



Pelaajaopas

Kotkatharju Open -23



SFL – Erilliskilpailu, C-tier

TERVETULOA!

Joroisten Urheilijat toivottaa sinut tervetulleeksi pelaamaan Kotkatharju Open-23 PDGA C-tier erilliskilpailua Joroisten Kanavan ja Kotkatharjun frisbeegolfradoille. Kilpailussa pelataan kahdessa lohossa 2 kierrosta yhden päivän aikana. Pelattavina ratoina toimivat Kanavan frisbeegolfrata ja Kotkatharjun sininen layout.

Kevään eteneminen on ollut hidasta, ja radoilta voi löytyä paikoin lunta, jäätä ja tilapäistä vettä. Radat pelataan kuitenkin lähtökohtaisesti vakiolayoutteja noudattaen. Kilpailunjärjestäjä pidättää oikeuden tehdä viime hetken muutoksia, jos se kilpailun läpi viemiseksi on tarpeen.

Kotkatharju Open - kilpailu pelataan nykymuotoisena kolmatta kertaa liiton alaisena C-tier erilliskilpailuna. Radat haastavat heittäjän todella monipuolisella väylävalikoimalla, jossa huipputuloksiin tarvitaan teknistä ja tarkkaa väyläpeliä, mutta myös pitkiä avauksia. Erityisesti ”raastavat” Kotkatharjun sinisen layoutin jokiväylät #12, #15 ja #16 ovat hyvä esimerkki siitä, mitä Kotkatharjulla menestyminen vaatii.

Toivomme kaikkien pelaajien viihtyvän ja antavan palautetta kilpailunjärjestäjille radoista ja Kotkatharjun alueesta tulevaisuuden tapahtumia varten. Suuret kiitokset kaikille kilpailun järjestämisessä mukana olleille tahoille ja yhteistyökumppaneille, ratatalkoissa touhunneille ja muuten panoksensa frisbeegolfiin harrastusmahdollisuuksien eteen tehneille. Toivotaan Kotkatharjun kilpailun vakiinnuttavan paikkansa osallistujien kilpailukalentereissa myös tulevina vuosina.

Hyviä heittoja kaikille kilpailijoille!

Terveisin,

Joroisten Urheilijat – Frisbeegolfjaos

KILPAILUNJOHTO:

TD: Mikko Luostarinen, p. 050 355 9654, s.posti: jou.friba@gmail.com

vara-TD: Juho ikonen, p. 045 6325996

KILPAILUINFO

Kilpailuinfo löytyy kilpailun tulospalveluna ja tiedotuskanavana toimivasta Disc Golf Metrix- palvelusta. Siirry kilpailuinfoon alla olevasta linkistä.

[Kotkatharju Open -23 \(discgolfmetrix.com\)](https://discgolfmetrix.com)

Pysäköintiohje aukeaa alla olevasta linkistä:

[Pysäköinti](#)

SÄÄNTÖASIAT

Sääntöasioissa ja kilpailua koskevissa kysymyksissä sekä epäselvyyksissä voi kierrosten aikana soittaa TD:lle tai vara-TD:lle.

TD: Mikko Luostarinen, p. 050 355 9654

vara-TD: Juho Ikonen, p. 045 6325996

YLEISET SÄÄNTÖASIAT

1. Kilpailun osallistujilta vaaditaan SFL:n kilpailulisenssi (ulkomaiset pelaajat: PDGA-jäsenyys) ja kilpailussa noudatetaan PDGA:n sääntöjä ja kilpailuopasta. Sääntökirja suomeksi: [Frisbeegolfin virallinen sääntökirja ja kilpailuopas - Suomen frisbeegolfliitto](#)
2. Osallistuessaan kilpailuun pelaaja sitoutuu noudattamaan yleisiä Suomen frisbeegolfliiton alaisia kilpailuja varten annettuja ohjeistuksia sekä antaa automaattisesti vastuvapauden kisajärjestäjälle mahdollisiin sairastapauksiin liittyen.
3. Kaikki pysyvät ratakarttaan merkityt vesialueet ovat OB-alueita ja pelataan sääntökirjan ja kilpailuoppaan OB-säännön mukaan, radoilla olevista painanteista mahdollisesti löytyvä sade- tai sulamisvesi on ”tilapäistä vettä” ja ko. säännön mukaan toimitaan myös, mikäli kiekko päättyy muurahais- tai ampiaispesään (tai kohdataan rauhoitettuja / vaarallisia eläimiä/ kasveja) eli siirrytään pelilinjalta taaksepäin lähimpään mahdolliseen pelattavaan paikkaan.
4. Radoilla on useita mandoja, joilla määritetään sallittu pelattava reitti. Pelaajien kannattaa tutustua ja sisäistää ”mandosääntö”. Oheisessa tiedostossa on PDGA:n kuvitusta asiaan liittyen ja radoilla käytössä oleva mandolinjan määrittäytapa. Ohje löytyy [täältä](#).

Mandolinjat on merkitty mandon jatkeeksi maastoon. Mandolinja kulkee mandoesteen ja merkintätikun (puu, sähköpylväs, tikku tmv. rakennelma) keskeltä. Kiekon osuessa mandoesteeseen (esim.sähköpylväs) ei ole tapahtunut mandorikettä, jos kiekko kimpoaa takaisin ”oikealle” puolelle, eikä mikään osa kiekosta ole ylittänyt mandolinjaa.

5. Kotkatharjun sinisen layoutin #16 väylälle on määritetty kilpailua varten Dropzone OB-alueelle päätyneitä heittoja varten. Kilpailijalla on #16 väylällä sääntökirjan ja kilpailuoppaan säännön 806.02 D mukaiset mahdollisuudet OB alueelle päätyneissä heitoissa. **Eli pelaaja valitsee OB-**

alueelle päätyneen heiton jatkopeliksi jonkun seuraavista vaihtoehdoista:

1. Edellinen heittopaikka.
2. Heittopaikka korkeintaan metrin päässä siitä kohdasta, jossa kiekko edellisen kerran oli pelialueella.
3. OB:lle määritelty drop zone.

Pelaaja voi myös siirtyä suoraan Dropzonelle sääntökirjan 806.02 G mukaan. Tällöin kilpailijan tulokseen lisätään 2 rangaistusheittoa.

6. Kilpailijoiden tulee muistaa ripeä pelaaminen (30 s. heittoaika ja 3 min etsintäaika). Etsintäaika on syytä laittaa 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).
7. Kaikkien tupakkatuotteiden (tupakka, sikari, piippu, nuuska, purutupakka) ja sähkösavukkeiden sekä vesipiipun käyttö on kilpailukierroksen aikana kilpailunjärjestäjän päätöksellä kielletty. Kielto on voimassa 2 min ilmoituksesta tulokortin palautukseen. Siirtymiä tai jonotusta ei lasketa kuuluvan em. piiriin. Mahdollisen tupakoinnin tulee tapahtua syrjässä, eikä se saa häiritä muita pelaajia myöskään siirtymillä tai jonottaessa. Lisätietoja SFL:n sivuilla: <https://frisbeegolfliitto.fi/sfln-kilpailusaannot-ja-kurinpito/#Tupakointisaanto>
8. Sääntöepäselvyyksissä ryhmän ja pelaajan välillä voidaan käyttää tarvittaessa varaheittoja sääntökirjan 809.02 mukaisesti. 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.
9. Ryhmän tulee varmistaa aina ennen väylän aloitusta, että väylä on vapaa. Molemmilla radoilla kaikki par 4/5 -väylät saa seuraava ryhmä avata silloin, kun edellinen ryhmä on varmasti riittävän varoetäisyyden päässä. Jos väylällä on spotteri, niin heitot vain valkoisella lipulla. OB:n tapauksessa spotteri voi antaa oman näkemyksensä kiekon ylimenokohdasta, mutta ryhmä tekee lopulliset päätökset ja määrittää mistä peliä jatketaan.
10. Mikäli joudut jättämään kierroksen kesken, tulee syy ja keskeytys aina ilmoittaa TD:lle päivystyspisteelle. Keskeytyksessä suositeltavaa ilmoittaa puhelimella heti radalta. Ilmoitathan aina myös, jos et osallistu seuraavalle kierrokselle.
11. Kilpailu pelataan lähtökohtaisesti 4 hengen ryhmissä. Keskeytyksissä huomioitava, 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 kanssa.
12. Kaikki radoilla mahdollisesti sijaitsevat mainokset, opasteet, aidat ja toisen layoutin korit ovat rataa kuuluvia kiinteitä esteitä, eikä niitä saa siirtää.

13. Väylillä tapahtuva lämmittely/harjoittelu on aina kiellettyä, kun kierros on käynnissä. Suosittelemme ennen kierrosta tapahtuvaa lämmittelyä tehtäväksi aloitusväylällä.
14. Radoilla mahdollisesti vastaan tulevia muita harrastajia voi ystävällisesti pyytää poistumaan rata-alueelta. Radat ovat varattu la 13.5.2023 klo 9.00–19.00 kilpailutoimintaan. Asiasta mahdollisesti esiintyvissä epäselvyyksissä voi kehottaa olemaan yhteydessä kilpailunjohtoon.

MUUTA HUOMIOITAVAA:

- ✓ Kilpailun ensimmäisen kierroksen ryhmät arvotaan ennakkoon lohkoittain (pelataan sekaryhmissä, poislukien MJ15, joka lähtökohtaisesti pyritään järjestämään samoihin ryhmiin), toisesta kierroksesta alkaen ryhmäjaot luokittain tulosjärjestyksessä. 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. Lisää tietoa kilpailuoppaasta kohta 1.13: [Frisbeegolfin virallinen sääntökirja ja kilpailuopas - Suomen frisbeegolfliitto](#)
- ✓ Tarvittaessa kunkin luokan voittaja ratkaistaan Sudden Death -pelissä, jossa pelataan ratkaisuun saakka lohkon finaaliradan 1-5 väyliä kunnes ratkaisu syntyy. SD heittojärjestys määräytyy seuraavasti: paremman viimeisimmän kierroksen pelannut pelaaja aloittaa ensimmäisen SD-väylän. Tasatilanteessa tarkastellaan edeltäviä kierrostuloksia ja tarvittaessa arvotaan. Heittojärjestys on kiertävä, jossa ensimmäisen väylän avaaja heittää seuraavalla väylällä viimeisenä, jos ratkaisua ei ole syntynyt.
- ✓ PRO luokkien toisen ja kolmannen sijan muistopokaaleista pelataan tarvittaessa myös SD, mutta rahapalkinnot jaetaan tasasijoitusten mukaisesti.

TULOSTEN KIRJAAMINEN:

- ✓ Kilpailuissa käytetään kaksinkertaista tuloskirjanpitoa. Virallisena tuloskirjanpitoa toimii sähköinen tuloskirjanpito Metrixissä. Jokaisen ryhmän tulee lisäksi pitää PDGA live scorecard tuloskirjanpitoa [PDGA Digital Scorecard](#). Pääsykoodi kirjaamiselle on *kotkis23*

PDGA-live ohjeet ja opasvideot englanniksi oheisesta linkistä: [PDGA Digital Scorecard](#)

Ryhmälle annetaan mukaan myös paperinen tuloskortti, mikäli PDGA-live tulosten ylläpitäminen ei jostain syystä onnistu. Tuloskortin noutaa Metrixin ryhmätiedoissa ensin mainittu ilmoittautumispisteeltä.

- ✓ Ryhmä yhdessä tarkastaa kierroksen päätteeksi Metrixin ja PDGA- live scorecardin niin, että tulokset täsmäävät. Kierroksen päätteeksi molemmat tuloskortit kuitataan lähetetyiksi ja pelaajat allekirjoittavat kierrostuloksen Metrixin tulospalvelussa.

Metrixissä tulosten allekirjoitus vaaditaan jokaiselta pelaajalta kierroksen jälkeen. Mikäli pelaaja ei pysty allekirjoittamaan tulostaan Metrixissä, tulee hänen henkilökohtaisesti pyytää TD:tä

allekirjoittamaan hänen tuloksensa ja tämä tapahtuu TD:n päivystyspisteellä kierroksen jälkeen. Mikäli PDGA-live scorecardin käyttö ei ryhmältä onnistu, paperinen tarkastettu tuloskortti palautetaan ryhmän toimesta radan päivystyspisteelle kierroksen päätteeksi (viimeistään 30 min. kuluessa, ryhmä voi sopia keskenään kuka palauttaa).

- ✓ **Tuloksen allekirjoittaminen Metrixissä = tuloskortin palautus. Allekirjoittamaton tulosrivi tulkitaan palauttamatta jätetyksi tuloskortiksi.**

ILMOITTAUTUMISET KIERROKSILLE:

- ✓ Ennen kierroksia ei järjestetä pelaajakokouksia, vaan 1.kierroksen ilmoittautumisen jälkeen 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.
- ✓ Toiselle kierrokselle ei tarvitse ilmoittautua erikseen. Ryhmän ensimmäisenä mainittu noutaa varalle paperisen tuloskortin 2.kierroksella pelattavan radan päivystyspisteeltä. Päivystyspisteet löytyvät ratojen P-alueiden välittömästä läheisyydestä.
- ✓ Jos pelaaja on loukkaantunut tai ei muusta syystä pysty osallistumaan 2.kierrokselle, tulee tästä ilmoittaa välittömästi suoraan TD:lle peruutuksen varmistuessa.

Toimi siis seuraavasti!

1 kierros:

- ilmoittaudu lohkosu mukaisella radalla päivystyspisteellä ennen kierroksen alkua, viimeistään klo 9.30.
 - paperinen tuloskortti annetaan ilmoittautumispisteellä niille pelaajille, jotka ovat ryhmän ensimmäisenä mainittu
 - siirry lämmittelemään (lähtöväylälle)
 - sopikaa ryhmän muiden jäsenten kanssa tuloskirjanpidosta ja sen jakaantumisesta sekä tarkastamisesta (Metrix ja PDGA scorecard)
 - aloittakaa kierros aikataulun mukaisesti
 - kierroksen jälkeen tuloskirjanpidon vertaaminen ja tarkastus ja PDGA scorecardin lähetys (Metrix-allekirjoitus yhdessä ryhmän kanssa heti kierroksen jälkeen).
 - siirry tauolle
-

2 kierros:

- tarkasta ryhmäsi ja lähtöväylä 2.kierrokselle metrixistä. Ryhmässä ensimmäisenä mainittu noutaa paperisen tuloskortin varalle 2.kierroksen päivystyspisteeltä ennen kierroksen alkua, viimeistään klo 14.30. Muut ryhmän pelaajat voivat siirtyä suoraan 2.kierroksen aloitusväylälle.
- sopikaa ryhmän muiden jäsenten kanssa tuloskirjanpidosta ja sen jakaantumisesta sekä tarkastamisesta (Metrix ja PDGA scorecard)
- aloittakaa kierros aikataulun mukaisesti
- kierroksen jälkeen tuloskirjanpidon vertaaminen ja tarkastus ja PDGA scorecardin lähetys (Metrix-allekirjoitus yhdessä ryhmän kanssa heti kierroksen jälkeen).

Pelaajien tulee huolehtia itse siitä, että ovat oikealla lähtöväylällä kierroksen alkaessa. Mikäli pelaajalta jää väyliä pelaamatta myöhästymisen vuoksi, niin ko. väyliltä tulokseksi merkitään par + 4.

MUUTA

- ✓ Vesipisteitä on molempien ratojen läheisyydessä (Kanavan huoltorakennus ja golfklubi)
- ✓ WC-tiloja löytyy Kanavan radan huoltorakennuksesta sekä Kotkatharjulla Kartanogolfin ravintolasta. Ravintolan aukioloajat <https://kartanogolf.fi/>
- ✓ Lähimmät ruokailupaikat sijaitsevat Joroisten kirkonkylällä ja VT5 risteysalueella liikenneasema Jari-Pekassa sekä kartanogolfin ravintolassa.
- ✓ Huomio tulosseuranta kierrosten jälkeen ja mahdolliset jatkopelit jos sijoituksesi on luokan TOP3. Jatkopelien ohjeistus päivystyspisteellä kierroksen päätteeksi.

Muistopalkinnot jaetaan kilpailun päätteeksi luokkien TOP 3 sijoille. Rahapalkinnot ja lahjakortit toimitetaan pelaajille sähköisesti jälkikäteen. Muista ilmoittaa TD:lle kirjallisesti, jos haluat vaihtaa rahapalkinnon lahjakorttiin amatööristatukseen ylläpitämiseksi. Palkintojen maksamisesta ja jakaantumisesta ilmoitetaan erikseen Metrixin uutisissa.

RADAT

Kanavan frisbeegolf (AA1, PAR 62)

Pelataan Kanavan radan vakiolayouttia. Väylillä 5 ja 7 on dropzonet mandojen läheisyydessä ja väylällä 16 vapautusalue. Dropzonet ja vapautusalue eivät näy ratakartassa, mutta ovat kuvattu oheisessa pelaajaohjeessa, sekä väyläopasteessa.

Osoite:

Kotkatlahdentie 186, 79600 Joroinen - [sijainti kartalla](#) Pysäköinti merkityille P-paikoille huoltorakennuksen eteen.

[Ratakartta](#)

[Väyläkuvaukset - fgr.fi](#)

- 1. Väylä, pituus 102 m, PAR 4**
 - ei erityissääntöjä
- 2. Väylä, pituus 71 m, PAR 3**
 - OB korin takana, tien reunassa, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan
- 3. Väylä, pituus 92 m, PAR 3**
 - ei erityissääntöjä
- 4. Väylä, pituus 107 m, PAR 3**
 - ei erityissääntöjä
- 5. Väylä, pituus 45 m, PAR 3**
 - triplamando, mikäli Mandorike, jatketaan peliä 1 rangaistusheitolla merkityltä dropzonelta Mandoportin takaa
- 6. Väylä, pituus 204 m, PAR 5**
 - OB-linja hiekkamontun reunassa harjulla, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.
- 7. Väylä, pituus 110 m, PAR 3**
 - Mando kierrettävä oikealta, mikäli mandorike, jatketaan peliä 1 rangaistusheitolla merkityltä dropzonelta mandon läheisyydestä.
- 8. Väylä, pituus 99 m, PAR 3**
 - ei erityissääntöjä, pelataan takatiiltä! (väylällä lyhty am-tee, joka ei käytössä kilpailuissa)
- 9. Väylä, pituus 111 m, PAR 4**
 - ei erityissääntöjä
- 10. Väylä, pituus 72 m, PAR 3**
 - ei erityissääntöjä, varmista ennen avausheittoa, että väylä on vapaa
- 11. Väylä, pituus 193 m, PAR 5**
 - ei erityissääntöjä, varmista ennen avausheittoa, että väylä on vapaa
- 12. Väylä, pituus 100 m, PAR 4**
 - ei erityissääntöjä
- 13. Väylä, pituus 49 m, PAR 3**
 - ei erityissääntöjä
- 14. Väylä, pituus 86 m, PAR 3**
 - OB-raja etuvasemmalla ja korin takana 15 väylän heittopaikkaa vasten, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan

15. Väylä, pituus 48 m, PAR 3

- OB-raja ylhäällä oikealla 14 korialuetta vasten, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan

16. Väylä, pituus 76 m, PAR 3

- mäkimonttua rajoittavan aidan sisäpuolinen alue on vapautusalue. Peliä jatketaan pelialueen puolelta OB-säännön mukaan ilman rangaistusheittoa.

17. Väylä, pituus 154 m, PAR 4

- ei erityissääntöjä.. (jos pelaaja jollain tavalla onnistuu saamaan kiekon väylästä vasemmalla sijaitsevalle ampurata-alueelle, aidan sisäpuolelle. Jatketaan peliä vapautusalueperiaatteen mukaan ilman rangaistusta aidan pelialueen puolelta.

18. Väylä, pituus 88 m, PAR 3

- ei erityissääntöjä

Kotkatharju – Sininen layout (AAA1, PAR 66)

Pelataan Kotkatharjun sinistä vakiolayoutia radan **sinisiin Prodigy-koreihin**

Osoite:

Golftie 10, 79600 Joroinen - [sijainti kartalla](#) Pysäköinti museon P-paikalla, tarvittaessa puttikorialueen laitaan, golftien varrelle. Golfklubin merkityille P-paikoille pysäköinti ehdottomasti kielletty!

[Ratakartta](#)

[Väyläkuvaukset – fgr.fi](#)

1. Väylä, pituus 121 m, PAR 3

- ei erityissääntöjä

2. Väylä, pituus 139 m, PAR 4

- Harjun päällä oleva Mando kierrettävä oikealta. Mikäli Mandorike, jatketaan peliä 1 rangaistusheitolla harjun päällä olevalta DZ- teeltä Mandon vierestä.

3. Väylä, pituus 133 m, PAR 3

- OB- linja väyläalueen takalaidassa 4 väylää vastaan, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.

4. Väylä, pituus 157 m, PAR 4

- OB- linja väylän vasemmassa laidassa ja korin takana, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan. Oikealla metsässä oleva lampi/vesi on OB- aluetta.

5. Väylä, pituus 140 m, PAR 4

- OB-saarekkeet harjun takana, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan. OB-linja korin takana, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.

6. Väylä, pituus 170 m, PAR 4

- ei erityissääntöjä

7. Väylä, pituus 119 m, PAR 3

- ei erityissääntöjä

SIIRTYMÄ YLEISEN TIEN YLI, NOUDATA VAROVAISUUTTA!

8. Väylä, pituus 94 m, PAR 3

- OB-linja väylän vasemmassa laidassa, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.

9. Väylä, pituus 156 m, PAR 4

- OB-linja väylän vasemmassa laidassa, kori OB-saassa, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.

10. Väylä, pituus 116 m, PAR 3

- ei erityissääntöjä

11. Väylä, pituus 174 m, PAR 4

- ei erityissääntöjä

12. Väylä, pituus 160 m, PAR 4

- oikealla joki ja OB-linja, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan

13. Väylä, pituus 68 m, PAR 3

- oikealla joki ja OB-linja, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan

14. Väylä, pituus 131 m, PAR 3

- ei erityissääntöjä

15. Väylä, pituus 220 m, PAR 5

- oikealla joki ja OB-linja, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan

16. Väylä, pituus 235 m, PAR 5

- oikealla joki ja OB-linja, pelataan OB-säännön mukaan. Pelaaja voi jatkaa peliä edelliseltä heittopaikalta, enint. 1m etäisyydeltä siitä kohdasta, jossa kiekko edellisen kerran oli pelialueella tai OB-alueelle joutuvia heittoja varten kyseiselle väylälle määritetyltä dropzonelta aidan alkupäästä. Pelaaja voi halutessaan siirtyä myös suoraan dropzonelle 2 rangaistusheiton kera. Painanteissa ja ojassa oleva muu vesi on tilapäistä vettä.

17. Väylä, pituus 133 m, PAR 4

- väylän oikealla OB-linja joka jatkuu kohti korialuetta ja siitä edelleen äärettömään, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.

18. Väylä, pituus 91 m, PAR 3

- triplamando, mikäli Mandorike, jatketaan peliä 1 rangaistusheitolla merkityltä dropzonelta Mandoportin takaa. OB-linja ladon ympärillä, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.

Pelaajaoppaan versio 2.0_julkaisu_8.5.2023_ML

- 8.5, muutos tuloskirjanpitoon (kaksinkertainen sähköinen tuloskirjanpito, Metrix ja PDGA-live)