



**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](mailto:ilpo.tolonen@gmail.com)

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

## AIKATAULU

- **Klo 8.00-8.25** Pelaajan tulee vahvistaa ilmoittautumisensa kisakeskuksessa aamulla
- **Klo 8.30** Ensimmäisen kierroksen **pelaajapalaveri** kisakeskuksessa
- **Ensimmäinen kierros** alkaa klo 9:00
- **Toinen kierros** alkaa klo 14:00. Pelaajapalaveria ei pidetä tässä vaiheessa vaan pelaaja selvittää lähtöväylänsä Metrix:stä ja siirtyy väylälle klo 13:50 mennessä

## TULOSKIRJAUS - Ryhmä päättää kirjaajat.

Käytämme SFL:n suosituksen mukaisesti kaksinkertaista tulostulokirjausta.

1. Ensisijainen järjestelmä on Metrix.
2. Toissijaisena järjestelmänä on PDGA Digital Scorecard, jota käytetään mobiililaitteen selaimella seuraavassa osoitteessa: <https://www.pdga.com/score>

Kirjautumiseen tarvittava koodi toimitetaan teille näiden ohjeiden kera sähköpostitse.

### Ohjeet

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. Aloita kierros

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

**Kierroksen päätyttyä** ryhmän tulee varmistaa, että tulostulokortit ovat yhtenevät ja oikein. Tämän jälkeen **jokaisen pelaajan** tulee **allekirjoittaa** tuloksensa Metrixissä viipymättä. Jos pelaaja ei voi allekirjoittaa tulosta, niin hänen tulee pyytää apu-TD Heikki Riekiä tekemään allekirjoitus. Allekirjoittamattomista tuloksista joudutaan 30min aikarajan kuluttua 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 (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

Kaikki radalta mahdollisesti löytyvä vesi on "tilapäistä vettä" ja pelataan ko. säännön mukaisesti

Jos 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 suositellaan välttämään tupakkatuotteiden, sähkösavukkeiden ja vastaavien tuotteiden käyttöä pelitilanteessa. Siirtymät, jonotus/odotus eivät ole pelitilanteita. Näissäkin tilanteissa on noudatettava sääntöä **812 (Käyttäytyminen)**.

### Väylän #12 paikallissääntö on hyväksytty PDGA:lla

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

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

- **Yksi palkinto, kaksi kierrosta** aikaa yrittää

## POIKKEUKSIA KIINTEÄN RATAAN

**#2** Kori noin 10 metriä oikealla

**#13** Kori siirtynyt tien oikealle puolelle. MANDO kierrettävä vasemmalta. DZ merkitty maastoon

**#16** Väylällä kaksi mandoa, pelataan niiden välistä. DZ merkitty maastoon.

# Parkkeeraus, kisakeskus, vesipiste ja wc (avain kisakeskuksessa)



-  **KISAKESKUS**
-  **Asfaltoitu alue varattu Kimmoke-talon käyttäjille**
-  **Kisaajille varattu P-alue**
-  **Vesipiste ja WC Kimmokeen aulassa**

Kisakeskus KiimU Keskuksessa, monitoimitalo Kimmokeen pihalla.  
Viitantie 23, Oulu (Kiiminki).  
Viitantien ja Honkimaantien risteyksessä.

## 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). **HUOMI** Mikäli heität OB:lle, voit valita seuraavan heittopaikan ob-säännön mukaisesti tai DropZonelta (yhteinen mandon kanssa)

## 12 SAARI 1 + DZ 1, SAARI 2 + DZ 2

- Heittäessäsi Tiiltä OB:lle jatkat peliä DZ 1:ltä  
 -Heittäessäsi Saaresta 1 OB:lle jatkat peliä DZ 2:lta  
 -Heittäessäsi Saaresta 2 OB:lle jatkat peliä OB säännön mukaisesti

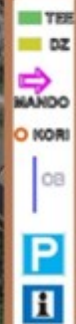
**HUOMI** DZ 1 on Saaresta 1 ja DZ 2 on Saaresta 2

## TAKAVÄYLÄT 13-21

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

## VÄYLÄT

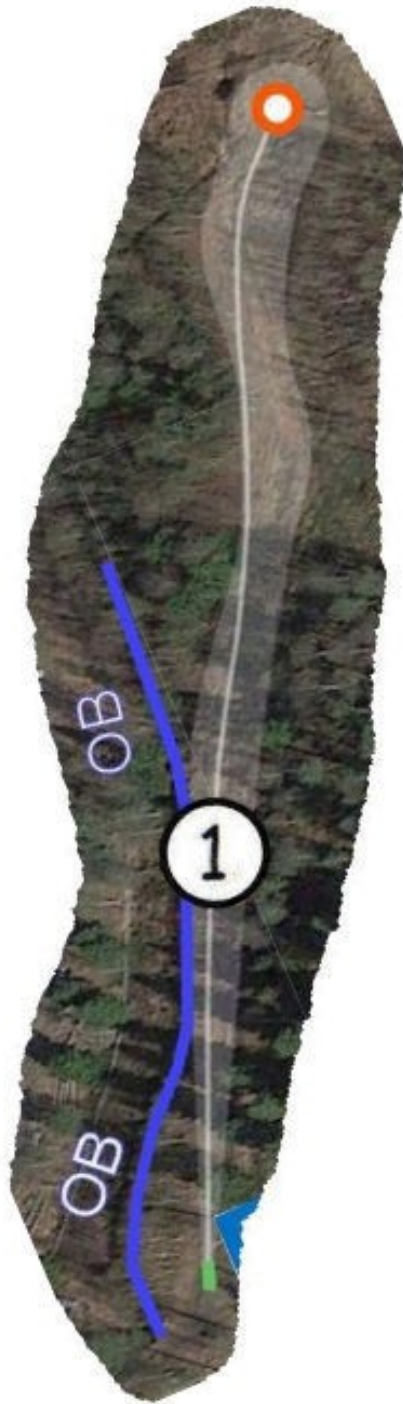
#	PAR	PITUUS
1	4	175m
2	3	101m
3	3	91m
4	5	187m
5	3	100m
6	3	65m
7	4	161m
8	3	95m
9	3	91m
10	3	60m
11	4	160m
12	4	120m
13	3	90m
14	3	87m
15	3	87m
16	3	50m
17	3	111m
18	4	145m
19	3	123m
20	3	74m
21	3	44m
Yht:70		2205m



OLET TÄSSÄ

KISAKESKUS

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)



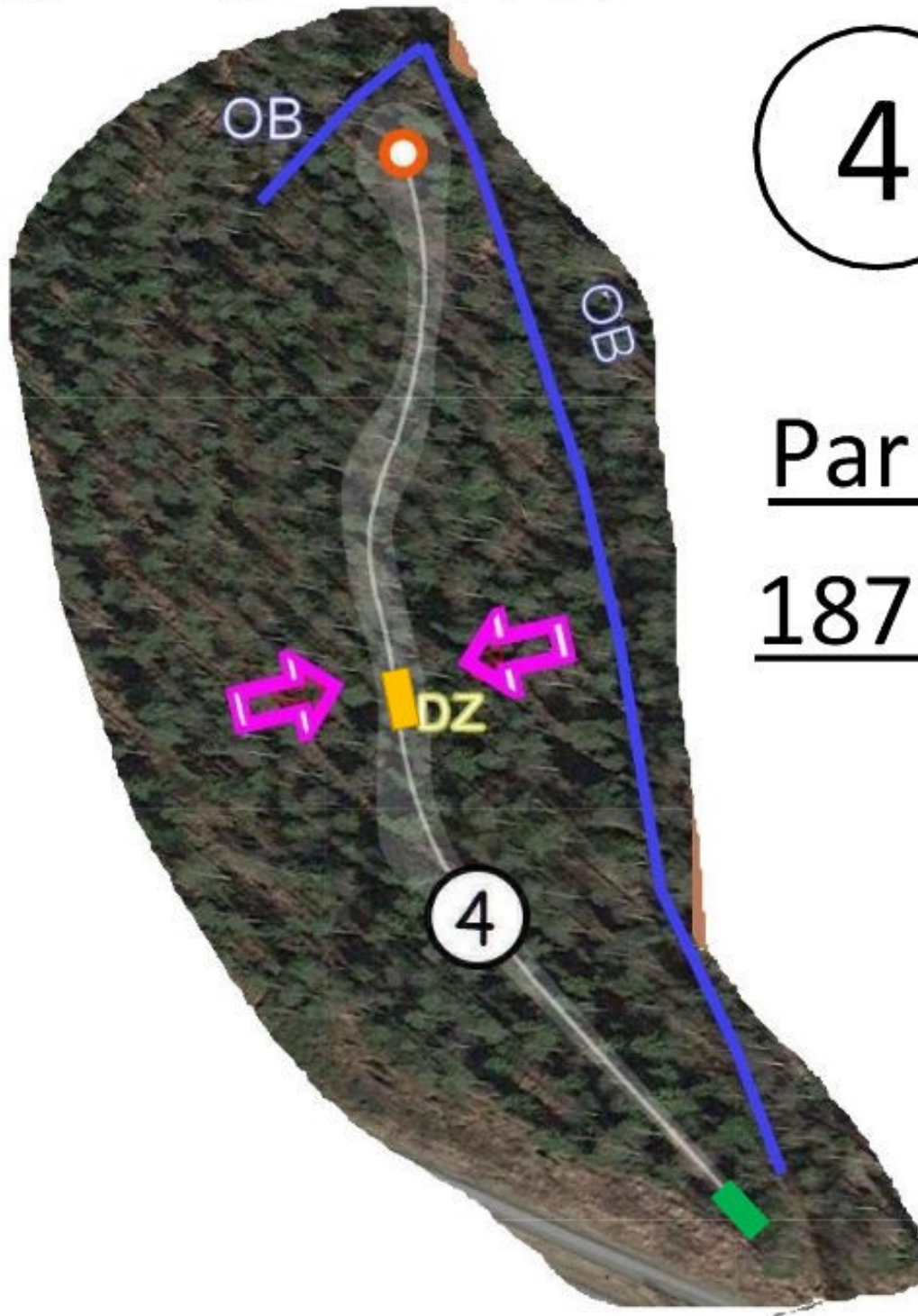
3

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





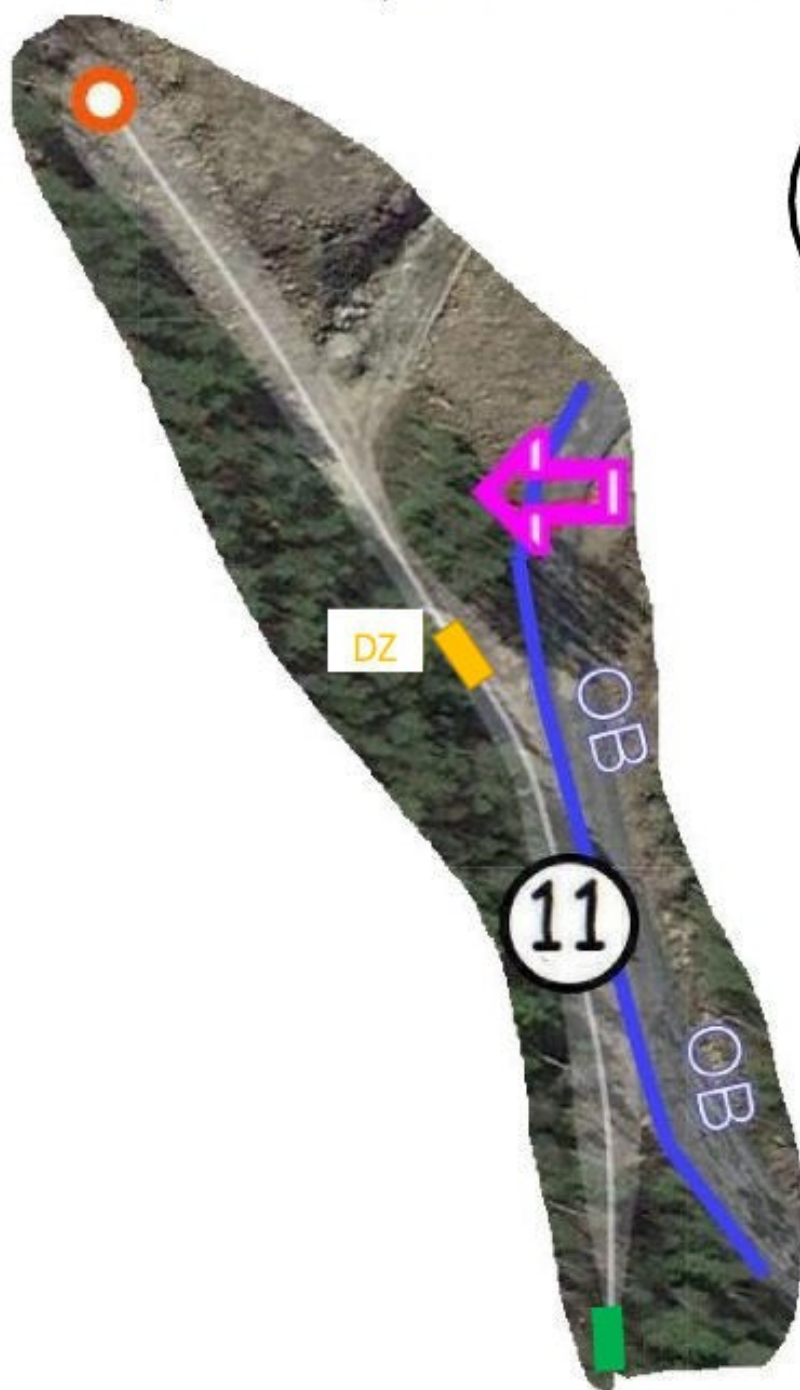
10

Par 3

60m

10

**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

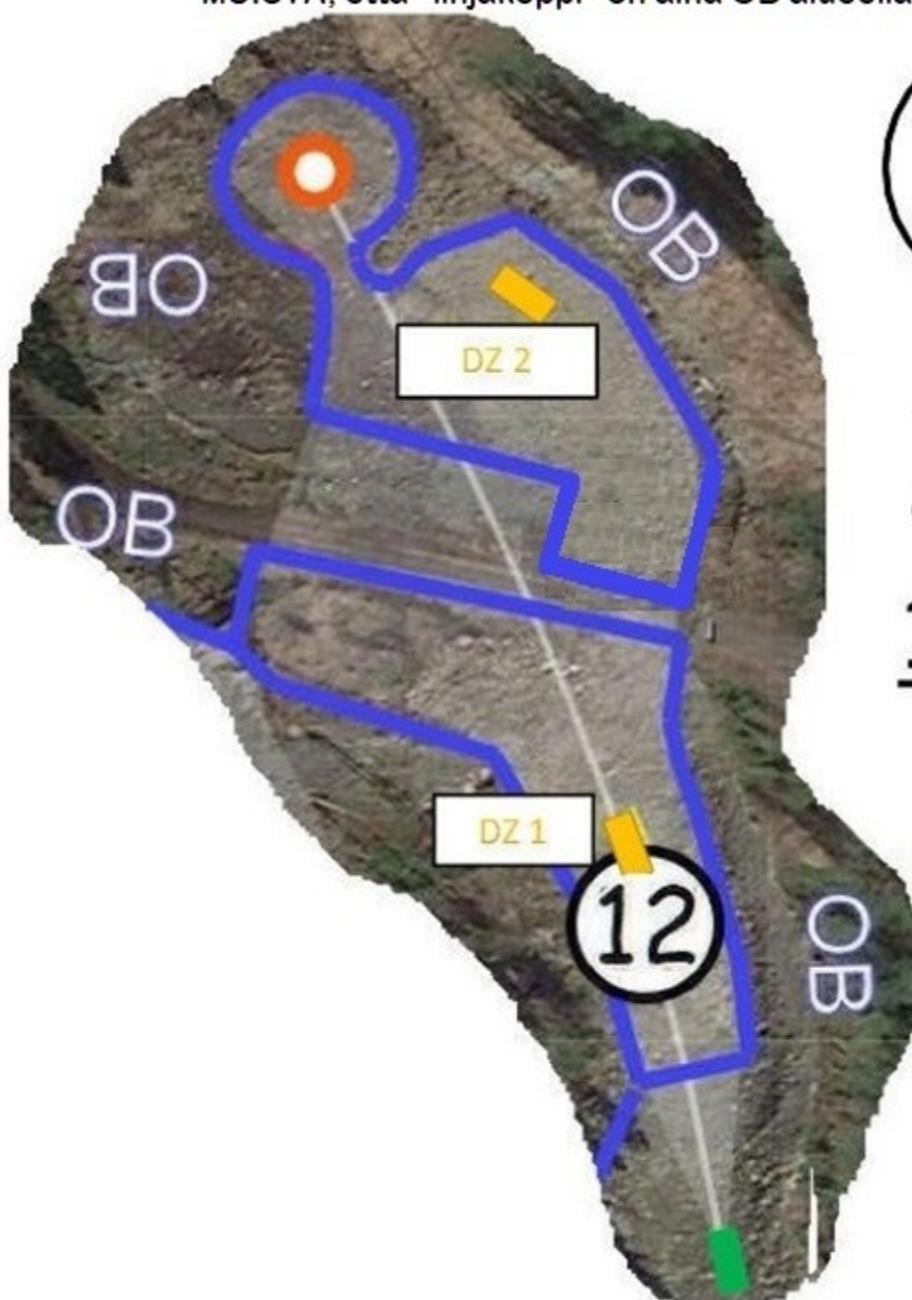
## SAARI 1 + DZ 1, SAARI 2 + DZ 2

- Heittäessäsi Tiiltä OB:lle jatkat peliä DZ 1:ltä
  - Heittäessäsi Saaresta 1 OB:lle jatkat peliä DZ 2:lta
  - Heittäessäsi Saaresta 2 OB:lle jatkat peliä OB
- säännön mukaisesti

**HUOM!** DZ 1 on Saarella 1 ja DZ 2 on Saarella 2

Tien reunamurske, tikut ja pöllit muodostavat OB linjat.

MUISTA, että "linjakeppi" on aina OB alueella.



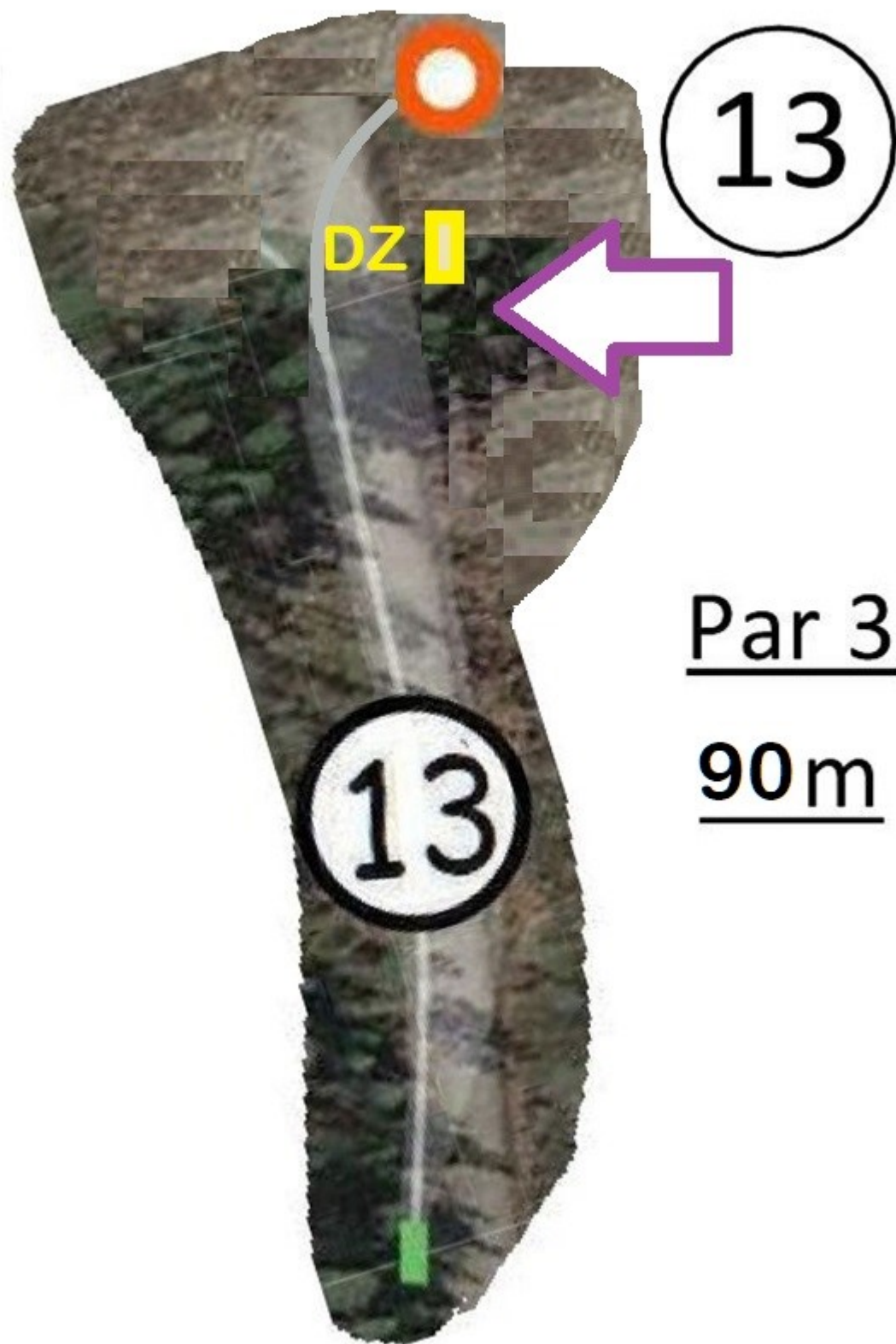
12

Par 4

120m



# 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







19

Par 3

123m



20

Par 3

74m



21

Par 3

44m