

SPONSORED BY

**Clash**  
DISCS

SFL-ERILLISKILPAILU | PDGA C-TIER

# CADDY BOOK

INFO / SÄÄNNÖT / RADAT

*Versio: 4.7.2024*



**Clash**  
DISCS

**JOEN  
KIKKO**  
RY  
www.joenliitokiekko.com

**SUOMEN  
FRISBEEGOLFLIITTO**  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

**PDGA**

# YHTEISTYÖSSÄ

# Clash DISCS



# 1 SUSIRAJA OPEN 2024 SPONSORED BY CLASH DISCS – Tervetuloa KISOIHIN!

Joen Liitokiekko ry toivottaa kaikki pelaajat lämpimästi tervetulleiksi neljättä kertaa järjestettävään Susiraja Openiin – kilpailun pääyhteistyökumppanina toimii [Clash Discs](#).

Tällä kertaa tämä jo heinäkuun lopun perinteeksi muodostunut kilpailu pelataan kahdessa lohossa ja todennäköisesti jälleen kerran yli 100 pelaajan voimin - suuret kiitokset kaikille pelaajille!

Ja Susiraja Open -viikolla järjestetään jälleen joukko kaikille avoimia lämmittelykilpailuja seuraavasti:

- Tiistaina 23.7. kaikille avoin [viikkokilpailu](#) Utrassa.
- Keskiviikkona 24.7. kaikille avoin [JokiLiigan \(PDGA L-tier\) kilpailu](#) Vanhalla Kaivoksella.
- Perjantaina 26.7. perinteiset kaikille avoimet [parikilpailut](#) sekä Utrassa että Kaivoksella.

Suuri kiitos kaikille kilpailutapahtumien järjestämisessä ja ratojen ylläpidossa mukana oleville vapaaehtoisille, kesätyöntekijöillemme sekä Joensuun ja Outokummun kaupungeille ja Okun Frisbeegolf ry:lle, Clash Discsille ja kaikille mahtaville yhteistyökumppaneillemme.

Yleisöllä on kaikkiin Susiraja Open -viikon kilpailuihin vapaa pääsy – tervetuloa seuraamaan Susirajan parasta frisbeegolfia!

*Hyviä heittoja kaikille kilpailijoille!*

*- Sammy, Andy, Riikka, Ismo, Anssi / Joen Liitokiekko ry*

p.s. Tänä vuonna Joen Liitokiekko täyttää 20 vuotta ja tätä juhlistamme järjestämällä loppuvuoden aikana lukuisia tapahtumia jäsenillemme! Lisätietoja heinäkuun aikana [www-sivuillamme](http://www.sivuillamme):  
<https://www.joenliitokiekko.com/>



## 2 YHTEYSTIEDOT

### LOHKO A

- Sammy Pylkki / p. 0400 293 658 / sammy.pylkki@gmail.com
- Riikka Rautiainen / p. 044 582 00 69

### LOHKO B

- Antti Ylönen / p. 050 307 58 71 / andy.ylonen@gmail.com
- Ismo Louhelainen / p. 044 077 19 68 / ismolou@gmail.com

### Osallistumismaksuihin liittyvät asiat:

- Anssi Liimatta / p. 040 723 97 26 / anssi@ana-sport.com | Huom! Jos osallistumisen maksaa joku muu kuin kilpailija itse, laitathan tämän erikseen tiedoksi sähköpostilla osoitteeseen: joen.rahastonhoitaja@gmail.com

## 3 KILPAILUINFO

- Kaikki kilpailuinformaatio (mm. aikataulu, lohkojaot, tulokset, uutiset) löytyvät kilpailun Disc Golf Metrix-sivuilta: <https://discgolfmatrix.com/2835176&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 jollekin TD:lle (äänet päällä kierroksen aikana) – kts. yhteystiedot edelliseltä sivulta (luku 2). Kaikki TD:t kuitenkin myös pelaavat itse, joten seuraavaa suositellaan kierrosten aikana:

- Lauantaina:
  - ➔ Mikäli varaheitot tulevat kyseeseen, niin käytetään niitä ja ratkaistaan tilanne kierroksen jälkeen.
- Sunnuntaina:
  - ➔ Finaalikierros pelataan väliaikalähdöin, joten yhteys tulee mahdollisuuksien mukaan ottaa sellaiseen TD:hen, joka ei ole ko. hetkellä kierroksella.
- Muuta huomioitavaa:
  - ➔ Kaikki keskeytykset kierroksen aikana tai poisjäänti seuraavalta kierrokselta... ➔ ...ilmoita aina oman lohkosu TD:ille.
  - ➔ Luonnollisesti TD ei voi tuomaroida sitä kilpailuluokkaa, jossa itse pelaa, joten näissä tapauksissa sääntöratkaisut tekevät aina muissa kilpailuluokissa pelaavat TD:t.
- 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/>
- Katso Susiraja Open -ratojen säännöt ja väyläopasteet luvusta 5 (Utra, Joensuu) ja luvusta 6 (Vanha Kaivos, Outokumpu).
- Kaikki väylien pelialueilta 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 lähimpään 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 kilpailussa (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.

- Sääntöpäselvyyksissä 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 tuloskorttiin. 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/radan TD:eille 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/apu-TD:n kanssa. Ottakaa näissä tilanteissa aina myös yhteys TD:eiheen.
- Molemmilla radoilla kaikki par 4/5 -väylät saa seuraava ryhmä avata silloin kun edellinen ryhmä on varmasti riittävän varoetäisyyden päässä. Toki jos lyhyemmällä par 4 -väylällä joku ryhmän pelaajista hakee avaustaan korille asti, niin tällöin tulee odottaa koko väylä vapaaksi.
- Kaikki väylillä 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.
- Koronarajoituksia ei ole, mutta saavuthan 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-alueelta harjoittelu- ja parigolfpäivinä sekä kilpailupäivinä (la-su) (Utran rata on varattu vain kilpailijoille torstaista sunnuntaihin ja Kaivoksen rata keskiviikosta lauantaihin).



**Clash**  
DISCS

**JOEN KIEKKO**  
www.joenilikiekk.com

**SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO**  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

**PDGA**

Muuta huomioitavaa:

- Kilpailun ensimmäisen kierroksen ryhmät arvotaan ennakkoon luokittain (mahdollisuuksien mukaan), toisesta kierroksesta alkaen ryhmäjaot luokittain tulosjärjestyksessä.
- Tarvittaessa kunkin luokan voittaja ratkaistaan Sudden Death -pelissä, jossa:
  - Pelataan Utran väyliä #1 - #5.
  - SD pelataan kilpailuoppaan sääntöjen mukaisesti (1.09/B).
  - Jokaisen luokan toisen ja kolmannen sijan muistopalkinnoista pelataan tarvittaessa myös SD, mutta virallisissa lopputuloksissa sijoitus sekä rahat/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. Kirjaudu 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 pyydyttävä 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.
- Paperisia tuloskortteja on tarvittaessa saatavilla kilpailutoimistolta – omat kynät mukaan.

### Ilmoittautumiset:

- Lauantain 1. kierros: Jokaisen pelaajan on ilmoitauduttava kisatoimistossa (Utra: Hiekkakentän katos & Kaivos: Malmitalon eteinen/portaat) viimeistään 30 min ennen kierroksen alkua.
- Lauantain 2. kierros: Pelaajien ei tarvitse ilmoittautua toiselle kierrokselle.
- Sunnuntain 3. eli finaalikierros: Jokaisen pelaajan on ilmoitauduttava kisatoimistossa (Utran hiekkakentän katos) viimeistään 15 min ennen lähtöaikaa.





### Ennen kierroksia:

- Pelaajien tulee huolehtia itse siitä, että ovat oikealla lähtöväylällä kierroksen alkaessa. Mikäli pelaajalta väyliä jää pelaamatta myöhästymisen vuoksi, niin ko. väyliltä tulokseksi merkitään par + 4.
- Yhteislähtökierrokset: Lämmittely suositellaan tehtäväksi lähtöväylällä (lämmittely on kuitenkin kiellettyä, jos toisen lohkon kierros on radalla vielä kesken).
- Väliaikalähtökierrokset: Lämmittely radan väylillä on kiellettyä kierroksen ollessa käynnissä (kierros on käynnissä, kun aamun 1. ryhmä on startannut #1-väylällä).

### Kierrosten jälkeen:

- Mikäli kierroksella nousi esiin ratkaistavia sääntökysymyksiä tai muita epäselvyyksiä (esim. käytettiin varaheittosarjaa, tms.), niin koko ryhmän tulee kierroksen jälkeen tulla kisatoimistolle selvittämään tilanne.
- Muutoin kisatoimistolla tarvitsee pelaajan poiketa vain seuraavissa tilanteissa:
  - Paperikortille tulokset kirjanneet pelaajat palauttavat paperisen tulokorttinsa.
  - Pelaaja ei itse pysty allekirjoittamaan Metrixin tulosta.
  - Finaalikierroksen jälkeen pelaaja on tasasijalla 1 - 3.



**Clash**  
DISCS

**JOEN**  
**KIEKKO**  
RY  
www.joenliitokiekko.com

**SUOMEN**  
**FRISBEEGOLFLIITTO**  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

**PDGA**

## 5 UTRAN FRISBEEGOLFRATA

Utran frisbeegolfrataa koskevat säännöt:

- Pelataan Susiraja Open 2024 -layoutia (20 väylää, par 68). Utran vakioväylistä pelataan väylät #1-#11, #13 (SO #15) ja #16-#18 (SO #17-#19) ja lisäksi:
  - Nurmikentällä väylän #11 jälkeen pelataan lisäväylät #12 ja #13.
  - Lisäksi vakioväyliä #12 (SO #14) ja #14 (SO #16) pelataan muokattuina:
    - SO #14: Muuten vakioväylä #12, mutta lisäväylän #13 OB-tolpitus määrittää OB-alueen myös tälle väylälle.
    - SO #16: Vakioväylä #14 pidennettynä par 5 -väyläksi (vakioväylää #15 ei siis pelata, mutta sen tii on DZ tämän väylän mandolle).
  - Ja radan viimeinen väylä (SO #20) on myös lisäväylä (sijaitsee pulkkamäessä).
- Radan väyläopasteet ovat ajan tasalla, joten pelataan niiden mukaan – säännöt löytyvät kirjallisessa muodossa myös oheisesta taulukosta (kts. seuraava sivu).
- 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. [Havainnekuva mandolinjoista JLK:n kilpailuissa kaudesta 2022 alkaen \(pdf\) >>](#)
- Väylän #12 erikoissäännölle on haettu ja saatu PDGA:lta poikkeuslupa (ts. "waiver").
- Huomioitavaa:
  - Väylä #7: Odottakaa väylän #8 tii tyhjäksi ennen avauksen jälkeisiä jatkoheittoja.
  - Väylät #11 ja #14: Käyttäkää spotteria.
  - Väylät #16 ja #15: Oletuksena suurempi väylänumero avaa ensin, sopikaa poikkeukset tästä ryhmien välillä.



## Kirjalliset väyläohjeet, Utran frisbeegolfrata - Susiraja Open 2024 -layout, 20 väylää, par 68

Väylä	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19	#20
Par	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	3	4	3
OB	X	X	X		X		X		X			X	X	X		X		X	X	
Mando	X		X			X										X				
DZ						X						X				X				
Hazard																				X

#1	Mando, kierrettävä oikealta. Jos mando menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta - tulokseen +1. OB-raja koko matkan väylän oikealla (tolpitus).
#2	OB-raja koko matkan väylän oikealla (tolpitus).
#3	Mando, kierrettävä vasemmalta. Jos mando menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta - tulokseen +1. OB-raja ennen hiekkakenttää (tolpitus).
#4	–
#5	OB-raja koko matkan väylän oikealla ja takana (tolpitus).
#6	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1).
#7	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla, takana ja oikealla (tolpitus). <b>Huom! Väylän #8 tii on odotettava tyhjäksi ennen avauksen jälkeisiä jatkoheittoja.</b>
#8	–
#9	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla (tolpitus).
#10	–
#11	<b>Huom! Käytettävä spotteria.</b>
#12	Väylällä OB-tolpittuna "mantere" ja "saari". Huom! Avausheiton jälkeen rajoitetut jatkumahdollisuudet: 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. Kadonneet kiekot: Jatketaan joko DZ:lta tai edelliseltä heittopaikalta - tulokseen +1.
#13	OB-tolpitus koko matkan vasemmalla ja griiniä ympäröivät pusikot kiertäen ja raja jatkuu oikealla väylän #16 OB-linjan mukaisesti. Lisäksi OB-raja myös väylän alussa oikealla (tolpitus, eli #7-väylän IB on tälle väylälle OB). Huom! Mikäli kiekko todennäköisesti katosi pusikoihin, kannattaa käyttää varaheittoa. Muistathan kuitenkin, että: Mikäli kiekko löytyy, niin jatketaan kiekolta tai hylätään heitto (tulokseen +1) ja jatketaan edelliseltä heittopaikalta (ts. varaheittoa ei voi käyttää uusintaheittona, jos kiekko löytyi). Ja jos väylällä on rugby pelaajien varastokontti, niin se on vapautusalue (raja kulkee seinässä).
#14	OB-alue etuoikealla (tolpitus, eli #13-väylän IB on tälle väylälle OB). <b>Huom! Käytettävä spotteria.</b>
#15	–
#16	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla (tolpitus) sekä loppuosuudella oikealla (tolpitus). Mando, kierrettävä vasemmalta, jos mando menee väärin, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1 tai edelliseltä heittopaikalta (+1). Huom! Väylän DZ on käytössä vain väärin kierretyn mandon tapauksessa - Ei kadonneen kiekon / OB:n tapauksessa. <b>Huom! Väylät #16 &amp; #15: Oletuksena suurempi väylänumero avaa ensin, sopikaa poikkeukset tästä ryhmien välillä. Huom! Katso oikean puolen OB-rajaa koskeva tulkintaohje väyläopasteesta.</b>
#17	–
#18	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla (tolpitus).
#19	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla ja takana (tolpitus).
#20	Väylällä pelialuetta on vain saari korin ympärillä (rajat on tolpitettu). Kaikki muu maa-alue on rangaistusaluetta eli hazardia. 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).

# J • ENSUU



**Clash**  
DISCS

**JOEN KIEKKO**  
www.joentokiekko.com

**SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO**  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

**PDGA**

LIITON KIEKKO

SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO PDGA  
J•ENSUU

# Utran frisbeegolfrata

Miilunpolttajantie 13, Joensuu

## Heittäminen kierroksella

- Älä heitä, jos koria ei näy, vaan varmista ensin ettei korilla ole ketään edessä.
- Älä heitä, jos kiekko on vaarassa osua lähistöllä oleviin ihmisiin tai eläimiin.
- Suurten ryhmien toivotaan päästävän yksittäiset pelaajat ja parit ohitse kierrosten sujuvuuden lisäämiseksi.

- Jos kiekko on vaarassa osua toiseen ihmiseen, siitä varoitetaan huutamalla lujaa ääneen fore ("FOOOOR!"). Lenkkeilijöiden ollessa kyseessä voit käyttää lisänä myös muita varoitushuutoja.
- Älä heitä, jos edellä oleva ryhmä on vielä korilla puttaamassa.

## Frisbeegolfin säännöt pähkinänkuoressa

1. Pelin tarkoituksena on saada frisbee mahdollisimman pienellä heittomäärällä aloituspaikasta eli "tiiltä" metalliseen maalikoriin.
2. Avausheiton jälkeen kauimpana korista oleva pelaaja jatkaa ensimmäisenä. Seuraava heitto suoritetaan siitä paikasta, mihin edellinen heitto jäi. Pelaajan ei tule säännätä omalle kiekolleen odottamana vuoroaan, vaan hänen tulee odottaa heittovuorossa (eli kauimpana korista) olevan pelaajan takana.
3. Pelaaja heittää niin monta kertaa, kunnes frisbee on maalikorissa.
4. Voittaja on pelaaja, joka läpäisee radan pienimmällä määrällä heittoja.
5. Ota huomioon muut radalla liikkujat ja jätä rata hyvään kuntoon myös seuraaville. Sen minkä kannat mukanas luontoon, jaksat myös tuoda takaisin - ethän jätä roskia maastoon!
6. Olet vastuussa jokaisesta heittämästäsi kiekosta. Osuessaan ihmisiin tai esineisiin kiekko voi aiheuttaa vakavaa vahinkoa.
7. Frisbeegolf on Spirit-laji - tärkeintä on pitää hauskaa!



SPONSORED BY

**Clash**  
DISCS

**Huom! Katso väyläkohtaiset mandot, OB-alueet ja muut ohjeet Caddy Bookista**  
(+ kilpailun ajaksi opasteisiin kiinnitetään myös laminoidut laput).



Väylä	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	OUT	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	IN	YHT
Par	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	34	3	3	4	3	3	5	3	3	4	3	34	68
Pituus (m)	153	167	153	111	87	96	148	82	91	88	1176	66	85	145	79	72	172	85	80	146	67	997	2173

Kilpailulayout Metrixissä:

Utran frisbeegolfrata  
→ 20 - Par 68 (2024/SO)

Ja löytyy myös UDiscistä!



**Clash**  
DISCS

LIITON KIEKKO  
www.joennifokiekko.com

SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

PDGA





# Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

#2

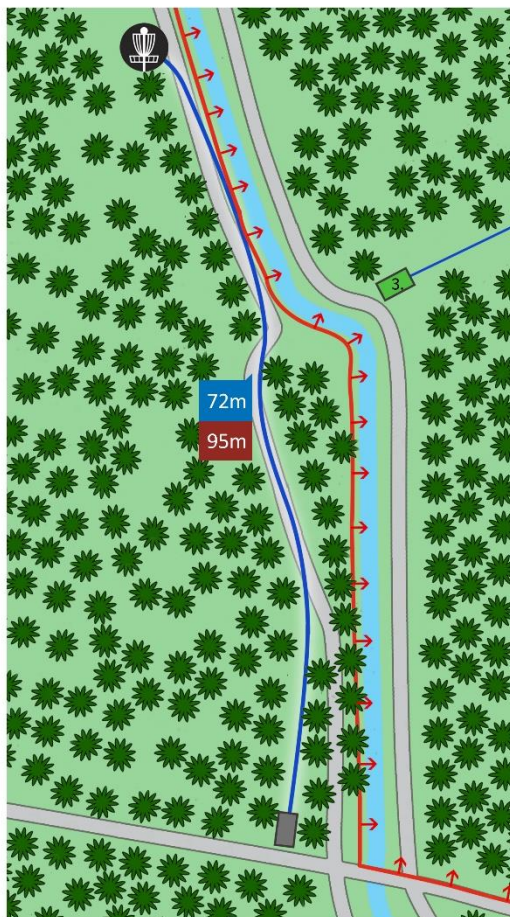
par 4

167m

Varmista, että heittoalueella ei liiku ketään ennen kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



PELIKIRJA

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---















# Frisbeegolfrata Ultra, Joensuu

#7 Pohjois-Karjalan Osuuskauppa



Liitokiekot edullisesti Prismasta!

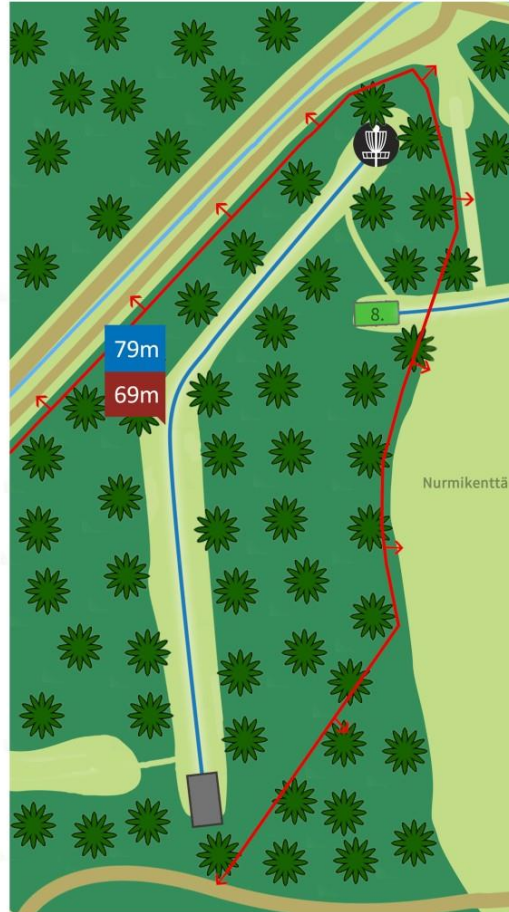
#7

par 4

148m

Varmista, että heittoalueella ei liiku ketään ennen kuin heität!

JOEN KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com



PELIKIRJA

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Clash  
DISCS

JOEN KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

PDGA







**Frisbeegolfrata**  
**Ultra, Joensuu**

#10 Joensuun kaupunki

**J•ENSUU**

#  
**10**

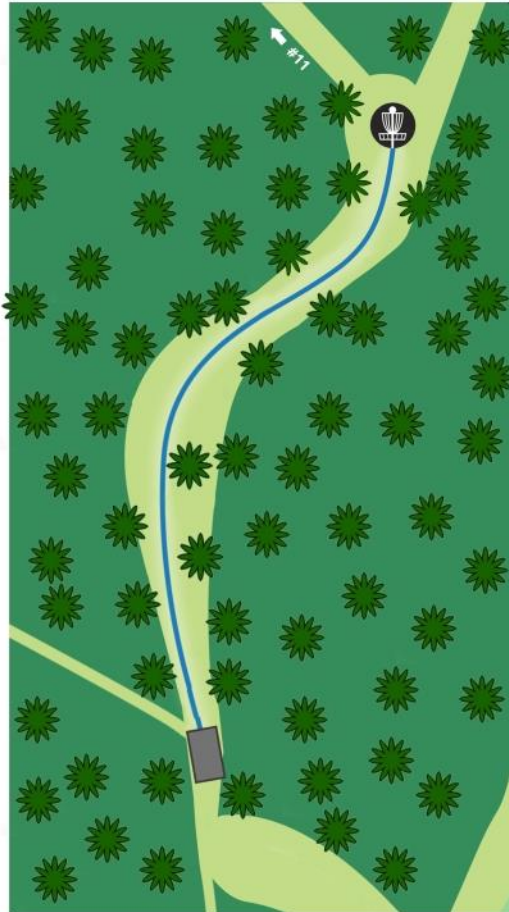
**par 3**

**88m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

J•OEN  
LIIT•OEN  
KIEKKO™  
[www.joenliitokiekko.com](http://www.joenliitokiekko.com)

**J•ENSUU**



**J•ENSUU**

PELIKIRJA

Handwritten notes area with horizontal lines.



**Clash**  
DISCS

J•OEN  
LIIT•OEN  
KIEKKO™  
[www.joenliitokiekko.com](http://www.joenliitokiekko.com)

SUOMEN  
FRISBEEGOLFLIITTO  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

**PDGA**



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

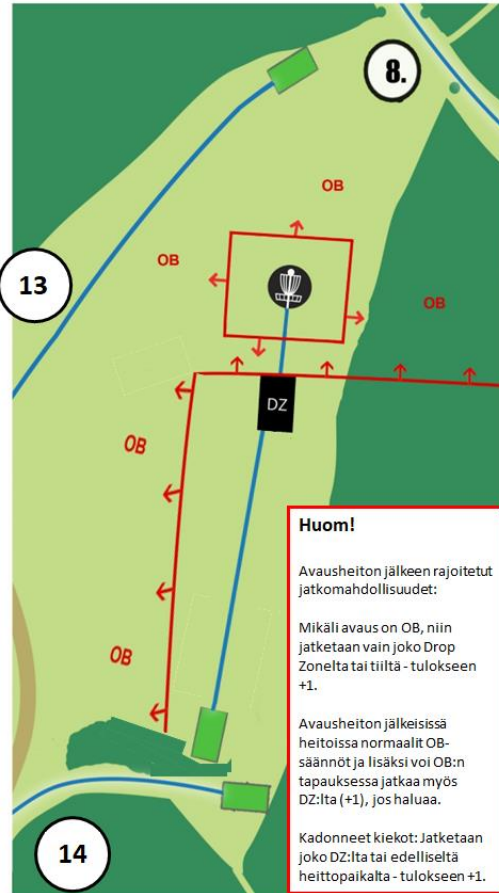
#  
**12**

**par 3**

**85m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITON  
KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com



# Friiba- kortit

PELIKIRJA

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



**Clash**  
DISCS

LIITON  
KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com



**PDGA**



# Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

#  
**13**

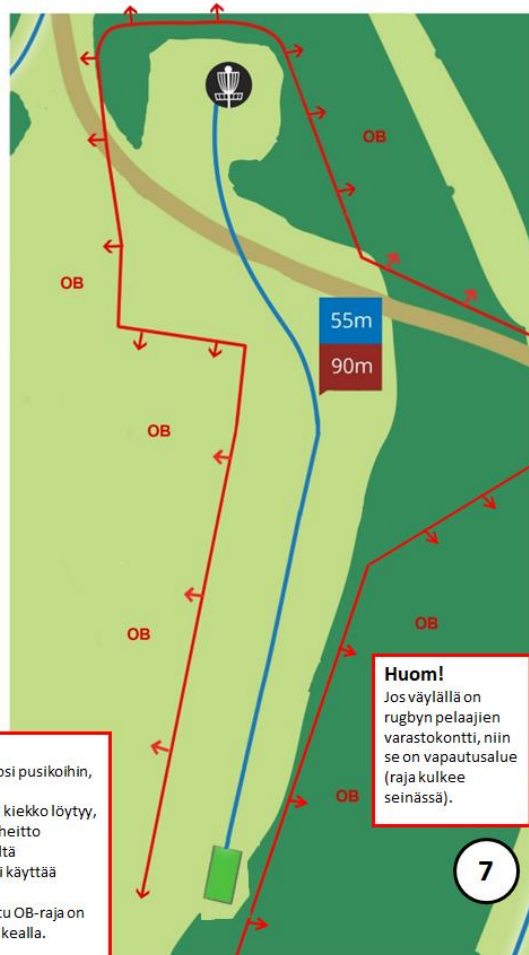
**par 4**

**145m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

**Huom!**

- Mikäli kiekko todennäköisesti katosi pusikoihin, kannattaa käyttää varaheittoa.
- Muistathan kuitenkin, että: Mikäli kiekko löytyy, niin jatketaan kiekolta tai hylätään heitto (tulokseen +1) ja jatketaan edelliseltä heittoaikalta (ts. varaheittoa ei voi käyttää uusintaheittona, jos kiekko löytyi).
- Huomaa myös: #7-väylän tolpiettu OB-raja on OB-raja myös tällä väylällä alussa oikealla.



**Huom!**

- Jos väylällä on rugby pelaajien varastokontti, niin se on vapautusalue (raja kulkee seinässä).

VAGANZA

PELIKIRJA

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



**Clash**  
DISCS

LIITON  
KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com



**PDGA**













# Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

#  
**19**

**par 4**

**146m**

Varmista, että heittoalueella ei liiku ketään ennen kuin heität!

LIIT  KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



# PRIMA | TIMBER

PELIKIRJA

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---







## 6 VANHAN KAIVOKSEN FRISBEEGOLFRATA

Vanhan Kaivoksen frisbeegolfrataa koskevat säännöt:

- Pelataan vuoden 2024 vakiolayoutia täydennettynä kahdella hiekkakentälle rakennettavalla lisäväylällä (#19 ja #20) eli rata on siis kilpailussa 20-väyläinen (par 65). Lisäksi vakioväylillä on voimassa muutamit kilpailua koskevat täsmennykset/lisäykset (muutoin samat kuin vuoden 2023 kilpailussa, mutta nyt myös #9-väylän paikallissääntö on poistettu). Radan väyläopasteet ovat ajan tasalla, joten pelataan niiden mukaan – säännöt löytyvät kirjallisessa muodossa myös oheisesta taulukosta (kts. seuraava sivu).
- 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. [Havainnekuva mandolinjoista JLK:n kilpailuissa kaudesta 2022 alkaen \(pdf\) >>](#)
- Väylän #20 paikallissäännöille on haettu ja saatu PDGA:lta poikkeuslupa (ts. ”waiver”).
- Muuta huomioitavaa:
  - Väylät #11, #14, #17: Odottakaa seuraavan väylän tii tyhjäksi ennen avauksia.
  - Väylät #6 ja #7: Varoittakaa griinin takana tiillä olevaa ryhmää tarvittaessa / odottakaa tarvittaessa.
  - Väylät #7 ja #8: Risteävä väylä #8 pelaa ensin (kommunikoikaa poikkeukset tähän tarvittaessa ryhmien välillä).
  - Väylä #14: Käyttäkää spotteria.
  - Väylä #16: Käyttäkää spotteria.
  - Väylä #18: Käyttäkää spotteria.
  - Ja tulee myös muistaa, että:
    - Jos väylän pelialue rajautuu junarataan, niin OB-rajana on väylän puoleinen kisko.
    - Jos väylän pelialue rajautuu asfalttitiiehen, niin OB-rajana on väylän puoleinen asfaltin reuna.
    - Jos väylän pelialue rajautuu P-paikkaan/tiehen/juoksurataan, jolla on katukiveys, niin OB-rajana on katukiveys ja tämä kiveys on itsessään jo outtia.



### Kirjalliset väyläohjeet, Vanhan Kaivoksen frisbeegolfrata - Susiraja Open 2024 -layout, 20 väylää, par 65

Vakioväyliä (#1-#18) koskevat täsmennykset/lisäykset on korostettu punaisella teksteissä alla (muutoin samat kuin vuoden 2023 kilpailussa, mutta nyt myös #9-väylän paikallissääntö on poistettu). Hiekkakentällä sijaitsevat lisäväylät (#19 ja #20) rakennetaan erikseen kilpailua varten.

Väylä	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18	#19	#20
Par	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
OB	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
Mando		X		X	X					X				X	X	X		X		
DZ		X		X	X				X		X					X		X		X
VAP.ALUE	X			X		X					X									

#1	OB-rajana parkkipaikka väylän oikealla (katukiveys itsessään on jo outtia). <b>Muuntamokopit ovat vapautusalueita (raja kulkee kopin seinässä).</b>
#2	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana asfaltitiet väylän vasemmalla ja takana. <b>Väylälle lisätty DZ tätä kilpailua varten.</b> Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.
#3	OB-rajoina asfaltitiet vasemmalla sekä OB-tolpitus väylän takana. Tolppalinja yhdistyy molemmissa päissä lopulta parkkipaikkaan, joka OB (katukiveys itsessään on jo outtia).
#4	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana asfaltitiet väylän molemmilla reunoilla sekä takarajana on OB-tolpitus, joka kulkee griinin ja muuntamokopin takaa asfalttiteiden välillä. <b>Muuntamokoppi on vapautusalue (raja kulkee kopin seinässä).</b> Väylälle lisätty DZ tätä kilpailua varten. Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.
#5	Mando on kierrettävä vasemmalta, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajoina kaikki asfaltti väylän sivuilla ja takana. Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.
#6	OB-rajana junarata väylän vasemmalla (raja on väylän puoleinen kisko). <b>Vapautusalueet: Kaikki portaikat ja tunnelin jälkeen oikealla olevat keltainen rautahäkikeinu kannatintolppineen (nämä tolpat rajaavat vapautusalueen) ja pari metriä korkea lautarakennelma (vapautusalueen raja kulkee metrin päässä em. esteistä).</b> Vapautusalue pelataan kuten OB-alue, mutta pelaajan tulokseen ei lisätä rangaistusheittoa. <b>Huom! Varoitakaa väylän #7 tiillä odottavaa ryhmää tarvittaessa / odottakaa #7-väylän avausheitot tarvittaessa.</b>
#7	Etu-OB-rajana on betonimuurin seinämän määrittämä linja, joka jatkuu äärettömiin oikealle päin (ts. muurin päälle jäävä kiekko on pelissä), jos avausheiton jälkeen kiekko ei käy pelialueen puolella, niin jatketaan tiiltä (tulokseen +1). <b>Huom! Varoitakaa väylän #9 tiillä olevaa ryhmää tarvittaessa / odottakaa tarvittaessa. Risteävä väylä #8 pelaa ensin (kommunikoikaa poikkeukset tähän tarvittaessa ryhmien välillä).</b>
#8	OB-tolpitus korin takana. Ja OB-rajana väylän oikealla junarata (raja on väylän puoleinen kisko) <b>ja tämä raja jatkuu loppusuodeltaan OB-tolpittuna väylän #11 tiin suuntaan.</b>
#9	<b>Huom! Kilpailussa väylän paikallissääntö EI OLE käytössä. Väylällä on siis normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa).</b> OB-tolpitus rajaa lammen pelialueen ulkopuolelle. DZ:lta voi jatkaa myös kadonneen kiekon tapauksessa, jos haluaa. <i>Tällä väylällä tulee myös huomata, että OB-alueella on vain kepitetty alue/lampi keskellä väylää. Tämän kepitetyn alueen ulkopuoleinen vesi (ts. toinen lampi väylän alussa oikealla #8-väylän griinin takana) on siis vain tilapäistä vettä eli jos kiekko menee ko. lampeen ja löytyy, niin jatketaan pelinjalalla lammen takaa ensimmäisestä mahdollisesta kuivasta paikasta. Tulee myös muistaa, että em. tilanteissa kiekon on nykyään mukana siis löydyttävä tilapäisestä vedestä. Jos kiekko katoaa, niin tällöin tällä väylällä voi jatkaa DZ:lta (tulokseen +1) tai edelliseltä heittopaikalta (+1).</i>
#10	Tuplamando, jos menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta (tulokseen +1). OB-rajana asfaltitiet väylän vasemmalla.
#11	<b>Huom! Kilpailussa väylän paikallissääntö EI OLE käytössä. Väylällä on siis normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa).</b> OB-rajana koko matkan väylän oikealla - alussa on OB-tolpitettu raja, joka yhdistyy lopulta junarataan eli väylänpuoleiseen kiskoon. <b>IB-alueella oleva junarata on kiskojen väliltä vapautusalueita.</b> DZ:lta voi jatkaa myös kadonneen kiekon tapauksessa, jos haluaa. <b>Huom! Väylän #12 tii tulee odottaa tyhjäksi ennen avauksia. Tähytäkää koko ryhmän voimin avaukset ratapenkältä - tämä auttaa OB-tapauksissa ylimenokohdan tulkinnassa.</b>
#12	OB-rajana junarata väylän vasemmalla (raja on väylän puoleinen kisko).
#13	OB-rajana junarata väylän oikealla (raja on väylän puoleinen kisko) <b>ja asfaltitiet korin takana.</b>
#14	Tuplamando, jos menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta (tulokseen +1). OB-rajana junarata väylän vasemmalla (raja on väylän puoleinen kisko). <b>Huom! Väylän #15 tii tulee odottaa tyhjäksi ennen avauksia. Käyttäkää spotteria.</b>
#15	OB-rajana junarata väylän vasemmalla (raja on väylän puoleinen kisko).
#16	Mando on kierrettävä oikealta, jos mando menee väärin, kiekko katoaa tai päädytään OB:lle, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Näissä kaikissa em. tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1) ja OB:n tapauksessa myös ylimenokohdasta. OB-rajat ovat verkkoaita vasemmalla ja asfaltitiet väylän takana. <b>Väylälle lisätty DZ tätä kilpailua varten.</b> <b>Huom! Käyttäkää spotteria. Huom! Mandopuussa (koivu) on latvassa kolme eri runkoa ja niistä tiiltä katsoen vasemmanpuoleinen on kierrettävä oikealta.</b>
#17	<b>Huom! Väylän #18 tii tulee odottaa tyhjäksi ennen avauksia.</b>
#18	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana asfaltitiet väylän vasemmalla. Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa. <b>Huom! Käyttäkää spotteria.</b>
#19	OB-rajat väylän ympärillä. Vasemmalla rajana on juoksurataa edeltävä reunakiveys (ko. kiveys on myös itsessään outtia). Takaraja on tolpitettu. Oikealla raja on verkkoaita. <b>Huom! Tästä verkkoaidasta saa ottaa max 2 metrin vapautuksen.</b>
#20	Paikallissääntö: Mikäli tiiltä heitetty kiekko päättyy OB:lle, niin tämän jälkeen jatketaan joko Drop Zonelta tai tiiltä (tulokseen +1). Muut kuin heitot tiiltä --> normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa). Vain jääkiekkokaukalon sisäpuolinen alue on pelialuetta ja OB-rajana kulkee kaukalon laidan sisäreunan. Päätyjen teräsverkkoihin roikkumaan jäävät kiekot eivät siis ole välttämättä pelissä, vaan nämä tilanteet tulkitaan kaukalon laidan sisäreunan mukaan.



# Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata



OFG  
Oulun Frisbeegolf ry



SPONSORED BY  
**Clash**  
DISCS





0m 50m 100m

**Kilpailulayout Metrixissä:**  
Vanhan Kaivoksen frisbeegolfrata  
→ 20 - Par 65 (2024/SO)  
Ja löytyy myös UDiscistä!

Huom! Katso väyläkohtaiset mandot, OB-alueet ja muut ohjeet Caddy Bookista (+ kilpailun ajaksi opastettiin kiinnitetään myös laminoidut laput).

## Kartan selitteet

Väylän ero	Infotaulu	Parkkipaikat
Tö/hettopaikka	Maalikeri	

**VÄYLÄKUVAUKSET**

Väylä:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	YHT
Pituus:	90m	102m	78m	43m	74m	127m	100m	157m	140m	66m	150m	60m	81m	89m	141m	60m	86m	58m	100m	80m	1882m
Par:	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	65

Radan kunnossapidosta vastaa Okun Frisbeegolf ry.




Visio vuoteen  
EU:lta  
2014-2020



**Clash**  
DISCS

LIITON  
KIEKKO  
ry  
www.joenliitokiekko.com



**PDGA**



## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #1

par 3  
90 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

VA = VAPAUTUSALUE

Muuntamokopit ovat vapautusalueita (raja kulkee kopin seinässä).

ANTIBOX YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

EUROOPAN UNIONI EUROPEAN UNION

OFG

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #2

par 3  
102 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.

ANTIBOX YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

EUROOPAN UNIONI EUROPEAN UNION

OFG



**Clash**  
DISCS

LIITON KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com



**PDGA**

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #3

par 3  
78 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

EUROOPAN UNIONI  
EUROPEAN UNION

**OFG**

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #4

par 3  
43 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.

VA = VAPAUTUSALUE  
Muuntamokoppi on vapautusalue (raja kulkee kopin seinässä).

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

EUROOPAN UNIONI  
EUROPEAN UNION

**OFG**



**Clash**  
DISCS

LIITON KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

**PDGA**

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #5

par 3  
74 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**DZ**

Pakollinen heitto reitti!  
Jos heitto menee mandon vääriä puolelta jatketaan heittämistä Drop Zonelta ja tulokseen lisätään +1.

ANTIBOX  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #6

par 4  
127 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**VA**

**VA = VAPAUTUSALUE**

Vapautusalueet: Kaikki portaikot ja tunnelin jälkeen oikealla olevat keltainen rautahäkkipienu kannatintolppineen ja pari metriä korkea lautarakennelma (vapautusalueen raja kulkee metrin päässä em. esteistä).

ANTIBOX  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020



**Clash**  
DISCS

**LIITON KIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com

**SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO**  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

**PDGA**



## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

**VÄYLÄ**  
**#7**

**par 3**

**100 m**

Otathan huomioon  
myös muut pelaajat  
sekä alueen muut  
käyttäjät.

EU:n tukema  
**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
**EU:lta**  
2014-2020

European Union  
European Development

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

**VÄYLÄ**  
**#8**

**par 4**

**157 m**

Otathan huomioon  
myös muut pelaajat  
sekä alueen muut  
käyttäjät.

EU:n tukema  
**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
**EU:lta**  
2014-2020

European Union  
European Development



## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #9

par 4  
140 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Huom! Väylän paikallissääntö EI OLE kilpailussa käytössä.

Väylällä on siis normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa).

DZ:lta voi jatkaa myös kadonneen kiekon tapauksessa, jos haluaa. **DZ**

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

European Union  
EUROOPAN LIITTO

**OFG**  
Ompeluseuran Frisbeegolf Ompeluseuran Frisbeegolf Ompeluseuran Frisbeegolf

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #10

par 3  
66 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Pakollinen heitto reitti!  
Jos heitto menee ohi niin jatketaan heittämistä edelliseltä heittopaikalta ja tulokseen lisätään +1.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

European Union  
EUROOPAN LIITTO

**OFG**  
Ompeluseuran Frisbeegolf Ompeluseuran Frisbeegolf Ompeluseuran Frisbeegolf



**Clash**  
DISCS

**LIITON KIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com



**PDGA**



## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #11

par 4  
150 m

**Huom! Väylän paikallissääntö EI OLE kilpailussa käytössä.**

Väylällä on siis normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa). **DZ**

DZ:lta voi jatkaa myös kadonneen kiekon tapauksessa, jos haluaa.

OB-raja koko matkan väylän oikealla - alussa on OB-tolpitettu raja, joka yhdistyy lopulta junarataan eli väylänpuoleiseen kiskoon.

Tähystäkää koko ryhmän voimin avaukset ratapenkältä - tämä auttaa OB-tapauksissa ylimenokohdan tulkinnessa.

VA = VAPAUTUSALUE

IB-alueella oleva junarata on kiskojen väliltä vapautusalueetta. **VA**

**Huom! Väylän #12 tii tulee odottaa tyhjäksi ennen avauksia.**

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #12

par 3  
60 m

**Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.**



**Clash**  
DISCS

**LIITON KIEKKO**  
www.liitofkiekko.com

**SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO**  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

**PDGA**

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#13**

**par 3  
81 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

EUROOPAN UNIONI  
European Union  
European Commission

**OFG**  
Suomen Frisbeegolfliitto  
Finnish Disc Golf Association

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#14**

**par 3  
89 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Pakollinen heitto reitti!  
Jos heitto menee ohi niin jatketaan heittämistä edelliseltä heittopaikalta ja tulokseen lisätään +1.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

EUROOPAN UNIONI  
European Union  
European Commission

**OFG**  
Suomen Frisbeegolfliitto  
Finnish Disc Golf Association



**Clash**  
DISCS

**LIITON  
KIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com



**PDGA**

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#15**

**par 4  
141 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
EUROOPAN LIITTO

**OFG**  
Ompeluseuran Frisbeegolf Ompeluseura ry

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#16**

**par 3  
60 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**DZ**

Mando on kierrettävä oikealta, jos mando menee väärin, kiekko katoaa tai päädytään OB:lle, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Näissä kaikissa em. tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1) ja OB:n tapauksessa myös ylimenokohdasta.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
EUROOPAN LIITTO

**OFG**  
Ompeluseuran Frisbeegolf Ompeluseura ry



**Clash**  
DISCS

**LIITON  
KIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com



**PDGA**



**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#17**

**par 3  
86 m**

Otathan huomioon  
myös muut pelaajat  
sekä alueen muut  
käyttäjät.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
Euroopan unionin  
lippu

**OFG**

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#18**

**par 3  
58 m**

Otathan huomioon  
myös muut pelaajat  
sekä alueen muut  
käyttäjät.

**DZ**

Pakollinen heitto reitti!  
Jos heitto menee mandon  
vääraltä puolelta jatketaan  
heittämistä Drop Zonelta  
ja tulokseen lisätään +1.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
Euroopan unionin  
lippu

**OFG**



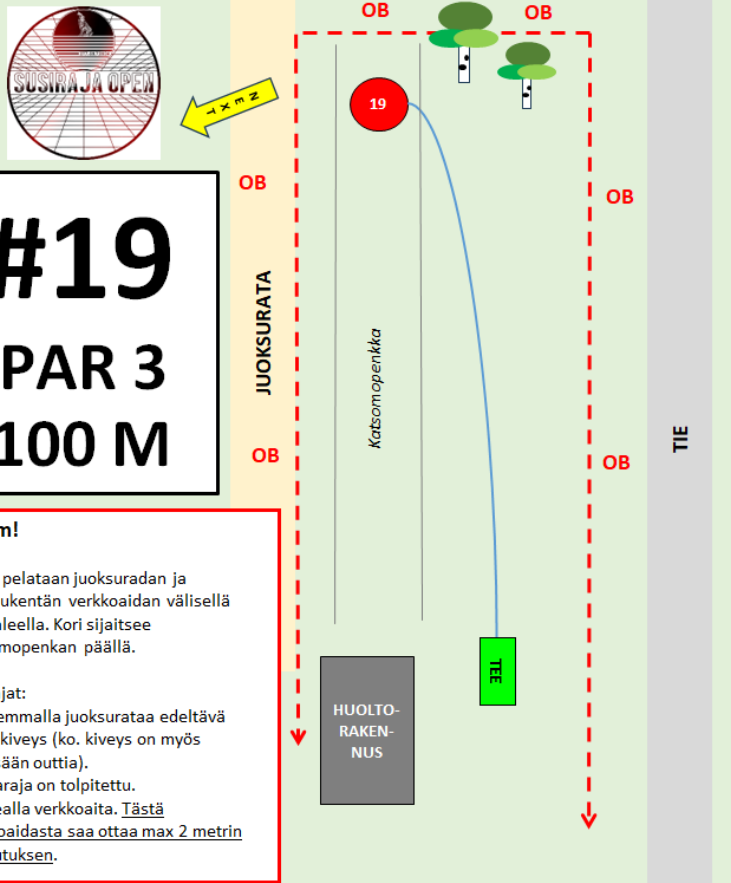
**Clash**  
DISCS

**LIITON  
KIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com



**PDGA**





**#19**  
PAR 3  
100 M

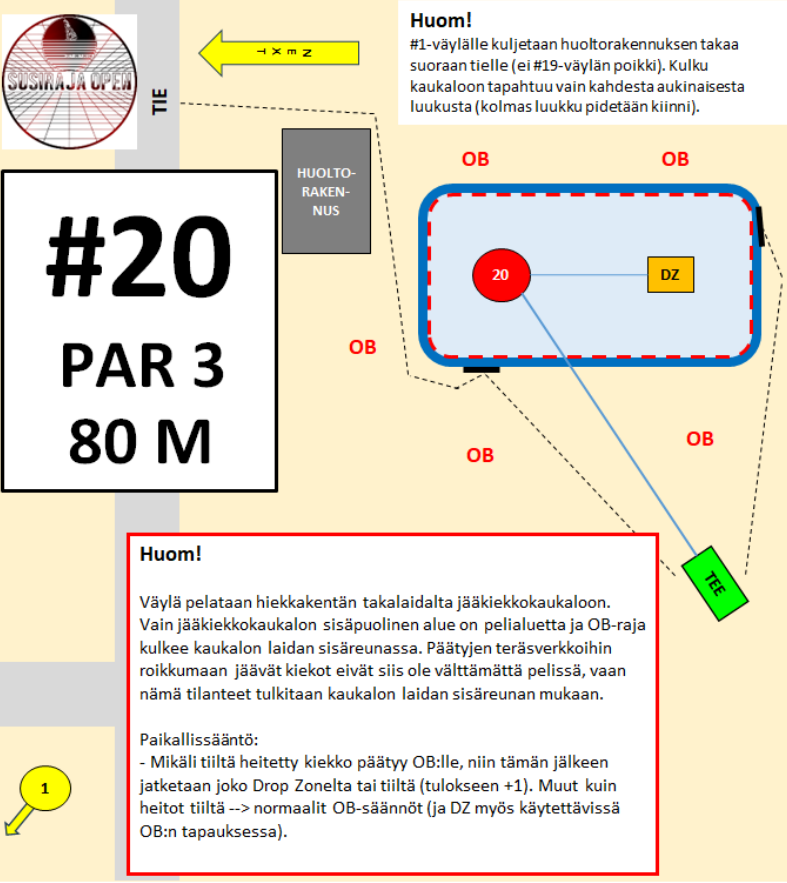
**Huom!**

Väylä pelataan juoksuradan ja urheilukentän verkkoaidan välisellä kaistaleella. Kori sijaitsee katsomopenkan päällä.

OB-rajat:

- Vasemmalla juoksurataa edeltävä reunakiveys (ko. kiveys on myös itsessään outtia).
- Takaraja on tolpitettu.
- Oikealla verkkoaita. Tästä verkkoaidasta saa ottaa max 2 metrin vapautuksen.

**Vanha Kaivoksen frisbeegolfrata**



**#20**  
PAR 3  
80 M

**Huom!**

#1-väylälle kuljetaan huoltorakennuksen takaa suoraan tielle (ei #19-väylän poikki). Kulkukaukaloon tapahtuu vain kahdesta aukinaisesta luukusta (kolmas luukku pidetään kiinni).

**Huom!**

Väylä pelataan hiekkakentän takalaidalta jääkiekkokaukaloon. Vain jääkiekkokaukalon sisäpuolinen alue on pelialuetta ja OB-rajat kulkee kaukalon laidan sisäreunassa. Päätyjen teräsverkkoihin roikkumaan jäävät kiekot eivät siis ole välttämättä pelissä, vaan nämä tilanteet tulkitaan kaukalon laidan sisäreunan mukaan.

Paikallissääntö:

- Mikäli tiiltä heitetty kiekko päättyy OB:lle, niin tämän jälkeen jatketaan joko Drop Zonelta tai tiiltä (tulokseen +1). Muut kuin heitot tiiltä --> normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa).

**Vanha Kaivoksen frisbeegolfrata**

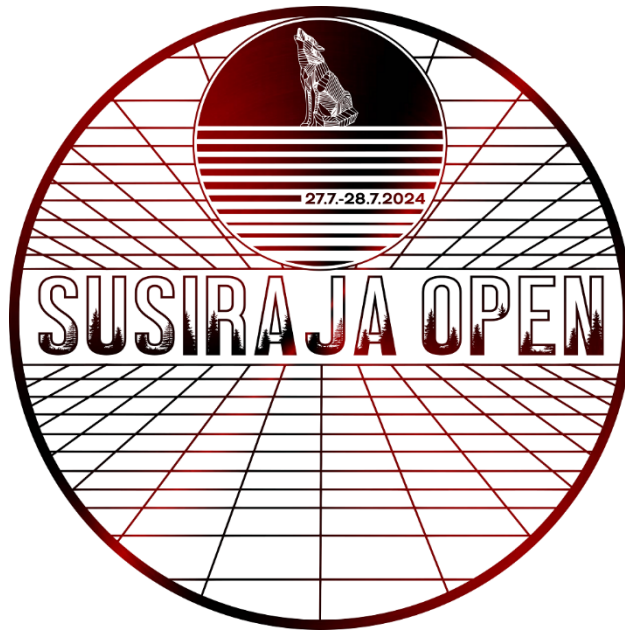


**Clash**  
DISCS

**LIITON KIEKKO**  
www.liitofkiekko.com



**PDGA**



*KILPAILUN PÄÄYHTEISTYÖKUMPPANI*

**Clash**  
DISCS

<https://clashdiscs.com/>