



*Dry  
Grip  
Animals*

SPORTSTOREBIGFOOT.COM



**K**Market  
METSOKANGAS

**nestor**  
cables

# Kempele Open 2024



Kempele Open 2024  
31.8-1.9.2024

- **Caddie book** -

## Yhteystiedot:

Kilpailunjohtaja: Jukka-Pekka Kohtala, puh. 040 543 1862

2. kilpailunjohtaja: Jari Pukki, puh. 040 140 0935

## Kilpailupäivien alustava aikataulu

- Kilpailu käydään lauantaina yhteislähdöllä molemmissa lohkoissa.
- Sunnuntaina väliaikalähdöillä, 10 min välein. Maksimissaan neljän hengen ryhmissä.
- Lauantain kierroksella lohkoissa arvotut ryhmät luokittain.
- Sunnuntaina ryhmät luokittain käännettyssä tulosjärjestyksessä.


### Lauantai 3.8.2024

- 10:00-10:30 ilmoittautuminen hissikopilla ja pelaajapaketin nouto
- 10:30-10:40 pelaajakokous hissikopilla
- 11:00 Lohko A aloittaa
  
- 15:00-15:30 ilmoittautuminen hissikopilla ja pelaajapaketin nouto
- 15:30-15:40 pelaajakokous hissikopilla
- 16:00 Lohko B aloittaa


### Sunnuntai 4.8.2024

- Lauantain lohkot yhdistetään ja klo 8.00 aloitetaan golflähdöllä luokittain: MP40, MP50, FA3, FA2, FPO, AM4, AM3, AM2 ja MPO
- Ilmoittautumisen vahvistaminen 20min ennen omaa kierrosta Köykkyrin hissikopilla.

# Ratakartta:



# Kempele Open 2024



**Frisbeegolfin etiketti**


- Pelaaja on aina vastuussa heittämistään kiekosta, varmista aina ennen heittoa, että väylä on vapaa. Alueella liikkuu myös muita ulkoilijoita.
- Pidetään rata ja luonto siistinä. Eihän roskaa! Sen minkä kannat mukanasi luontoon, jaksat tuoda myös takaisin.
- Kasvien tai oksien katkominen on ehdottomasti kiellettyä.
- Eihän turhaan melua tai möykkää radalla! Muulla tavoin häiritse muita ulkoilijoita.
- Palauta löytämäsi kiekot omistajalle, tai pudota löytökiekolaitikkoon.
- Mikäli takaa tulee huomattavasti nopeammin pelaava ryhmä, onkohteliasia päästää heidät ohi. Jos taas itse olet ripeämmin pelaavassa ryhmässä, voit kohteliaasti kysyä jos ryhmänne voisi mennä hitaamman ryhmän ohi (golf ei ole kuitenkaan nopeuslaji).
- Frisbeegolfissa roudatetaan reilun pelin periaatella.

**Frisbeegolfin säännöt**

- Pelissä on tarkoitus saada frisbeegolfkiekko mahdollisimman vähältä heittomäärällä heittopaikalta koriin, katso väyläpöydestä missä väylän kori sijaitsee.
- Peliä jatketaan kiekon pysähtymispaikalta, kauempana korista olevalla pelaajalla on pelivoiro. Pelissä seurataan myös toisten heittoa, joten yksi heittäjä aina vuoroltaan, tällä vältetään vaaratilanteita.
- Frisbeegolf on "spini-laji", pelataan hyvässä hengessä, kannustaan kanssapelaajia. Vähiin heittoa käyttänyt pelaaja kierrokselta on voittaja.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Yht
133m	112m	61m	96m	84m	227m	94m	120m	111m	103m	144m	80m	80m	110m	56m	107m	175 m	85 m	102 m	2080 m
Par 4	Par 3	Par 3	Par 3	Par 3	Par 5	Par 3	Par 3	Par 4	Par 3	Par 3	Par 3	Par 3	Par 3	Par 3	Par 3	Par 4	Par 3	Par 3	Par 62

Rataa huoltaa ja ylläpitää



kfskempele@gmail.com

## OB/Hazard linjat ja alueet

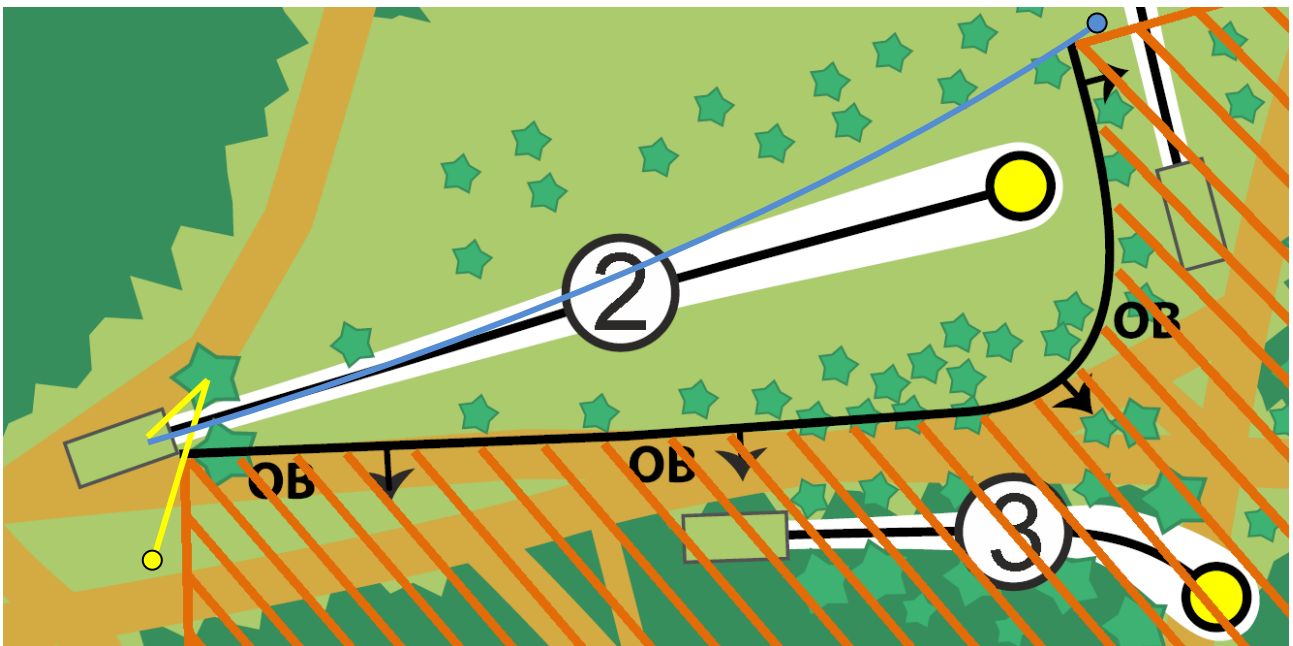
- OB alueiden linjat on merkitty väylälle valkoisilla puutolpilla.
- OB linjan aloittaa ja päättää valkoinen tuplapuutolppa pois lukien väylä 2 missä OB-linja lähtee tiin oikeasta kulmasta.
- OB linjan aloittavasta ja lopettavasta tolppasta OB alue jatkuu 90 asteen kulmassa opasteen OB alueen nuolien mukaisesti. kts. kuvat alla.
- Hazard alueet on merkitty samalla tavalla kuin OB:t.
- Suljetulla OB tai Hazard alueella (esim. saari) ei ole aloitus ja lopetus tolppaa.



Esimerkkejä: kts. kuva alla.

*1. Avauksesi osuu isoon tiin vieressä olevaan vasemmanpuoleiseen puuhun ja kimppoa takaisin oikealle puolelle tiiltä. (kuvassa keltainen viiva ja kiekko) Kiekko ei ole jäänyt OB alueelle ja on näin pelattavissa normaalisti.*

*2. Heität pitkän draivin joka päättyy toiselle väylälle (kuvassa sininen viiva ja kiekko). Kiekko ei ole jäänyt OB alueelle ja on näin pelattavissa normaalisti.*



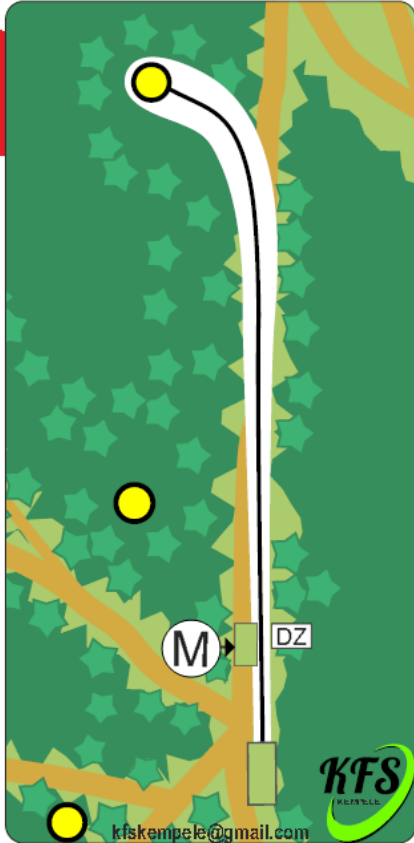
Väylät:

**#1**

**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**  
Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

**Par 3**  
**133m**  
**+ 1m**



**KFS**  
KEMPELE  
kfskempele@gmail.com

- Mando väylän vasemmalla puolella.
- Mandolinjan rikkoutuessa, seuraava heitto drop zonelta ja tulokseen lisätään yksi lisäheitto.

- Väylä pelataan Par 4

# #2

  
**KEMPELE**  
Köykkyri

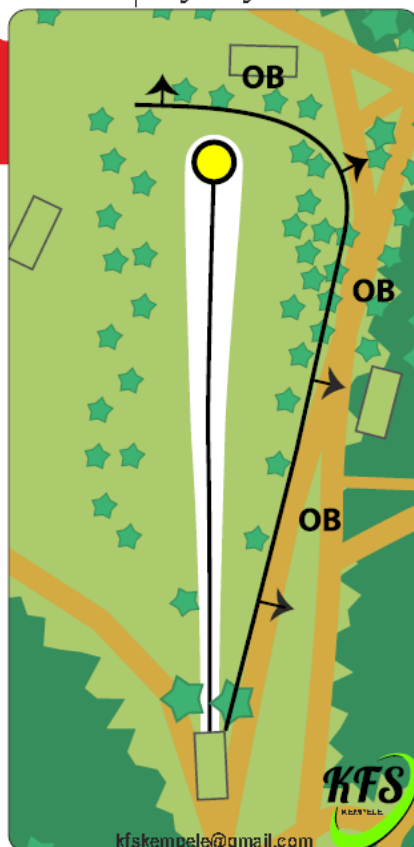
**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 112m

+4m



kfskempele@gmail.com

- OB alue oikealla kiertäen väylän taakse.

- OB linja lähtee heti tiin oikeasta kulmasta ja näin ollen OB linjan aloitusta ei merkkää kaksi vierekkäistä puutolppaa.

# #3



**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**  
Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

**Par 3**

**61m**

**+3m**



[kfskempele@gmail.com](mailto:kfskempele@gmail.com)

# #4



**KEMPELE**  
Köykkyri

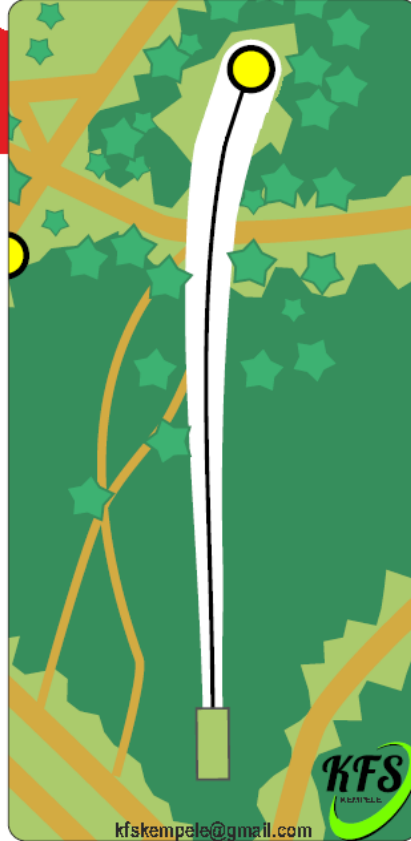
**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

**Par 3**

**96m**

**+5m**



kfskempele@gmail.com



# #5



**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 84m



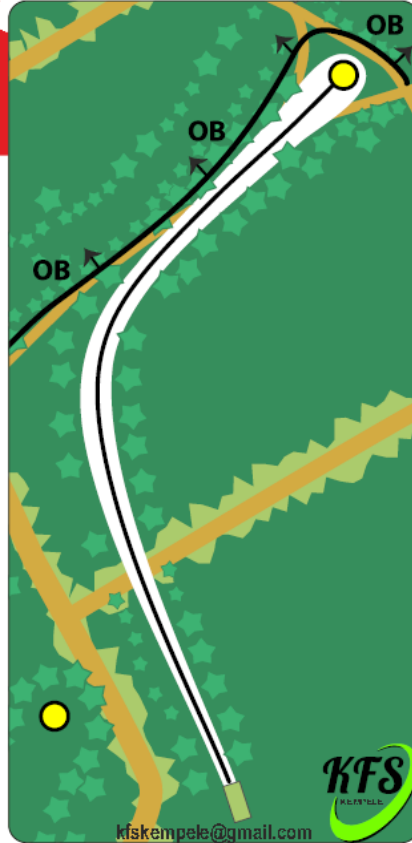
# #6

  
**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**  
Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

**Par 5**  
**227m**

**+3m**



- OB alue vasemmalla kiertäen väylän taakse.
- OB linja lähtee väylän mutkassa vasemmalta.

# #7



**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

**Par 3**

**94m**

**-3m**



- Väylä menee monttuun joten  
varmistakaa ryhmässä, että  
edeltävä ryhmä on varmasti  
poistunut seuraavalle väylälle.

# #8



**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**  
Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 120m

+2m



kfskempele@gmail.com



# #9



**KEMPELE**  
Köykkyri

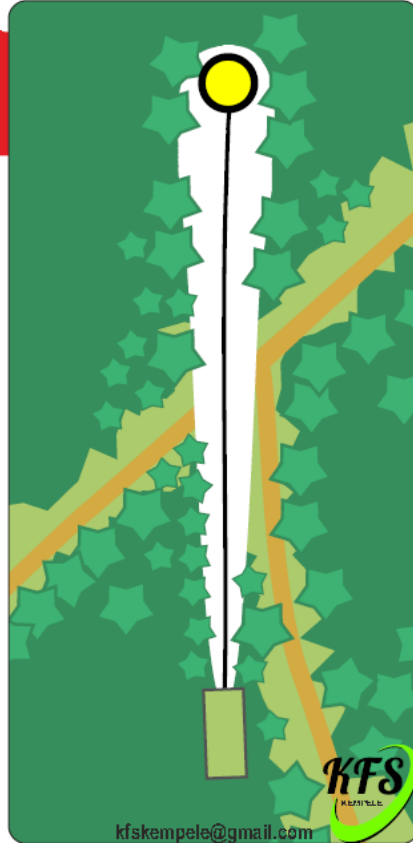
**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

### 111m

-1m



kfskempele@gmail.com

- Väylä pelataan par 4

# #10



**KEMPELE**  
Köykkyri

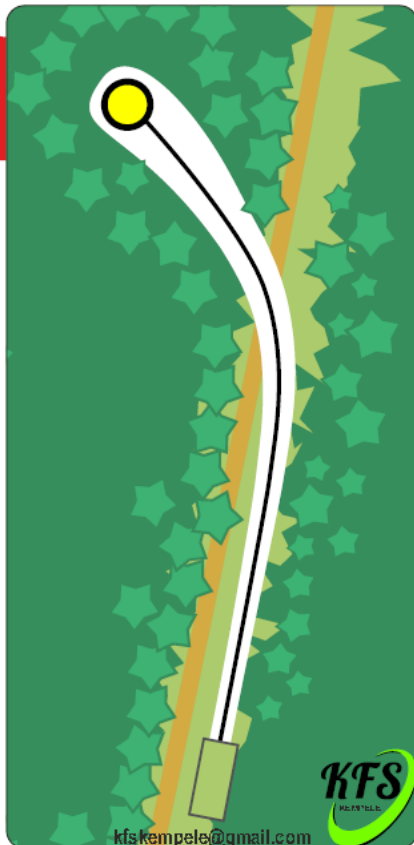
**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 103m

-1m



kfskempele@gmail.com

# #11

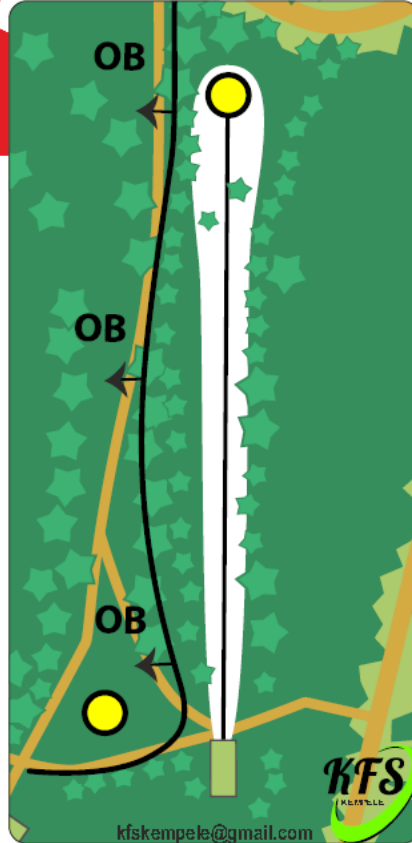
  
**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**  
Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 144m

-1m



- OB alue vasemmalla.
- OB linja lähtee tiin vierestä jatkuen korin ohi kuntoradalle asti.

# #12



KEMPELE  
Köykkyri

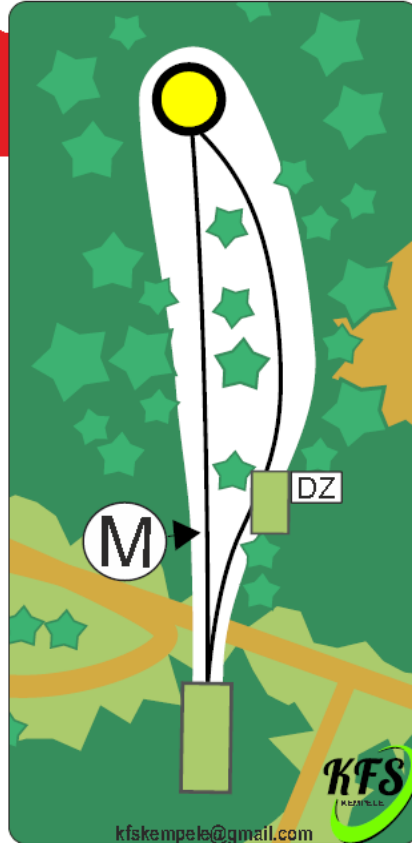
**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 80m

+ 1m



- Mando väylän vasemmalla puolella.
- Mandolinjan rikkoutuessa, seuraava heitto drop zonelta ja tulokseen lisätään yksi lisäheitto.



# #13



**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

### 80m

-2m



# #14



KEMPELE  
Köykkyri

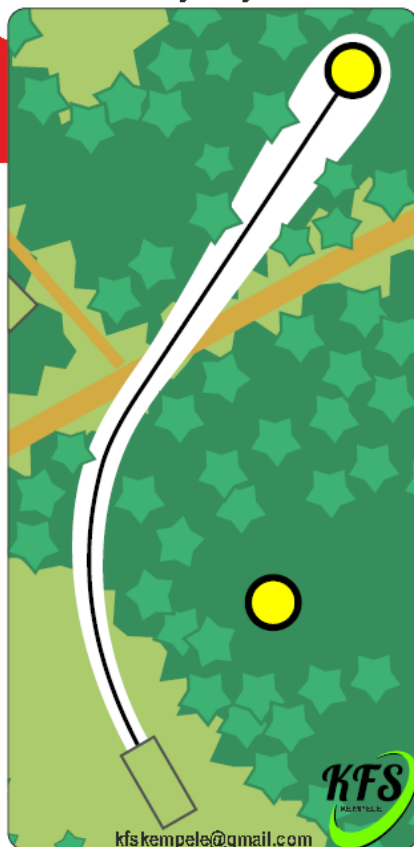
**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 110m

+2m



**KFS**  
KEMPELE

kfskempele@gmail.com

# #15



**KEMPELE**  
Köykkyri

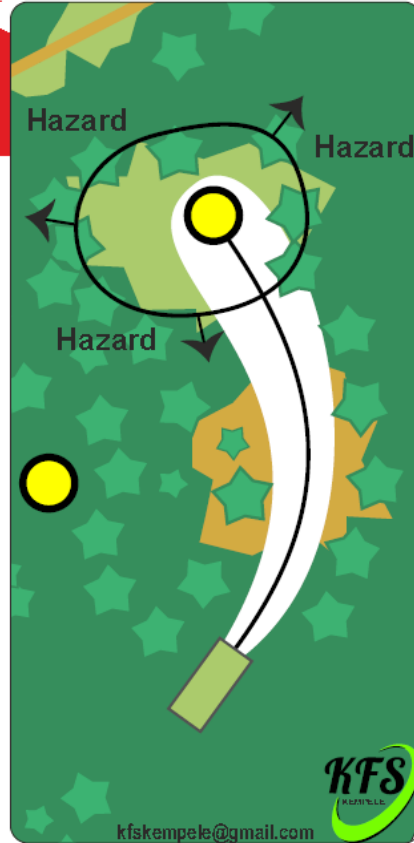
**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 56m

-1m



- Hazard saari.
- Heiton jäädessä hazard alueelle jatketaan peliä siitä mihin kiekko jäi ja tulokseen lisätään yksi lisäheitto.

# #16



**KEMPELE**  
Köykkyri

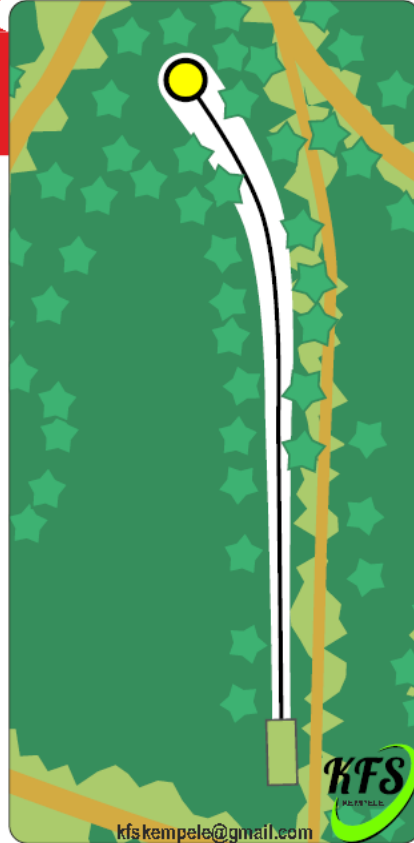
**HOX**

Älä heitä ennen kuin  
väylä on vapaa!

## Par 3

## 107m

-5m



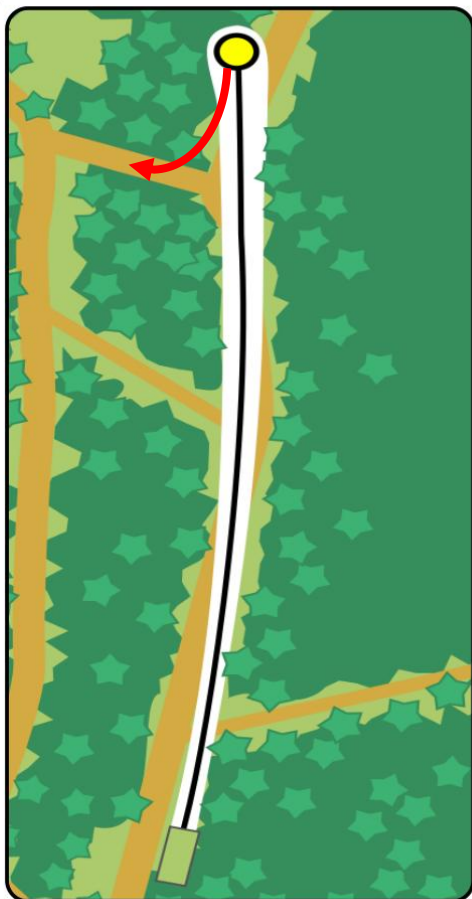
kfskempele@gmail.com

17

  
**KEMPELE**  
Köykkyri

**PAR 4**  
**175m**

+8m



- Korilta poistutaan seuraavalle väylälle kuvassa punaisen nuolen mukaisesti.

# #18

  
**KEMPELE**  
Köykkyri

**HOX**

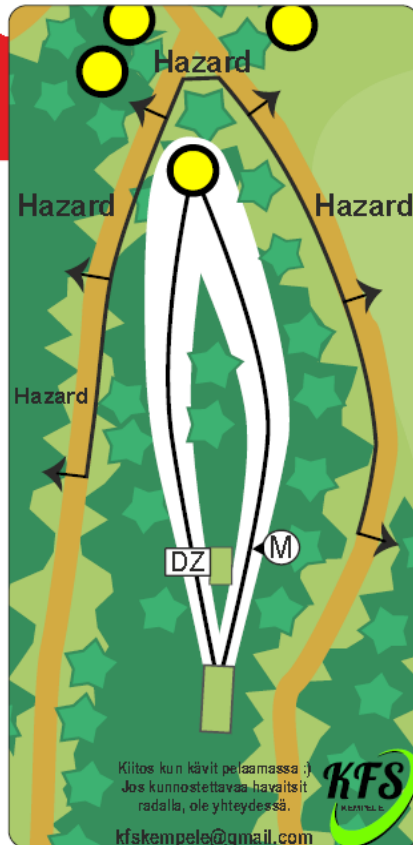
Älä heitä ennen kuin väylä on vapaa!

## Par 3

### 85m

-9m

*Dry  
Grip  
Animals*



- Mando väylän oikealla puolella.
- Mandolinjan rikkoutuessa, seuraava heitto drop zonelta ja tulokseen lisätään yksi lisäheitto.

- Väylää kiertää hazard alue.
- Heiton jäädessä hazard alueelle jatketaan peliä siitä mihin kiekko jäi ja tulokseen lisätään yksi lisäheitto.

