



Willimiehen Disc Golf ry

ETELÄKARJALAISTA FRISBEEGOLFIA VUODESTA 2010



**Junioreiden SM-karsinnat #7 - Lappeenranta + Imatra
1.-2.7.**

Pelaajanopas

Infoa / Säännöt / Rata

1. Tervetuloa kisoihin!

- Kilpailu on kahden kierroksen PDGA C-tier kilpailu, joka pelataan Lappeenrannan Myllymäessä ja Imatran Vuoksenniskalla.
- Jokainen pelaaja pelaa kilpailussa yhden kierroksen molemmilla radoilla.
- Kilpailu kestää kahden päivän ajan.

Tervetuloa ja tsemppiä kaikille tasapuolisesti kilpailuun!

-Järjestäjät

2. Yhteystiedot

- TD / Lappeenranta
 - Salla Puonti, p. 0452335074 / salla.puonti@wdg.fi
- ApuTD / Imatra
 - Antti Kymäläinen, p. 0400750379 / antti@hullukala.com

3. Infoa kilpailusta

- Kilpailun virallinen tiedoituskanava on kilpailun [Metrix-sivusto](#).
Kaikki tärkeät muutokset tullaan ilmoittamaan uutisissa, joten seuratkaa erityisesti niitä!
- Tähän pelaajanoppaseen on koottu tärkeitä infoasioita sekä kilpailun layoutit helpottamaan kilpailijoita sekä järjestäjiä.

Harjoittelu

- Kilpailun layoutit löytyvät alempana tässä pelaajanoppaassa.
- Radat ovat kaikille avoimia, joten harjoittelu on mahdollista milloin vain ottaen huomioon radalla mahdollisesti pelattavat viikkokisat tai muut tapahtumat.
 - Kisaa edeltävillä viikoilla radoilla tullaan tekemään viimeisiä merkintöjä ym. joten ota tämä huomioon, jos harjoittelet kisaa edeltävinä päivinä ja anna järjestäjille tilaa ja rauha tehdä työnsä. Kiitos!

Kilpailutoimistot

- Molemmilla radoilla kilpailutoimistona toimii telttakatos
 - Myllymäen kilpailutoimisto sijaitsee Myllymäen pallokentällä kisalayoutin 1. väylän vasemmalla puolella
 - Vuoksenniskan kilpailutoimisto sijaitsee kisalayoutin 1. väylän välittömässä läheisyydessä

Lämmittely

- Molemmilla radoilla on hyvät lämmittelymahdollisuudet
 - Myllymäessä draivia pääsee lämmittelemään pallokentällä kisalayoutin 1. väylän vasemmalla puolella ja puttikoreja löytyy pallokentän sivusta sekä kisalayoutin 3 teen läheltä.
 - Vuoksenniskalla heittämään pääsee kisalayoutin 1. väylän oikealla puolella olevalla kentällä. Kentällä on myös puttikori käytettävissä. Lisäksi on mahdollista lämmitellä kiinteillä väylillä 1-3 ja 17-18.

Aikataulu

- Kilpailutoimistot aukeavat molempina päivinä klo 8:30.
- Kierrokset pelataan golflähdöin klo 10 alkaen.
 - Ensimmäisellä kierroksella arvotut ryhmät.
 - Toisella kierroksella ryhmät tuloksen mukaan.
- Lohko A (MJ18) pelaa lauantaina Vuoksenniskalla ja lohko B (MJ15, FJ18, FJ15) Myllymäessä. Sunnuntaina radat vaihtuvat.

Kierrokset

- Ensimmäisen kierroksen ryhmät ja lähtöajat julkaistaan perjantaina 30.6.
- Toisen kierroksen ryhmät ja lähtöajat julkaistaan, kun ensimmäisen kierroksen tulokset ovat valmiina.
- Ennen kierrosta ei ole erillistä ilmoittautumista.
 - Ryhmä kokoontuu 15 minuuttia ennen omaa lähtöä kilpailutoimistolla.
- Kierroksen jälkeen koko ryhmä tulee käymään kilpailutoimistolla, jossa tarkistetaan, että kaikki on ok ja käydään läpi mahdolliset sääntöepäselvyydet.

Kirjaaminen

- Kilpailussa käytetään moninkertaista kirjanpitoa
 - Yksi ryhmästä kirjaa Metrixiä
 - Yksi ryhmästä kirjaa PDGA live scorecardia
 - Loput ryhmästä kirjaavat paperista tulokorttia
- Kaikki tulokortit tulee täsmätä
- Jokaisen pelaajan tulee allekirjoittaa paperinen tulokortti sekä Metrixin tulokortti
 - Allekirjoittamaton tulokortti = palauttamaton tulokortti

Palkinnot ja sudden death

- Kilpailussa palkitaan top3 muistopalkinnoin sekä lisäksi jaetaan paikkoja junioreiden SM-kisoihin
- Luokkien 1. sijat ratkaistaan tarvittaessa sudden death menetelmällä 1. väylältä lähtien
 - Ratkaisupelit pelataan tarvittaessa pelaavien ryhmien välissä

4. Yleisiä sääntöjä

- Jokaisella kilpailijalla tulee olla voimassa oleva SFL:n kilpailulisenssi sekä seurajäsenyys.
- Kaikki radoilla oleva vesi on tilapäistä vettä ja pelataan säännön 806.03 mukaan.
- Kaikki radoilla mahdollisesti olevat mainokset, aidat tai muut esteet ovat sinne kuuluvia eikä niitä saa siirtää
- Muistetaan 30sek heittoaika ja 3min etsintäaika, jotta peli pysyy ripeänä eikä aiheuteta turhia viivästyksiä.
- Tupakointi on kilpailussa kiellettyä jo ihan lajin (sekä PDGA-sääntöjen) mukaan ja siitä rangaistaan sen mukaan.
- Epäselvissä tilanteissa pelatkaa väylä loppuun kahdella tavalla ja kierroksen jälkeen kilpailunjohto päättää oikean tavan.
- Käyttäkää tarvittaessa spotteria väylillä. Myös järjestäjien puolelta voi olla spottereita joillakin väylillä.
- Ryhmän minimipelaajamäärä on kolme. Mikäli joku lopettaa kierroksen ja ryhmään jää alle kolme pelaajaa, olkaa yhteydessä kilpailunjohtoon
- Caddien käyttö on sallittua kilpailussa. **Jokaisella alle 13-vuotiaalla tulee olla kierroksella mukana aikuinen!**
- Radat on varattu kilpailijoiden käyttöön kisan aikana, joten ulkopuolisia voi ystävällisesti pyytää siirtymään pois radalta. Tarvittaessa olkaa yhteydessä kilpailunjohtoon

5. Radat

- [Myllymäki](#)



- #1 (kiinteä 19A): Par 4, 170m. Väylällä tuplamando, väärin menneestä mandosta tulokseen lisätään +1 ja jatko drop zonelta.
- #2 (kiinteä 20): Par 4, 166m.
- #3 (kiinteä 1): Par 4, 151m.
- #4 (kiinteä 2A): Par 3, 100m.
- #5 (kiinteä 3): Par 3, 89m.
- #6 (kiinteä 4): Par 3, 95m.
- #7 (kiinteä 5): Par 3, 99m.
- #8 (kiinteä 6A): Par 4, 161m.
- #9 (kiinteä 8): Par 3, 50m.
- #10 (kiinteä 9): Par 3, 99m.
- #11 (kiinteä 10): Par 3, 102m.
- #12 (kiinteä 11): Par 3, 101m.
- #13 (kiinteä 13A): Par 3, 123m.
- #14 (kiinteä 14): Par 3, 93m. Väylän vasemmassa laidassa OB-alue. Mikäli kiekko päättyy OB:lle, lisätään tulokseen +1 ja pelaaja saa valita jatkaako ylimenokohdasta vai drop zonelta.
- #15 (kiinteä 15): Par 3, 79m.
- #16 (kiinteä 16): Par 3, 101m.
- #17 (kiinteä 17A): Par 3, 85m.
- #18 (kiinteä 18): Par 3, 128m. Väylän molemmilla puolilla OB-alue. Mikäli kiekko päättyy OB:lle, lisätään tulokseen +1 ja pelaaja saa valita jatkaako ylimenokohdasta vai drop zonelta.

Vuoksenniskan Frisbeekeskus



AM Layout

Väylä	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Yht	
Par	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	5	3	4	3	3	3	30	57
Pituus	69	88	80	73	85	91	67	85	77	715	86	79	122	60	219	90	161	82	56	955	1682	

PRO Layout

Väylä	19	20	21	22	23	24	25	26	27	Out	28	29	30	31	32	33	34	35	36	In	Yht	
Par	4	3	4	5	3	4	3	4	3	33	4	3	4	4	4	3	4	3	5	3	33	66
Pituus	127	80	141	245	106	164	96	202	75	1236	174	87	156	145	122	165	70	231	112	1262	2498	



Frisbeegolfradan säännöt

Frisbeegolf
Frisbeegolf on peli, jota voidaan pelata kahdella tai kolmella pelaajalla. Pelin tarkoituksena on saada kiekko maaliin mahdollisimman vähäisellä kiekkojen määrällä. Pelin säännöt on laatinut ja hyväksynyt Suomen Frisbeegolfliiton (SFL) ja se on voimassa kaikissa Suomessa pelattavissa frisbeegolf-radoissa.

Pelisäännöt

1. Pelin tarkoituksena on saada kiekko maaliin mahdollisimman vähäisellä kiekkojen määrällä.
2. Jokaisella väylällä on oma maali. Maalin sijainti on merkitty karttaan ja se on aina samanlainen.
3. Frisbeegolf pelataan kahdella tai kolmella pelaajalla. Pelin tarkoituksena on saada kiekko maaliin mahdollisimman vähäisellä kiekkojen määrällä.
4. Kiekko on pelattava kädessä. Kiekko ei saa koskettaa maahan ennen kuin se on maaliin.
5. Kiekko on pelattava kädessä. Kiekko ei saa koskettaa maahan ennen kuin se on maaliin.
6. Kiekko on pelattava kädessä. Kiekko ei saa koskettaa maahan ennen kuin se on maaliin.
7. Kiekko on pelattava kädessä. Kiekko ei saa koskettaa maahan ennen kuin se on maaliin.
8. Frisbeegolf pelataan kahdella tai kolmella pelaajalla.

Kartan symbolit

- Maali
- Väylä
- Muuttokohde
- Puu
- Maalikohta
- Radan opastus
- Wäylän numero



- #1 (kiinteä 16): Par 4, 161m.
- #2 (kiinteä 11): Par 3 79m.
- #3 (kiinteä 14): Par 5, 219m.
- #4 (kiinteä 15): Par 3, 90m.
- #5 (kiinteä 19): Par 4, 127m.
- #6 (kiinteä 20): Par 3, 80m.
- #7 (kiinteä 21): Par 4, 141m. Väylällä mando ja OB-alue. Väärin menneestä mandosta tulokseen lisätään +1 ja jatko drop zonelta, kiekon päätyessä OB-alueelle tulokseen lisätään +1 ja jatketaan ylimenokohdasta.
- #8 (kiinteä 30A): Par 4, 156m.
- #9 (kiinteä 31): Par 4, 145m.
- #10 (kiinteä 32): Par 3, 122m.
- #11(kiinteä 33A): Par 4, 165m.
- #12 (kiinteä 34): Par 3, 70m.
- #13 (kiinteä 35): Par 5, 231m. Väylällä mando, väärin menneestä mandosta tulokseen lisätään +1 ja jatketaan drop zonelta.
- #14 (kiinteä 36): Par 3, 112m. Väylällä mando, väärin menneestä mandosta tulokseen lisätään +1 ja jatketaan drop zonelta.
- #15 (kiinteä 5): Par 3, 85m.
- #16 (kiinteä 7): Par 3, 67m.
- #17 (kiinteä 8): Par 3, 85m.
- #18 (kiinteä 9): Par 3, 77m. Väylällä OB-alue, kiekon päätyessä OB-alueelle lisätään tulokseen +1 ja jatketaan ylimenokohdasta.