

# PELAAJAOPAS AM-TOUR – JOROINEN 9.9.2023

## TERVETULOA!

Joroisten Urheilijat toivottaa sinut tervetulleeksi pelaamaan Itä-Suomen AM-tourin päätösosakilpailua Joroisten Kotkatharjulle. Kilpailussa pelataan yhdessä lohossa 2 kierrosta yhden päivän aikana. Kokonaispelaajamäärä on 90 hlö, ja kilpailu pelataan 5 hengen ryhmissä. Kilpailulayoutina toimii Kotkatharjun valkoinen vakiolayout. Radan osoite: Golftie 10, 79600 Joroinen - [sijainti kartalla](#)  
Pysäköinti museon P-paikalla ja puttialueen reunassa. Pysäköintimahdollisuus myös Kanavan radan parkissa, josta lyhyempi siirtymä radan väylille # 9–15. Kerisalon maantien varteen pysäköinti kielletty!  
[Pysäköintiohje](#)

Toivomme kaikkien pelaajien viihtyvän ja antavan palautetta kilpailujärjestäjille Kotkatharjun alueesta tulevaisuuden tapahtumia varten. Suuret kiitokset kaikille kilpailun järjestämisessä mukana olleille tahoille ja yhteistyökumppaneille, ratataloissa touhunneille ja muuten panoksensa frisbeegolfin harrastusmahdollisuuksien eteen tehneille.

Hyviä heittoja kaikille kilpailijoille!

Terveisin,

Joroisten Urheilijat – Frisbeegolfjaos

## KILPAILUNJOHTO:

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

APU-TD: Maco Moilanen, p. 050 594 49 44

---

## HUOMIOITAVAA

- ✓ Kilpailuinfo löytyy kilpailun tulospalveluna ja tiedotuskanavana toimivasta Disc Golf Metrix- palvelusta. [Metrix \(discgolfmetrix.com\)](#)
- ✓ Sääntöasioissa ja kilpailua koskevissa kysymyksissä sekä epäselvyyksissä voi kierrosten aikana soittaa TD:lle, p. 050 3559654
- ✓ Kaikki pysyvät ratakarttaan ja väyläopasteisiin merkityt vesialueet ovat OB-alueita ja pelataan sääntökirjan ja kilpailuoppaan OB-säännön mukaan, radoilla olevista painanteista mahdollisesti löytyvä sadevesi on ”tilapäistä vettä” ja ko. säännön mukaan toimitaan myös, mikäli kiekko päättyy muurahais- tai ampiasispesään (tai kohdataan rauhoitettuja / vaarallisia eläimiä/ kasveja) eli siirrytään pelilinjalta taaksepäin lähimpään mahdolliseen pelattavaan paikkaan.
- ✓ 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), jos kysymyksessä OB:lle päätynyt ja kadonnut kiekko, toimitaan ko. säännön mukaan.
- ✓ 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.

## Kotkatharju – Valkoinen layout (AA1, PAR 60)

Pelataan Kotkatharjun Valkoista vakiolayouttia. Kotkatharju Valkoinen- layout **pelataan radan harmaisiin Innovan- koreihin**. Siniset Prodigyn korit ovat kilpailussa radan kiinteitä esteitä.

- 1. Väylä, pituus 85 m, PAR 3**
  - ei erityissääntöjä
- 2. Väylä, pituus 79 m, PAR 3**
  - Pelataan harjun päällä olevalta Sinisen layoutin DZ- teeltä Mandon vierestä.
- 3. Väylä, pituus 101 m, PAR 3**
  - OB- linja korin takana 4 väylän heittopaikkaa vastaan, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.
- 4. Väylä, pituus 138 m, PAR 3**
  - OB- linja väylän vasemmassa laidassa, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan. Oikealla metsässä oleva lampi/vesi on OB-aluetta.
- 5. Väylä, pituus 89 m, PAR 3**
  - OB-saarekkeet harjun takana, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.
- 6. Väylä, pituus 75 m, PAR 3**
  - ei erityissääntöjä
- 7. Väylä, pituus 91 m, PAR 3**
  - ei erityissääntöjä

### **SIIRTYMÄ YLEISEN TIEN YLI, NOUDATA VAROVAISUUTTA!**

- 8. Väylä, pituus 98 m, PAR 3**
  - OB-linja väylän vasemmassa laidassa, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.
- 9. Väylä, pituus 129 m, PAR 4**
  - OB-linja väylän vasemmassa laidassa ja korin takana, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan.
- 10. Väylä, pituus 145 m, PAR 4**
  - ei erityissääntöjä
- 11. Väylä, pituus 122 m, PAR 4**
  - ei erityissääntöjä, varmista ennen avausheittoa, että väylä on vapaa
- 12. Väylä, pituus 95 m, PAR 3**
  - oikealla joki ja OB-linja, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan
- 13. (B) Väylä, pituus 66 m, PAR 3**
  - ei erityissääntöjä
- 14. Väylä, pituus 128 m, PAR 4**
  - Vasemmalla ylhäällä OB-linja. Korin takana joki ja OB-linja, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan
- 15. Väylä, pituus 140 m, PAR 4**
  - oikealla joki ja OB-linja, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan
- 16. Väylä, pituus 85 m, PAR 3**
  - oikealla joki ja OB-linja, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan
- 17. Väylä, pituus 135 m, PAR 4**
  - väylän oikealla OB-linja, pelataan normaalisti OB-säännön mukaan
- 18. Väylä, pituus 81 m, PAR 3**
  - triplamando, mikäli Mando pelataan väärin, jatketaan peliä 1 rangaistusheitolla merkityltä dropzonelta Mandoportin takaa. OB-linja rakennuksen ympärillä väylän päässä.

Huomioikaa väyläkellot ja käyttäkää niitä. Varmistakaa ennen heittoa, että väylä on vapaa.

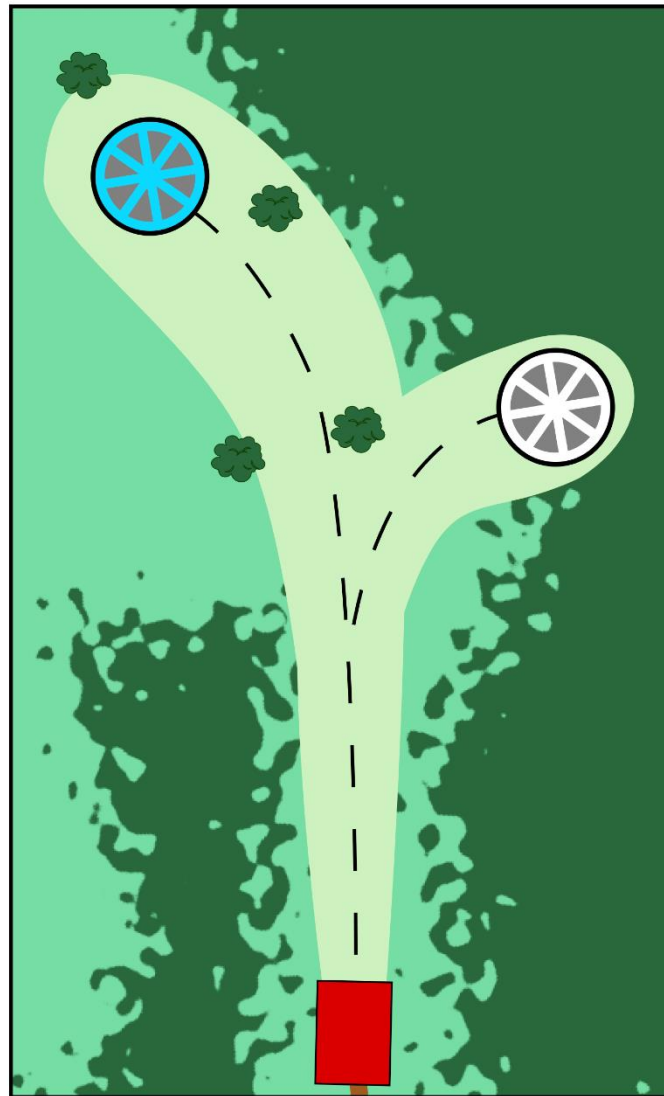
1



Par 3  
121 m

Par 3  
85 m

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!

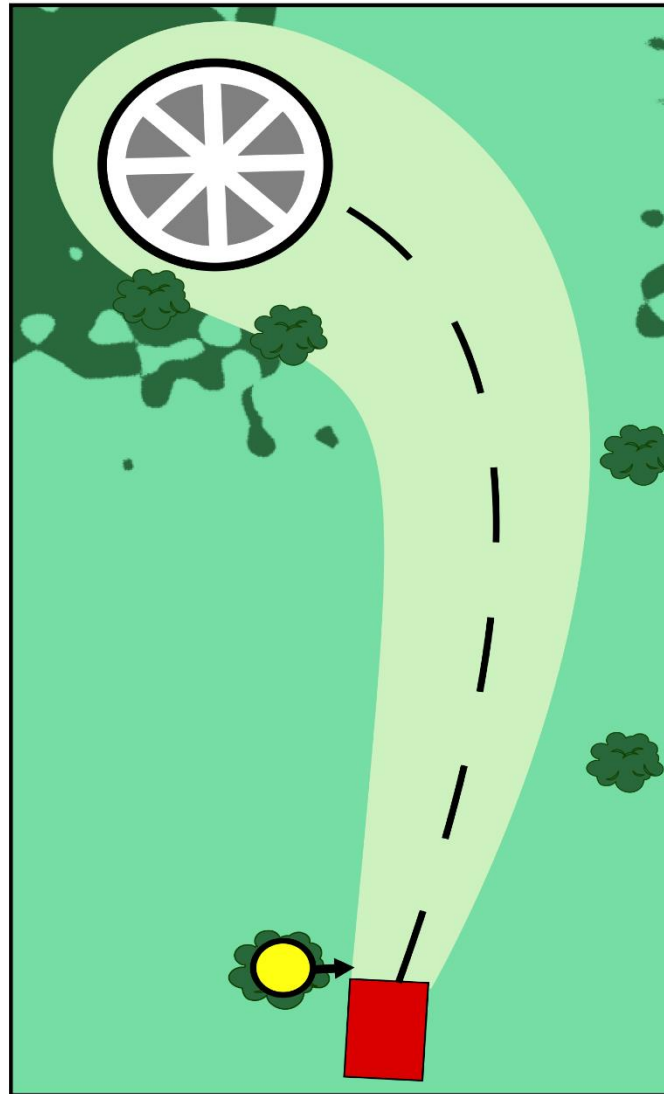


2



Par 3  
79 m

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



3



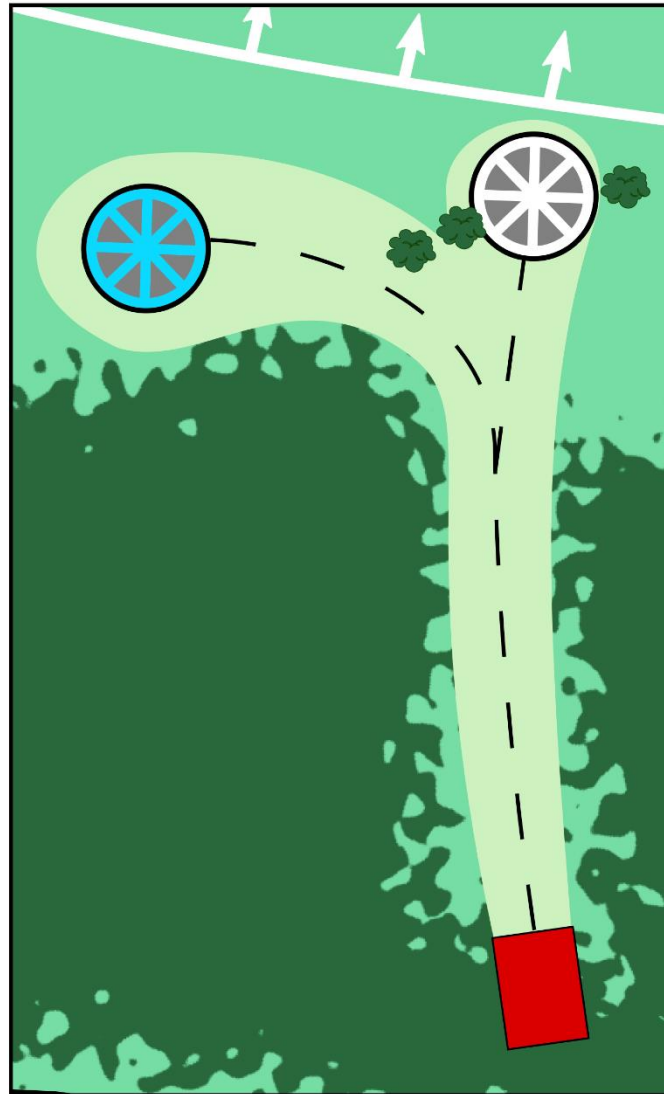
Par 3  
133 m

Par 3  
101 m

OB-alue takana.

Jos väylän 4 tillä  
on heittäjiä, anna  
heidän pelata  
ensin.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



4

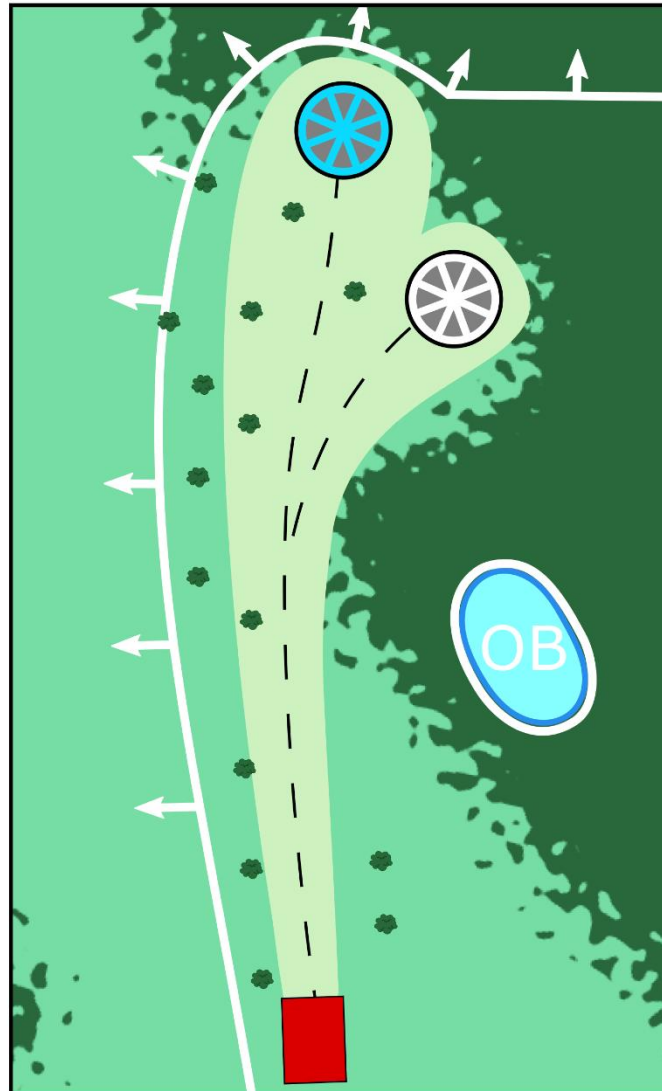


Par 4  
157 m

Par 3  
138 m

OB-alue  
vasemmalla ja  
korin takana,  
sekä lampi  
oikealla.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



5

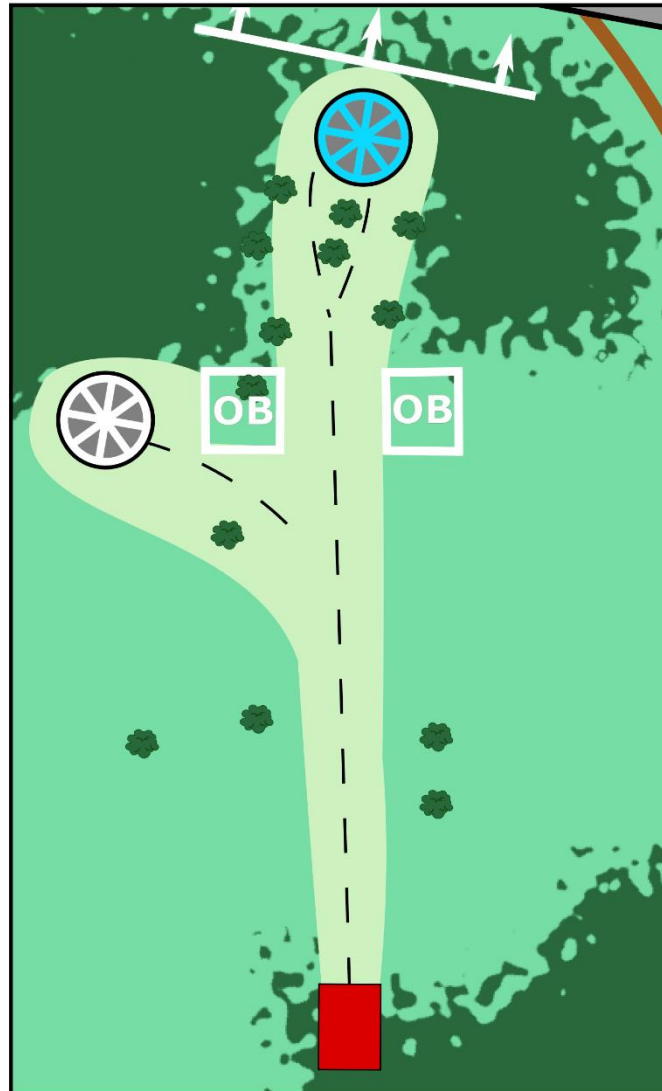


Par 4  
140 m

Par 3  
89 m

OB-saarekkeet  
vasemmalla ja  
oikealla sekä alue  
korin takana.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



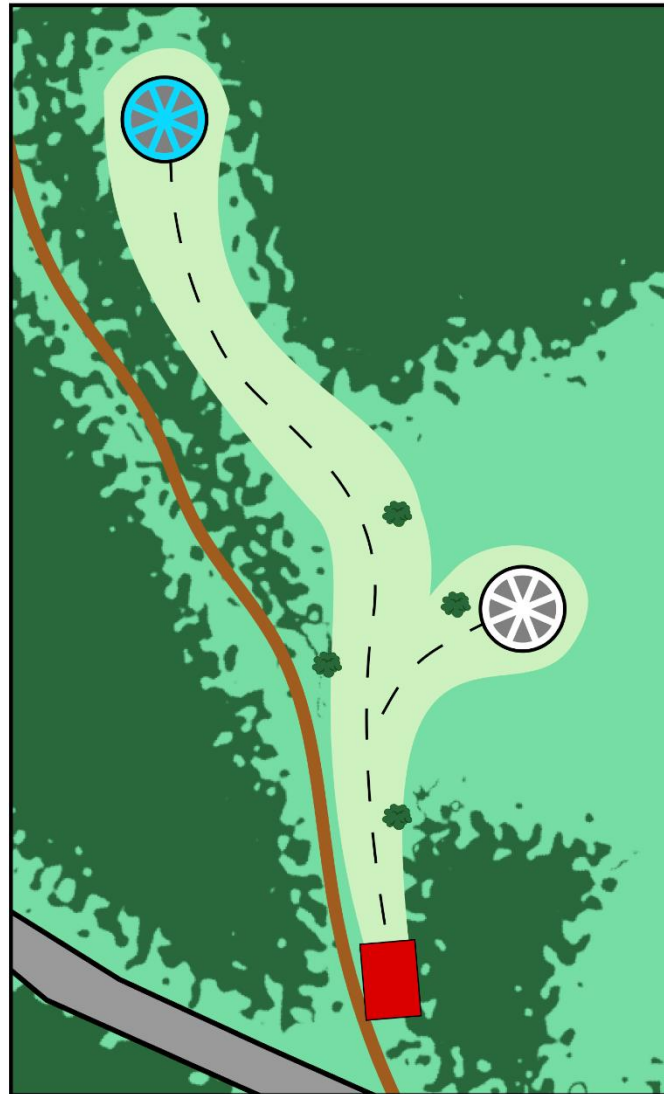
6



Par 4  
170 m

Par 3  
75 m

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!





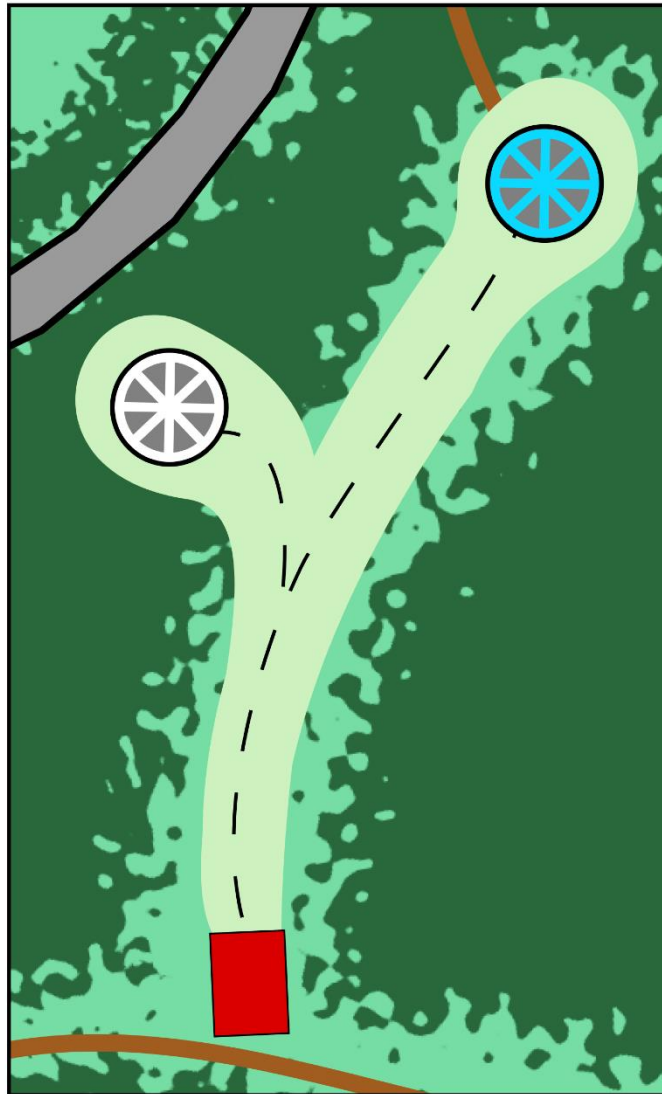
7



Par 3  
119 m

Par 3  
91 m

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



8

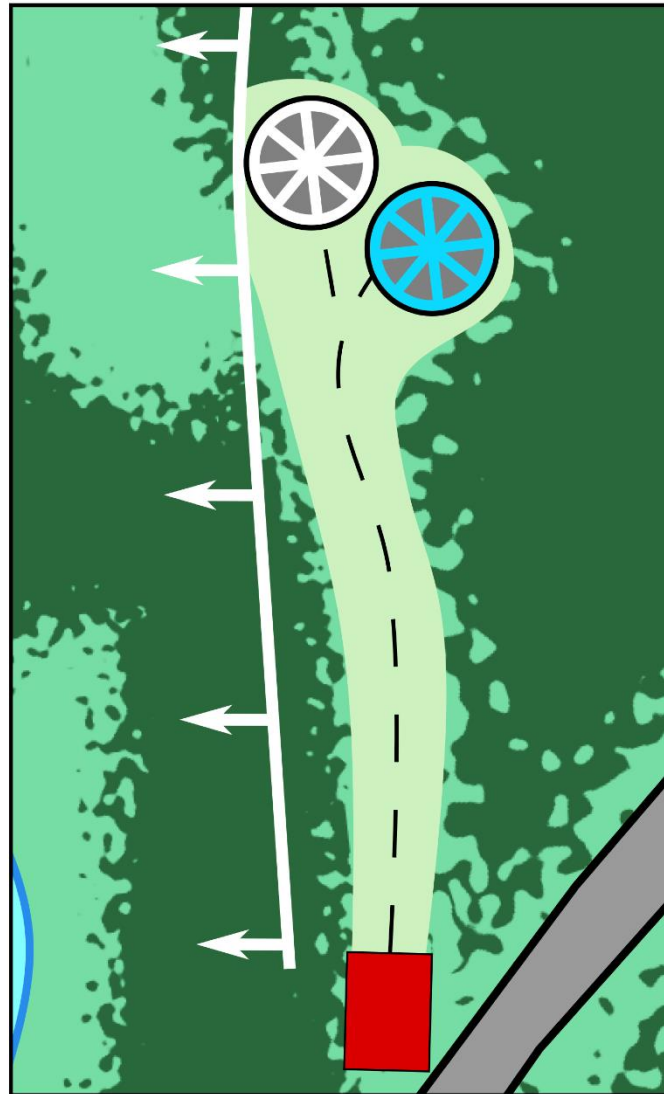


Par 3  
94 m

Par 3  
98 m

OB-alue  
vasemmalla.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



9

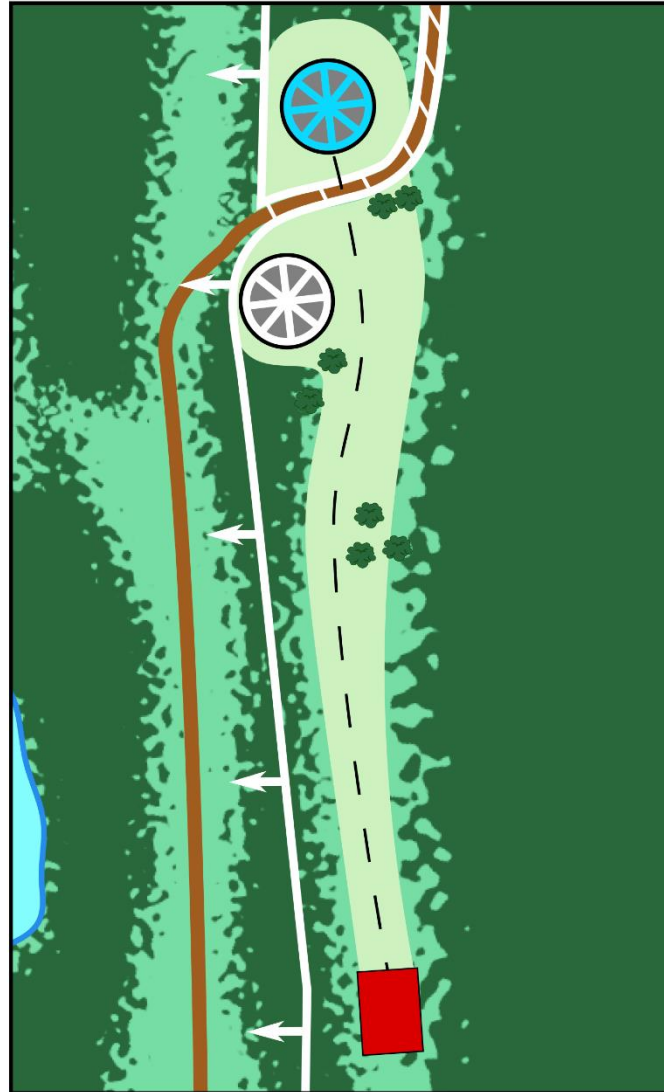


Par 4  
156 m

Par 4  
129 m

OB-alue  
vasemmalla, sekä  
polku korien  
välissä.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



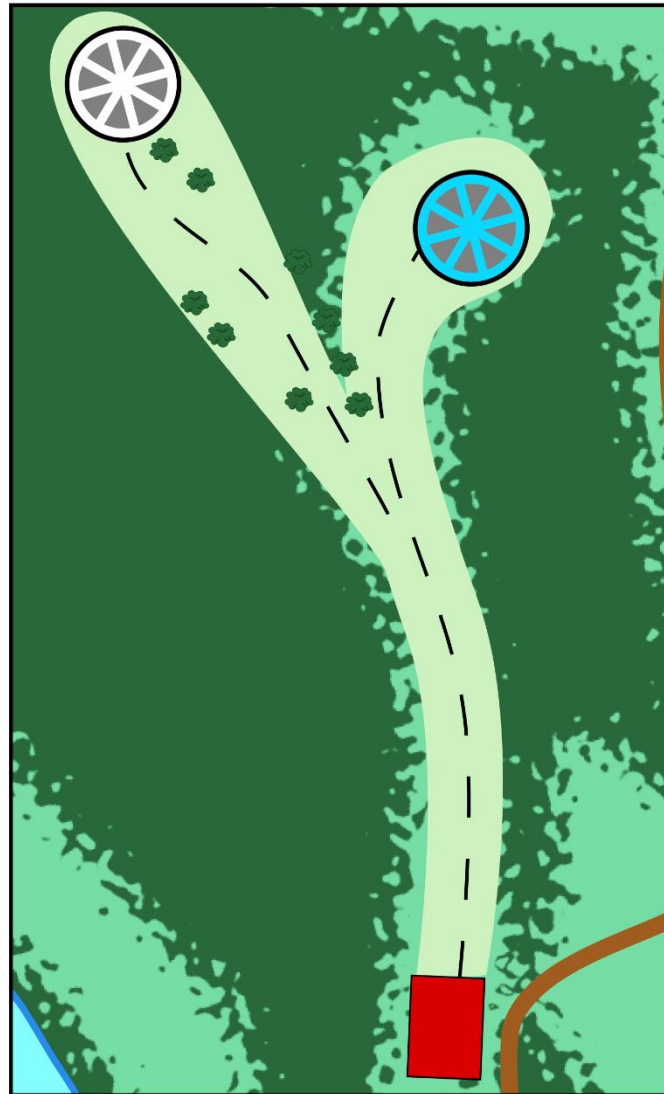
10



Par 3  
116 m

Par 4  
145 m

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



11



Par 4  
174 m

Par 4  
122 m

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



12

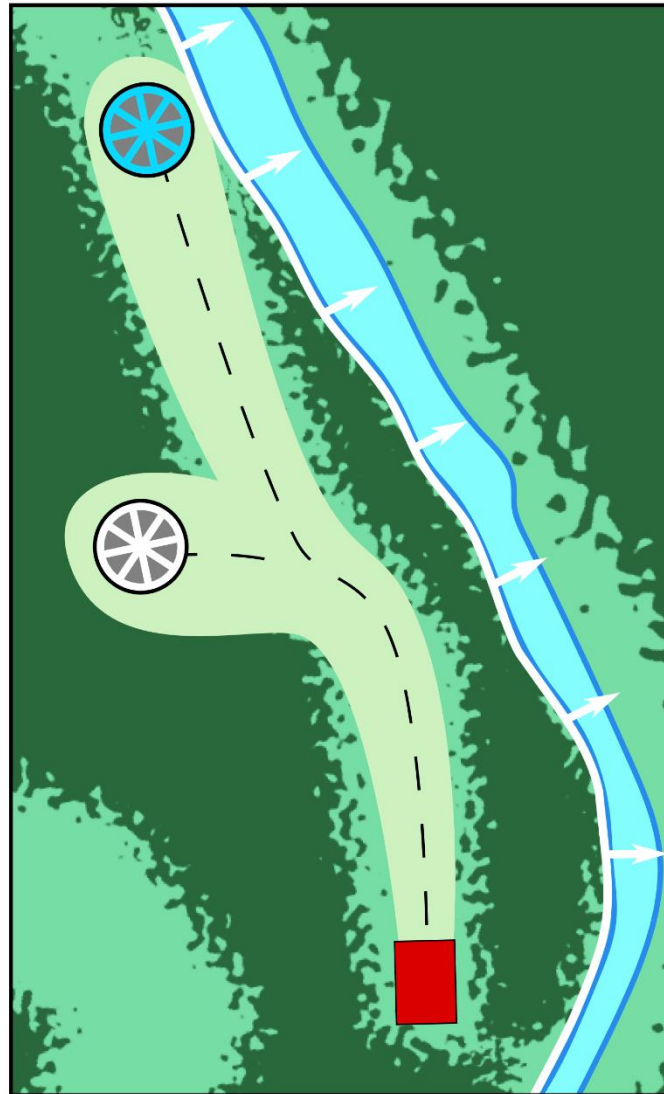


Par 4  
160 m

Par 3  
95 m

OB-alue oikealla.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



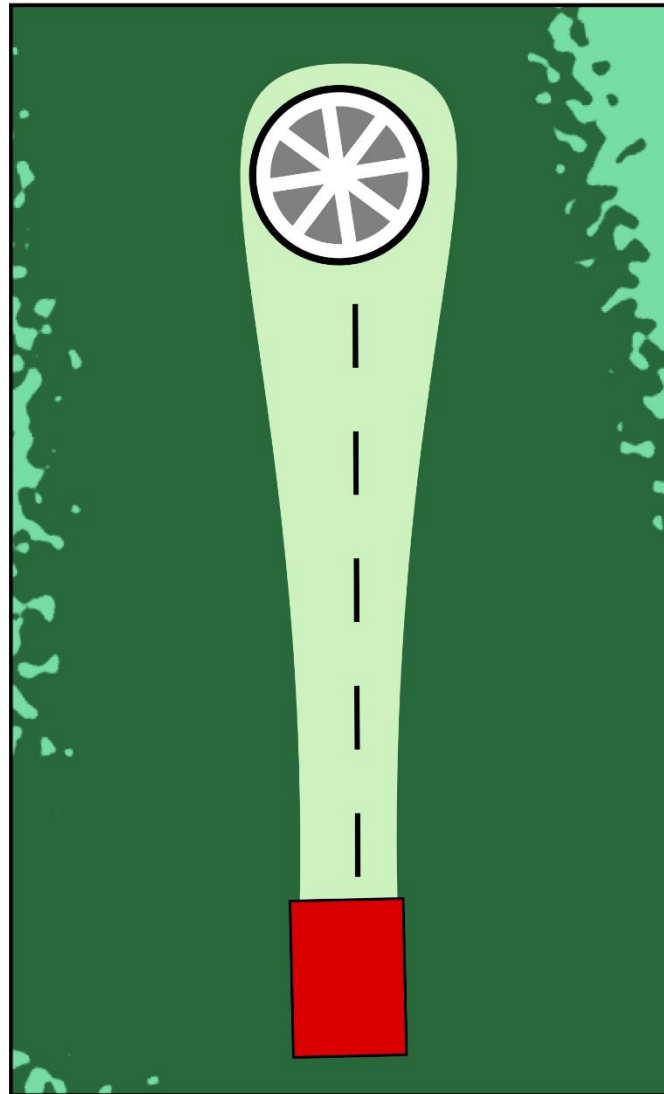
13



---

Par 3  
66 m

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



14

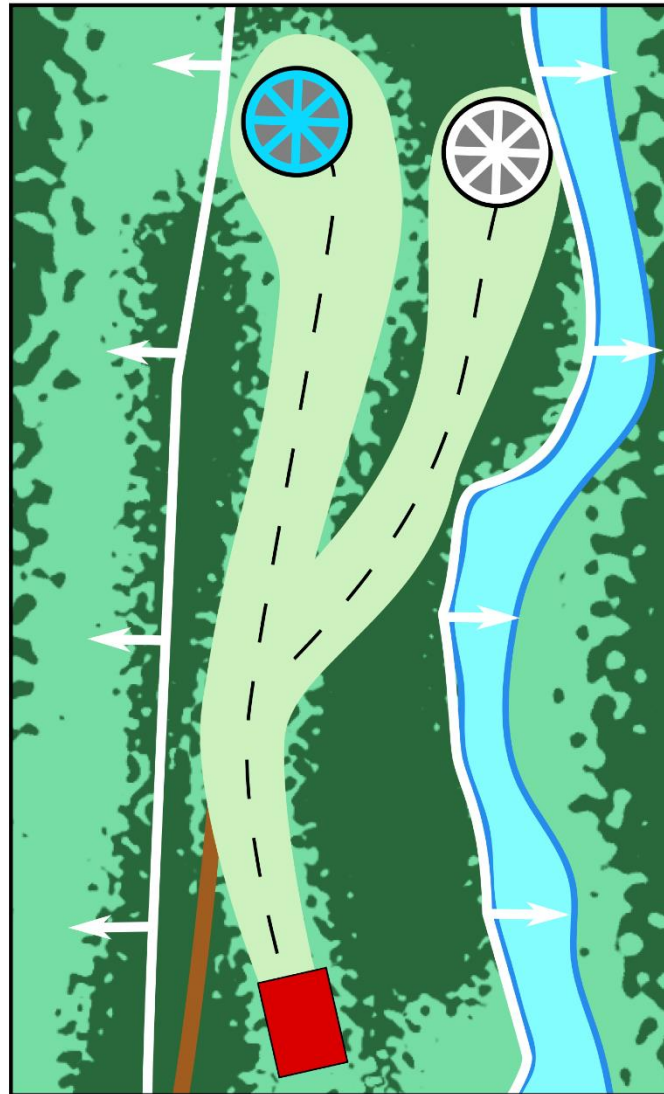


Par 3  
131 m

Par 4  
128 m

OB-alue  
vasemmalla  
ylhäällä rinteessä,  
sekä joki ja sen  
toinen puoli  
oikealla.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!





15

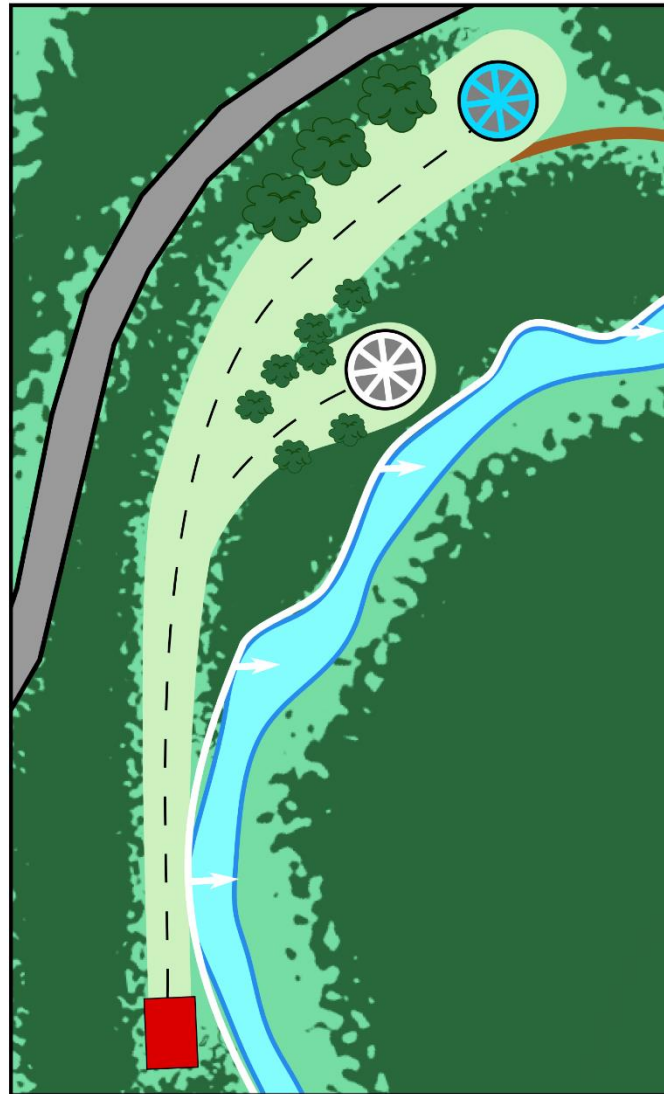


Par 5  
220 m

Par 4  
140 m

OB-alue joki ja  
sen toinen puoli.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



16

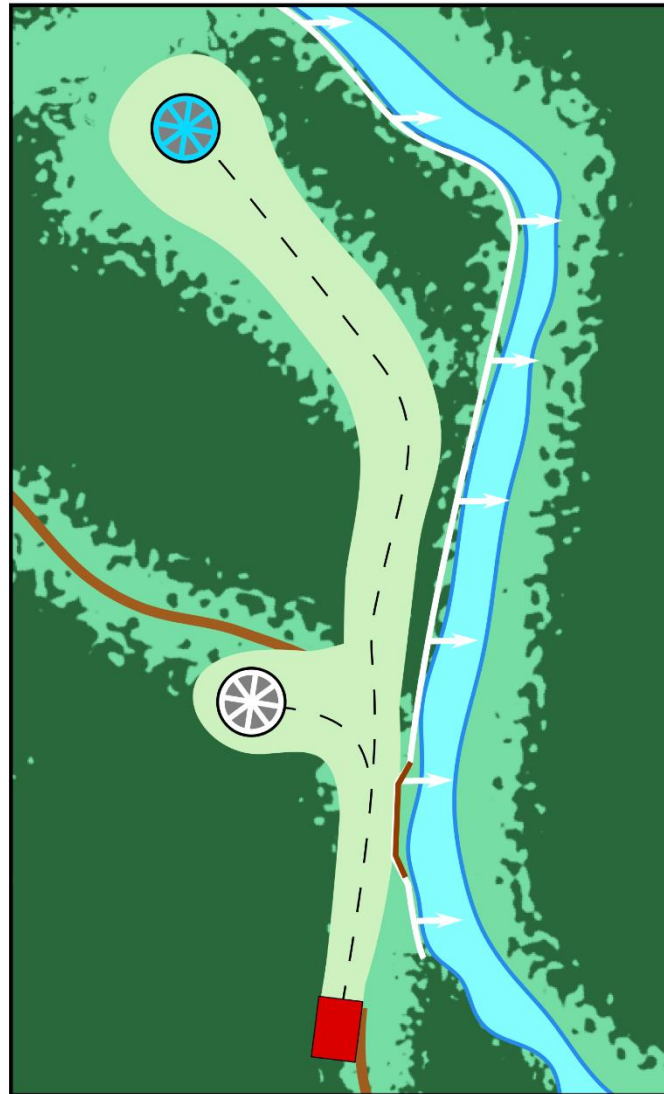


Par 5  
235 m

Par 3  
85 m

OB-alue joki ja  
sen toinen puoli.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



17

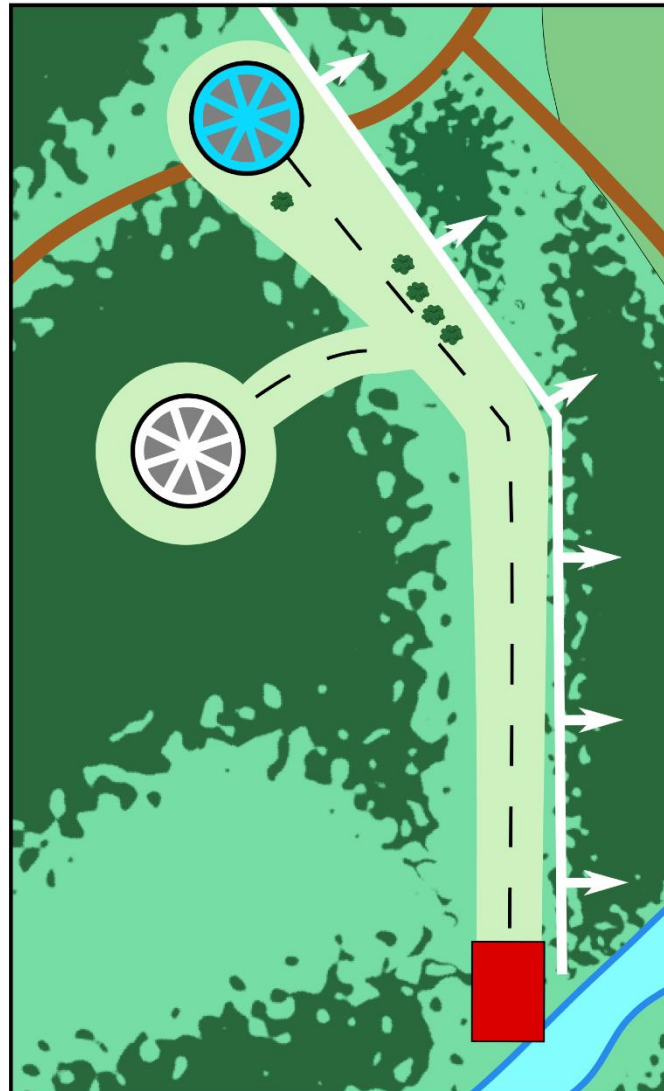


Par 4  
133 m

Par 4  
135 m

OB-alue oikealla.

Varmista ennen  
heittoa, ettei  
väylällä liiku  
ketään!



18



Par 3  
91 m

Par 3  
81 m

Mandoportti.  
Heiton mennessä  
portin ohi, peli  
jatkuu  
dropzonelta ja  
tulokseen lisätään  
yksi  
rangaistusheitto.

OB-alue portin  
jälkeen  
rakennuksen  
ympäriällä.

