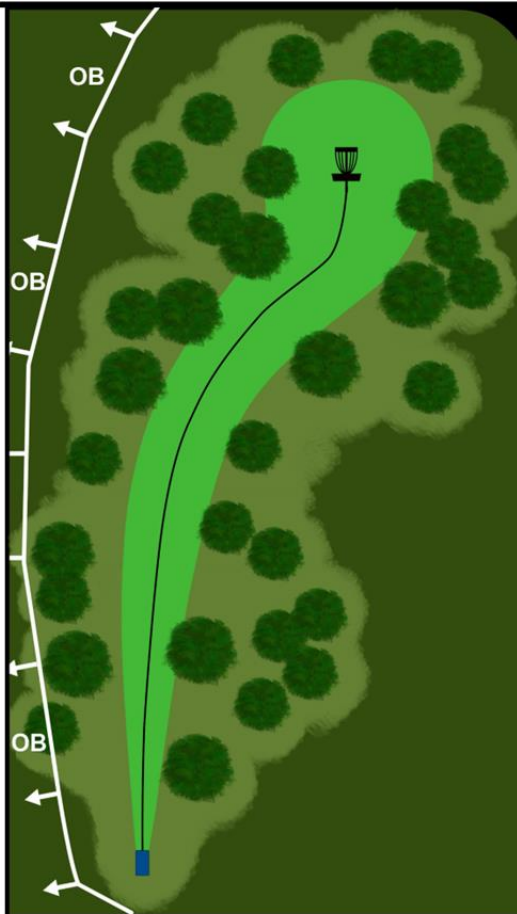



18


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 PDGA-kilpailulayout (Par 57 / 1 618 m), joka pelataan tässä caddy bookissa kerrottujen sääntöjen mukaan (kts. sääntötaulukko sekä kartat seuraavilta sivuilta). **PDGA -layoutissa ainoa muutos viime vuoteen (2023) nähden on, että #18-väylälle on lisätty erikoissääntö, jolle on haettu ja saatu PDGA:lta poikkeuslupa (ts. "waiver") 2.5.2024.**
- **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 ylärیمان tapauksessa mandolinja alkaa ylärیمان päältä keskeltä ja jatkuu pystysuoraan ylöspäin. [Havainnekuva mandolinjoista JLK:n kilpailuissa kaudesta 2022 alkaen \(pdf\) >>](#)

Kirjalliset väyläohjeet, Paiholan frisbeegolfrata, PDGA-kilpailulayout 2023 - 18 väylää, par 57, 1618 m

Versio: 03/05/2024 | Ainoa muutos kaudelle 2024: **Lisätty erikoissääntö väylälle #18.**

Layout eri järjestelmissä: Metrix: 18 - Par 57 (2023/PDGA) | UDisc: PDGA-layout (2023) | PDGA: Paihola Par 57 (2023/PDGA)

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
Pituus [m]	85	67	73	60	102	59	75	90	140	155	75	110	110	60	106	86	85	80
OB	X	X		X	X			VA		X							X	X
Hazard																	X	
Mando	X	X	X	X			X	X		X			X			X		
DZ	X	X	X	X			X	X		X						X		X

#1:	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-raja väylän vasemmalla tien reunassa (tolpitus). Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.
#2:	Triplamando, 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-raja väylän vasemmalla tien reunassa (tolpitus), OB:n tapauksessa voi jatkaa ylimenokohdasta tai DZ:lta. 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-raja väylän vasemmalla, takana ja oikealla (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:	Mando, kierrettävä vasemmalta. Jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta (DZ) - tulokseen +1. Vesitornin runko on vapautusalue (raja kulkee seinässä). Vesitornin betonipylväät ovat normaaleja "kiinteitä esteitä" (vrt. puut). Huom! Käytettävä spotteria tai tähytettävä korille.
#9:	–
#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-raja rotkon reunassa korin takana (tolpitus).
#11:	–
#12:	Huom! Tarvittaessa odottakaa väylän #13 tii tyhjäksi.
#13:	Triplamando, jos mando menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta - tulokseen +1.
#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-raja väylän vasemmalla (tolpitus) 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". Kaikki OB-rajat on tolpitettu. Huom! Avausheiton jälkeen rajoitetut jatkamahdollisuudet: Mikäli avaus on OB, niin jatketaan vain joko Drop Zonelta (DZ) tai tiiltä - tulokseen +1. Avausheiton jälkeisissä heitoissa normaalit OB-säännöt ja lisäksi voi OB:n tapauksessa jatkaa myös DZ:lta (+1), jos haluaa.

Paiholan frisbeegolfrata

Sairaallatie 6, 80850 Paihola

Heittäminen kierroksella

Säännöt

1. Frisbeegolfissa tarkoituksena on saada kiekko mahdollisimman pienellä heittomäärällä aloituspaikasta maalikoriin.
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. Väyliä on pelattu loppuun, kun kiekko on maalikorissa tai ketjujen kannattelemassa.
5. Voittaja on pelaaja, joka suorittaa koko radan pienimmällä määrällä heittoa.

Ohjeita

1. Pelaaja on aina itse vastuussa heitoistaan. Varo muita alueella liikkuja ja heitä vasta kun olet täysin varma, ettei kiekkosu 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 ääneen FORE tai VARO.
4. Palauta löytökiekot omistajille. Usein kiekkojen pohjaan on kirjoitettu puhelinnumero, johon soittamalla ilahdutat kanssaharrastajasi. Jonakin päivänä saatat itsekkin saada puhelun ja kenties luottavimman kiekkosu 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!





Kartamerkkien selitykset

- OB-RAJA
Nuoli kartassa merkitsee, että raja jatkuu äärettömyysiin ko. suuntaan.
- HZ HAZARD
- ← M MANDO
Nuoli osoittaa kiertosuunnan ja punainen katkoviiva mandoliinan.
- DZ DROP ZONE
- VA Vesitornin runko on vapautusalueita (raja kulkee seinässä).

Huom! Katso Katso väyläkohtaiset säännöt kilpailuiden Caddy Bookeista tai Metrixistä, layout: 18 - Par 57 (2023/PDGA)

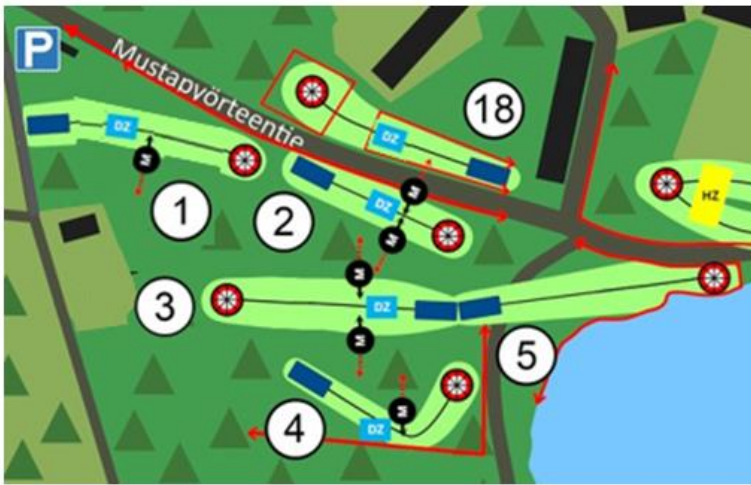
Huom! Pelaaja on aina vastuussa heittämistään kiekosta!

Paiholan frisbeegolfrata PDGA-layout 2023-2024	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	85	67	73	60	102	59	75	90	140	155	75	110	110	60	106	86	85	80	1618 m

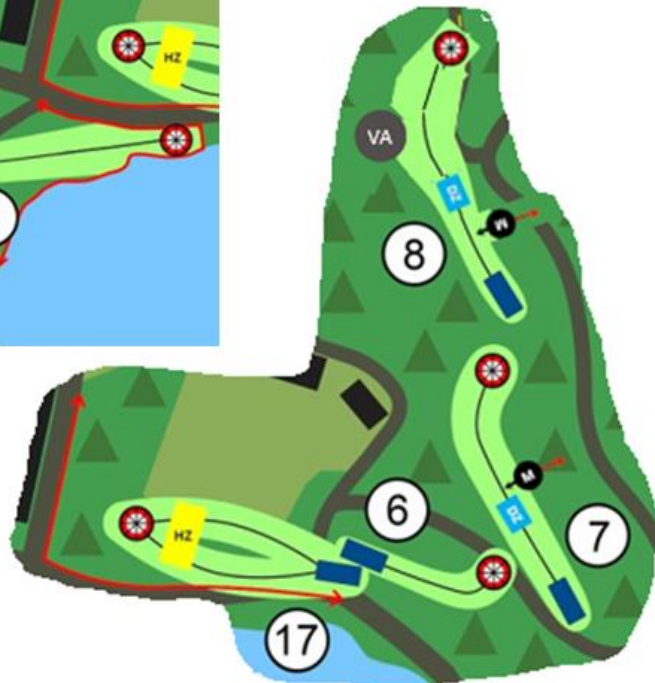


Suurenokset Paiholan PDGA-layoutin ratakartan (2023-2024) väylistä.

#1-#5 & #18



#6-#8 & #17



#9-#13



#14-#16



18


Par

3

80 m

Varmista ettei
heittoalueella
liiku ketään
ennen kuin
heität!

Korkeusero +0,5 m





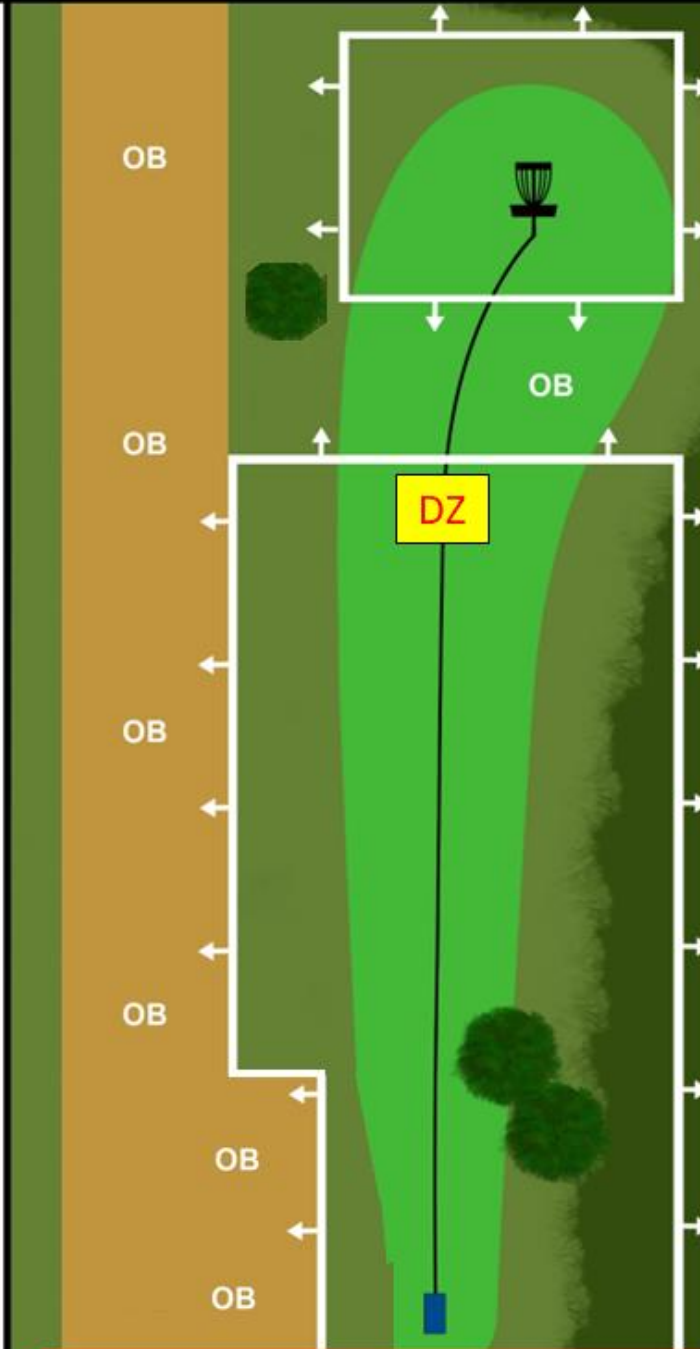
Huom!

Avausheiton jälkeen rajoitetut jatkomahtollisuudet:

Mikäli avaus on OB, niin jatketaan vain joko Drop Zonelta tai tiiltä - tulokseen +1.

Avausheiton jälkeisissä heitoissa normaalit OB-säännöt ja lisäksi voi OB:n tapauksessa jatkaa myös DZ:lta (+1), jos haluaa.



PÄÄYHTEISTYÖKUMPPANI

POWERGRIP

<https://powergrip.fi/>

**KIEKKO OMALLA
KUVALLA TAI
LOGOLLA?**



PG CUSTOM

PG CUSTOM

TILAA TÄSTÄ

<https://powergrip.fi/custom/>