



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](tel:0405525815) ilpo.tolonen@gmail.com

Kilpailun apu-TD, Heikki Rieki, [040 5449243](tel:0405449243) 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**
- Kierroksien jälkeen tarvittaessa pelataan sudarit ja ctp:t. Tämän jälkeen suoritetaan palkintojen jako ja lahjakorttien arvonta

TULOSKIRJAUS

Käytämme SFL:n määrittelyn mukaisesti moninkertaista tuloskirjausta (**KAIKKI PELAAJAT KIRJAAVAT RYHMÄN PELAAJIEN TULOKSET KOKO KIERROKSEN AJALTA**), METRIX yhden pelaajan toimesta ja PDGA Digital Scorecard ryhmän muiden pelaajien toimesta. Pelaaja voi halutessaan käyttää myös paperista tuloskorttia, 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 tuloskortteja 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 tulokirjaukseen, 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 Riekkä** 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 (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 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

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

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

POIKKEUKSIA KIINTEÄÄN RATAAN

#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**
-  **WC 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:ltä
- 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

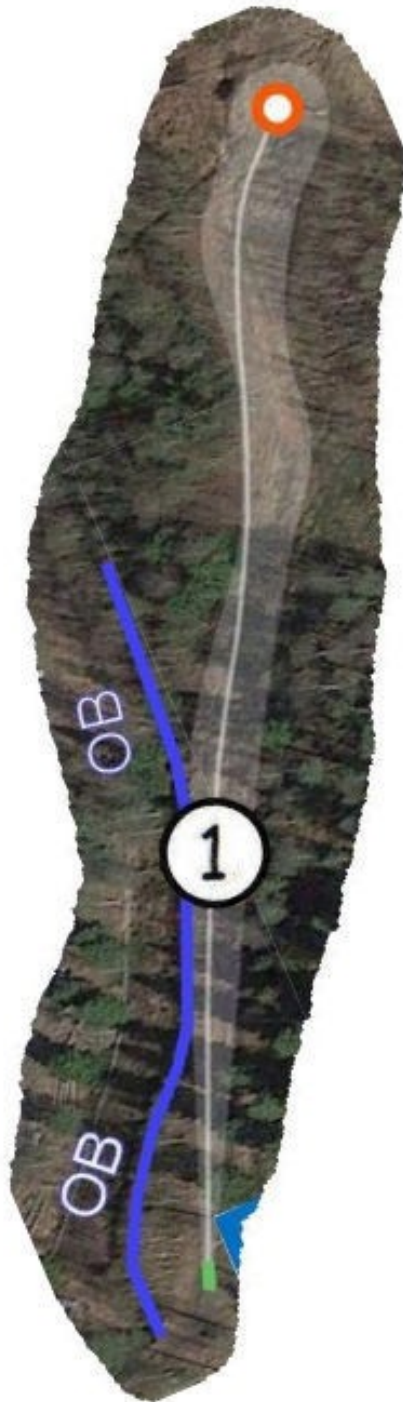
#	PAR	PITUUS
1	4	175m
2	3	101m
3	3	91m
4	5	187m
5	3	100m
6	3	65m
7	4	161m
8	3	95m
9	3	91m
10	3	60m
11	4	160m
12	4	120m
13	3	90m
14	3	87m
15	3	87m
16	3	50m
17	3	111m
18	4	145m
19	3	123m
20	3	74m
21	3	44m
Yht:	70	2205m

■ TEE
■ DZ
➔ MANDO
● KORI
| OB
P
i

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)

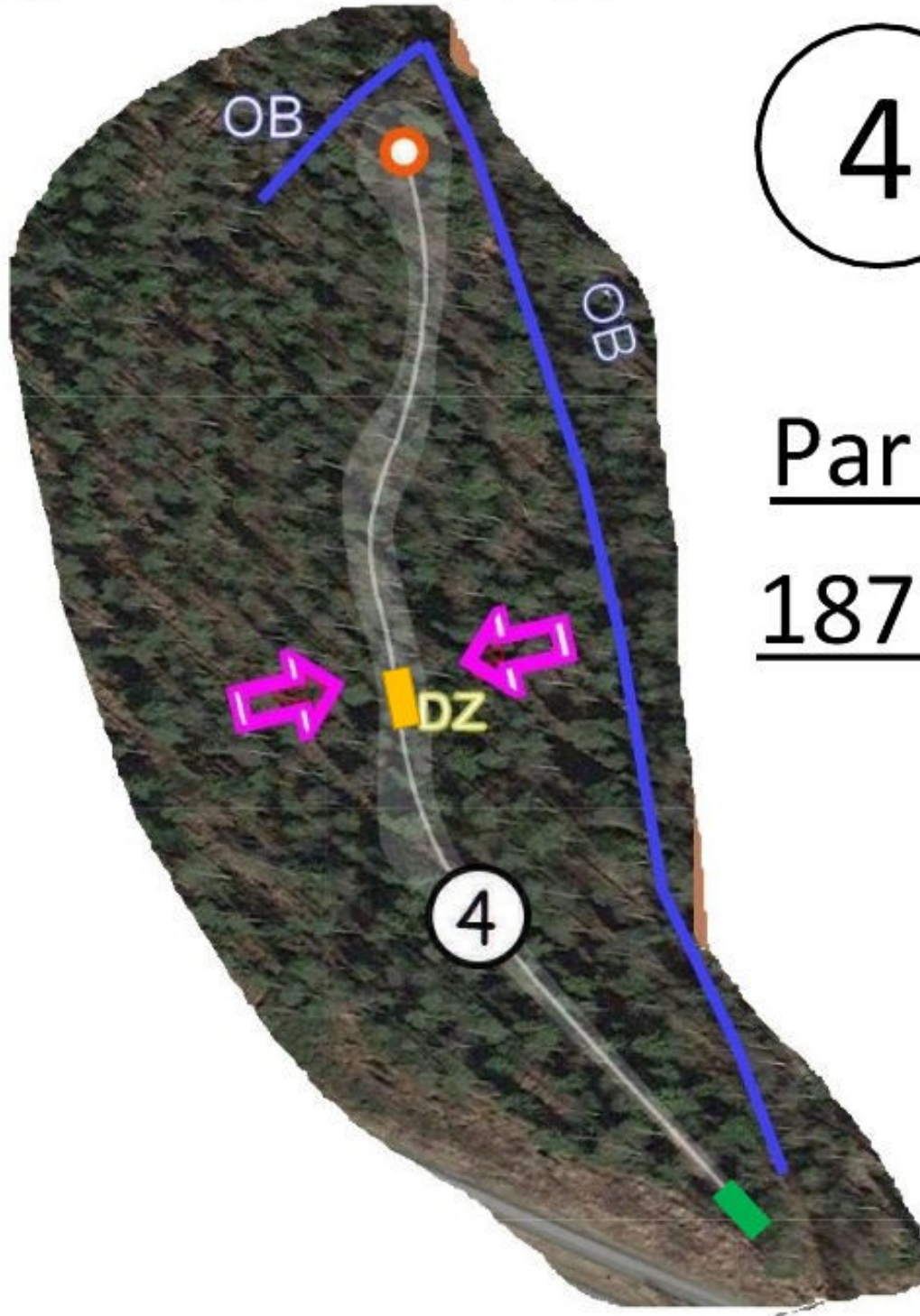


3

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

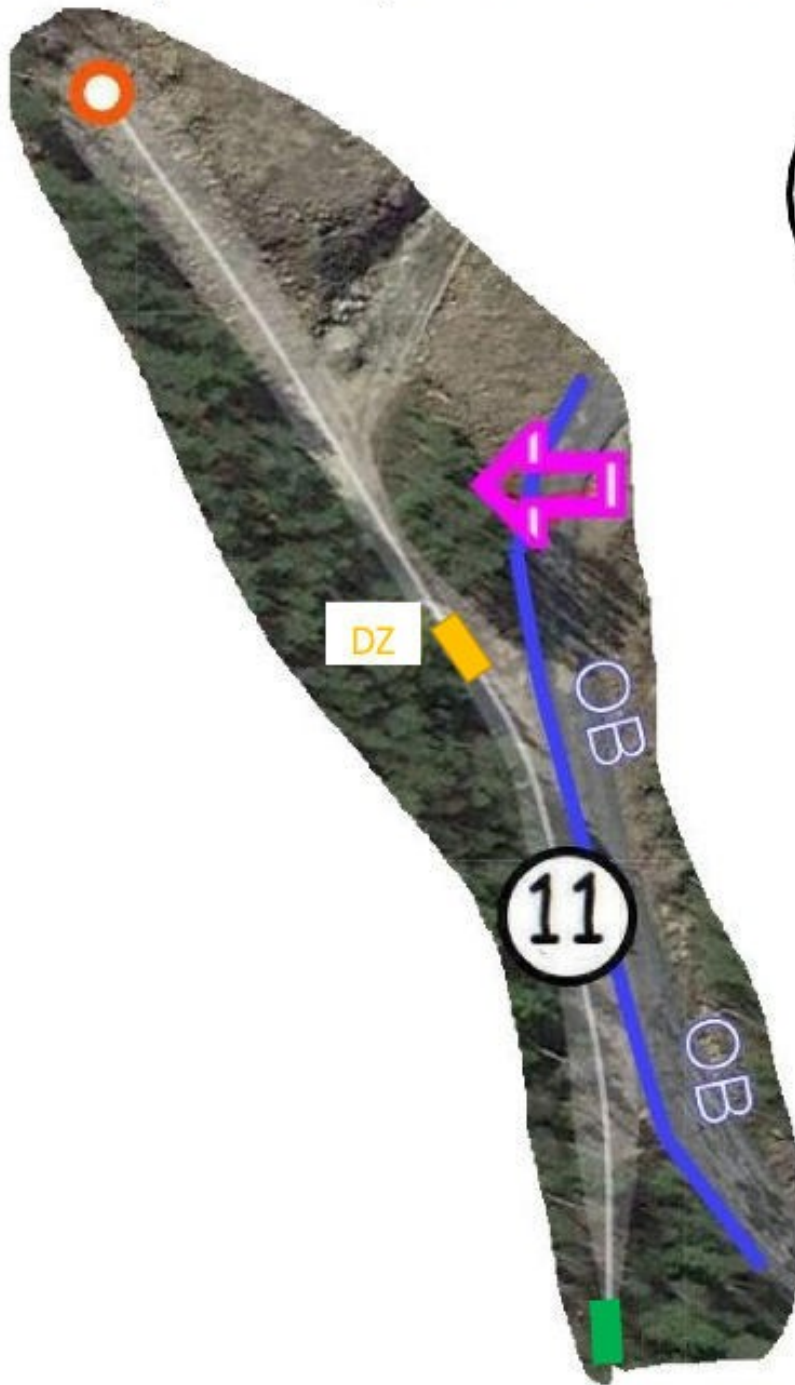


10

Par 3

60m

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

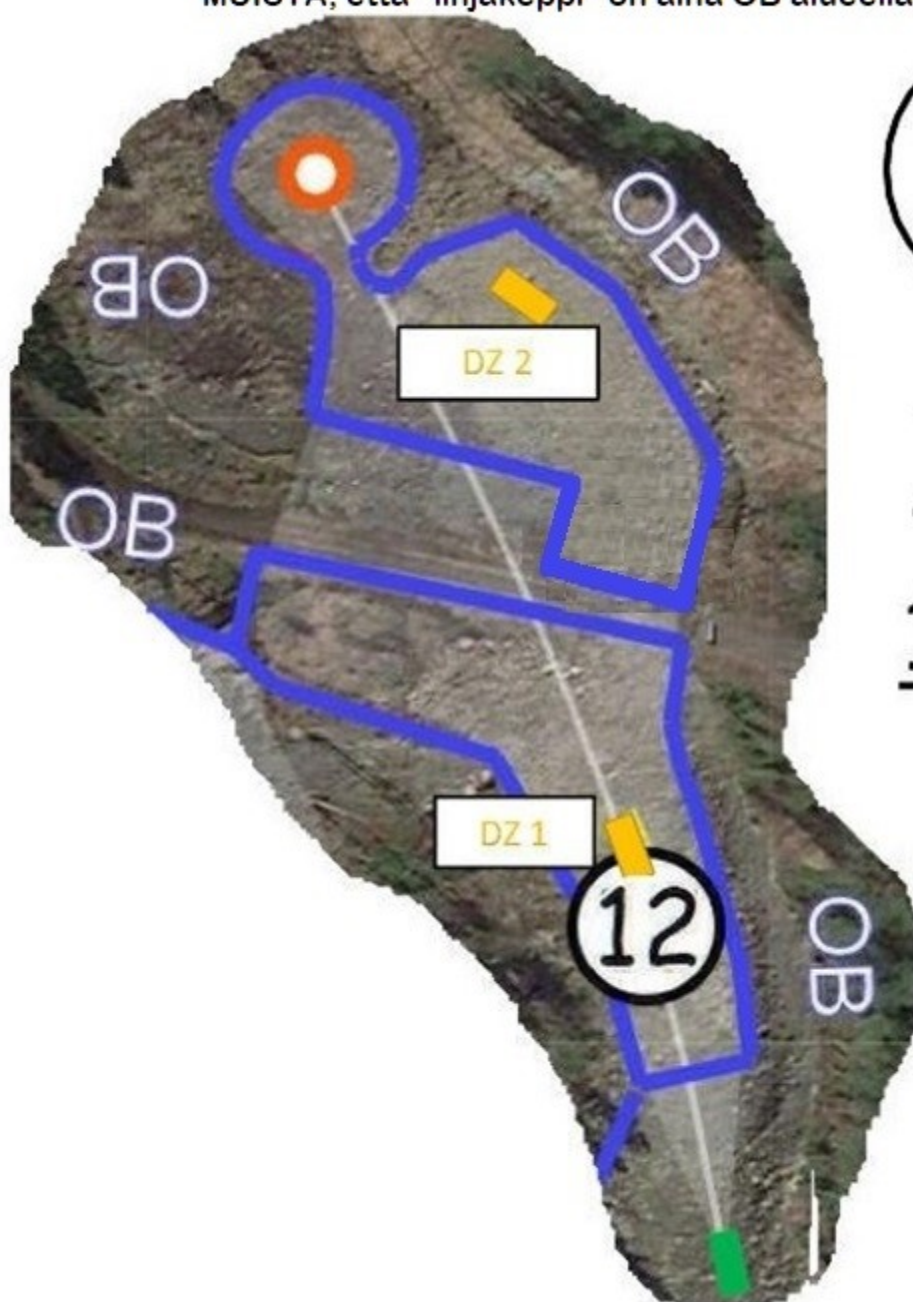
SAARI 1 + DZ 1, SAARI 2 + DZ 2

- 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.

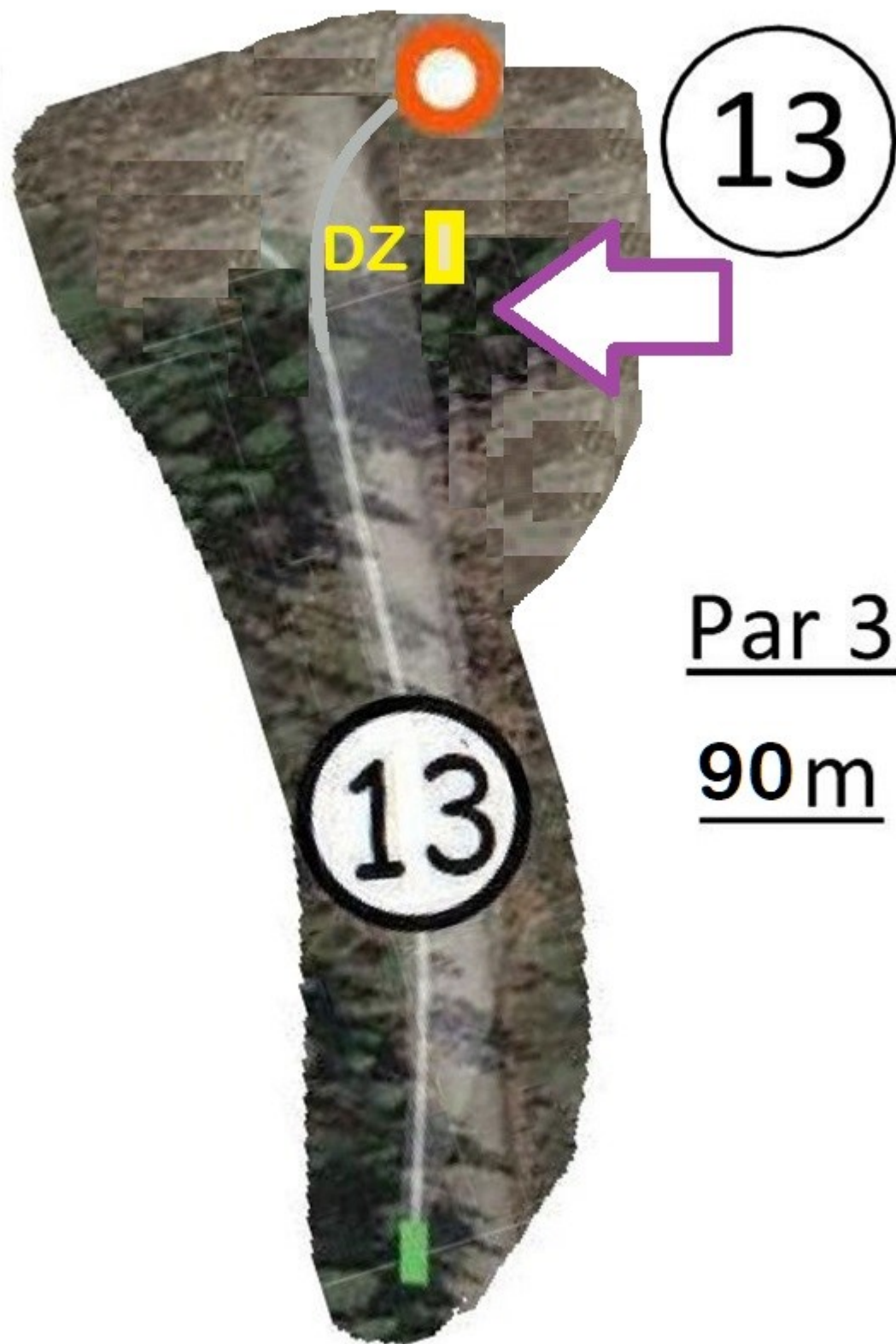


12

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

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



Par 4

145m



19

Par 3

123m



20

Par 3

74m



21

Par 3

44m