



LINNOITUS OPEN

PELAAJAN OPAS PDGA C-TIER

LINNOITUS OPENIA TUKEMASSA

POWERGRIP

WAUHTIPYÖRÄ



LASITUSLIIKE
LASI-SARANKI

Riitek Oy

SPORTSTOREBIGFOOT.COM

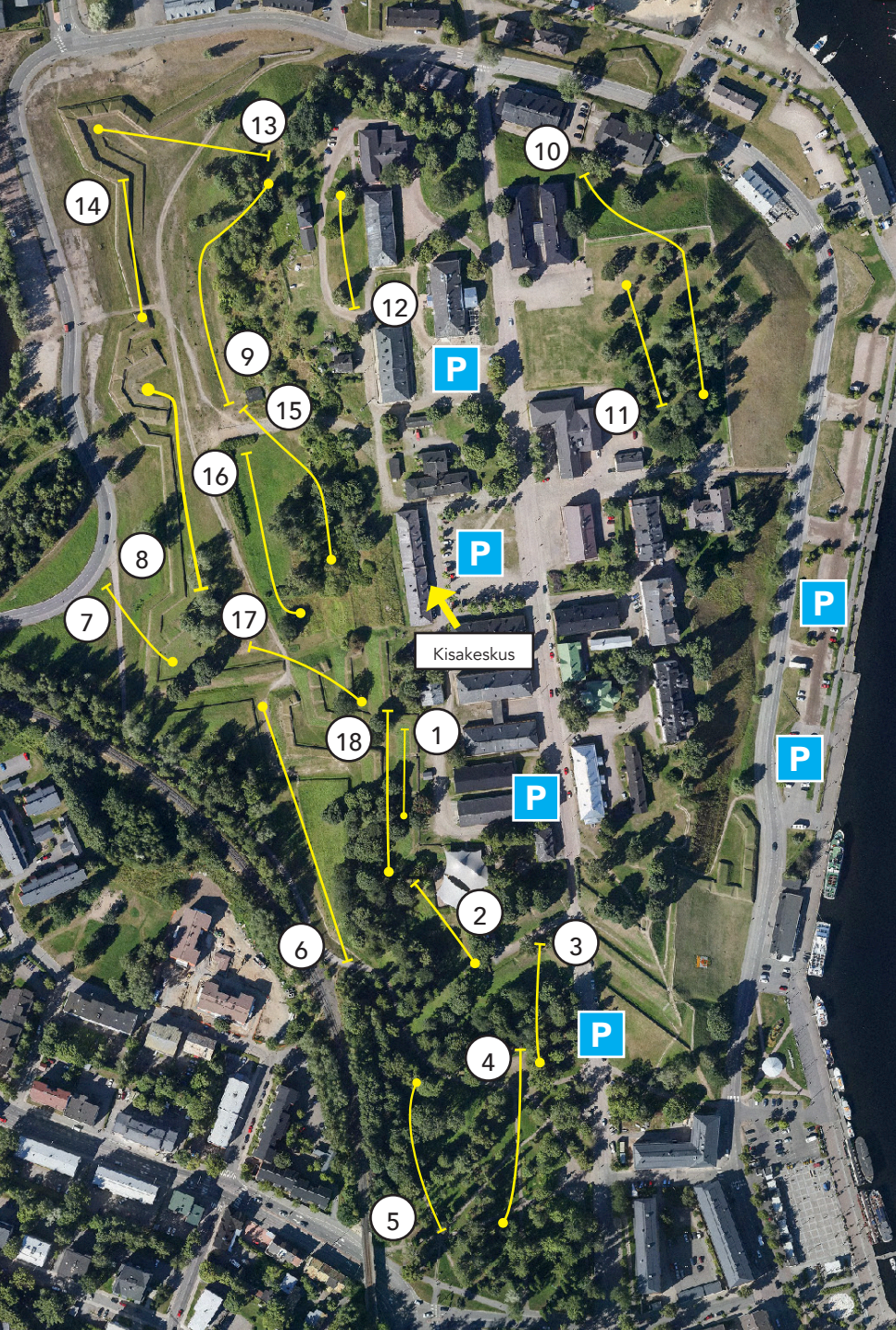


MS-Vuokraus
P. 043 6847 633



LAPPEE

ORIGINAL BY SOKOS HOTELS



AIKATAULUT

7:00-7:30 A-lohkon ilmoittautuminen ja pelaajapaketin nouto (Avoin)

7:30 A-lohkon **pakollinen** pelaajakokous ja ryhmäkuva

8:00 A-lohkon ensimmäinen kierros

9:30-10:00 B-lohkon ilmoittautuminen ja pelaajapaketin nouto (Masters, naiset ja juniorit)

10:00 B-lohkon **pakollinen** pelaajakokous ja ryhmäkuva

10:30 B-lohkon ensimmäinen kierros

13:00 A-lohkon toinen kierros

15:30 B-lohkon toinen kierros

A-lohko: Avoin

B-lohko: Masters, naiset ja juniorit

ILMOITTAUTUMINEN

Pakollinen ilmoittautuminen kilpailutoimistolla: Linnoituksen Pitopalvelu, Katariinantori 4, 53100 Lappeenranta (keskellä Linnoitusta).

A-lohkon ilmoittautuminen 7:00-7:30

B-lohkon ilmoittautuminen 9:30-10:00

KILPAILUTOIMISTO

Kilpailutoimisto aukeaa kello 6:45 ja on auki koko kilpailun ajan. Kilpailutoimisto sijaitsee Linnoituksen pitopalvelussa osoitteessa Katariinantori 4, 53100 Lappeenranta. Paikan tunnistaa WDG:n lipuista sekä frisbeegolfkoreista. Kilpailutoimistossa sijaitsee WC-tilat. Kilpailutoimiston edessä on reilusti parkkitilaa. Jos kyseiset parkkipaikat ovat täynnä, voi parkkeerata mukulakivikadun varteen. Kilpailutoimistossa suoritetaan ilmoittautuminen ja pelaajapaketin nouto. Myös pelaajakokous järjestetään kilpailutoimistoimiston edessä.

Kilpailutoimistossa palvelee kahvio koko päivän ajan. Myynnissä mm. leipää, kahvia ja virvoitusjuomaa. Maksu ainoastaan Mobilepaylla tai kortilla, ei käteistä!

RUOKAILU

Tänä vuonna osallistumismaksuun ei sisälly ruokailua. Ennakkoon ruokailun varanneille tarjolla lounas kilpailutoimistossa kierrosten välissä.

Muistakee kuitenkin syyä, ettei tuu näläkä ja uupumus toisella kierroksella!

Hyviä ruokapaikkoja on lähistöllä runsaasti!

RYHMÄT

Jokainen pelaaja huolehtii itse olevansa oikealla väylällä aloitusajankohtana. Jos oman väylän löytämisessä on vaikeuksia, huikkaa rohkeesti järjestäjille. Järjestäjät tunnistaa kaulapasseista ja/tai toimitsijaliiveistä.

Kierroksen lähtöväylä selviää Metrixistä kierroksen kohdalta. Vaihtoehtoisesti omaa lähtöväylää voi kysellä kilpailutoimistosta. Ryhmät ovat molemmilla kierroksilla sarjojen sisäiset. Tarvittaessa sarjoja joudutaan hieman sekoittamaan, jotta ryhmät saadaan kuntoon.

Ensimmäisen kierroksen ryhmät tulevat näkyviin Metrixiiin ja PDGA-sivulle perjantaina 24.5. Toisen kierroksen ryhmät julkaistaan, kun ne ensimmäisen kierroksen jälkeen ovat selvillä!

TULOSKIRJANPITO

Kilpailussa käytetään PDGA-sääntöjen mukaista moninkertaista sähköistä tuloskirjanpitoa. Tuloskirjauksen alustoina toimii Disc Golf Metrix ja PDGA Live.

1 ryhmästä kirjaa tulokset Metrixiiin ja loput ryhmän jäsenet PDGA Liveen. Jos sähköinen tuloskirjanpito on ongelma, kilpailutoimistosta on saatavilla myös paperisia tuloskortteja. Tarkemmat ohjeet tuloskirjanpitoon löytyvät Metrixin uutisista viimeistään perjantaina.

Kirjaamisesta kieltäytyminen johtaa rangaistukseen ja pahimmillaan kilpailusta sulkemiseen.

SÄÄNNÖT

Kilpailussa noudatetaan voimassa olevia PDGA-sääntöjä ja kilpailuopasta!

Epäselvissä tilanteissa ottakaa yhteys kilpailunjohtoon. Suositeltavaa on pelata väylä kahdella tavalla loppuun ja kierroksen jälkeen tarkistaa, kumpi on ollut oikea tapa.

Alkoholin nauttiminen ja kilpailupaikalle tuominen on jyrkästi kielletty ja aiheuttaa pelaajan sulkemisen kilpailun ulkopuolelle.

Tupakkatuotteiden käyttäminen on kielletty kahden minuutin merkistä tuloskortin palauttamiseen. Ennen kisaa, tauolla ja kilpailun jälkeen tupakkatuotteita saa käyttää vain järjestäjän osoittamassa paikassa.

LIPPUHENKILÖT

Väylillä 2,3,4,5,6 ja 10 on vapaaehtoisia lippuhenkilöitä näyttämässä lipuilla (punainen / vihreä), milloin on turvallista heittää.

Noudattakaa heidän ohjeitaan!

Lippuhenkilöt voivat auttaa myös tulkitsemaan mandolinjoja ja OB-rajoja.

Lopullinen päätös outeista ja mandoista on kuitenkin ryhmän!

Huomioikaa väylällä, että väylällä 1 on ryhmän pakollinen spotterin käyttö turvallisuussyistä.

LÄMMITTELY

Lämmittelyä varten kilpailupaikalle tuodaan puttikoreja.

Radalla lämmittely ennen kierrosta on kielletty radan rakentajien turvallisuuden vuoksi.

RATKAISUPELIT

Mahdolliset ratkaisupelit luokkien 1. sijoista pelataan kiertämällä väyliä 18, 2, 6 ja 17, kunnes voittaja on selvillä.

Ratkaisupelit pelataan tarvittaessa pelaavien ryhmien välissä!

PALKINNOT

Kilpailun payout on 50% osallistumismaksuista.

Alustava palkintojakauma julkaistaan Metrixin uutisissa kisaviikolla.

Pro-luokissa palkitaan TOP-15% rahapalkinnoin.

Rahapalkinnon voi halutessaan vaihtaa Powergripin lahjakorttiin.

AM-luokissa palkitaan TOP-20% Powergripin lahjakorteilla.

Näiden lisäksi oheiskilpailuissa ja arvunnoissa on yhteistyökumppaneiden mahdollistamia tuotepalkintoja.

Oheiskilpailuiden ja arvontojen voittajat julkaistaan Metrixin uutisissa.

YHTEYSTIEDOT

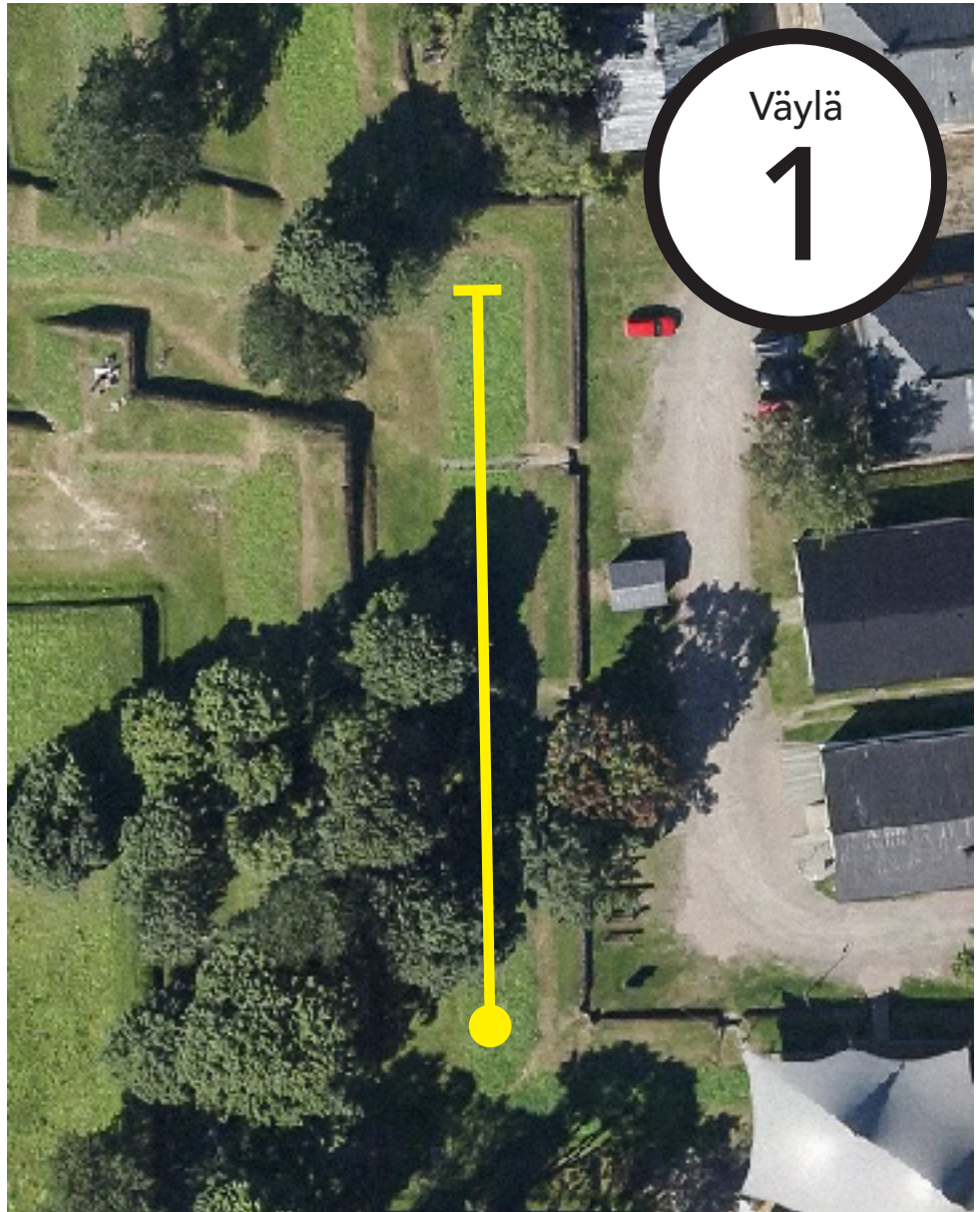
Kilpailun aikana epäselvissä tilanteissa tavoitat TD:t puhelimitse:

Tuomas: 050 430 9652

Elmeri: 044 235 8783

Jos joudut jostakin syystä keskeyttämään kilpailun, ilmoitathan siitä vähintään puhelimitse kilpailun TD:ille.

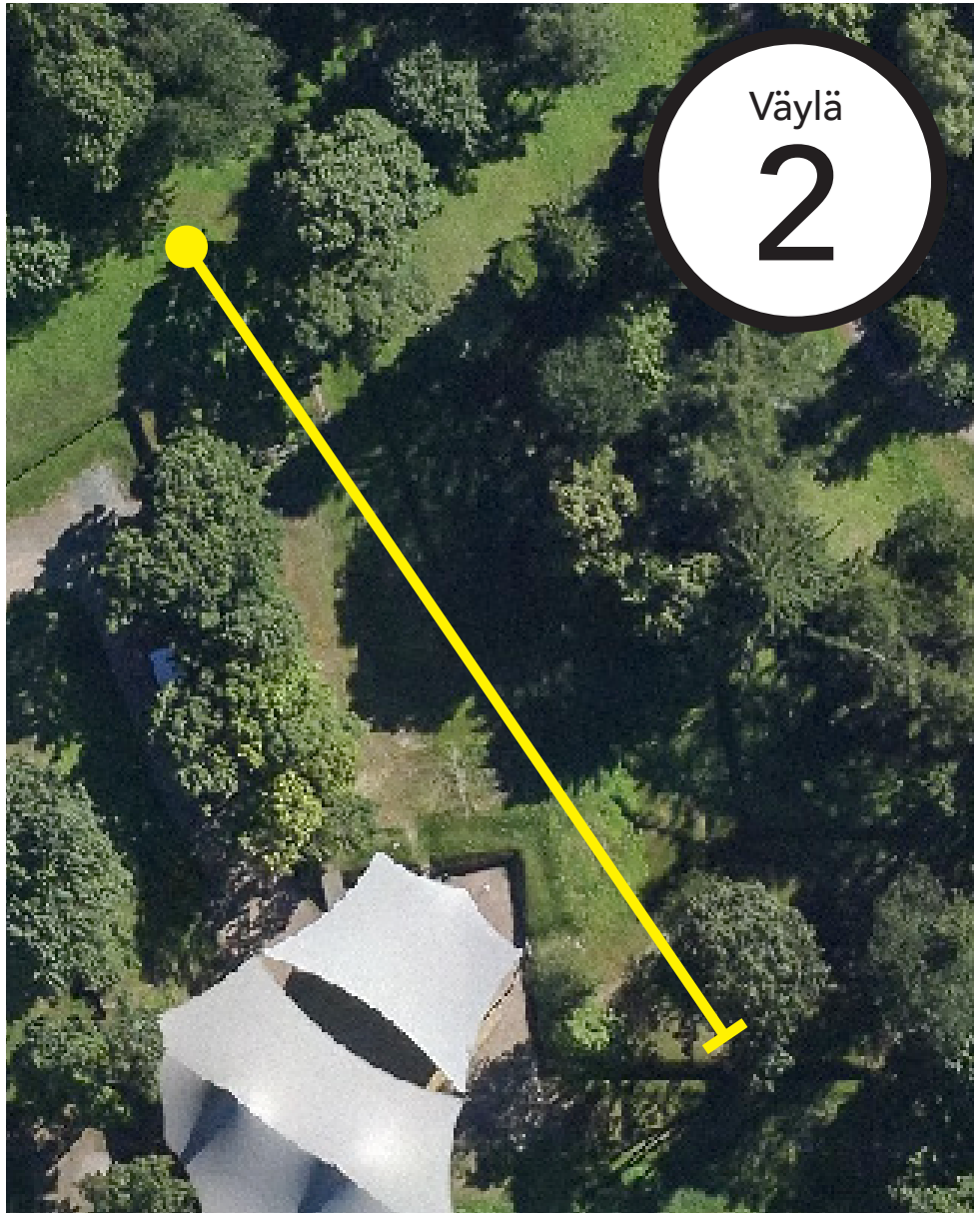
VÄYLÄKUVAUKSET



PAR 3 / 76 m

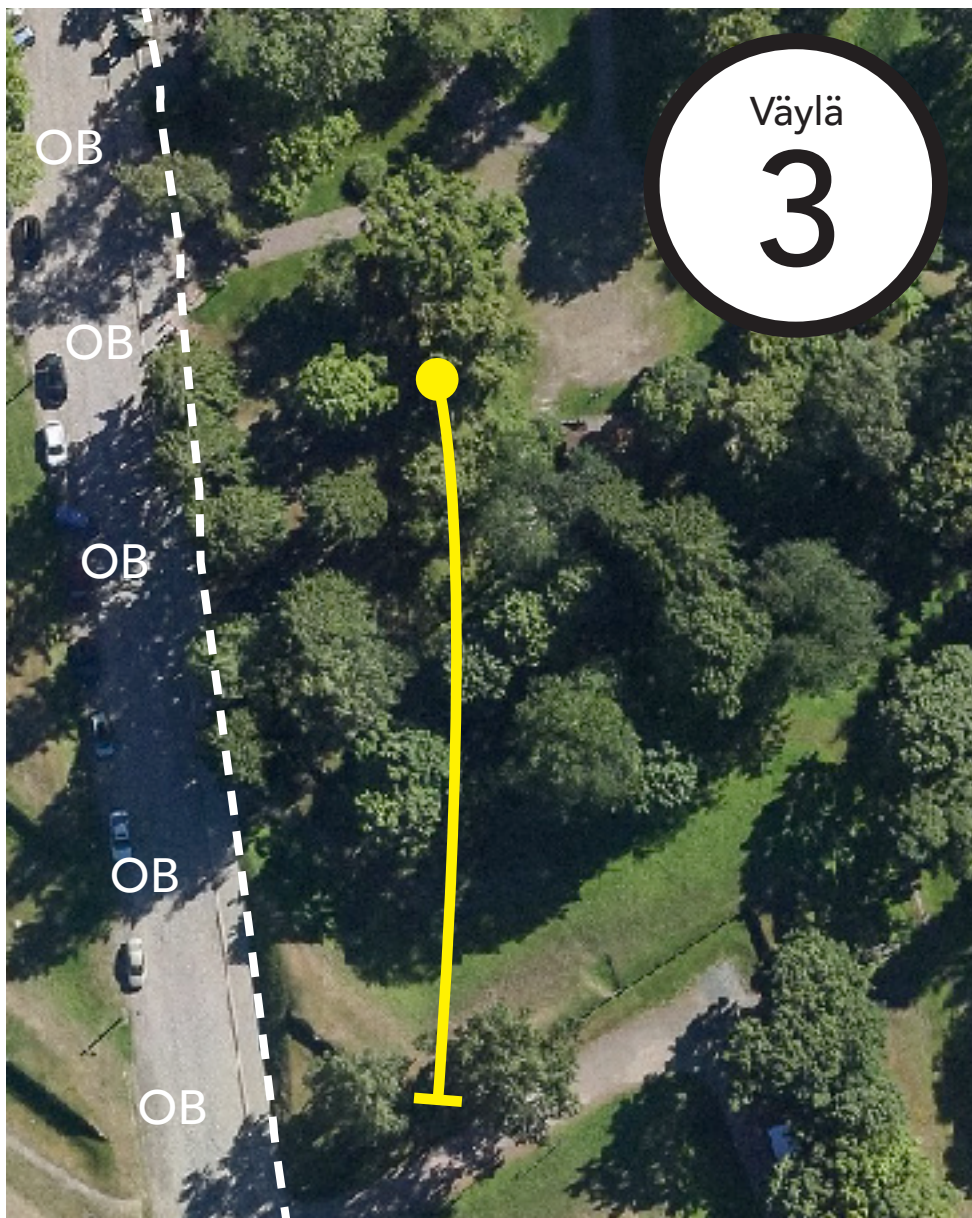
Huomiot:

Pelaajien tulee huomioida korin vasemmalla puolella oleva vallin muodostama kuollut kulma. **Väylällä ryhmän pakollinen spotterin käyttö.**



PAR 3 / 89 m

Huomiot:

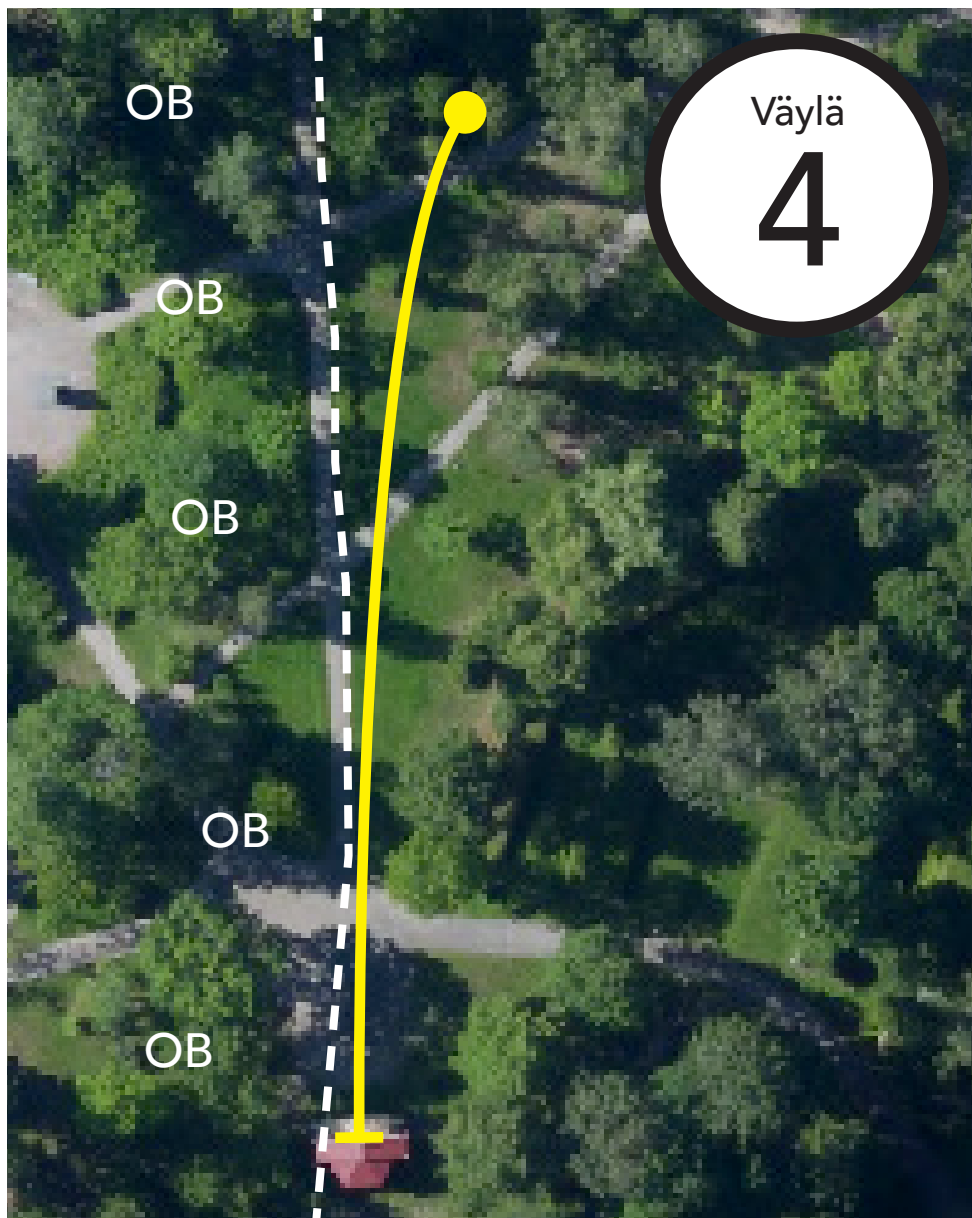


PAR 3 / 72 m

Huomiot:

Kävelytien reuna vasemmalla määrittää OB:n.

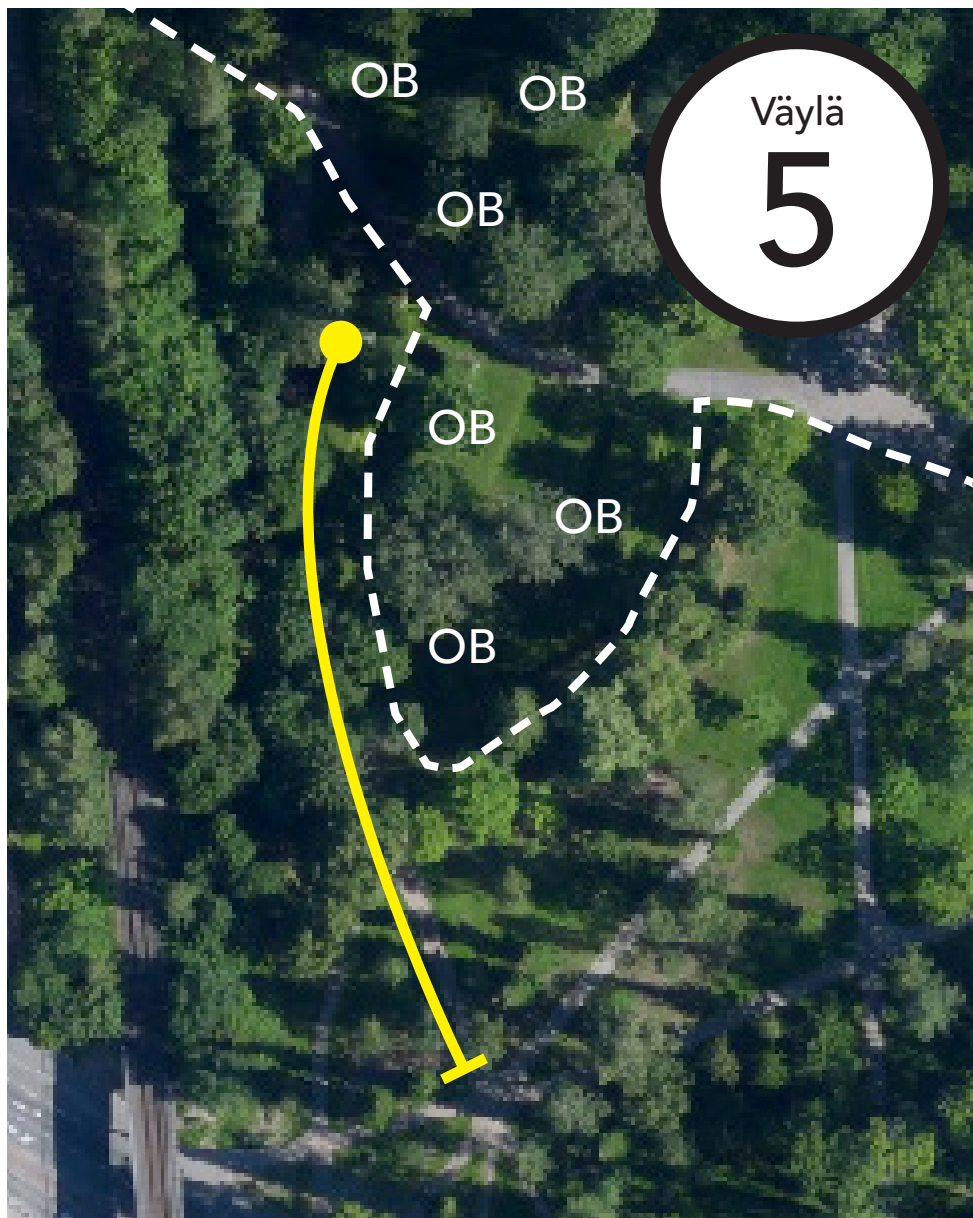
Niina on paras.



PAR 3 / 115 m

Huomiot:

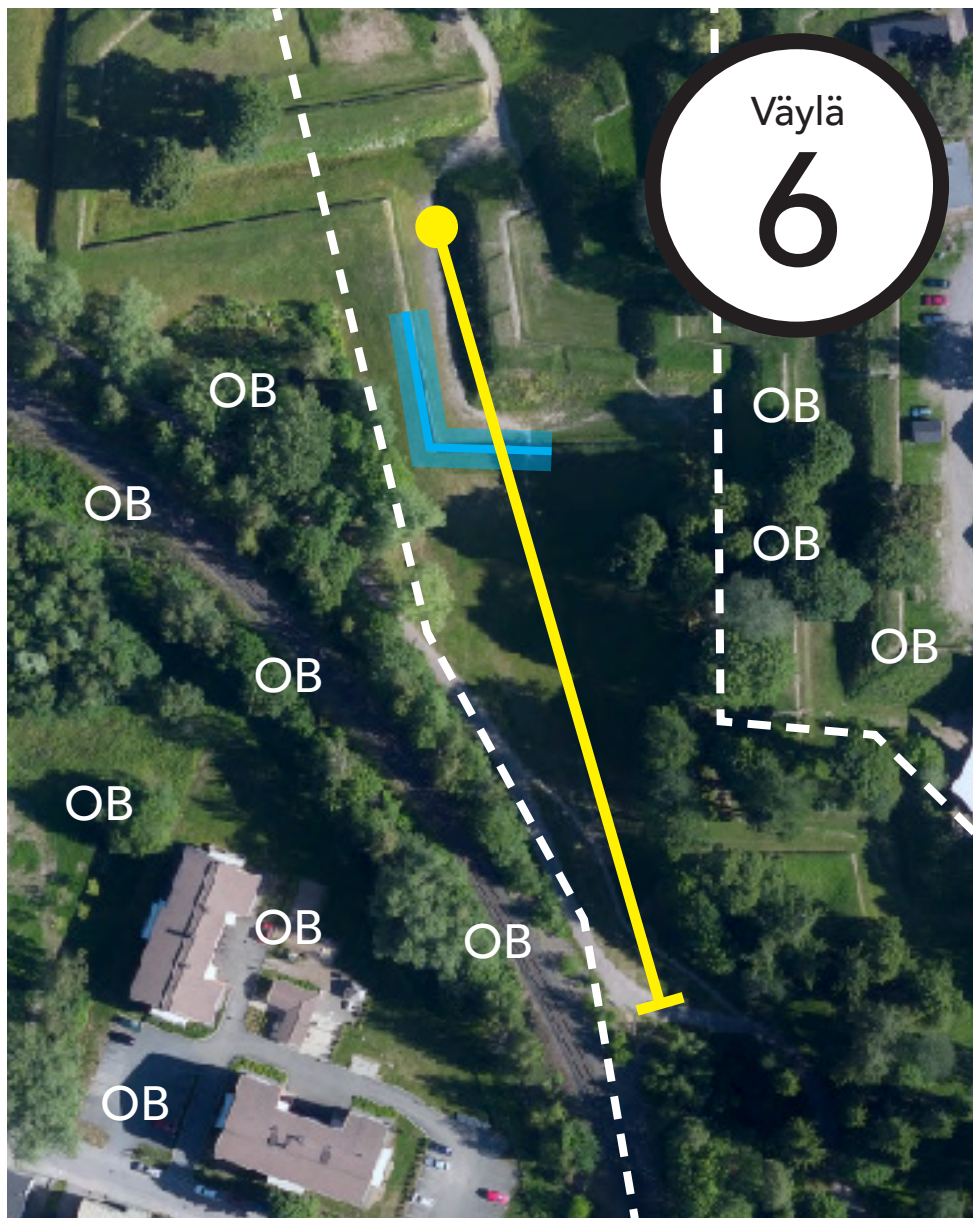
Kävelytien oikea laita rajaa OB-alueen.



PAR 3 / 95 m

Huomiot:

Vallin yläreuna (vallin päällä in, reunaan vasten tai alhaalla out) ja kävelytie rajaa OB:n.

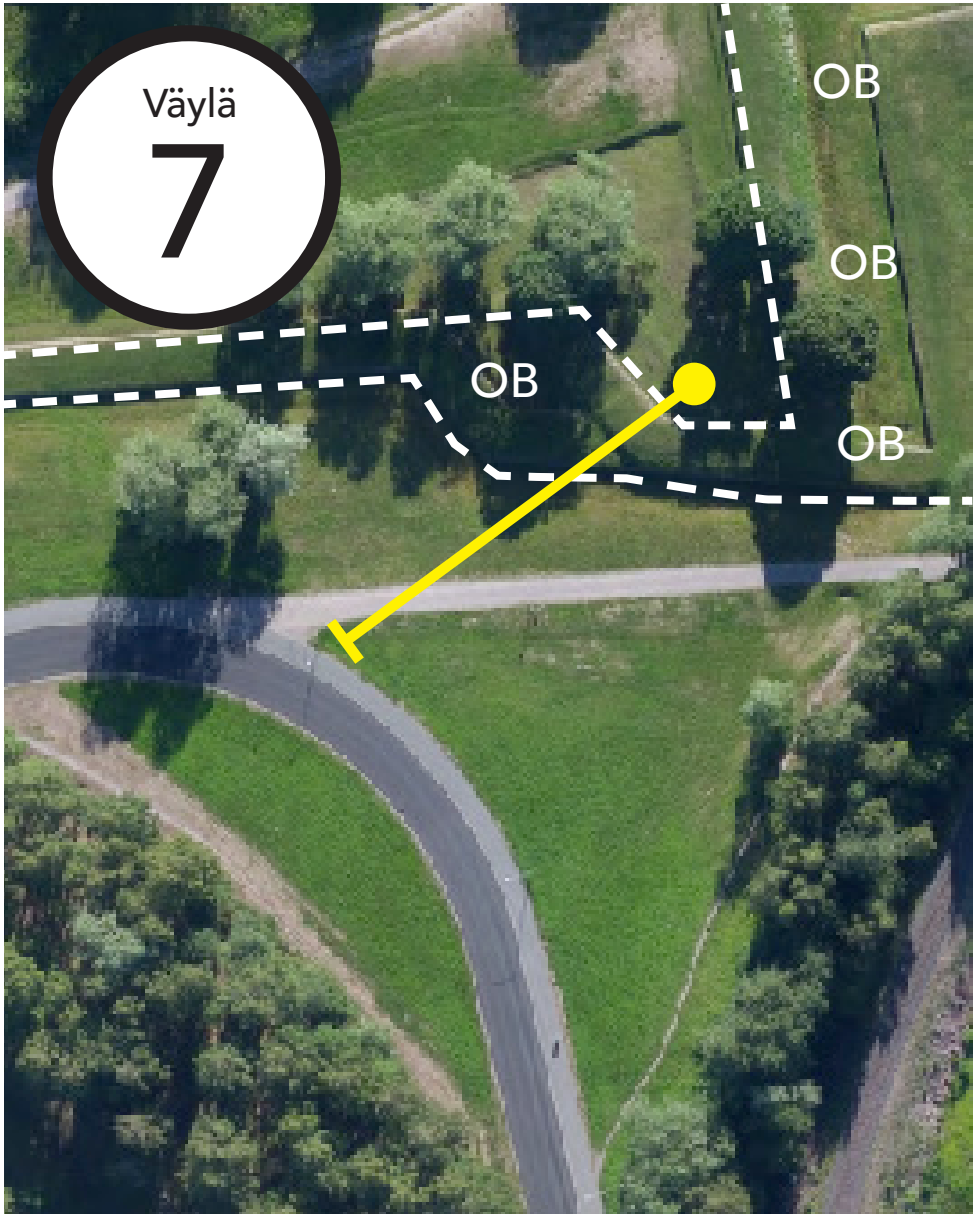


PAR 3 / 150 m

Huomiot:

Vasemmalla OB. Oikella väylä 17 OB (vallin päällä in, reunaa vasten tai alhaalla out).

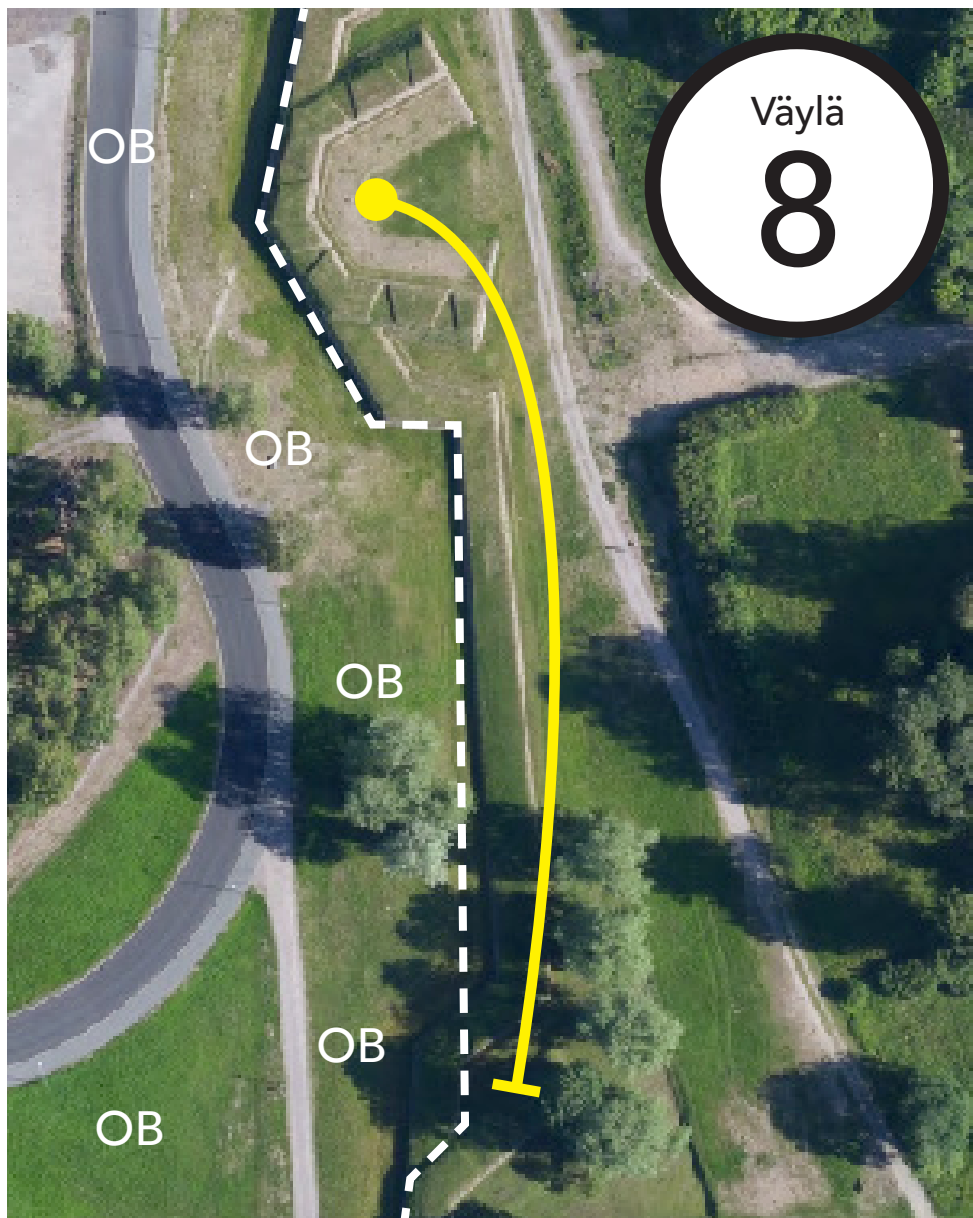
Väylän keskellä olevan paaluaidan ympärillä on merkitty vapautusalue. Vapautusalue pelataan kuin OB-alue mutta ilman rangaistusta. Heittopaikka merkitään siis kiekon ylimenokohdasta metri väylälle päin.



PAR 3 / 65 m

Huomiot:

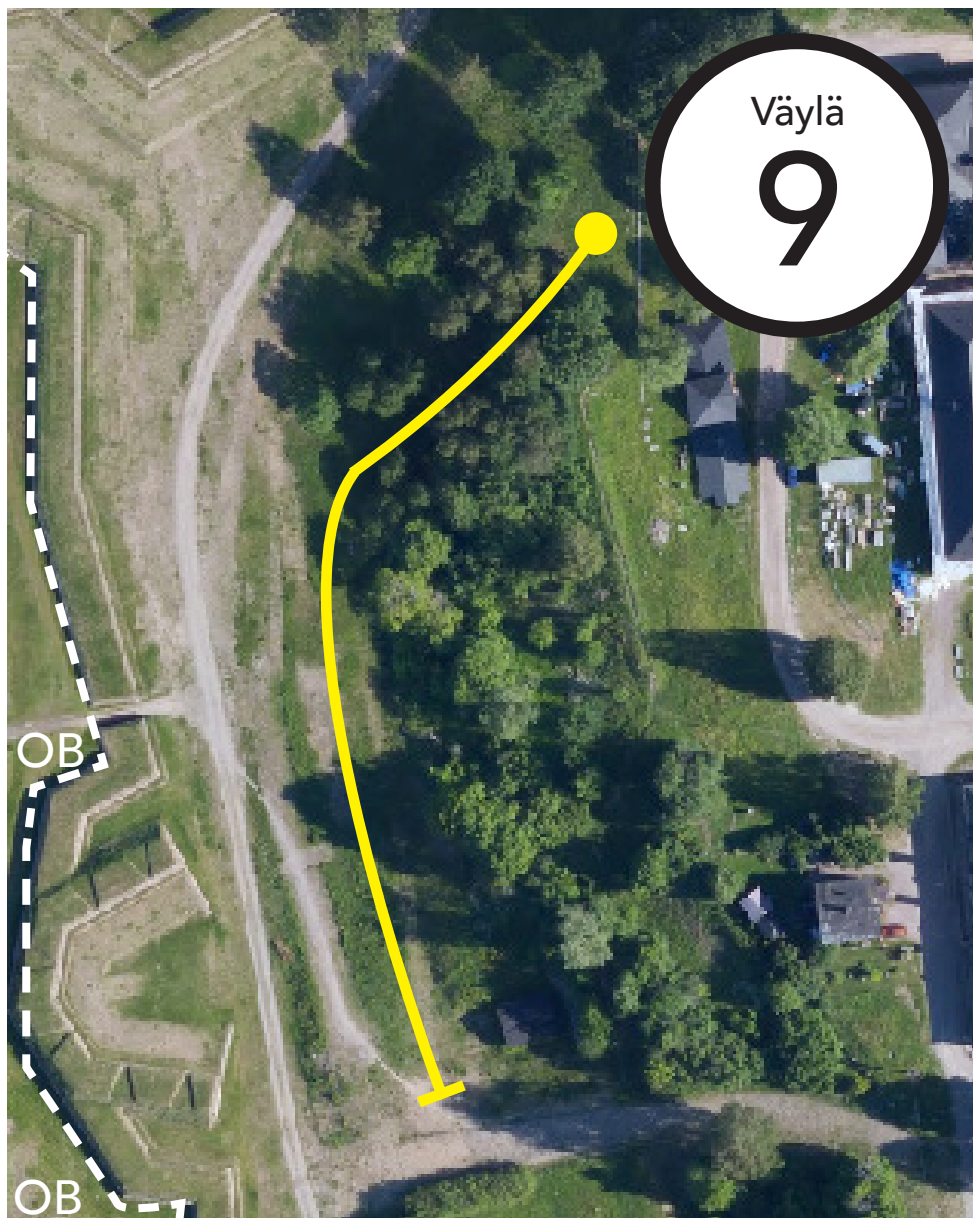
Vallin päällinen OB-alueita.
Normaalit OB-säännöt voimassa.



PAR 3 / 130 m

Huomiot:

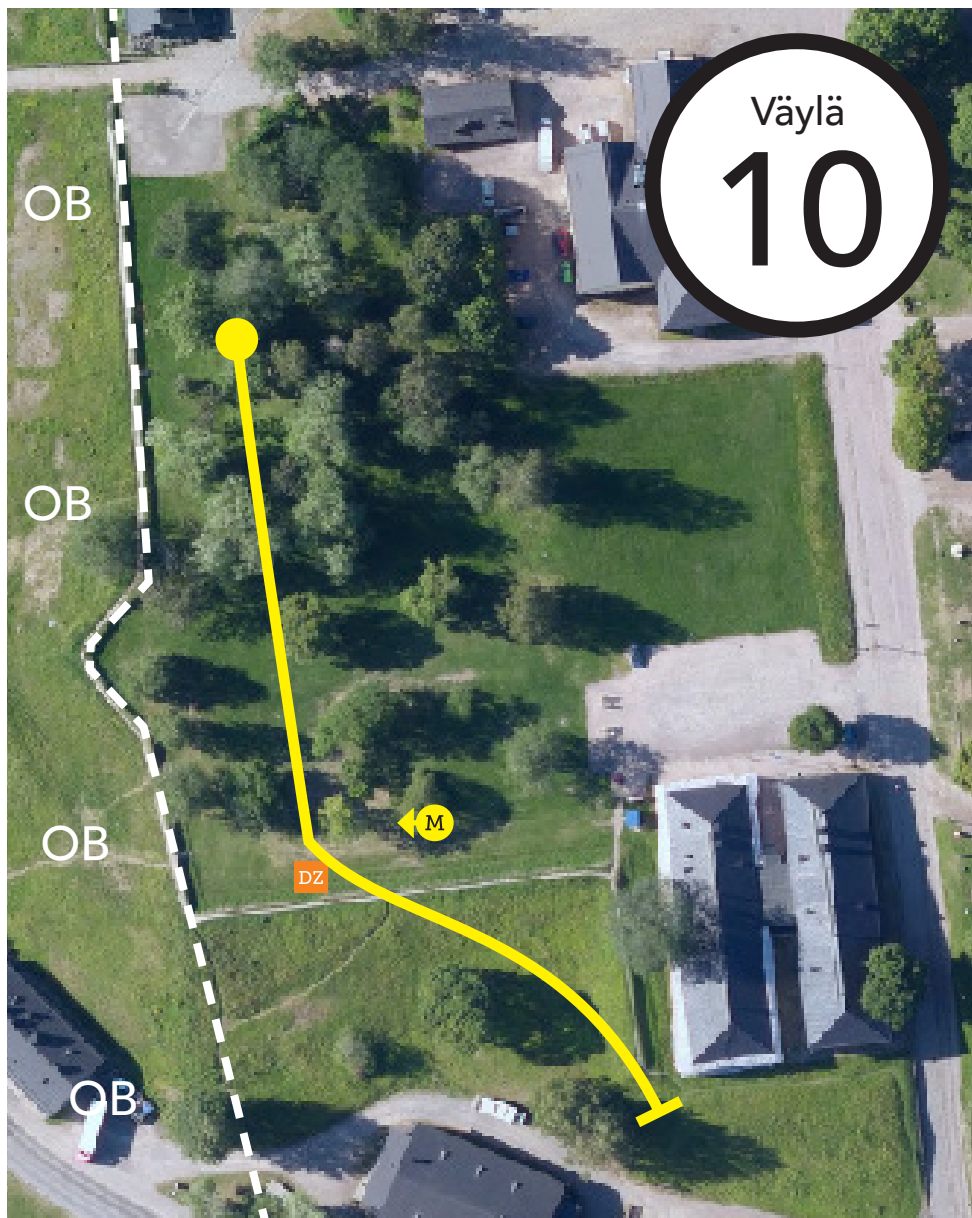
Vallin vasen reuna rajaa OB-alueen.



PAR 4 / 147 m

Huomiot:

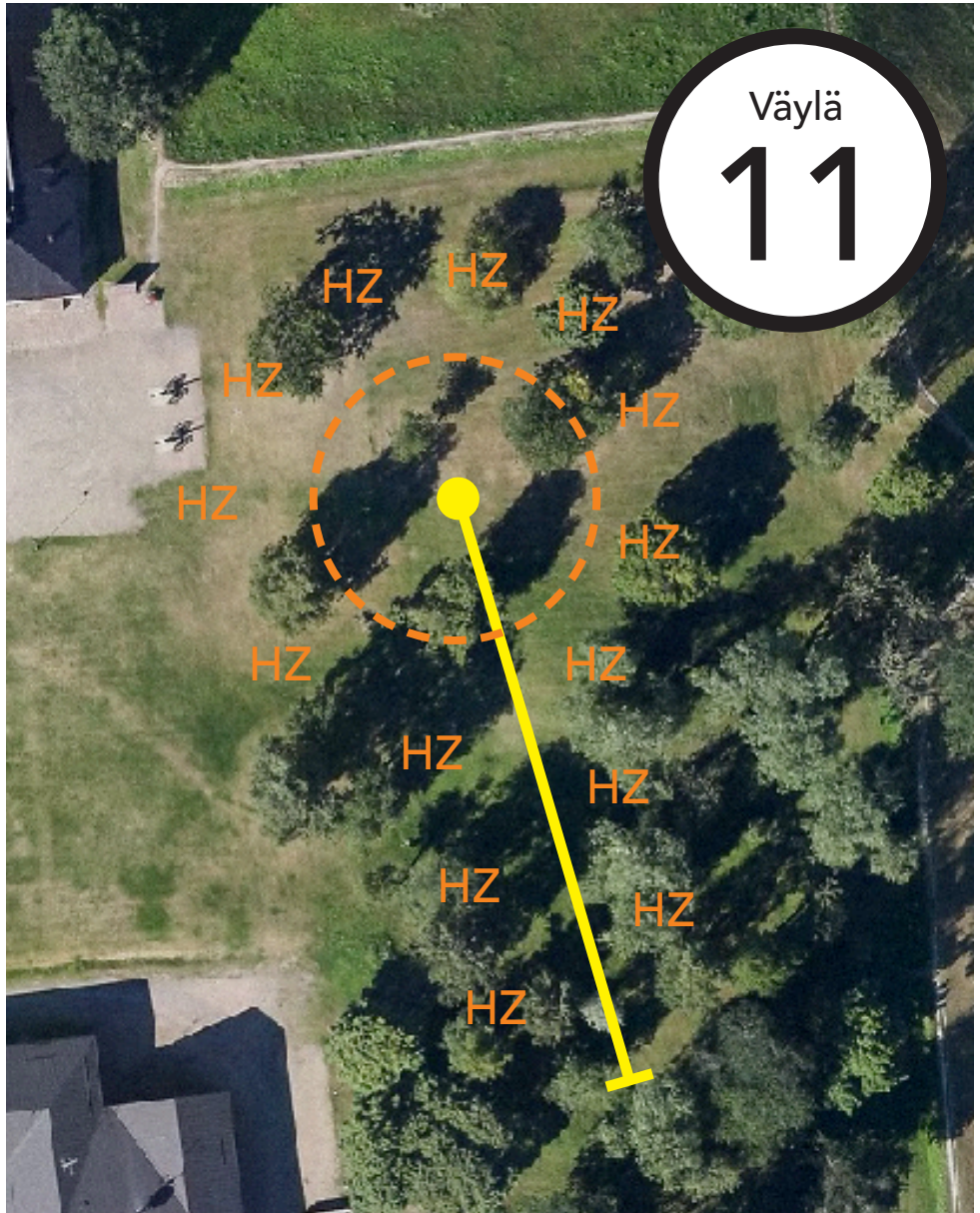
Vallin vasen reuna rajaa OB-alueen.



PAR 4 / 166 m

Huomiot:

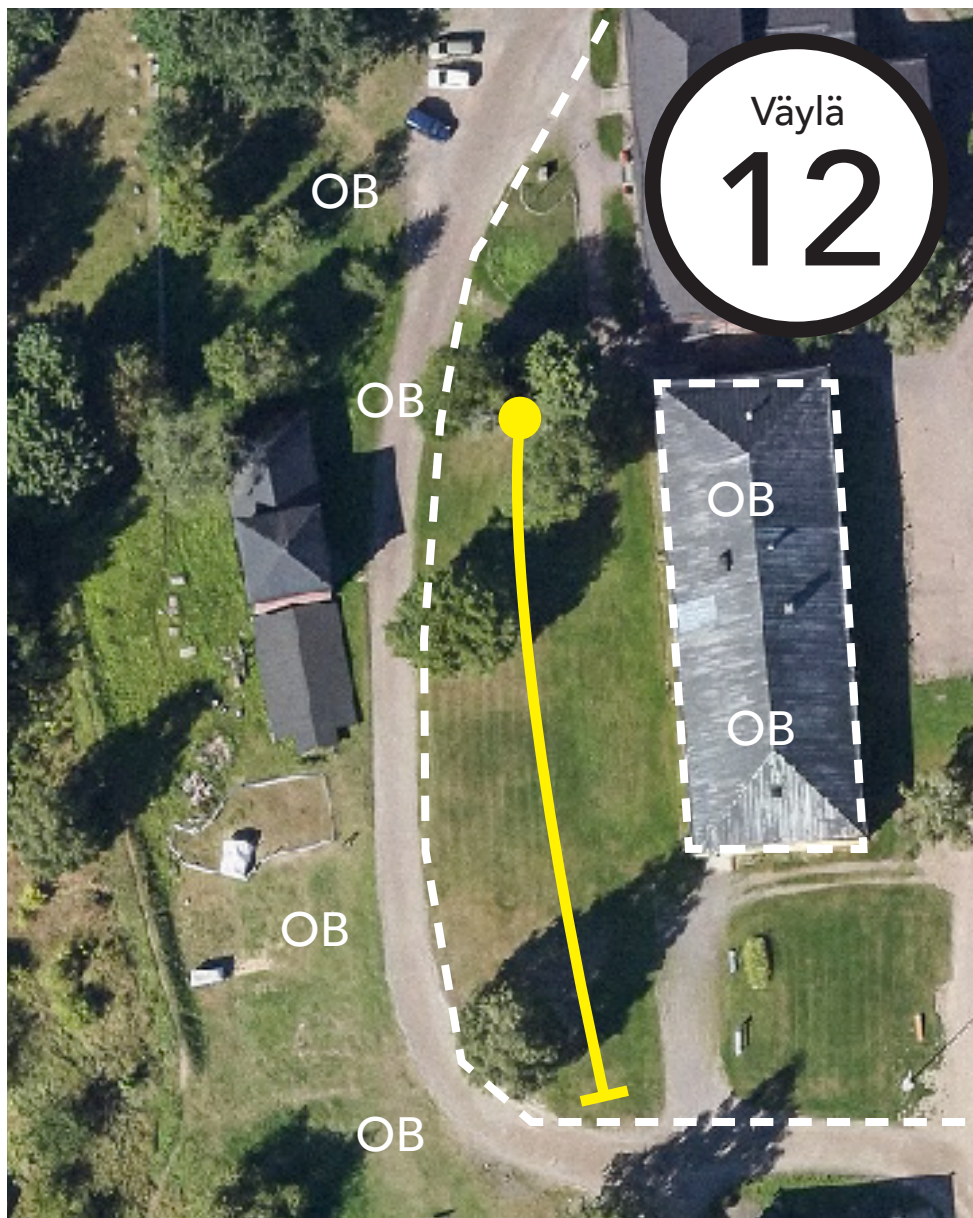
Mando, kierrettävä vasemmalta.
Väärin pelattu mando, jatko drop zonelta.
Vallin yläreuna rajaa OB-alueen.



PAR 3 / 70 m

Huomiot:

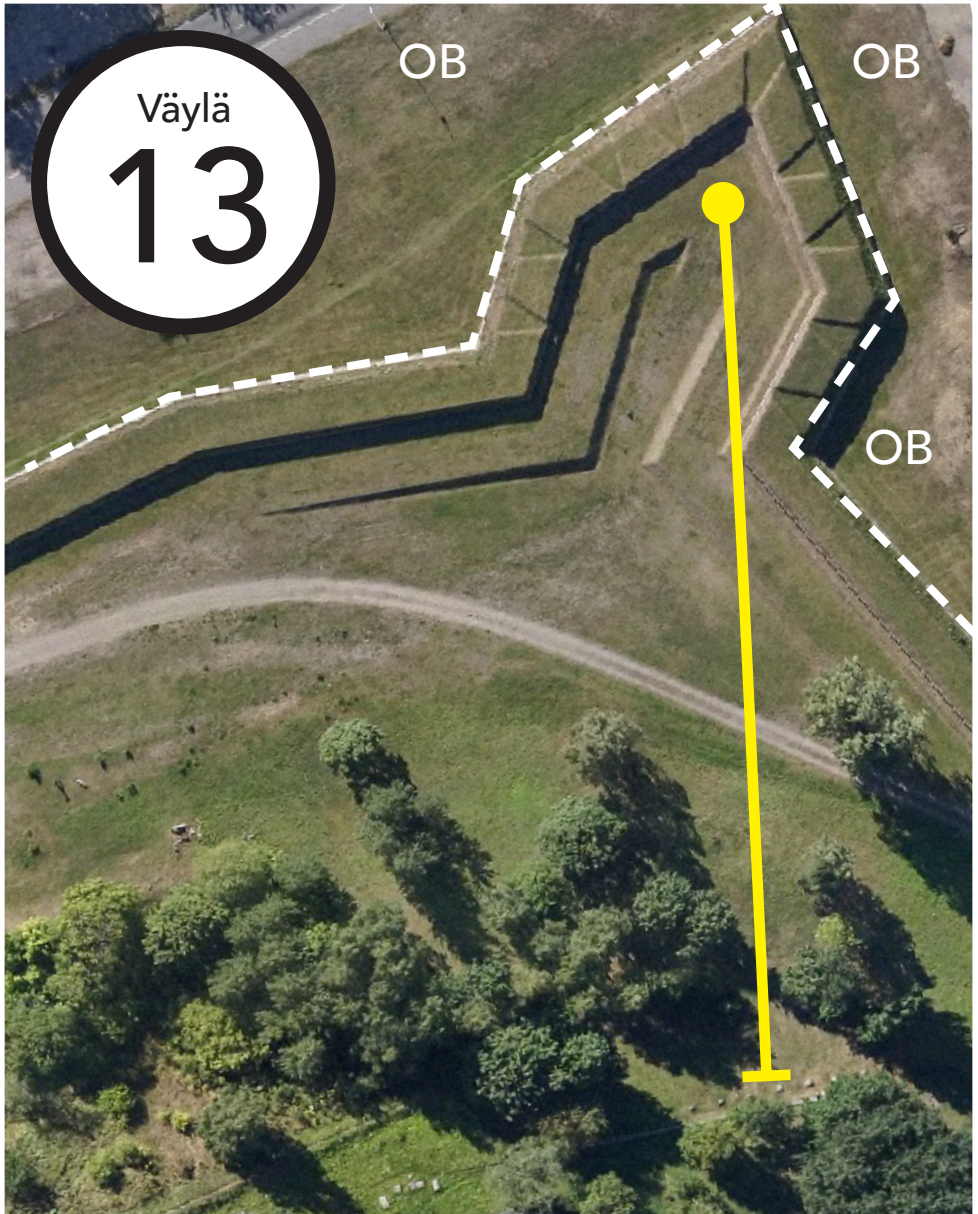
Korin ympärillä on hazardsaari. Mikäli kiekko laskeutuu saaren ulkopuolelle, jatketaan peliä kiekolta rangaistusheiton kera.



PAR 3 / 65 m

Huomiot:

Hiekkatien oikea reuna rajaa OB-alueen.
Talon katto OB.



Väylä
13

OB

OB

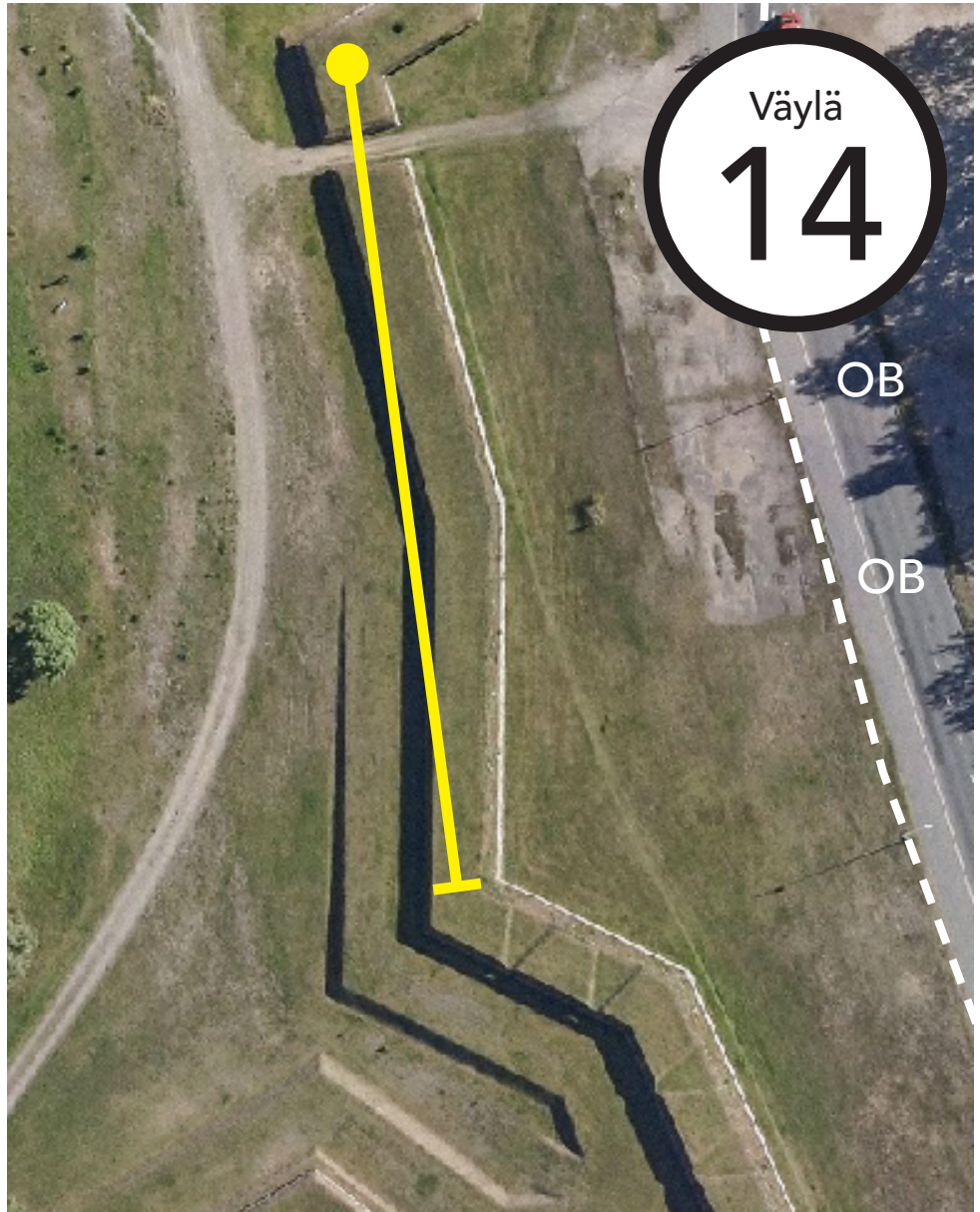
OB

PAR 3 / 110 m

Huomiot:

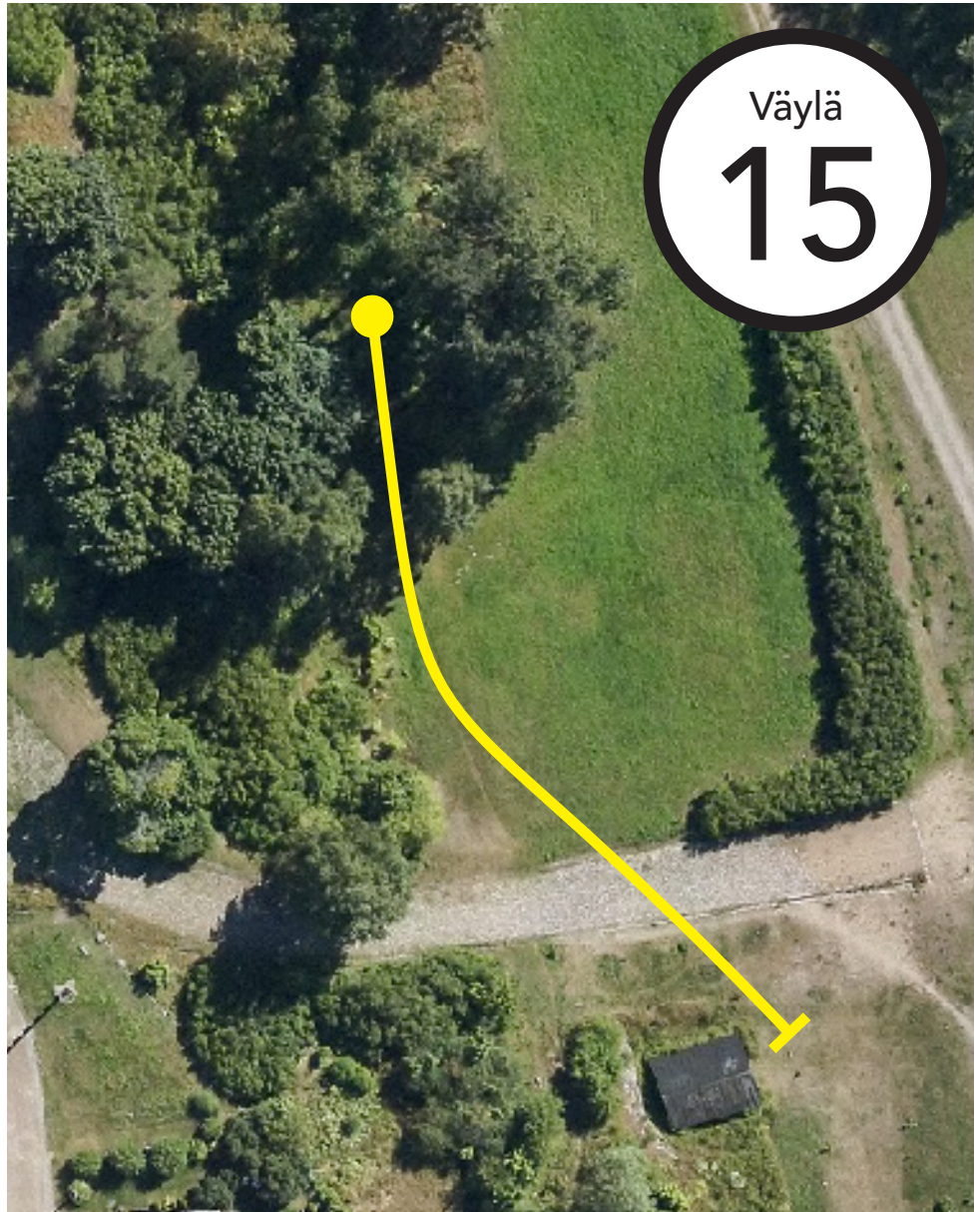
Vallin ulkoreuna rajaa OB-alueen.

Huomioi muut alueen käyttäjät + väylän 1 pelaajat.



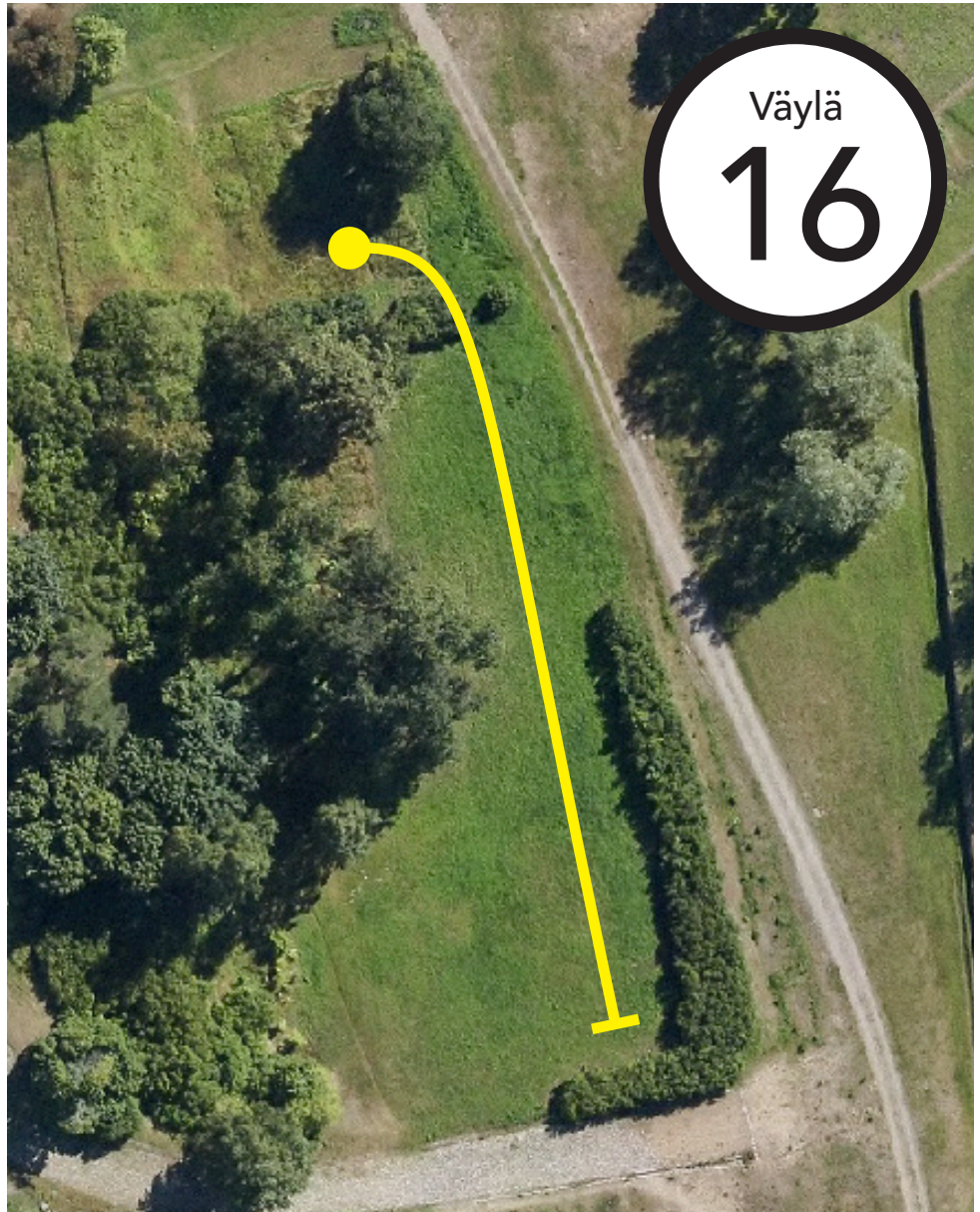
PAR 3 / 81 m

Huomiot:
Asfaltti rajaa OB-alueen.



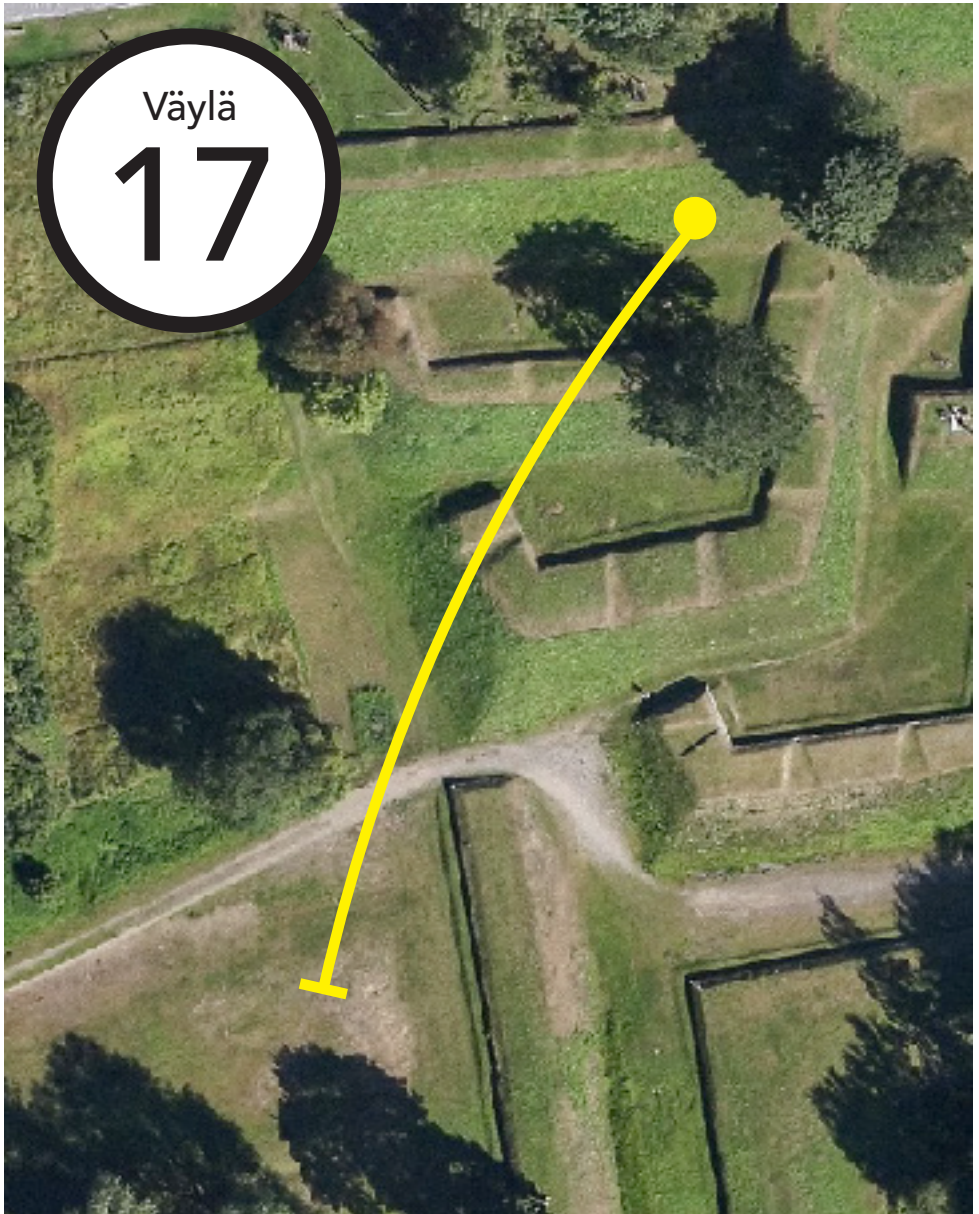
PAR 3 / 94 m

Huomiot:
Eki on kingi.



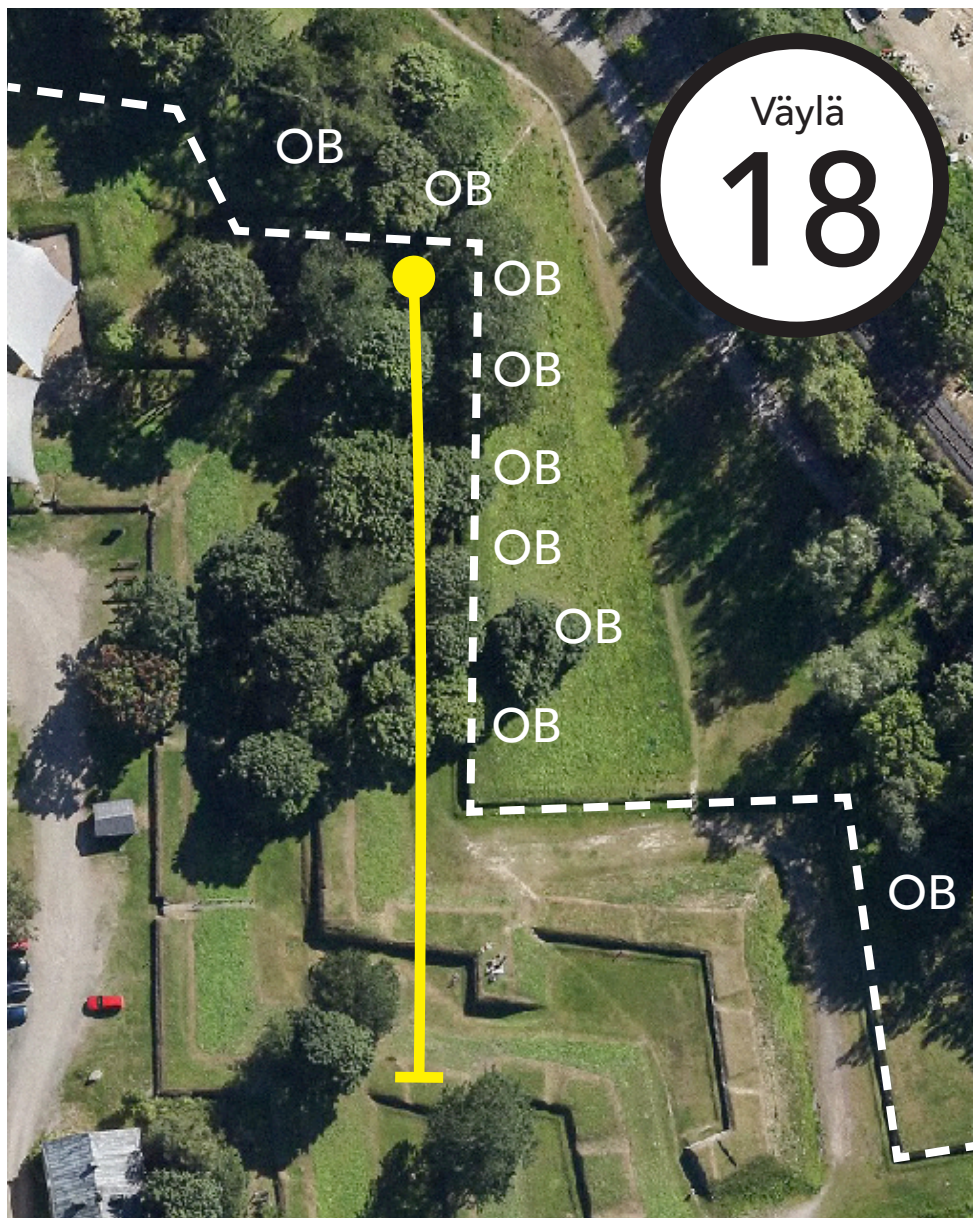
PAR 3 / 96 m

Huomiot:
Huomioi jalankulkijat.



PAR 3 / 76 m

Huomiot:
Huomioi jalankulkijat.



PAR 3 / 106 m

Huomiot:

Muurin alareuna määrittää OB:n.

VÄYLÄN OIKEALLA PUOLELLA VALLIN PÄÄLLE, SIVURINTEESEEN TAI KORIN TAKANA MUURIN PÄÄLLE PÄÄTYNYT KIEKKO ON SIIS OB.

