



Žaidėjų žinynas

Žaidėjų susirinkimo nuoroda per TEAMS (ketvirtadienį 20 val.)

- [Join the meeting now](#)
- Meeting ID: 335 478 628 170
- Passcode: YJ6hB7MR

Ūkiniai klausimai:

parkavimasis –
parkinguose prie
piliakalnio, arba
palei gatvę dar iki
piliakalnio, arba prie
7/9 starto, arba
dar toliau pava-
žiavus gatve

WC – parkinge
ir prie 10/1

apdovanojimų vieta
prie 1 starto

PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS

APIE DISKGOLFĄ

Žaidimo tikslas – įmesti diską į krepšį per kuo mažiau bandymų, pradedant nuo starto aikštelės, o kitus metimus atliekant iš vietos, kurioje nusileido diskas.

WWW.DISCGOLF.LT
DISKGOLFAS VILNIUJE

PARKO INFO

1 172 m PAR 4	10 78 m PAR 3
2 135 m PAR 3	11 143 m PAR 4
3 87 m PAR 3	12 106 m PAR 3
4 118 m PAR 4	13 132 m PAR 4
5 155 m PAR 4	14 63 m PAR 3
6 172 m PAR 4	15 99 m PAR 4
7 111 m PAR 3	16 76 m PAR 3
8 73 m PAR 3	17 108 m PAR 3
9 295 m PAR 5	18 80 m PAR 3

VISO: 2203 m, PAR 63

DISKGOLFO TAISYKLĖS:

- SVARBIAUSIA – SAUGUMAS PARKE. Nemeskite disko, jei priekyje yra žmonių, ir yra bont menkiausia rizika į juos patekinti!
- Žaidimo saugumo taisyklės pažeidę žaidėjai patys atsako už padarytą žalą! Žaidimo metu visi grupės žaidėjai turi stovėti metančiam už nugaros.
- Paprastai žaidžiama grupėmis nuo 3 iki 5 žmonių (dažniausiai – 4). Bet galima žaisti ir vienam.
- Pirmą kartą visi žaidėjai į krepšį meta nuo pažymėto starto nustatyta eilės tvarka (metęs diską žaidėjas laukia, kol visi grupės žaidėjai atliks savo pirmus metimus, ir nebėga prie savo disko).
- Kitą metimą atlieka žaidėjas, kurio diskas yra toliausiai nuo krepšio. Metama iš tos vietos, kurioje nusileido prieš tai metamas diskas. Dėl saugumo laukiantįjį visuomet stovi toliau nuo krepšio, nei metantysis.
- Skačiuokite savo metimus. Visos grupės žaidėjams įmetus į krepšį, užrašomas kiekvieno žaidėjo rezultatas – metimų skaičius (rezultatai rašomi kiekvienam krepšiui atskirai).
- Į kitą krepšį mesti pradeda prieš tai mažiausiai metimų atlikęs žaidėjas. Jei visi sužaidė vienodai – eilės tvarka neskaičiuojama.
- Užribiai (OB). Jei parke yra pažymėti užribiai ir žaidėjas numeta diską į jį (diskas lieka gulėti užribyje), žaidėjui pridedamas vienas baudos taškas, o kitą metimą jis atlieka nuo tos vietos, kurioje diskas krito užribio liniją.
- Galutinis rezultatas – visų metimų suma. Laimi mažiausiai taškų surinkęs žaidėjas.
- Kiekvienam krepšiui yra nustatytas „normalus“ pažengusio žaidėjo metimų skaičius (PAR). Žinoma, žaidėjo tikslas yra sužaisti geriau nei nurodytas PAR.

1 57 m PAR 3	4 108 m PAR 3
2 99 m PAR 4	5 80 m PAR 3
3 76 m PAR 3	

VISO: 420 m, PAR 16



LEGENDA

- 1 18 krepšių trasa
- 1 5 krepšių trasa
- Startas
- Krepšys
- Užribis
- HZ Hazardas
- Mando
- P Parkingas



Stendo su trasos schema įrengimas finansuotas Vilniaus m. savivaldybės pagal projektą „Į parką su disku 2021“

Suvenyras

Kiekvienam žaidėjui po minimarkerį dovanų.

Bus galima pasiimti prieš ratą prie #1 krepšio starto.

Paėmus reiks save išsibraukti iš sąrašo, kuris bus miniukų dėžėje. Žaidėjai bus surašyti pagal divizionus.





Saugumas

- Kantrybės ir atidumo!
- Saugom žaidėjus ir praeivius (ir ypač fotografą, 7nį). Jei fotografas per daug drąsus ir trukdo metimui – pasakykite jam.
- jei daug praeivių arba pašaliniai žaidžia parke, paskambinkit TD 0600 02517
- Padarius žalos pašaliniams asmenims (jei žala viršija 150 EUR), jei nepakanka atsiprašymų, reikia fiksuoti įvykį ir nukentėjusiems nurodyti, kad kreiptųsi į Lietuvos draudimą dėl žalos atlyginimo pagal draudimo sutartį su VDGK.

Taip pat iš karto skambinkit TD 0600 02517



Saugumas

- **Jeigu imtų žaibuoti ar beprotiškai krituliai** – info apie turnyro stabdymą (min. 30 min.) būtų Diskgolfas Vilniuje. Pažymim markeriu savo vietą ir einam į saugią vietą, kur laukiam info apie žaidimo atnaujinimą.



Tvarkaraštis



Kovo 15 d. (šeštadienis/Saturday)

**10.00 val. – Rytinis srautas (visi, išskyrus RAF ir RAG)/pool (all exc..
RAF and RAG)**

12.45 – diskgolfo klinika prie 1 starto (ved. Vytautas Lukas Paukštė)

14.00 – RAF ir RAG srauto/pool rato pradžia



Tvarkaraštis



Kovo 16 d. (sekmadienis/Sunday)

10.00 val. – Rytinio srauto (visi, išskyrus RAF ir RAG)/pool (all exc.. RAF and RAG) rato pradžia

13.00 val. apdovanojimai / awards ir vaišės (netoli 9 krepšio)

13.30 - CTP nuo 1 starto į 2 krepšį (visi, išskyrus RAF ir RAG) /CTP from 1 start to 2 basket (all exc.. RAF and RAG)

14.00 – RAF ir RAG srauto rato/pool pradžia

apie 17.00 val. – apdovanojimai / awards ir vaišės!

17.30 - CTP nuo 1 starto į 2 krepšį (RAF ir RAG) /CTP from 1 start to 2 basket (RAF and RAG)



Žaidimo tempas



- Dingus diskui – nedelsdami taikome 3 min. taisyklę, visa grupė padeda ieškoti
- Grupė netaupo laiko saugumo sąskaita. Esant reikalui - komunikuoja su praeiviais (būtina įsitikinti, kad praeiviai supranta situaciją ir saugosi).





Rezultatų vedimas

- Veda VISI
- Visi išskyrus vieną grupėje veda į PDGA digital scorecard <https://www.pdga.com/score/>
 - Vienas žaidėjas veda į metrix (grupės susitarimu arba burtais)
 - Abi dienas kodas **gulbe**
 - Įvedus kodą, reik prisijungti su savo pdga numeriu arba vardu pavarde

Po rato grupė sutikrina, ar toks pats rezultatas metrix ir pdga. Jei nėra ginčų dėl rezultatų (jei nereik aiškintis su TD), pažymim PDGA kaip galutinius (**submit**).

Jei kyla ginčų žaidimo metu – sužaiskite du scenarijus, po to su TD nuspręsit kuris buvo teisingas. Šiuo atveju **submit** nespaudžiate.



Rezultatų vedimas: pdga.com/score



pdga.com/apps/tournament/score/login

PDGA

PDGA
Digital Scorecard

Access Code ?

| **gulbe**

CONTINUE >





Papildomi žaidimai

Rytiniam ir popietiniam srautams atskirai, sraute visi divizionai bendrai, tęsis 2 dienas:

LP tolimiausias pataikymas į **#2 ir #9** krepšį

CTP artimiausias pirmas metimas link **#3** krepšio

longest putt into #2 and #9, CTP to #3; pools separately, all divisions in a pool together.

- Prie šių krepšių bus lapelis, tušinukas, ruletė, raudonos vėliavėlės išmatuoti ir užrašyti geriausią rezultatą ir pažymėti jį žemėje vėliavėle.
- Žaibo bankas <https://discgolfmetrix.com/3208109>
- Po apdovanojimų – CTP nuo #1 starto į #2 krepšį (vienas bandymas)



Etiketas



- Jei norima užsirūkyti, atsiklausiama, ar tai netrukdytų grupei. Gavus sutikimą, būtina stengtis, kad dūmai nepasiektų grupės.
- Šiukšles susirenkam (prie 10 starto bus šiukšliadėžė)





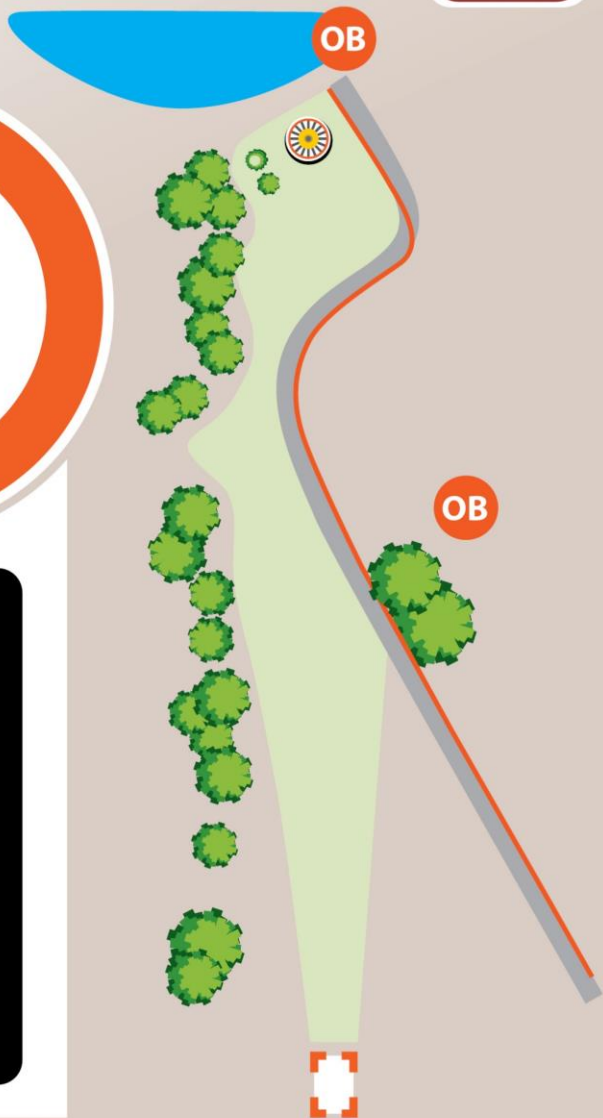
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



1

PAR 4
172 m

Užribis dešinėje
pažymėtas, o už
krepšio užribis -
vanduo



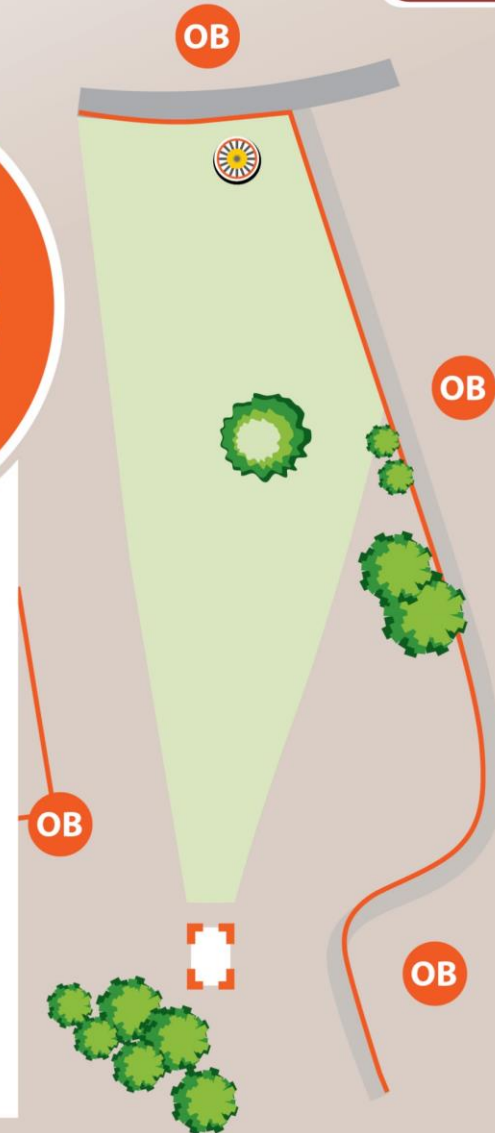
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



2

PAR 3
135 m

Užribiai kairėje (sala)
ir dešinėje pažymėti.
Už krepšio saugu iki
asfalto





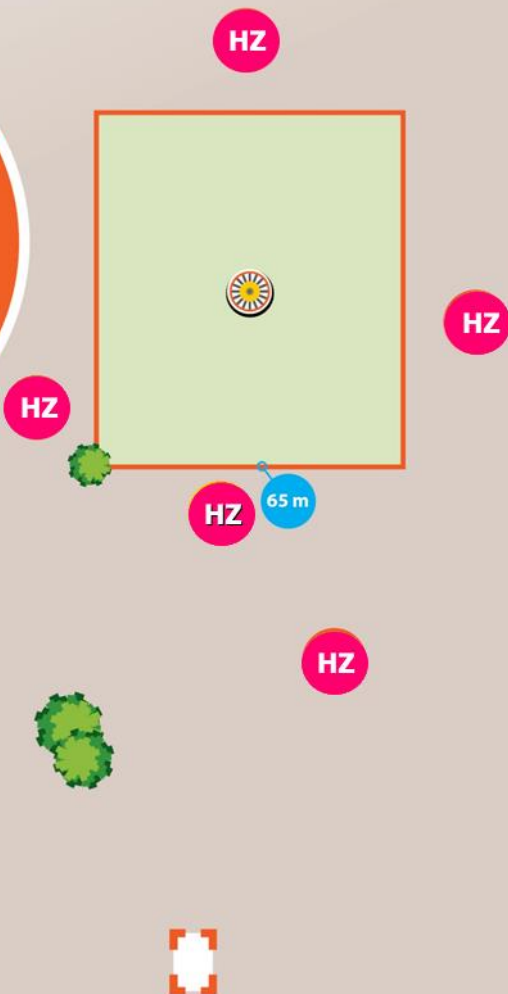
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



PAR 3
87 m

Krepšys saloje,
aplink kurią baudos
plotas (hazard).

Dz nėra



PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



PAR 4
118 m

Užribis – vanduo
kairėje, sala dešinėje
ir už tvoros. Tvoros
ribas nustatome
pagal liniją tarp tvoros
stulpų apatinės dalies.
Neprametus mando –
mesti nuo starto (ir +1)





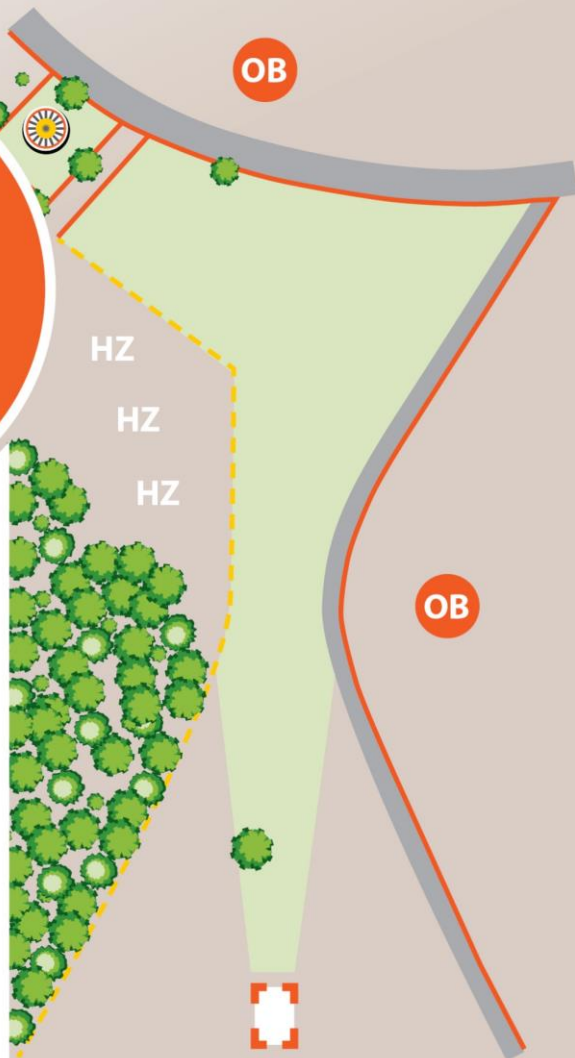
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



5

PAR 4
155 m

Kairėje hazardas
– mesti nuo disko
nusileidimo vietos ir
+1. Dešinėje užribis
kaip pažymėta. Krepšys
saloje. Užribio dešinėje
riba – asfaltas.



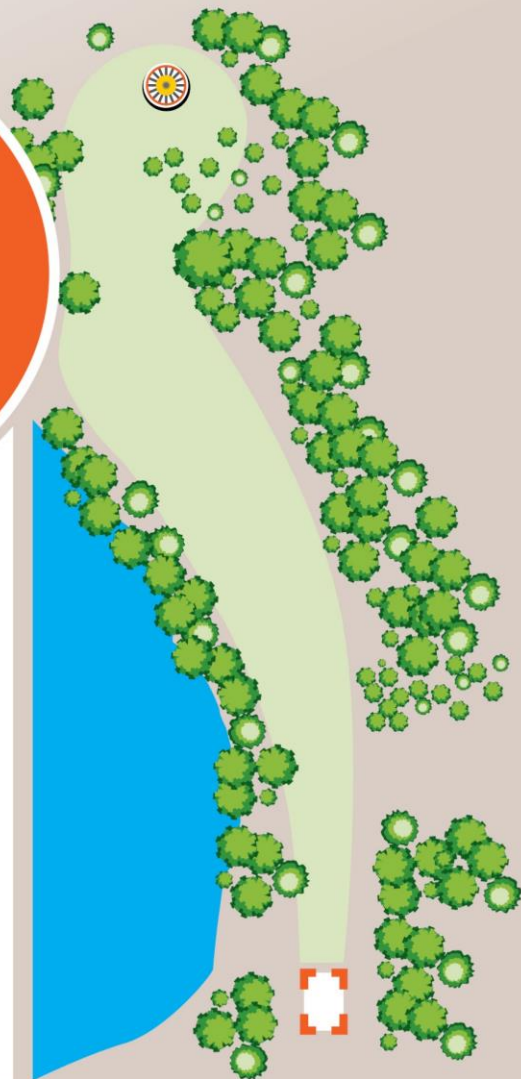
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



6

PAR 4
172 m

Užribis – vanduo
kairėje.





PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



7

PAR 4
111 m

Dešinėje saugu iki takelio, o už upės - iki dešinėje pažymėtos linijos. Kairėje - iki asfalto. Viduryje užribio "upė" kaip pažymėta.



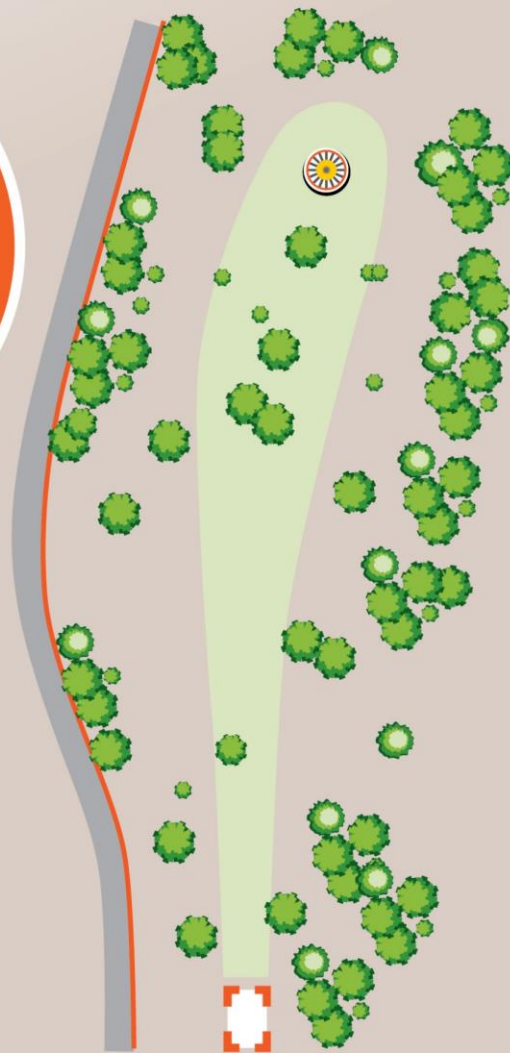
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



8

PAR 3
73 m

Saugu iki asfalto kairėje. Jei diskas saugus, bet yra tokioje vietoje, iš kurios neįmanoma žaisti - kartokite metimą (+1)





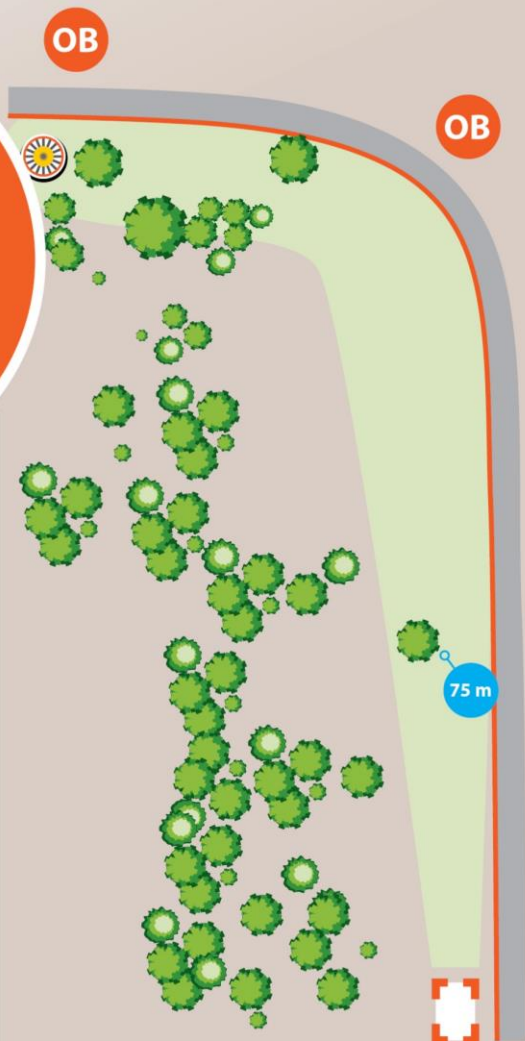
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



9

PAR 5
295 m

Užribis – asfaltas ir už jo.



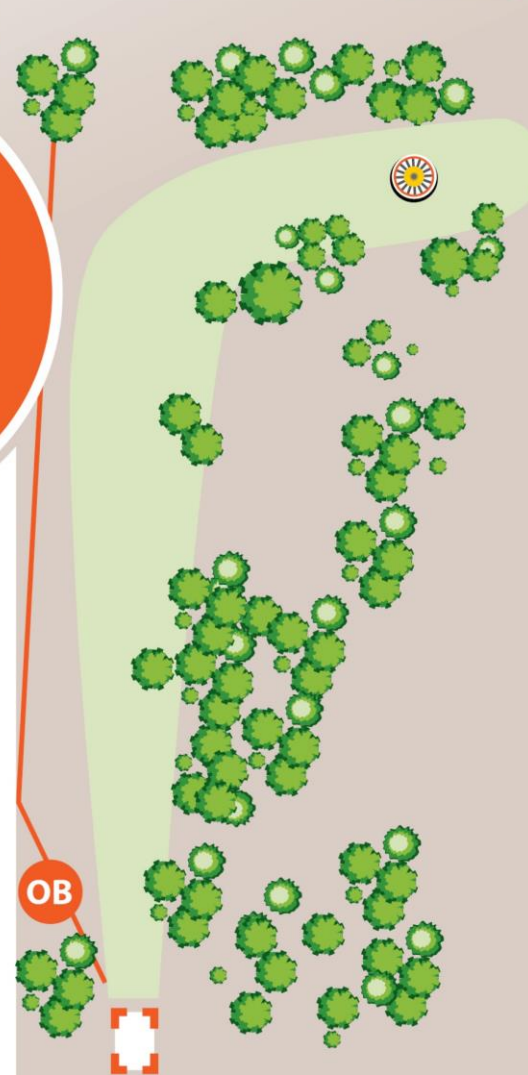
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



10

PAR 3
78 m

Užribis kairėje – kaip pažymėta.





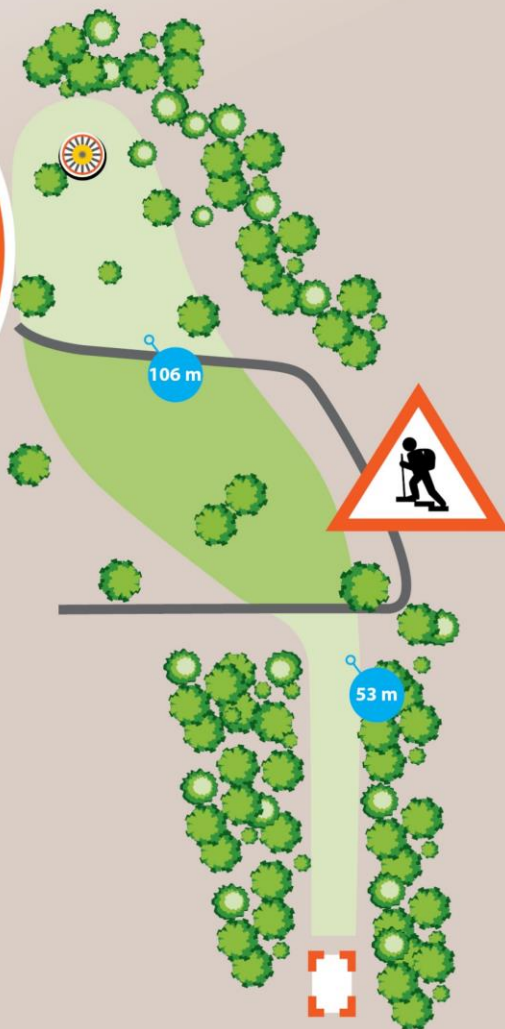
PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



11

PAR 4
143 m

Stebėkite, ar pirmu ir
vėlesniais metimais
nekeliate pavojaus
praeiviams. Į piliakalnį
stenkitės lipti laiptais.



PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS

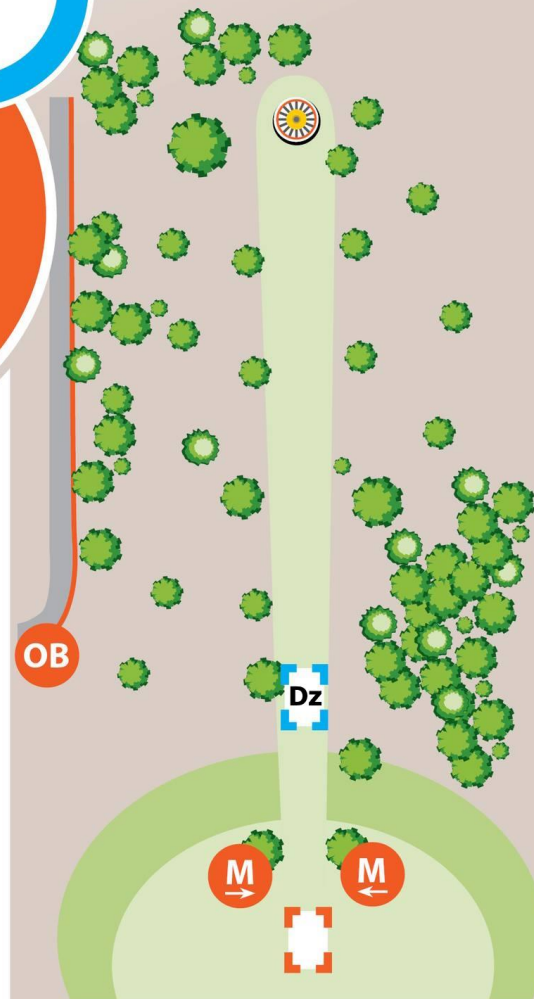


12

PAR 3
106 m

57 m

Neprametus M, +1 ir ga-
lima rinktis eiti į Dz arba
mesti iš naujo. Galima rin-
ktis nemesti nuo starto ir
eiti į Dz ir +2. Įmetus į OB
galima rinktis žaisti nuo
OB arba Dz.





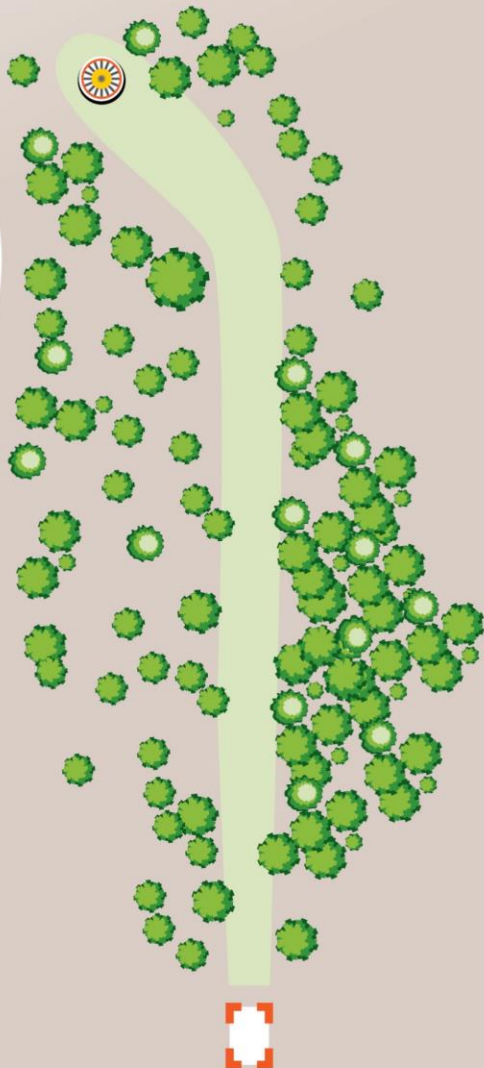
PŪČKORIŲ
DISKGOLFO
PARKAS



13

PAR 4
132 m

Sėkmės!



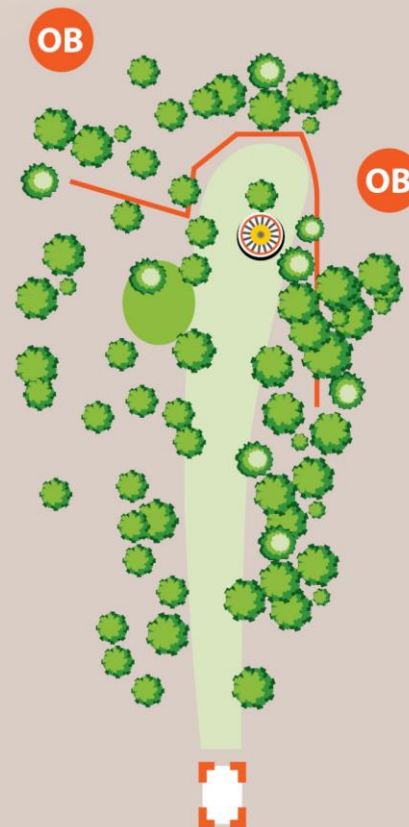
PŪČKORIŲ
DISKGOLFO
PARKAS



14

PAR 3
63 m

Užribio linija kaip
pažymėta. Dešinėje ji
eina iki pat 15 krepšio
dešinio mando.





PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



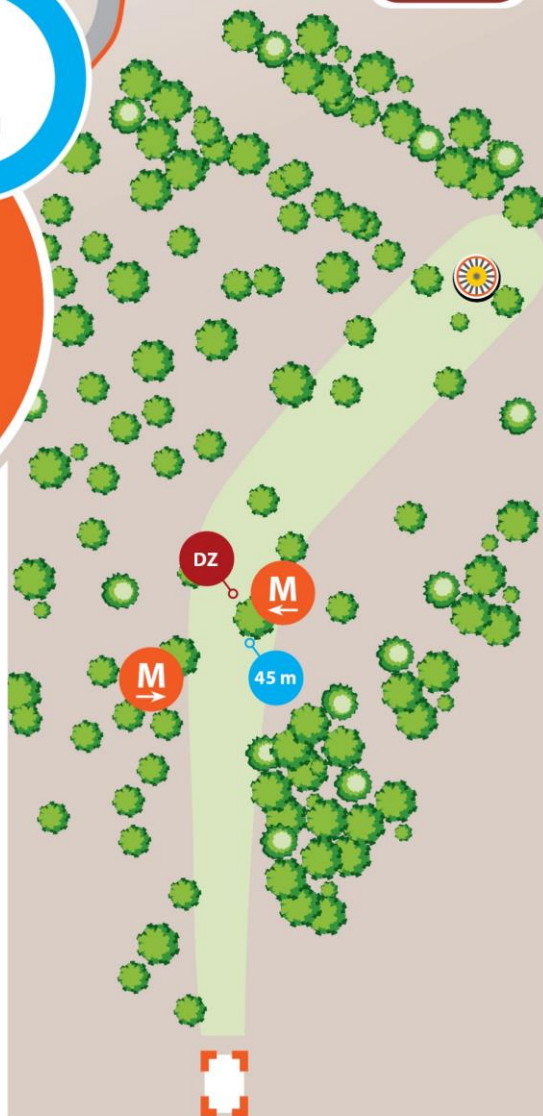
2

15

PAR 4
99 m

99 m

Dvigubas mando, jo
neprametęs – mesti
nuo DZ ir +1.



PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



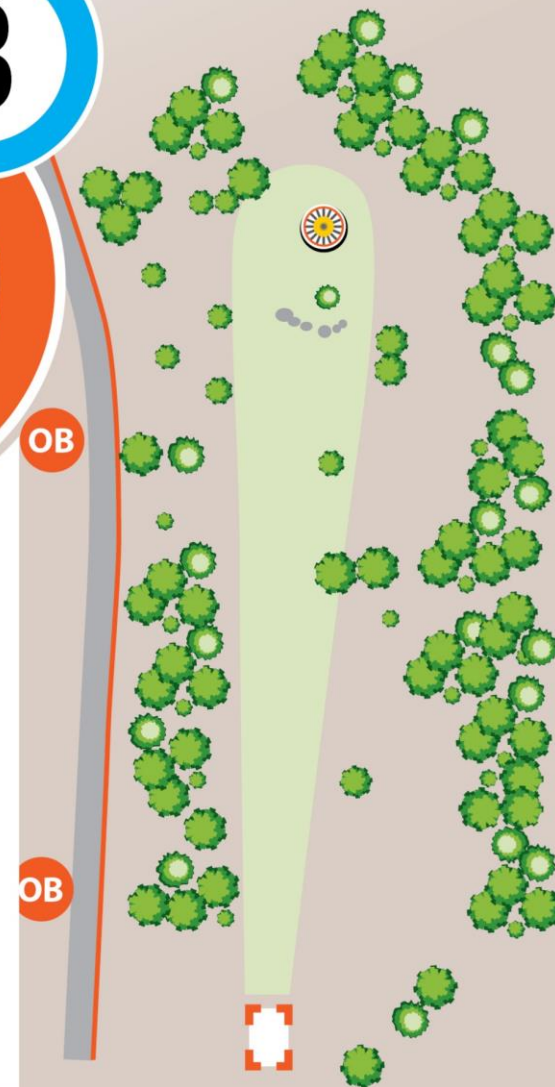
3

16

PAR 3
76 m

76 m

Kairėje saugu iki
asfalto





PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



4

OB

OB

17

PAR 3
108 m

108 m

Kairėje ir už krepšio
saugu iki asfalto.
Dešinėje saugu iki
takelio.



PŪČKORIŲ DISKGOLFO PARKAS



5

OB

OB

OB

OB

PAR 3
80 m

80 m

Krepšys saloje. Saugu
už takelio (kuris yra
užribis 17 krepšiui),
kairėje – iki asfalto,
už krepšio ir dešinėje
užribis pažymėtas.



- Kur OB yra asfaltas, kelkraštis nėra ob. OB prasideda nuo juodo asfalto
- Kur palei kelią yra stori apsauginiai kuolai (kad mašinos į pievą nevažiuotų) – jie reikšmės neturi. OB yra asfaltas, ne tie kuolai.
- #3 nebeturi DZ, aplink salą visur baudos plotas (hazard).
- #4 neturi DZ, neprametęs Mando – mesti vėl nuo starto 3 metimą.
- #4 OB kampas pažymėtas vėliavėlėmis, toliau OB eina tvora (riba – linija tarp stulpų išorinių kraštų).
- #5 **krepšys** yra saloj (pažymėta baltai dažytais kuoliukais), aplink salą OB. Baudos ploto (hazard) zona baigiasi ties takeliu (pažymėta vėliavėlėmis). Diskui praskridus hazardą ir nusileidus už vėliavėlių ant tako ar miške, diskas yra OB, žaisti reikia nuo ten, kur diskas kirto OB liniją (palei keliuką pažymėtą vėliavėlėmis arba saloj, pažymėtą kuoliukais).

- **Nuo #12 krepšio**, visiems labai rekomenduojame mesti paterį ar midą, ar kitą ne greitesnį nei 7 greičio diską. Praktika rodo, kad tokie metimai nuo piliakalnio yra tiesiausi ir saugiausi.
- Padarius žalos pašaliniams asmenims (jei žala viršija 150 EUR), reikia fiksuoti įvykį ir nukentėjusiems nurodyti, kad kreiptųsi į Lietuvos draudimą dėl žalos atlyginimo pagal draudimo sutartį su VDGK (jei žala viršija 150 Eur).
- Yra DZ. Ji žaidėjams suteikia papildomų pasirinkimų: neprametęs mando – kartoti metimą arba eiti į Dz (abiem atvejais +2), įmetus į OB – žaisti nuo OB linijos arba nuo Dz (abiem atvejais +1), nenorint mesti per mando, galima eiti į DZ mesti trečio metimo (+2).
- **#14 krepšy** už krepšio esanti OB linija, pažymėta kuoliukais, eina dešinėn iki pat #15 krepšio dešinio Mando. Žemėlapyje parodyta, lyg dešinėje ob linija eitų starto kryptimi, bet taip nėra.
- **#18** ob yra tas pats takelis, kuris yra ob ir #17. Ant takelio nėra saugu nei 17, nei 18.