



17.5.2025 · KONTIOLAHTI

SPONSORED BY POWERGRIP KUOPIO



SFL-ERILLISKILPAILU | PDGA C-TIER

CADDY BOOK

INFO / SÄÄNNÖT / RADAT

Versio: 24.4.2025

YHTEISTYÖSSÄ

POWERGRIP



Clash
DISCS



PRIMA | **TIMBER**



VAGANZA



SOKOS HOTELS
KIMMEL | KOLI | VAAKUNA | BOMBA



Tikkituote
since 1996



KILAX

KONTIOLAHTI

JOEN KIEKKO
RY
www.joenliitokiekko.com



PDGA

1 KEVÄTTÄ RANNASSA V – TERVETULOA KISOIHIN!

Joen Liitokiekko toivottaa kaikki pelaajat lämpimästi tervetulleiksi Kontiolahdelle Kevättä Rannassa V 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 frisbeegolfia Kontiolahden hienoihin keväisiin maisemiin!

Hyviä heittoja kaikille kilpailijoille!

- Sammy 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 lohkoista A)

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

3 KILPAILUINFO

- Kaikki kilpailuinformaatio (esim. aikataulu ja lohkojaot), tulospalvelu ja uutiset löytyvät Disc Golf Metrixistä: <https://discgolfmatrix.com/3203701&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). Kummankin radan kilpailulayoutit ovat muutoin samat kuin kahtena viime vuotena (2024 & 2023), mutta vuoden 2025 kilpailun osalta tulee huomioida, että:
 - Kontiorannan Tournament-layoutin #15-väylää on pidennetty n. 15-20 metrin verran.
 - Paiholan #18-väylän erikoissääntö on edelleen voimassa.
- 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 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).
- **Tupakkatuotteiden käyttö kierrosten aikana on kielletty.** SFL:n ohjeistuksen mukaisesti: Kaikkien tupakkatuotteiden (tupakka, sikari, piippu, nuuska, purutupakka) ja sähkösavukkeiden, vesipiipun ja tupakkatuotteisiin rinnastettavissa olevien tuotteiden käyttö on kierroksen aikana kielletty. Kielto on voimassa 2 min ilmoituksesta aina tulokortin palautukseen saakka. Kieltoa rikkovaa rangaistaan sääntökirjan kohdan 812/C mukaan. Nikotiini itsessään ei ole kielletty aine. Se on seurannan kohteena oleva piriste, kuten kofeiini. Nikotiinipurukumi, nikotiinilaastari ja nikotiinitabletit luetaan lääketeollisuuden nikotiinikorvaushoitotuotteisiin.
- 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 Tuloskirjanpito

- Jokaisen pelaajan tulee kirjata ryhmän kaikkien pelaajien tulokset. Jos kilpailija kieltäytyy kirjaamasta, hänet voidaan sulkea kilpailusta. Pelaaja voi siirtää kirjaamisvastuunsa vain omalle caddielle.
- Kilpailun virallisena tulospalveluna toimii Metrix ja pelaajat voivat kirjata tulokset joko Metrixin, PDGA:n digitaaliseen tulokorttiin (PDGA Digital Scorecard) tai paperiseen tulokorttiin. **Suositus on, että vähintään yksi ryhmän pelaajista kirjaa tulokset Metrixin.**
- 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 = tulokortin virallinen palautus. Allekirjoittamaton tulosrivi tulkitaan palauttamatta jätetyksi tulokortiksi, josta rangaistus on kaksi heittoa.
- Paperisia tulokortteja on saatavilla kilpailutoimistolta – omat kynät mukaan. Paperinen tulokortti 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. Kirjaudu puhelimen selaimella sisään osoitteessa: <https://pdga.com/score>
2. Kirjautumiskoodi (Access Code) julkaistaan Metrix-uutisissa 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 / 2 580 m) ja radan väyläopasteet ovat ajan tasalla, joten pelataan niiden mukaan – säännöt löytyvät kirjallisessa muodossa myös seuraavan sivun taulukosta. **Tournament -layoutin ainoa muutos kaudelle 2025 on, että väylää #15 on pidennetty hieman (+ n. 15 - 20 m). Jatkossa Tournament #15 pelataan samalta tiiltä kuin Vakio #15.**
- Radan ainoalla mandolla (väylä #10) on kepityksin merkitty pystysuora taso eli mandolinja, joka alkaa mandopuun sivusta keskeltä ja jatkuu linjakeppien keskilinjaa pitkin äärettömyyksiin:
 - [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 päättyy 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 haikkaan (yleisimmin puu), josta sääntö (803.02/B) sanoo: *Jos haikka 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 käskää toista pelaajaa siirtymään tai siirtämään varusteitaan.*
 - *Ratavarustuksen saa korjata tarkoituksenmukaiseksi, ja **siirretyt haitat voi palauttaa paikoilleen.***

Kirjalliset väyläohjeet, Kontiorannan frisbeegolfrata / Tournament -layout (2025)

Versio 24.4.2025

Tournament	Väylä	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	YHT
(18 väylää)	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 maastopyöräreitti).																		
	#12	OB-rajana koko matkan vasemalla (tolpitus).																		
	#17	OB-rajana koko matkan vasemalla (tolpitus).																		
	#18	OB-rajana koko matkan vasemalla (tolpitus).																		

Muutokset kaudelle 2025:

- Väylää #15 on pidennetty hieman (+ n. 15 - 20 m). Jatkossa Tournament #15 pelataan samalta tieltä kuin Vakio #15.

Aiemmat muutokset (kausi 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):

a.) Väylä #10 pelataan 15 metrin verran pidennettynä ja väylän mando + DZ ovat tällöin myös voimassa.

b.) 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 alustuspalkasta maaliin.
2. Avasheiton jälkeen korista kausimena oleva pelaaja jatkaa ensimmäisenä. Seuraavat heitot suoritetaan maassa olevan kiekon takaa.
3. Kiekon irrottua kädestä heiton saa autua yll, mikäli heitto tapahtuu yli 10 metrin päässä korista. Alle 10 metrin päässä korista heitto on putt, jota ei saa autua yll.
4. Väylä on pelattu loppuun, kun kiekko on maaliin tai pelaajan kannattamana.
5. Voittaja on pelaaja, joka suorittaa koko radan pienimmällä määrällä heittoa.

Ohjeita

1. Pelaaja on aina itse vastuussa heitollaan. Vero muuta alueella liikkuja ja heittä vasti kun olet tietyin varma, ettei kiekko voi osua ihmisiin tai eläimiin.
2. Älä heitä, jos edellä oleva ryhmä on vielä samalla väylällä pelaamassa.
3. Jos kiekko on vaurioitunut osuen muihin ihmisiin, huutaa kovan äänensä FORE tai VAIRO.
4. Palauta löytökiekot omistajalle. Ihmisen kiekkojen pohjaan on kirjoitettu puhelinnumero, johon soittamalla lähetät kausiharrastajasi. Jossakin päivänä saatat itsekin saada puhelun ja kenties luovuttaa kausi kädessäsi.
5. Suuren ryhmien toivotaan päättävän yksittäiset pelaajat ja parit ohittaan kierrosten sujumuuden tähden.
6. Älä roko! Vie pois kaikki mitä löitkin radalla. Siivotä radalla kullakin on mukavampi pelata.
7. Pidä hauskaa!

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

Tournament -layout (2025):

- 18 väylää, par 64
- 2 580 m, ka. 143 m/väylä

Yleinen hätänumero 112

GPS-Koordinaatit
62.719901, 29.825937

KONTIOLAHTI

LIITON KIEKKO

Varo maastopyöräilijöitä alueella!

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	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	322	88	160	108	2580m

AAA1

Ratasuunnitelma:





1

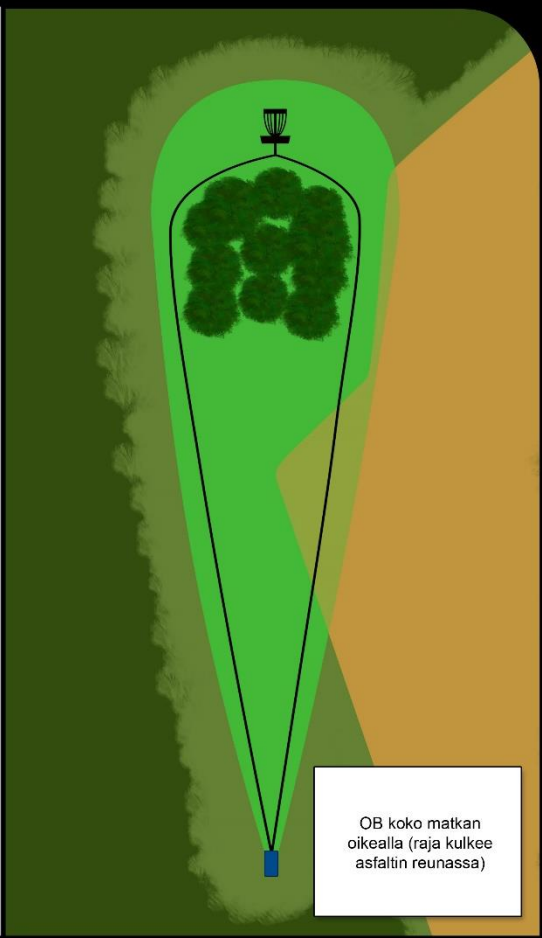
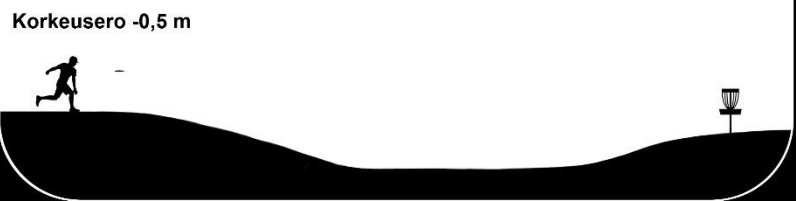
Par 3

160 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

OB koko matkan oikealla (raja kulkee asfaltin reunassa)

Korkeusero -0,5 m

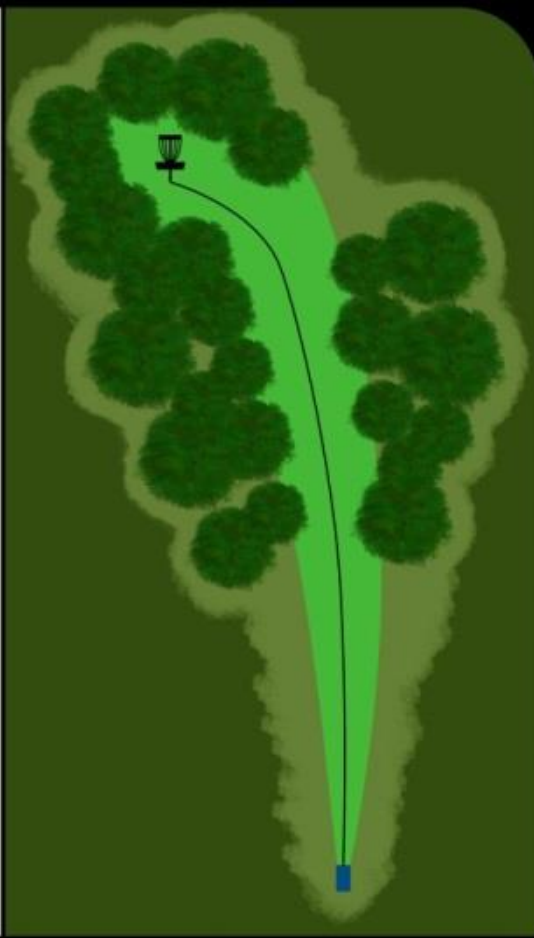

2

Par 4

217 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero 0 m





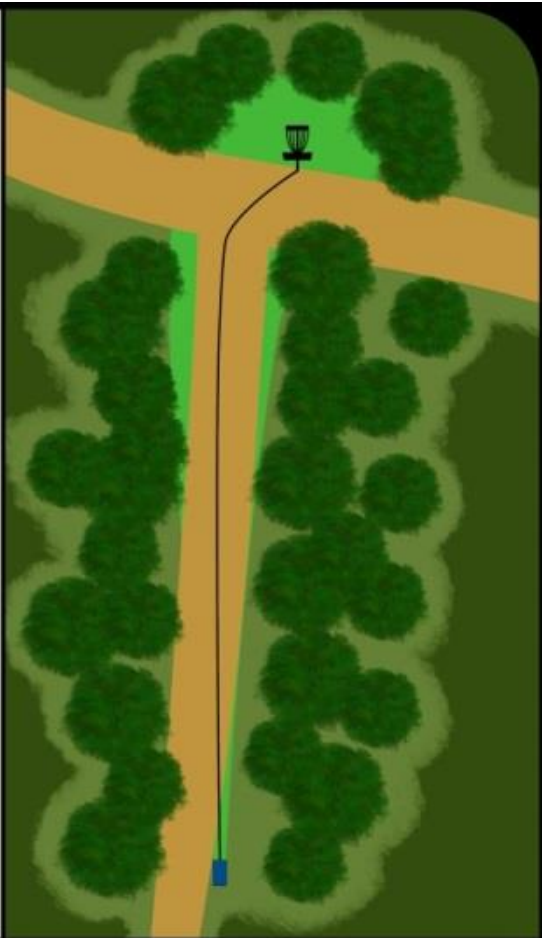

3

**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



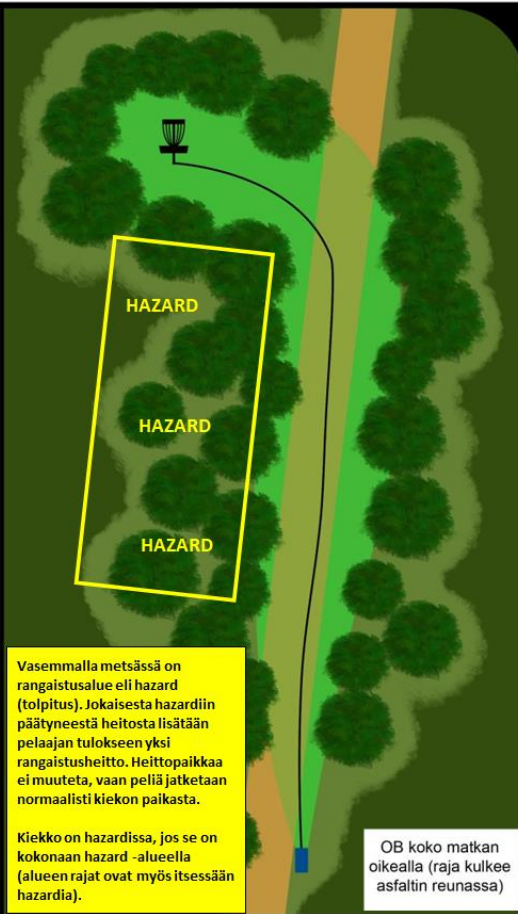



5

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. Heittopaikkaa
ei muuteta, vaan peliä jatketaan
normaalisti kiekon paikasta.

OB koko matkan
oikealla (raja kulkee
asfaltin reunassa)

Korkeusero 0 m



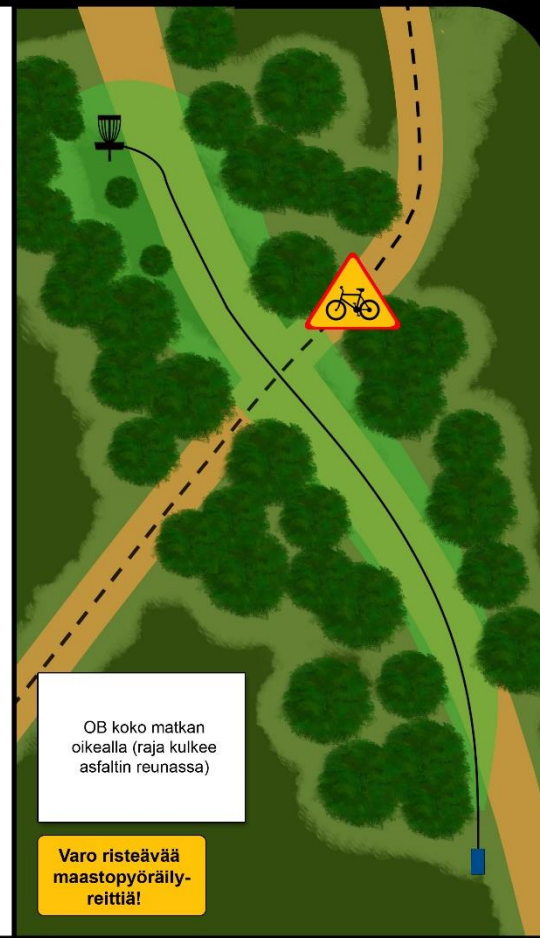


6

Par
4

171 m

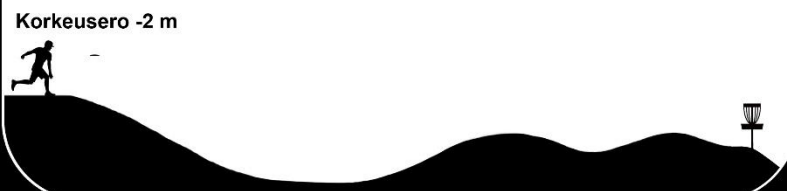
Varmista ettei
heittoalueella
liiku ketään
ennen kuin
heität!

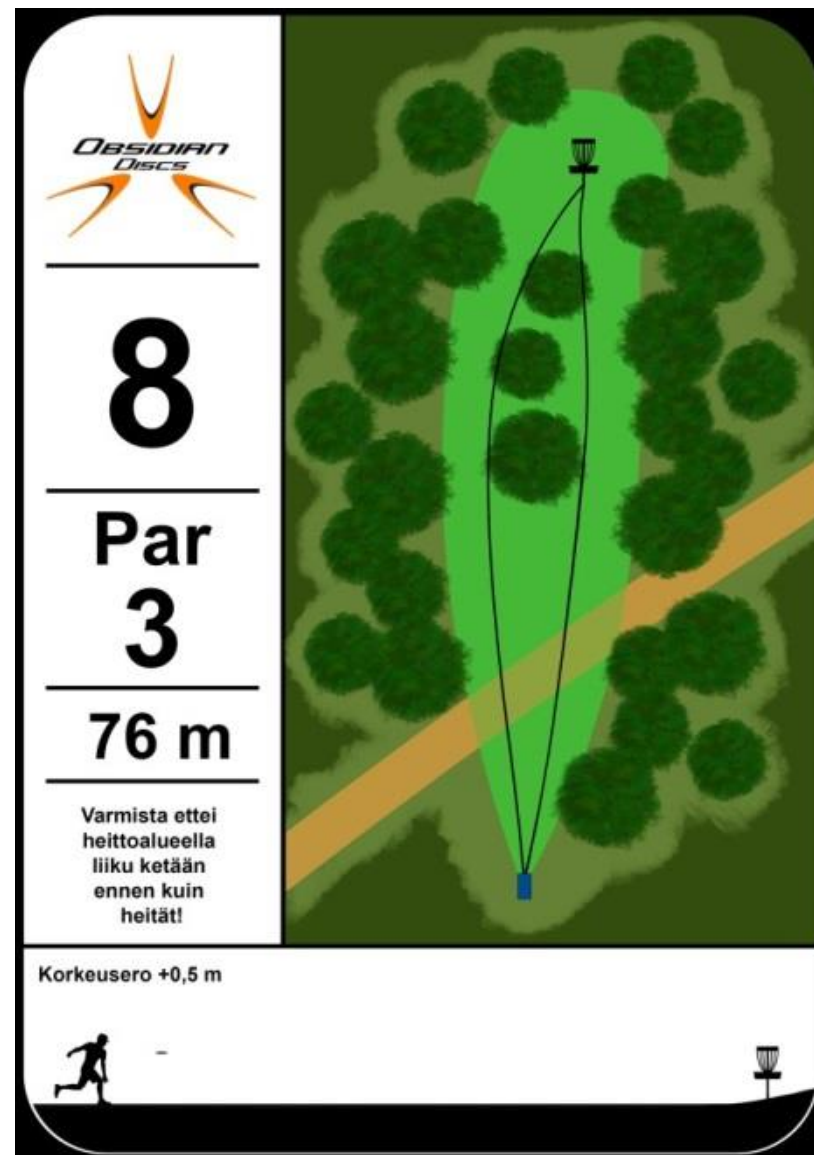
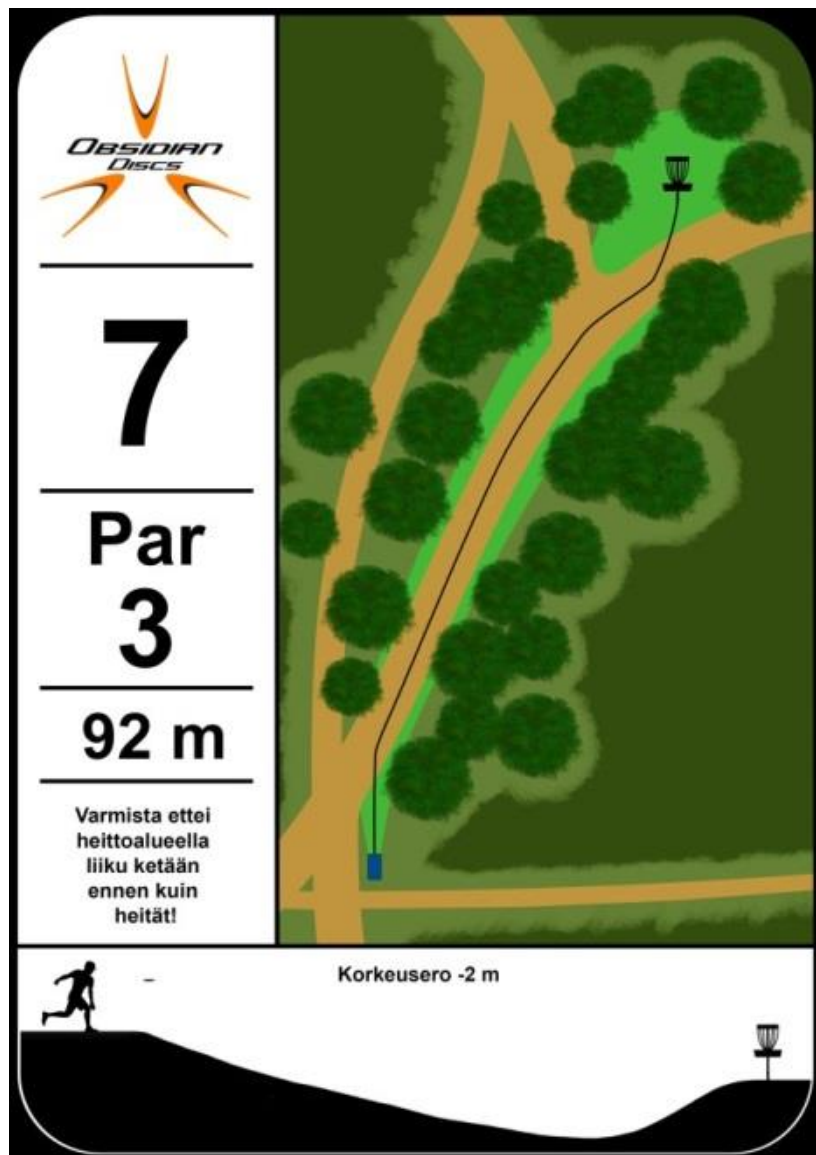


OB koko matkan
oikealla (raja kulkee
asfaltin reunassa)

Varo risteävää
maastopyöräily-
reittiä!

Korkeusero -2 m





Obsidian Discs

9

Par 3

88 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero +4 m

Tournament

10

Par 3

75 m

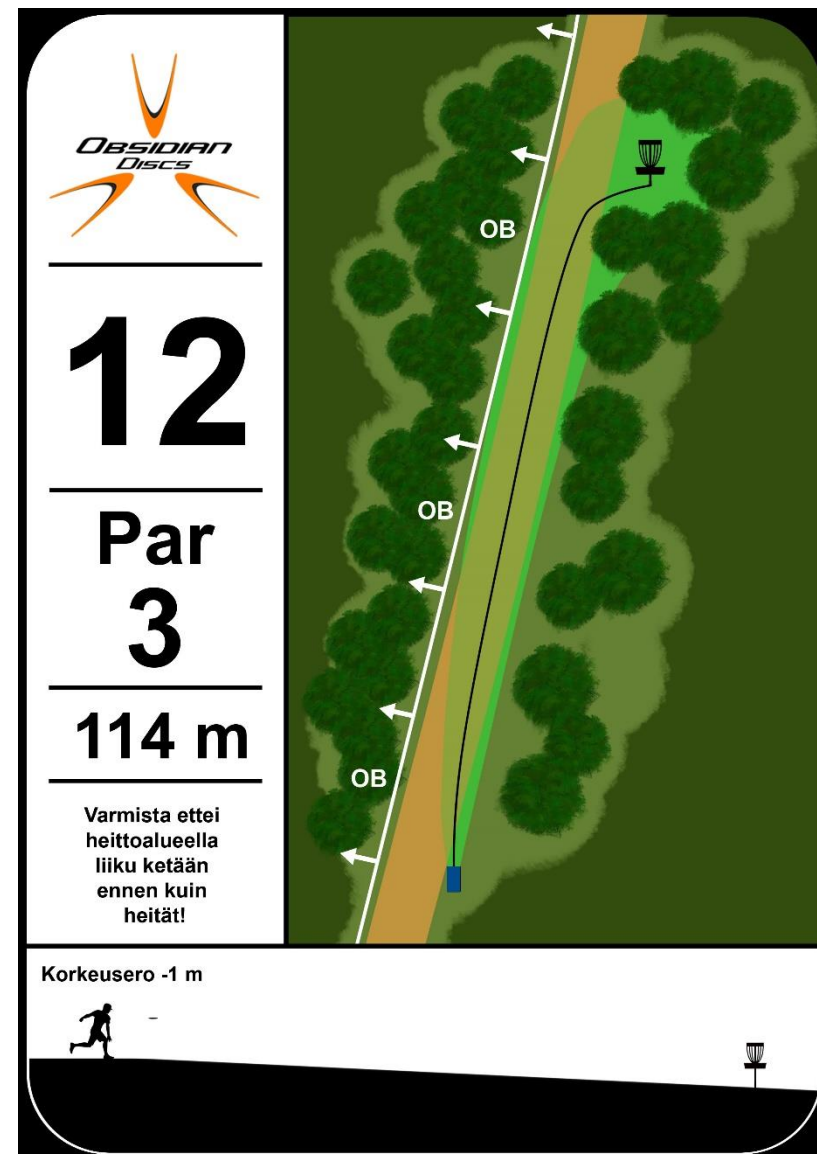
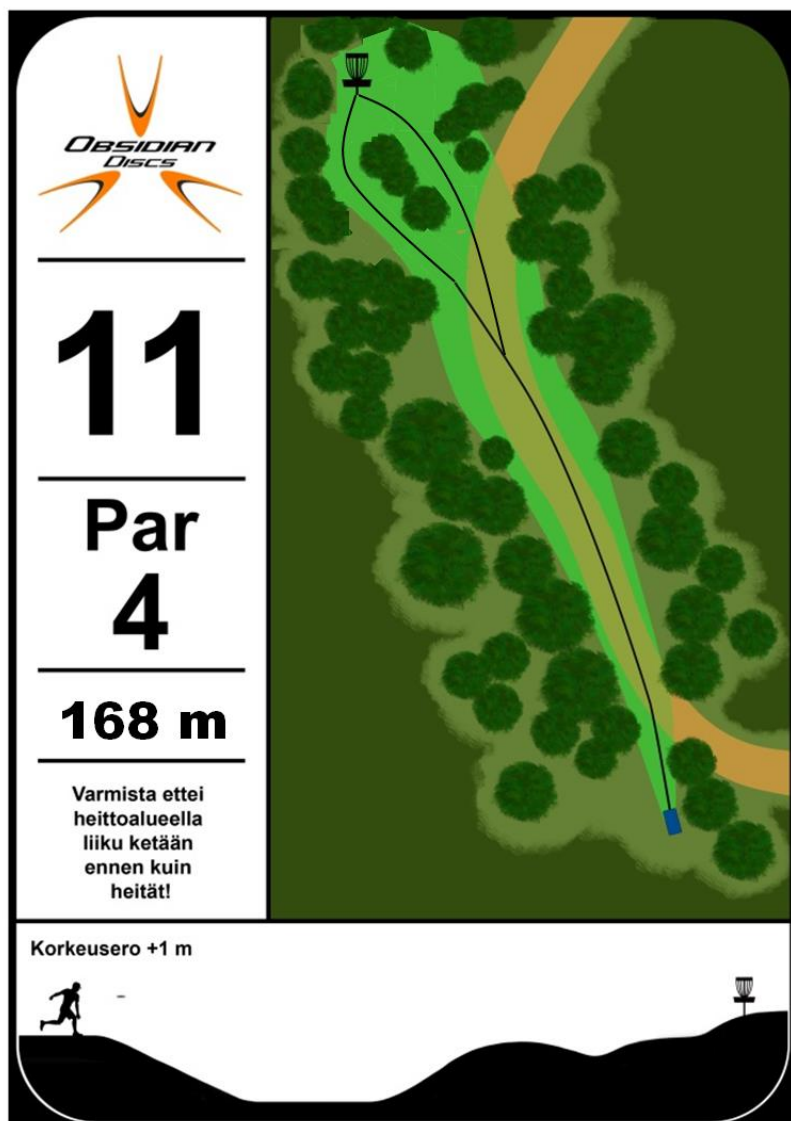
Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero +1 m

Varo maasto-pyöräliikennettä

Pakollinen heitoreitti merkityn puun vasemmalta puolelta. Mikäli heitto ohittaa puun väärin, tai kiekko katoaa niin heittämistä jatkoaan DZ:ita tai edellisestä heittopaikasta ja tulokseen lisätään +1.

DZ





13

Par 3

104 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero 0 m





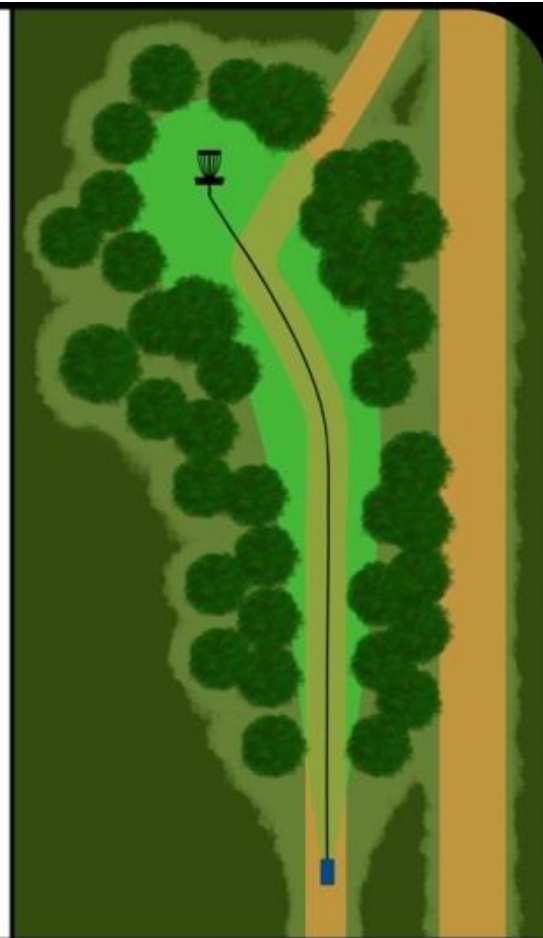
14

Par 5

221 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero +5 m




Tournament

15

Par 5

322 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 TIILTÄ LINJAA PITKIN VAKIOVÄYLÄN #17 KORIIN.

Obsidian Discs

16

Par 3

88 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero 0 m

Obsidian Discs

17

Par 4

160 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero 0 m

Obsidian Discs

18

Par 3

108 m

Varmista ettei heittoalueella liiku ketään ennen kuin heität!

Korkeusero 0 m

6 PAIHOLAN FRISBEEGOLFRATA

Paiholan 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 ei ole mitään muutoksia viime vuoteen (2024) nähden. #18-väylän erikoissääntö on siis edelleen voimassa ja tälle on haettu ja saatu PDGA:lta poikkeuslupa (ts. "waiver") 24.4.2025.**
- **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 mVersio: 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

Sairaalatie 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. Väylä on pelattu loppuun, kun kiekko on maalikorissa tai ketjujen kannattelemana.
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 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 äänen FORE tai VARO.
4. Palauta löytökiekot omistajille. Usein kiekkojen pohjaan on kirjoitettu puhelinnumero, johon soittamalla ilahdutat kanssaharrastajasi. Jonakin päivänä saatat itekin saada puhelun ja kenties luotettavimman kiekkosu takaisin.
5. Suurten ryhmien toivotaan päästävän yksittäiset pelaajat ja parit ohitse kiertoradasta sujuvuuden lisäämiseksi.
6. Älä roskaa! Vie pois kaikki mitä toikin radalle. Siistillä radalla kaikkien on mukavampi pelata.
7. Pidä hauskaa!

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

KONTIOLAHTI



Levonlahti

Mustapyörre

Karttamerkkien selitykset

- OB-RAJA**
Nuoli kartassa merkitsee, että raja jatkuu äärettömyyksiin ko. suuntaan.
- HAZARD**
- MANDO**
Nuoli osoittaa kiertosuunnan ja punainen katkoviiva mandoliinjan.
- DROP ZONE**
- Vesitornin runko on vapautusalue**
(raja kulkee seinässä).

Huom! Pelaaja on aina vastuussa heittämästään kiekosta!

Paiholan frisbeegolfrata
PDGA-layout 2023-2024

LIITOKIEKKO
www.liitokiekko.com

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



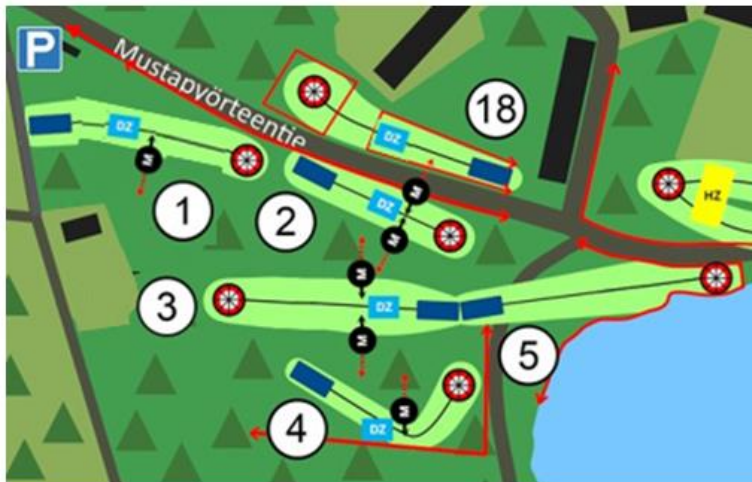
LIITOKIEKKO
www.liitokiekko.com

SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

PDGA®

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

#1-#5 & #18



#6-#8 & #17

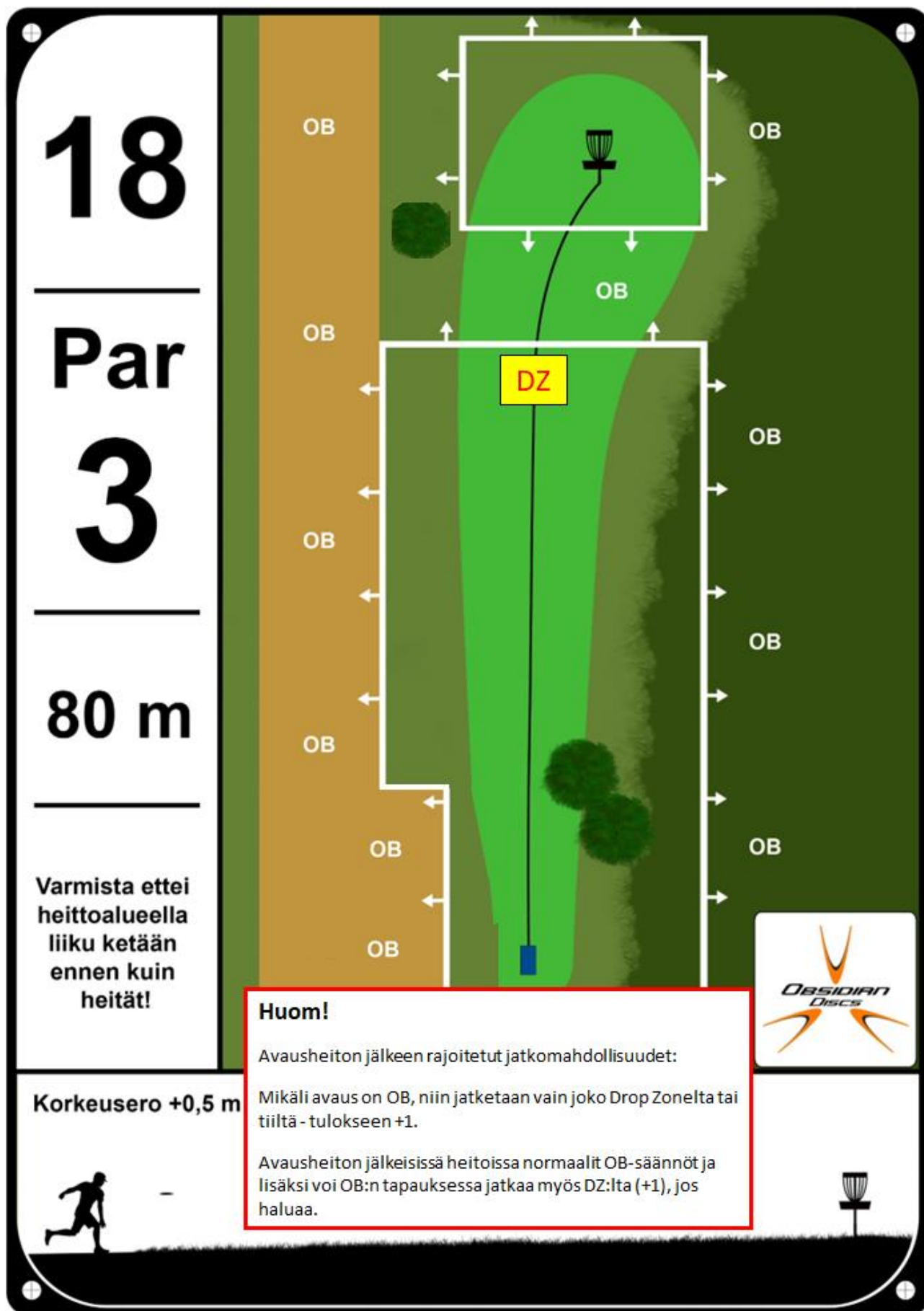


#9-#13



#14-#16





PÄÄYHTEISTYÖKUMPPANI

POWERGRIP

<https://powergrip.fi/>

**KIEKKO OMALLA
KUVALLA TAI
LOGOLLA?**



PG CUSTOM

PG CUSTOM

PG CUSTOM

TILAA TÄSTÄ

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