



PDGA C-TIER

CADDY BOOK

Tässä kirjassa tietoa väylistä

Kilpailun järjestää Oulun Frisbeeseura ry

Sponsorina:

Powergrip – melko hyvä frisbeegolfkauppa

Kilpailun TD Ilpo Tolonen [040 5525815](mailto:ilpo.tolonen@gmail.com) ilpo.tolonen()gmail.com

Kilpailun apu-TD, Heikki Rieki, [040 5449243](mailto:riekiheikki@gmail.com) riekiheikki()gmail.com

AIKATAULU

- **Klo 8.00-8.25** Pelaajan *tulee vahvistaa ilmoittautumisensa* kisakeskuksessa tai ”etächeck” (Metrix)
- **Klo 8.30** Ensimmäisen kierroksen **pelaajapalaveri** kisakeskuksessa
- **Klo 9:00** Ensimmäinen kierros alkaa
- **Klo 14:00** Toinen kierros alkaa. **Pelaajapalaveria ei pidetä** tässä vaiheessa, vaan pelaaja selvittää lähtöväylänsä Metrix:stä ja **siirtyy väylälle klo 13:50 mennessä. Ilmoita jos jäät pois toiselta kierrokselta kilpailun johtajalle**
- Kierroksien jälkeen tarvittaessa pelataan sudarit ja ctp:t. Tämän jälkeen suoritetaan palkintojen jako ja lahjakorttien arvonta

TULOSKIRJAUS

Käytämme SFL:n määrittelyn mukaisesti moninkertaista tulostulokirjausta (**KAIKKI PELAAJAT KIRJAAVAT RYHMÄN PELAAJIEN TULOKSET KOKO KIERROKSEN AJALTA**). Suosittelemme kirjaamaan METRIXä kahden pelaajan toimesta ja PDGA Digital Scorecard ryhmän muiden pelaajien toimesta. Tärkeää on, että metrixiiin ja PDGAhan kirjataan. Jos molempiin kirjaa yhtäaika kaksi on tulosten tarkistaminen selkeämpää. Pelaaja voi halutessaan käyttää myös paperista tulostulokorttia, joka toimitetaan kilpailun apu-TD:lle heti kierroksen päätyttyä.

1. **Kaikki pelaajat kirjaavat tuloksia!**
2. **Ensisijainen järjestelmä on Metrix.**
3. **Toissijaisena järjestelmänä on PDGA Digital Scorecard**, jota käytetään mobiililaitteen selaimella seuraavassa osoitteessa: <https://www.pdga.com/score>
Kirjautumiseen tarvittava koodi toimitetaan pelaajille ohjeiden kera sähköpostitse.

Ohjeet PDGA Digital Scorecardin käyttämiseen

1. Syötä pääsykoodi
2. Kirjaudu omalla nimelläsi
3. Valitse pelattava kierros
4. Valitse aloitusväylä
5. Lisää muut ryhmän pelaajat (Nimen tai PDGA-numeron perusteella)
6. Järjestä pelaajat samaan järjestykseen kuin Metrixissä
7. Pelaajat pysyvät samassa järjestyksessä kuin Metrixissä kun valitset ”List”. Jos valinta menee väärin, niin sen voi korjata täppäämällä oikean ylälaidan kolmea viivaa ja sieltä settings, josta valinta löytyy

8. Aloita kierros
9. Lopuksi, kaikkien väylien jälkeen, klikkaat "Finish round". Tässä vaiheessa tulokortteja verrataan Metrixin vastaavaan, kun tulokset on verrattu metrix allekirjoitetaan
10. Seuraavalla näkymällä laitat täpän kohtaan "These scores are correct" ja "Confirm"

Paperinen tulokortti on käytettävissä mahdollisen ongelmatilanteen sattuessa. Mikäli sinulla ei ole mahdollisuutta osallistua digitaaliseen tulostulokirjaukseen, voit noutaa paperisen tulokortin kisatoimistolta.

Toiminta kierroksen jälkeen

1. Kierroksen päätyttyä ryhmän tulee varmistaa, että tulokortit ovat yhtenevät ja oikein
2. Jokaisen pelaajan tulee allekirjoittaa tuloksensa Metrixissä viipymättä. Jos pelaaja ei voi allekirjoittaa tulosta, niin hänen tulee pyytää **apu-TD Heikki Riekkiä** merkitsemään allekirjoitus
3. 30 minuutia oman kierroksen päättymisestä allekirjoittamattomista tuloksista joudutaan antamaan SFL:n ja PDGA:n määrittelemä rangaistus

Ilmoitathan TD:lle, jos jätät kilpailun kesken eli et osallistu enää seuraavalle kierrokselle. Mikäli keskeytät kilpailun kierroksen aikana, tulee tämä käydä ilmoittamassa kisatoimistoon tai soittamalla kilpailun johtajalle. (huom. mahdollinen sanktio)

Tulee myös muistaa, että kolmea pelaajaa pienemmässä ryhmässä ei saa pelata, vaan jäljelle jääneiden pelaajien on liityttävä takana tulevan ryhmän matkaan ja/tai pelattava kierros loppuun TD:n/apu-TD:n kanssa.

SÄÄNTÖJÄ

Kilpailussa noudatetaan **PDGA:n** voimassa olevia sääntöjä. **Säännöt ja kilpailuoppaan** voit ladata [liiton sivuilta](#). Tutustuthan myös liiton kilpailusääntöihin ja kurinpitoon.

Kaikki väyliltä (in-bounds) mahdollisesti löytyvä vesi on ”**tilapäistä vettä**” ja pelataan säännön mukaisesti (806.03).

Mikäli väylällä on spotteri, niin OB tapauksessa spotterit voivat kertoa oman näkemyksensä kiekon ylimenokohdasta, mutta **ryhmä tekee lopulliset päätökset**.

Muistetaan **ripeästä pelaamisesta** (30 s. heittoaika) ja laitetaan 3 min etsintäaika **heti** käyntiin mahdollisen kadonneen kiekon tapauksessa. Jos tulee ”**lost disc**”, niin edellinen heittopaikka (tulokseen +1).

- **HUOMIO! 3 minuutin sääntö ei koske kiekkoa, mikä on tuomittu OB:lle tai jäänyt puuhun. Näissä tapauksissa kiekon noutoon ei saa käyttää peliaikaa!!**

Väylät voi avata silloin kun edellinen ryhmä on varmasti riittävän varoetäisyyden päässä (tämä koskee pitkiä par 4 ja 5 väyliä)

Tupakointisääntö

Kilpailuissa tupakointi on kielletty ja siinä noudatetaan sääntöä 812 (Käyttäytyminen).

SFL:n tupakointisääntökohtaa täydennettiin syyskokouksessa kirjauksella, jonka mukaan kaikkien tupakkatuotteiden sekä sähkösavukkeiden, vesipiipun ja tupakkatuotteisiin rinnastettavissa olevien tuotteiden käyttö on kielletty kierroksen aikana myös C-tier-kilpailuissa. Kyseinen sääntö on ollut aiemmin voimassa Pro tourilla, amatööritoureilla, SM-kilpailuissa sekä kaikissa SFL:n alaisissa A- ja B-tier-kilpailuissa. Päivitetty sääntö astuu voimaan 1.1.2025.

Väylän #12 paikallissääntö on hyväksytty PDGA:lla

CTP -Kisa

Melko hyvä frisbeekauppa [PowerGrip](#) sponsoroi CTP-lisäkilpailun väylällä #16.

- **Palkitaan kaksi parasta tulosta, kaksi kierrosta aikaa yrittää**

POIKKEUKSIA KIINTEÄN RATAAN

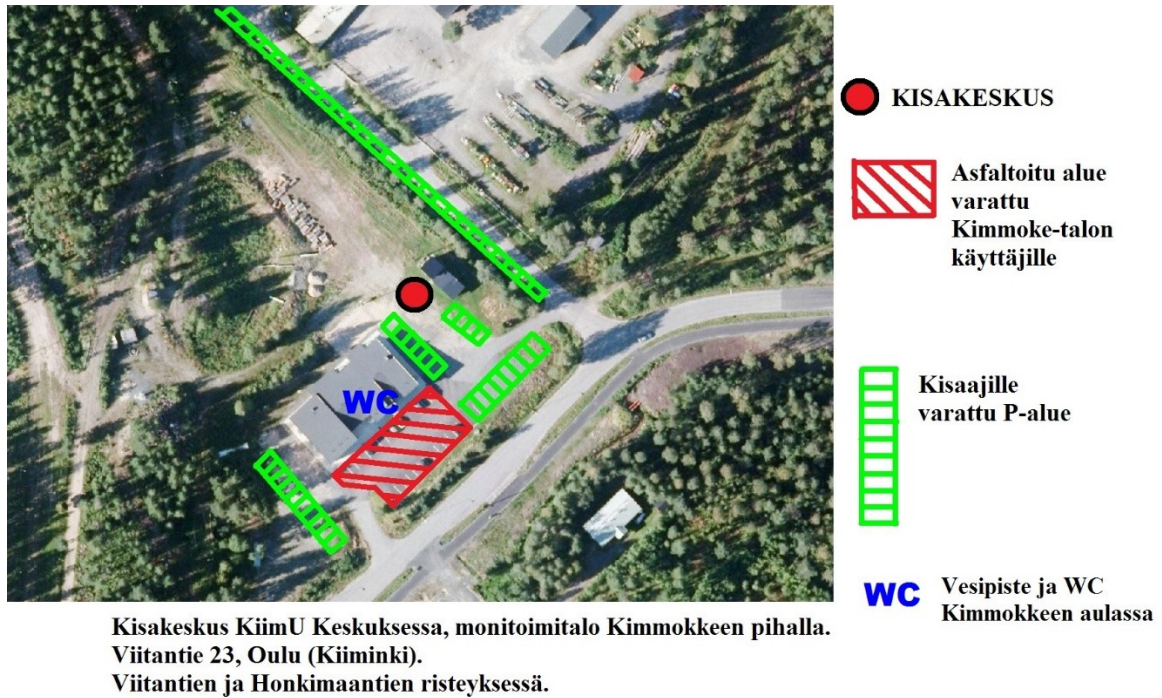
#12 SAARI VÄYLÄ PAR 3, 91m.

Tii sijaitsee OB alueella. IB alue kuntopolun toisella puolella (entinen saari 2).

Mikäli avausheitto päättyy OB alueelle, pakotetaan pelaaja jatkamaan DZ:lta (sijaitsee saarella, entinen DZ2:n) ja lisäämään tulokseensa yksi sakkoheitto.

Avausheiton jälkeen heitetyt heitot pelataan normaalin OB säännön mukaisesti.

Parkkeeraus, kisakeskus, vesipiste ja wc (avain kisakeskuksessa)



**ASFALTOITU ALUE KIMMOKE-TALON
EDESSÄ VARATTU TALON KÄYTTÄJILLE!**

HONKIMAAN FRISBEEGOLFRATA

ETUVÄYLÄT 1-12

- 1 OB vasemmalla (kepitys)
- 2 MANDO, kierrettävä vasemmalta. OB vasemmalla ja korin takana (kepitys)
- 3 OB vasemmalla ja korin takana (kepitys), oikealla (asfaltin reuna)
- 4 MANDO + MANDO (pelataan välistä), OB oikealla (ojan reuna) ja takana (kepitys)
- 5 OB oikealla (ojan reuna)
- 7 OB oikealla ja takana (kepitys)
- 9 MANDO, kierrettävä vasemmalta
- 11 MANDO, kierrettävä vasemmalta. OB oikealla (tien reuna). HUOM! Mikäli heität OB:lle, voit valita seuraavan heittopaikan ob-säännön mukaisesti tai DropZonelta (yhteinen mandon kanssa)

12 SAARI VÄYLÄ

Tii sijaitsee OB alueella.

Mikäli avausheitto päättyy OB alueelle, pakotetaan pelaaja jatkamaan DZ:lta ja heittoon lisätään yksi sakkoheitto. Tämän jälkeen normaali OB sääntö voimassa.

- 13 MANDO, kierrettävä vasemmalta
- 16 MANDO + MANDO (pelataan välistä)
- 18 MANDO + MANDO (pelataan välistä), OB oikealla (asfaltin reuna)

VÄYLÄT

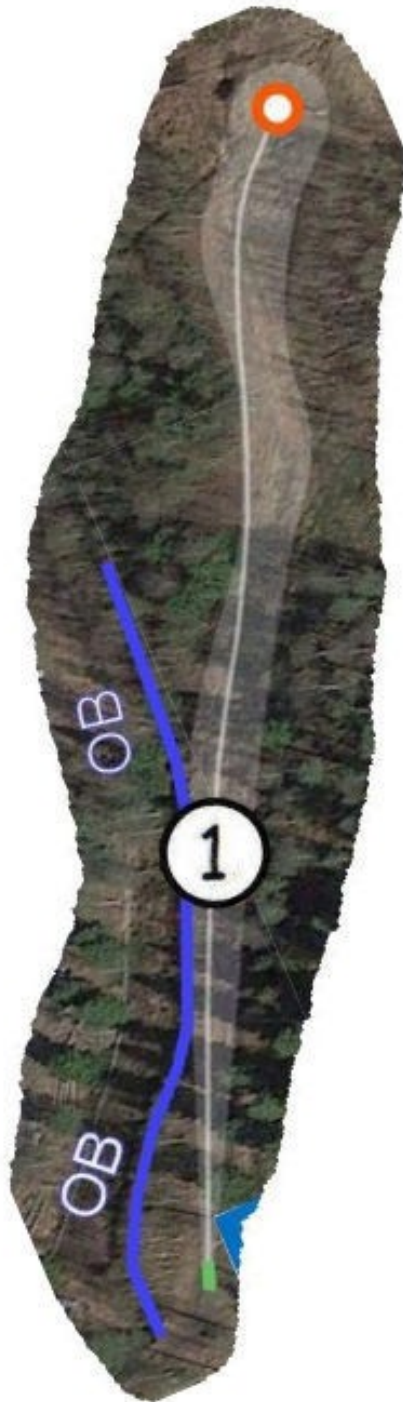
PAR PITUUS

1	4	175m
2	3	101m
3	3	91m
4	5	187m
5	3	100m
6	3	65m
7	4	161m
8	3	95m
9	3	91m
10	3	60m
11	4	160m
12	3	91m
13	3	80m
14	3	87m
15	3	87m
16	3	50m
17	3	111m
18	4	145m
19	3	123m
20	3	74m
21	3	44m
Yht:69		2178m

OLET TÄSSÄ



OB vasemmalla (kepitys)



1

Par 4

175m

MANDO, kierrettävä vasemmalta. OB vasemmalla
ja korin takana (kepitys)



2

Par 3

101m

OB vasemmalla ja korin takana (kepitys), oikealla
(asfaltin reuna)

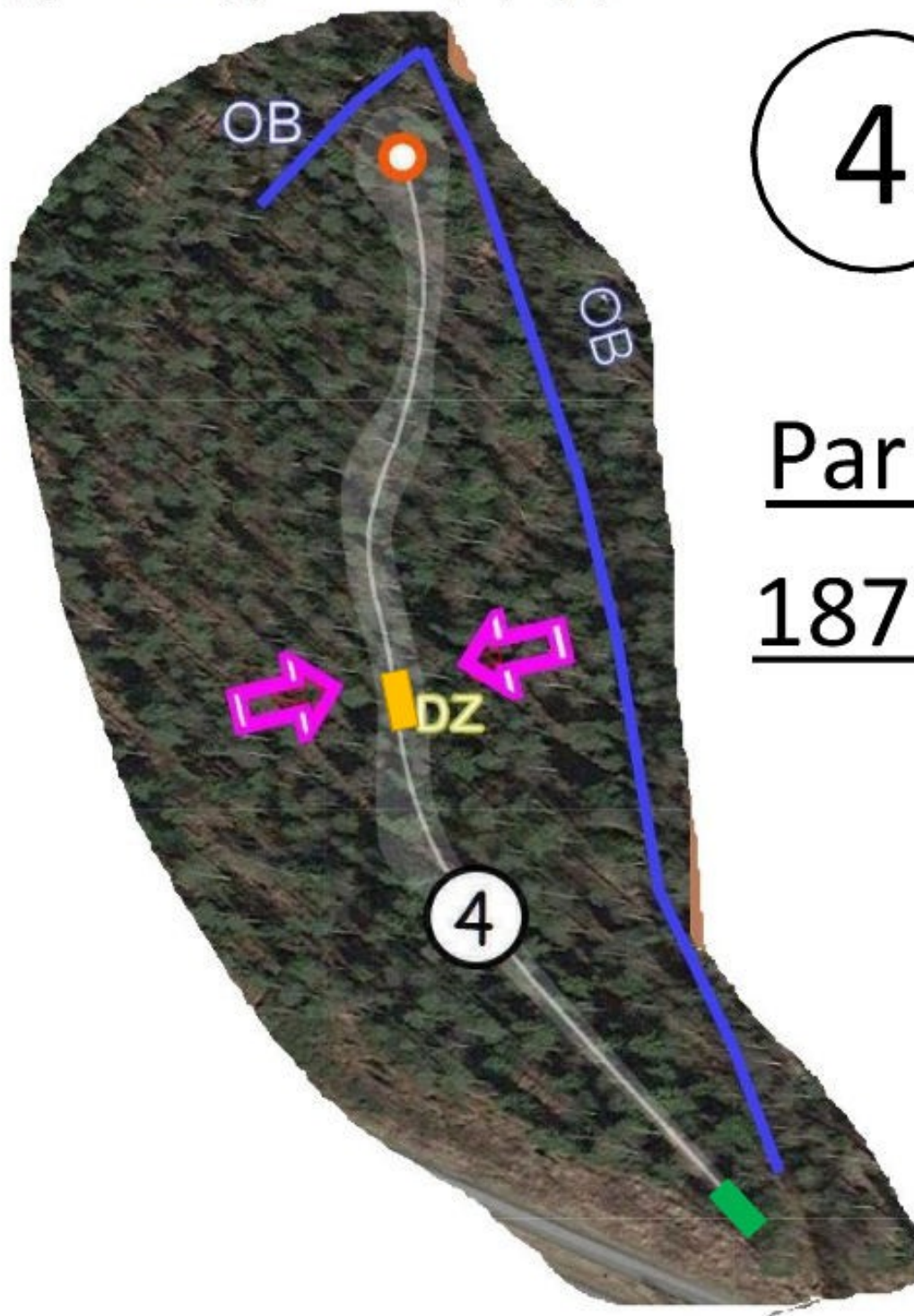


3

Par 3

91m

MANDO + MANDO (pelataan välistä), **OB** oikealla (ojan reuna) ja takana (kepitys)



4

Par 5

187m

OB oikealla (ojan reuna)



5

Par 3

100m



6

Par 3

65m

OB oikealla ja takana (kepitys)



7

Par 4

161m

KÄYTTÄKÄÄ SPOTTERIA!



8

Par 3

95m

8

MANDO, kierrettävä vasemmalta



9

Par 3

91m

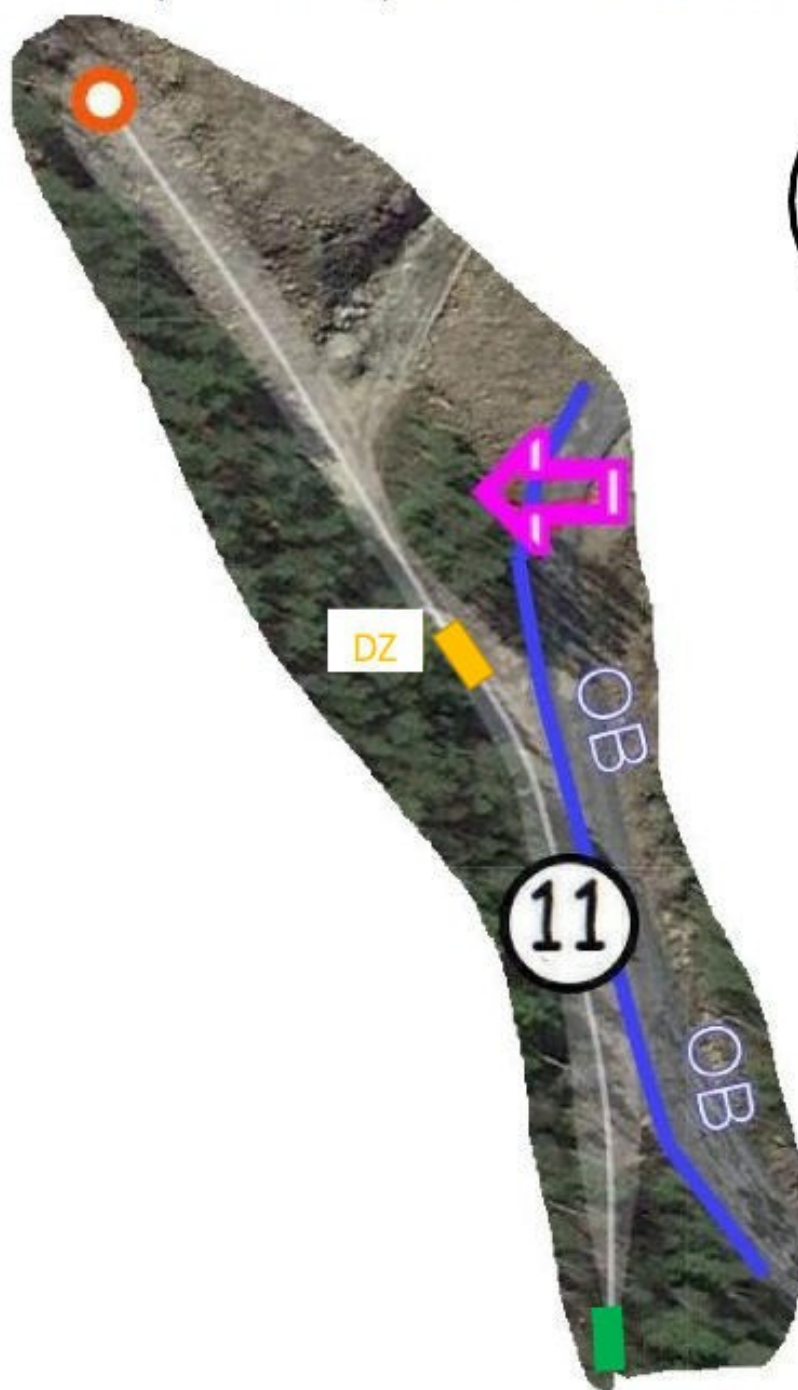


10

Par 3

60m

11 MANDO, kierrettävä vasemmalta. **OB** oikealla (tien reuna). **HUOM!** Mikäli heität **OB**:lle, voit valita seuraavan heittopaikan **ob-säännön** mukaisesti tai **DropZonelta** (yhteinen mandon kanssa)



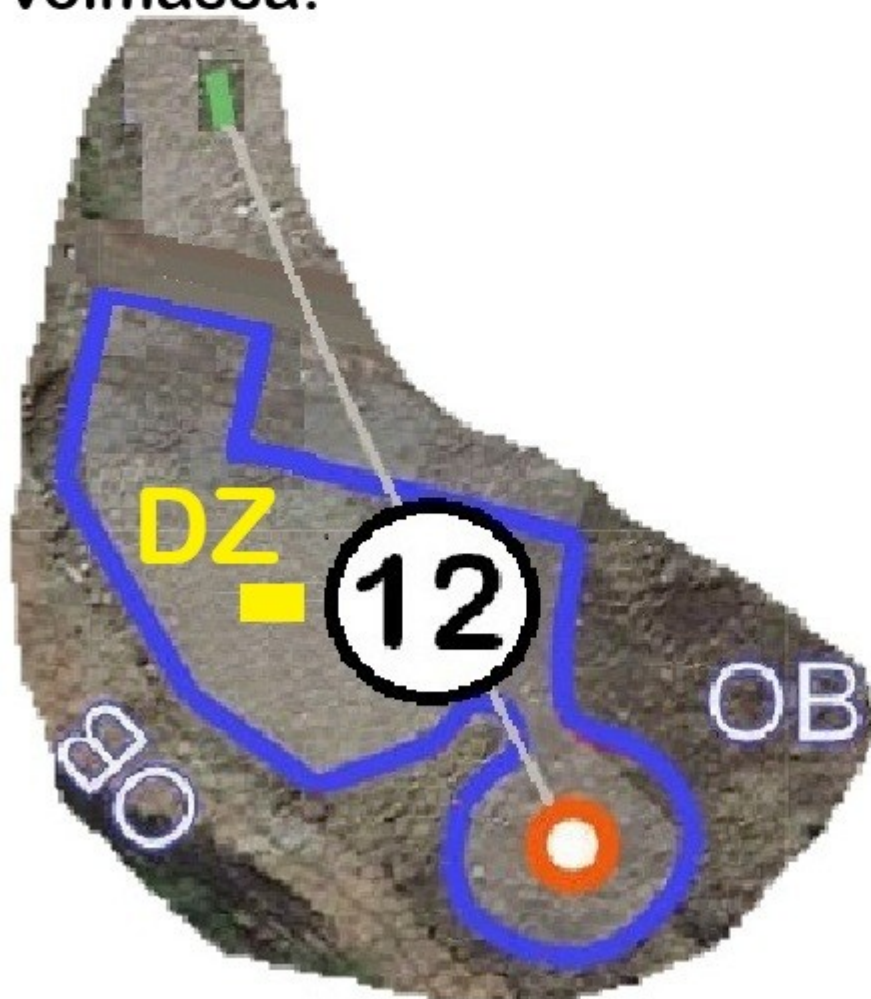
11

Par 4

160m

VÄYLÄ 12 SAARI VÄYLÄ

- Tii sijaitsee OB alueella.
 - Mikäli avausheitto päättyy OB alueelle, pakotetaan pelaaja jatkamaan DZ:lta ja heittoon lisätään yksi sakkoheitto.
- Tämän jälkeen normaali OB sääntö voimassa.



12

Par 3

91 m

MANDO, kierrettävä vasemmalta





14

Par 3

87m



15

Par 3

87m

MANDO x2, pelattava välistä.
DZ, merkitty maastoon



16

Par 3

50m



17

Par 3

111m

18 MANDO + MANDO (pelataan välistä), OB
oikealla (asfaltin reuna)

18



Par 4

145m



19

Par 3

123m



20

Par 3

74m



21

Par 3

44m