

SPONSORED BY

**discmania®**

SFL-ERILLISKILPAILU | PDGA C-TIER

# CADDY BOOK

INFO / SÄÄNNÖT / RADAT

*Versio: 11.7.2021*

# YHTEISTYÖSSÄ



J • ENSUU



OUTOKUMPU



# 1 SUSIRAJA OPEN 2021 SPONSORED BY DISCMANIA – Tervetuloa KISOIHIN!

Joen Liitokiekko toivottaa kaikki pelaajat lämpimästi tervetulleiksi ensimmäistä kertaa järjestettävään Susiraja Openiin – kilpailun pääyhteistyökumppanina toimii [Discmania](#).

Koska koronapandemian aikana frisbeegolf nousi yhdeksi Suomen suosituimmista urheilulajeista ja monet kilpailut ympäri Suomen täyttyivät nykyisin melkein sekunneissa, niin tavoitteemme tämän kilpailun osalta oli, että kaikki mahtuisivat mukaan pelaamaan ja että eri kilpailuluokkia olisi tarjolla mahdollisimman kattavasti kaikenikäisille ja -tasoisille pelaajille. Ja kun nyt kilpailuun osallistuu noin 200 pelaajaa, niin tavoite täyttyi hienosti ja kilpailu on Pohjois-Karjalan suurin tähän mennessä. Suuret kiitokset kaikille pelaajille!

Pelaajien lisäksi iso kiitos kuuluu myös Joensuun ja Outokummun kaupungeille sekä Okun Frisbeegolf ry:lle ja kaikille hienoille yhteistyökumppaneillemme!

Ja koronarajoitusten lievennyttyä sopii kilpailua tulla myös seuraamaan paikan päälle Utran ja Vanhan Kaivoksen frisbeegolfradoille. Yleisöllä on tapahtumaan vapaa pääsy. Turvaväleistä ja hygieniasta tulee kuitenkin pitää huolta sekä jättää reilu etäisyys pelaajiin. Ja tietenkin tuloksia päivitetään kierrosten aikana myös kilpailussa käytettävään Disc Golf Metrix -tulospalveluun, joten tilanteen etäseuraaminenkin onnistuu kyllä.

Joen Liitokiekko toivottaa hyviä heittoja kaikille kilpailijoille!

*- Antti, Sammy, Anssi, Ville, Pasi, Roope, Olli, Maria / Joen Liitokiekko ry*

## 2 YHTEYSTIEDOT

### LOHKO A

- Sammy Pylkki / p. 0400 293 658 / sammy.pylkki@gmail.com
- Maria Pääkkönen / p. 0400 862 716 / mpaakkonen98@gmail.com

### LOHKO B

- Ville Nivalainen / p. 050 362 31 62 / ville.nivalainen@gmail.com
- Pasi Piironen / p. 050 531 89 22 / ppiironen@gmail.com
- Olli Arola / p. 040 902 24 66 / olliarol@gmail.com

### LOHKO C

- Anssi Liimatta / p. 040 723 97 26 / anssi@ana-sport.com

### LOHKO D

- Antti Ylönen / p. 050 307 58 71 / andy.ylonen@gmail.com
- Roope Päivänurmi / p. 045 144 53 65 / rolle816@gmail.com

## 3 KILPAILUINFO

- Kaikki kilpailuinformaatio (mm. aikataulu, lohkojaot, tulokset, uutiset) löytyvät kilpailun Disc Golf Metrix-sivuilta: <https://discgolfmatrix.com/1706134&view=info>
- Kilpailun kaikki yleiset sääntöasiat (luku 4) ja pelattavia ratoja koskevat säännöt ja ohjeet (luvut 5 ja 6) on koottu puolestaan tähän sähköisesti julkaistuun Caddy Bookiin (pdf).

**HUOM! KILPAILUSSA NOUDATETAAN ERITYISJÄRJESTELYJÄ/-OHJEITA!**

**Osallistuessaan kilpailuun pelaaja sitoutuu noudattamaan seuraavaa ohjeistusta sekä antaa automaattisesti vastuuvapauden kisajärjestäjälle (Joen Liitokiekko ry) koronatapauksiin liittyen (kts. kilpailun Metrix-sivun yläreunan ohjeistus):**

<https://discgolfmatrix.com/1706134&view=info>

## 4 YLEISET SÄÄNTÖASIAT

Sääntöasioissa (ja kaikissa muissakin) voi kierrosten aikana aina soittaa jollekin TD:lle – kts. yhteystiedot edelliseltä sivulta (luku 2). Kaikki TD:t myös pelaavat itse, joten seuraavaa suositellaan:

- Lauantaina:
  - ➔ Lohkojen A ja B pelaajat kierrosten aikana: Yhteys C- tai D-lohkon TD:eihin.
  - ➔ Lohkojen C ja D pelaajat kierrosten aikana: Yhteys A- tai B-lohkon TD:eihin.
- Sunnuntaina:
  - ➔ Lohko A kierroksen aikana: Yhteys B-lohkon TD:eihin Utrassa.
  - ➔ Lohko B kierroksen aikana: Yhteys A-lohkon TD:eihin Utrassa.
  - ➔ Lohko C kierroksen aikana: Yhteys D-lohkon TD:eihin Kaivoksella.
  - ➔ Lohko D kierroksen aikana: Yhteys C-lohkon TD:eihin Kaivoksella.
- Muuta huomioitavaa:
  - ➔ Kaikki keskeytykset kierroksen aikana tai poisjäänti seuraavalta kierrokselta... ➔ ilmoita aina oman lohkosu TD:elle.
  - ➔ Luonnollisesti TD ei voi tuomaroida sitä kilpailuluokkaa, jossa itse pelaa, joten näissä tapauksissa sääntöratkaisut tekevät aina muissa kilpailuluokissa pelaavat TD:t.
- Kilpailun osallistujilta vaaditaan SFL:n kilpailulisenssi (ulkomaiset pelaajat: PDGA-jäsenyys) ja kilpailussa noudatetaan PDGA:n sääntöjä ja kilpailuopasta: <https://frisbeegolfliitto.fi/sfln-kilpailusaannot-ja-kurinpito/>
- Lisäksi osallistuessaan kilpailuun pelaaja sitoutuu noudattamaan kilpailun Metrix-sivun yläreunasta löytyvää ohjeistusta sekä antaa automaattisesti vastuuvapauden kisajärjestäjälle (Joen Liitokiekko ry) koronatapauksiin liittyen: <https://discgolfmetrix.com/1706134&view=info>
- COVID19-ohjeistukseen liittyviä, tässä kilpailussa noudatettavia, käytäntöjä on tässä Caddy Bookin luvussa korostettu punaisella värillä – kokonaisuudessaan ajantasaiset ohjeet löytyvät aina em. linkin osoittamasta paikasta.
- Katso Susiraja Open -ratojen säännöt ja väyläopasteet luvusta 5 (Utra, Joensuu) ja luvusta 6 (Vanha Kaivos, Outokumpu).
- Kaikki radoilta mahdollisesti löytyvä vesi on ”tilapäistä vettä” ja ko. säännön mukaan toimitaan myös, mikäli kiekko päätyy muurahaiskekoon (tai kohdataan vaarallisia eläimiä/kasveja) eli siirrytään pelilinjalla taaksepäin lähimpään mahdolliseen pelattavaan paikkaan.

- Muistetaan myös ripeä pelaaminen (30 s. heittoaika) ja laitetaan 3 min etsintäaika heti käyntiin mahdollisen kadonneen kiekon tapauksessa. Jos tulee "lost disc", niin seuraava heitto heitetään edelliseltä heittopaikalta (tulokseen +1) (tai jatkaa voi niin halutessaan myös DZ:lta (+1), mikäli väylän säännöissä on DZ kadonneille kiekkoille määritelty).
- Tupakoinnista: Tässä kilpailussa (PDGA C-tier) tupakatuotteiden käyttöä kierrosten aikana ei ole kielletty, mutta tupakointi on sallittua vain siirtymillä/odottaessa ja tämän tulee tapahtua riittävän syrjässä tiialueilta/väyliltä. Savun ei tule antaa häiritä muita pelaajia ja tumppeja tai mitään muutakaan roskia ei tietenkään saa heittää maahan. Em. kohtia rikkovaa rangaistaan sääntökirjan kohdan 812/C mukaan.
- Sääntöepäselvyyksissä ryhmän ja pelaajan välillä voidaan käyttää tarvittaessa varaheittoja (809.02/B/2) seuraavasti: *Pelaaja voi heittää varaheittoja valittaakseen sääntötulkinnasta, jos eri tulkinnat johtaisivat eri heittopaikkoihin. Väylän voi pelata loppuun varaheittojen sarjana, jos pelaaja on eri mieltä ryhmän päätöksestä ja virallista toimitsijaa ei ole heti saatavilla tai jos pelaaja haluaa haastaa toimitsijan päätöksen. Molempien heittosarjojen tulokset kirjataan tulokorttiin. Lopullisen päätöksen jälkeen vain käytetty heittosarja lasketaan pelaajan tulokseen.*
- Jos väylällä on spotteri, niin heitot vain valkoisella lipulla. OB:n tapauksessa spotterit voivat kertoa oman näkemyksensä kiekon ylimenokohdasta, mutta ryhmä tekee lopulliset päätökset.
- Mikäli jätät kierroksen kesken, tulee tämä aina ilmoittaa ko. lohkon/radan TD:eille syyn kera – **puhelua suositellaan**. Ilmoitathan aina myös, jos et osallistu seuraavalle kierrokselle.
- 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. Ottakaa näissä tilanteissa aina myös yhteys TD:eiheen.
- Molemmilla radoilla kaikki par 4/5 -väylät saa seuraava ryhmä avata silloin kun edellinen ryhmä on varmasti riittävän varoetäisyyden päässä. Toki jos lyhyemmällä par 4 -väylällä joku ryhmän pelaajista hakee avaustaan korille asti, niin tällöin tulee odottaa koko väylä vapaaksi.
- Kaikki radoilla mahdollisesti sijaitsevat mainoslakanat ja -aidat ovat rataan kuuluvia kiinteitä esteitä, eikä niitä saa siirtää.
- Väylillä tapahtuva lämmittely/harjoittelu on kiellettyä, kun edellisen lohkon kierros on vielä käynnissä.
- Caddien käyttö on sallittua, caddietä koskevat samat ohjeet kuin pelaajia – pelaaja on vastuussa caddiensa toiminnasta.
- Kaikilla alle 13-vuotiailla pitää aina olla vanhempi tai huoltaja mukana kierroksella riippumatta siitä missä luokassa he pelaavat. Yksi vanhempi tai huoltaja voi olla vastuussa useammasta samassa

ryhmässä pelaavasta lapsesta, jos kaikki vanhemmat/hooltajat näin yhdessä sopivat ennen kierroksen alkamista. Lisätietoja kilpailuoppaan kohdassa 1.13.

- Radoilla mahdollisesti vastaan tulevia muita harrastajia voi pyytää poistumaan rata-alueelta virallisena harjoittelupäivänä (perjantai) sekä kilpailupäivinä (la-su) (molemmat radat ovat varattuja vain kilpailijoille perjantaista sunnuntaihin).

#### Muuta huomioitavaa:

- Kilpailun ensimmäisen kierroksen ryhmät arvotaan ennakkoon (pelataan sekaryhmissä), toisesta kierroksesta alkaen ryhmäjaot luokittain tulosjärjestyksessä.
- Tarvittaessa kunkin luokan voittaja ratkaistaan Sudden Death -pelissä, jossa pelataan:
  - Utrassa väyliä: #1 - #5
  - Kaivoksella väyliä: #1 - #3
- SD:t pelataan samoin säännöin kuin SFL:n Pro Tourilla: *Heittojärjestys SD-menetelmässä määräytyy seuraavasti: paremman viimeisimmän kierroksen pelannut pelaaja aloittaa ensimmäisen SD-väylän. Tasatilanteessa tarkastellaan edeltäviä kierrostuloksia ja tarvittaessa arvotaan. Heittojärjestys on kiertävä, jossa ensimmäisen väylän avaaja heittää seuraavalla väylällä viimeisenä, jos ratkaisua ei ole syntynyt.*
- Jokaisen luokan toisen ja kolmannen sijan muistopalkinnoista pelataan tarvittaessa myös SD, mutta rahat/lahjakortit jaetaan tasasijoitusten mukaisesti.

#### Tuloskirjanpito:

- Kilpailussa käytetään kaksinkertaista kirjanpitoa (Metrix + paperinen tulokortti). **OMAT KYNÄT MUKAAN!**
- Jokaiselle ryhmälle annetaan mukaan paperinen tulokortti Metrixin ryhmätiedoissa ensin mainitulle pelaajalle.
- Kierroksen jälkeen jokaisen kilpailijan on allekirjoitettava tuloksensa Metrixissä tai pyydettyä TD:tä kuittaamaan tulosrivi.
- **Tuloksen allekirjoittaminen Metrixissä = tulokortin palautus.** Allekirjoittamaton tulosrivi tulkitaan palauttamatta jätetyksi tulokortiksi, josta rangaistus on kaksi heittoa.
- Kierroksen jälkeen ryhmän tulee yhdessä varmistaa, että paperinen tulokortti täsmää Metrixin kanssa ja ryhmän pelaajista yksi käy palauttamassa paperisen tulokortin.

- Mikäli kierroksella oli epäselvyyksiä (jos esim. käytettiin varaheittosarjaa, tms.), niin koko ryhmän tulee kuitenkin käydä TD:n päivystyspisteellä selvittämässä asia kierroksen jälkeen **turvavälejä noudattaen**.
- Kierroksen aikana ryhmä sopii kirjaamisvuoroista tasapuolisesti keskenään, esim. ryhmässä kaksi pelaajaa tekee Metrix-kirjaukset puoliksi ja kaksi pelaajaa kirjaa tulokset puoliksi paperikorttiin. **Huom! Koronapandemian aikana paperisen tulokortin kierrättämistä pelaajalta toiselle ei kuitenkaan suositella, joten vaihtakaa ennemmin Metrix-kirjausvuoroja.**

#### Ilmoittautumiset kierroksille:

- **Ennen kierroksia ei järjestetä pelaajakokouksia vaan kilpailijat menevät omatoimisesti lähtöväylilleen ja kierrokset alkavat ilmoitetun aikataulun mukaisesti.** Kilpailun virallinen aikataulu on nähtävillä Metrixissä. Mikäli aikataulussa tapahtuu muutoksia, niistä tiedotetaan sekä Metrixin uutisissa että Metrixin kautta pelaajille lähetetyin viestein.

#### i.) Lisäksi ennen kierroksia toimitaan seuraavasti:

- Lauantain 1. kierros sekä sunnuntain 3. eli finaalikierros:
  - Kaikkien pelaajien on ilmoitauduttava TD:n päivystyspisteellä turvavälejä noudattaen viimeistään 30 min ennen kierroksen alkua. Päivystyspisteiden sijainnit:
    - ➔ Utra: Hiekkakentän katoksella/teltalla.
    - ➔ Kaivos: Ravintola Vanha Paja (terassi tai pöytä sisätiloissa)
    - ➔ Ryhmän ensin mainitulle (Metrixin tiedoissa) annetaan mukaan paperinen tulokortti.
    - ➔ Päivystyspisteellä TD:lle voi myös esittää kysymyksiä.
- Lauantain 2. kierros:
  - ➔ Ryhmän ensin mainittu (Metrixin tiedoissa) hakee päivystyspisteeltä mukaan paperisen tulokortin.
  - ➔ Muiden ryhmän pelaajien ei tarvitse kulkea toiselle kierrokselle päivystyspisteen kautta.
  - ➔ Päivystyspisteellä TD:lle voi myös esittää kysymyksiä.
- Pelaajien tulee huolehtia itse siitä, että ovat oikealla lähtöväylällä kierroksen alkaessa. Mikäli pelaajalta väyliä jää pelaamatta myöhästymisen vuoksi, niin ko. väyliltä tulokseksi merkitään par + 4.



- Kierroksia edeltävä lämmittely suositellaan tehtäväksi lähtöväylällä tai lämmittelyä varten varatuilla hiekkakentillä turvavälejä noudattaen. Mikäli kuitenkin edellinen lohko on vielä pelaamassa, niin lämmittely/harjoittelu väylillä on tällöin kiellettyä.

ii.) Kierrosten jälkeen toimitaan seuraavasti:

- Mikäli kierroksella nousi esiin ratkaistavia sääntökysymyksiä tai muita epäselvyyksiä (esim. käytettiin varaheittosarjaa, tms.), niin koko ryhmän tulee kierroksen jälkeen tulla TD:n päivystyspisteelle selvittämään tilanne **turvavälejä noudattaen**.
- Muutoin päivystyspisteellä tarvitsee pelaajan poiketa vain seuraavissa tilanteissa:
  - Ryhmän pelaajista yksi palauttaa paperisen tulokortin.
  - Pelaaja ei itse pysty allekirjoittamaan Metrixin tulosta.
  - Finaalikerroksen jälkeen pelaaja on tasasijalla 1 - 3.

## 5 UTRAN FRISBEEGOLFRATA

Utran frisbeegolfrataa koskevat säännöt:

- Pelataan Susiraja Open 2021 -layoutia (18 väylää, par 62). Utran vakioväylistä pelataan väylät #1-#10, #13 (Susiraja Openissa #14) ja #16-#18 ja lisäksi:
  - Nurmikentällä väylän #10 jälkeen pelataan lisäväylät #11 ja #12.
  - Lisäksi vakioväyliä #12 (Susiraja Open #13) ja #14 (Susiraja Open #15) pelataan muokattuina:
    - SO #13: Muuten vakioväylä #12, mutta lisäväylän #12 OB-tolpitus määrittää OB-alueen myös tälle väylälle.
    - SO #15: Vakioväylä #14 pidennettynä par 5 -väyläksi (vakioväylää #15 ei siis pelata, mutta sen tii on DZ tämän väylän mandolle).
- Radan väyläopasteet ovat ajan tasalla, joten pelataan niiden mukaan – säännöt löytyvät kirjallisessa muodossa myös oheisesta taulukosta. Luonnon määräämien (hiekkatiet ja -kenttä, nurmikenttä) OB-rajojen kohdalla rajatapaukset tulkitaan ryhmän kesken sen periaatteen mukaan, että onko kiekko jo kokonaisuudessaan ”hiekan ympäröimä” – tai nurmikentän tapauksessa – kokonaisuudessaan ”leikatulla nurmialueella”.
- Radan kaikkien mandojen mandolinjat on merkitty tolpitukseen – linja alkaa mandonuolella merkitystä puunkyljestä ja jatkuu tolppien tiinpuoleista sivua pitkin äärettömyyksiin.
- Radan kaikki mandot täyttävät PDGA-vaatimukset ilman poikkeuslupia, mutta ”saariväylälle” #11 on haettu ja saatu PDGA:lta poikkeuslupa (ts. ”waiver”).
- Huomioitavaa:
  - Väylä #7: Odottakaa väylän #8 tii tyhjäksi ennen avauksen jälkeisiä jatkoheittoja.
  - Väylä #13: Käyttäkää spotteria.
  - Väylät #15 & #14: Oletuksena suurempi väylänumero avaa ensin, sopikaa poikkeukset tästä ryhmien välillä.

**Kirjalliset väyläohjeet, Utran frisbeegolfrata - Susiraja Open -layout, 18 väylää, par 62**

Väylä	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18
OB	X	X	X		X		X		X		X	X	X		X		X	X
Mando	X		X			X									X			
DZ						X					X				X			

#1	Mando, kierrettävä oikealta. Jos mando menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta - tulokseen +1. OB-raja koko matkan väylän oikealla (tolpitus).
#2	OB-raja koko matkan väylän oikealla (tolpitus).
#3	Mando, kierrettävä vasemmalta. Jos mando menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta - tulokseen +1. Hiekkakenttä on OB-alue (luonnon raja).
#4	-
#5	OB-raja koko matkan väylän oikealla ja takana (tolpitus).
#6	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1).
#7	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla (hiekkatie, luonnon raja) ja oikealla (leikatun nurmikentän alue, luonnon raja). <b>Huom! Odottakaa väylän #8 tii tyhjäksi ennen avauksen jälkeisiä jatkoheittoja.</b>
#8	-
#9	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla (hiekkatie, luonnon raja).
#10	-
#11	Väylällä OB-tolpittuna "mantere" ja "saari". Huom! Avausheiton jälkeen rajoitetut jatkomahdollisuudet: Mikäli avaus on OB, niin jatketaan vain joko Drop Zonelta tai tiiltä - tulokseen +1. Avausheiton jälkeisissä heitoissa normaalit OB-säännöt ja lisäksi voi OB:n tapauksessa jatkaa myös DZ:lta (+1), jos haluaa. Kadonneet kiekot: Jatketaan joko DZ:lta tai edelliseltä heittopaikalta - tulokseen +1.
#12	OB-tolpitus koko matkan vasemmalla ja griiniä ympäröivät pusikot kiertäen ja raja jatkuu oikealla väylän #15 OB-linjan mukaisesti. Huom! Mikäli kiekko todennäköisesti katosi pusikoihin, kannattaa käyttää varaheittoa. Muistathan kuitenkin, että: Mikäli kiekko löytyy, niin jatketaan kiekolta tai hylätään heitto (tulokseen +1) ja jatketaan edelliseltä heittopaikalta (ts. varaheittoa ei voi käyttää uusintaheittona, jos kiekko löytyi).
#13	OB-alue etuoikealla (tolpitus, eli #12-väylän IB on tälle väylälle OB). <b>Huom! Käyttäkää spotteria.</b>
#14	-
#15	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla (tolpitus) sekä loppuosuudella oikealla (tolpitus, eli #12-väylän IB on tälle väylälle OB). Mando, kierrettävä vasemmalta, jos mando menee väärin, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1 tai edelliseltä heittopaikalta (+1). Huom! Väylän DZ on käytössä vain väärin kierretyn mandon tapauksessa - Ei kadonneen kiekon / OB:n tapauksessa. <b>Huom! Väylät #15 &amp; #14: Oletuksena suurempi väylänumero avaa ensin, sopikaa poikkeukset tästä ryhmien välillä.</b>
#16	-
#17	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla (hiekkapolku, luonnon raja).
#18	OB-raja koko matkan väylän vasemmalla ja takana (tolpitus).

# J • ENSUU



www.joenliitokiekko.com

# Utran frisbeegolfrata

## Miilunpolttajantie 13, Joensuu

### Heittäminen kierroksella

- Älä heitä, jos koria ei näy, vaan varmista ensin ettei korilla ole ketään edessä.
- Älä heitä, jos kiekko on vaarassa osua lähistöllä oleviin ihmisiin tai eläimiin.
- Suurten ryhmien toivotaan päästävän yksittäiset pelaajat ja parit ohitsean kierrosten sujuvuuden lisäämiseksi.

- Jos kiekko on vaarassa osua toiseen ihmiseen, siitä varoitetaan huutamalla lujaa ääneen fore ("FOOOOR!"). Lenkkeilijöiden ollessa kyseessä voit käyttää lisänä myös muita varoitushuutoja.
- Älä heitä, jos edellä oleva ryhmä on vielä korilla puttaamassa.

### Frisbeegolfin säännöt pähkinänkuoressa

1. Pelin tarkoituksena on saada frisbee mahdollisimman pienellä heittomäärällä aloituspaikasta eli "tiiltä" metalliseen maalikoriin.
2. Avausheiton jälkeen kauimpana korista oleva pelaaja jatkaa ensimmäisenä. Seuraava heitto suoritetaan siitä paikasta, mihin edellinen heitto jäi. Pelaajan ei tule säännätä omalle kiekolleen odottamana vuoroaan, vaan hänen tulee odottaa heittovuorossa (eli kauimpana korista) olevan pelaajan takana.
3. Pelaaja heittää niin monta kertaa, kunnes frisbee on maalikorissa.
4. Voittaja on pelaaja, joka läpäisee radan pienimmällä määrällä heittoja.
5. Ota huomioon muut radalla liikkujat ja jätä rata hyvään kuntoon myös seuraaville. Sen minkä kannat mukanas luontoon, jaksat myös tuoda takaisin - ethän jätä roskaa maastoon!
6. Olet vastuussa jokaisesta heittämästäsi kiekosta. Osuessaan ihmisiin tai esineisiin kiekko voi aiheuttaa vakavaa vahinkoa.
7. Frisbeegolf on Spirit-laji - tärkeintä on pitää hauskaa!

Utran rataa tukemassa:



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

# # 1

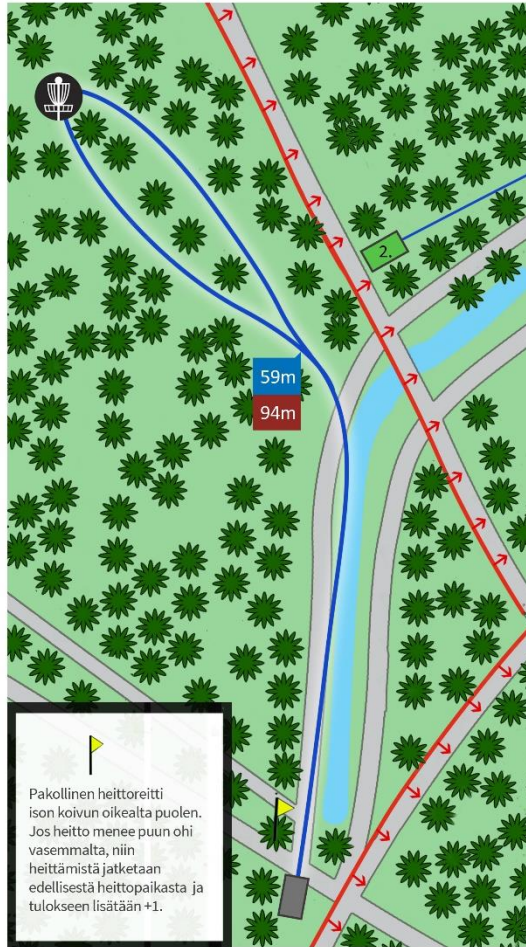
## par 4

# 153m

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

# # 2

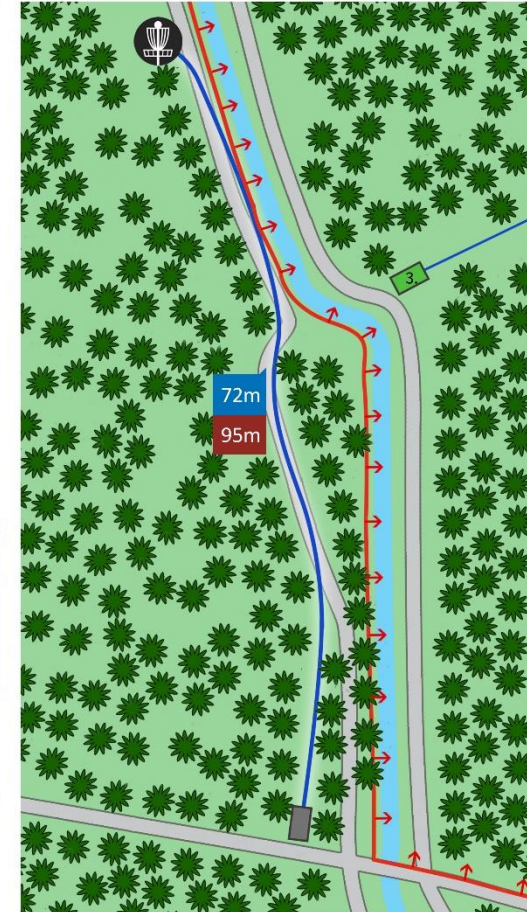
## par 4

# 167m

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

# #3

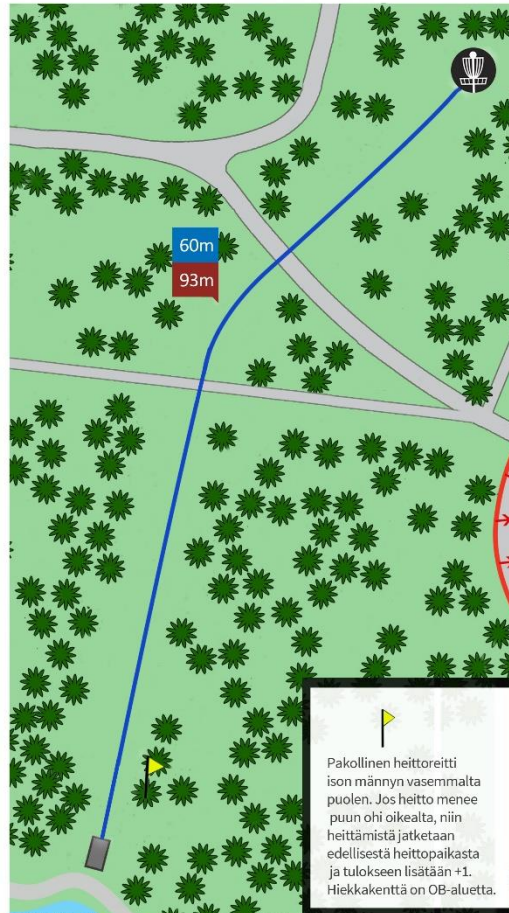
## par 4

# 153m

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIIT  KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

# #4

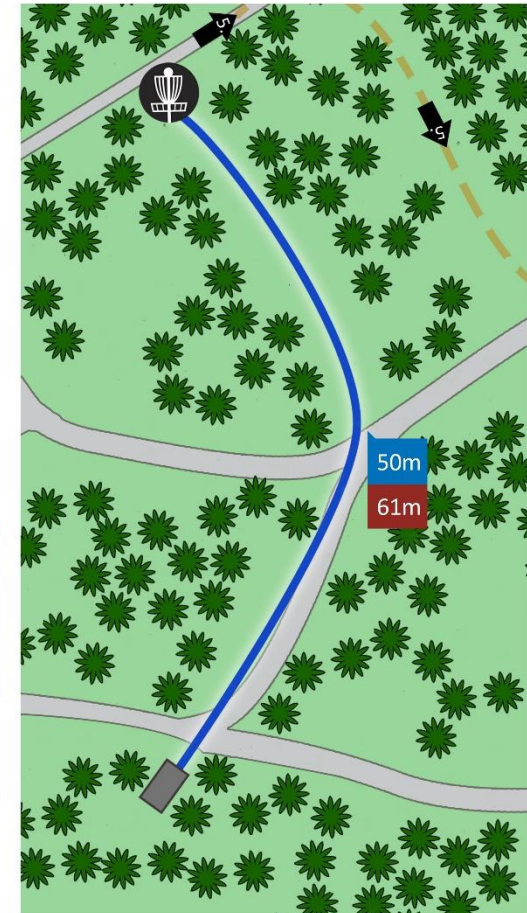
## par 3

# 111m

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIIT  KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

# #5

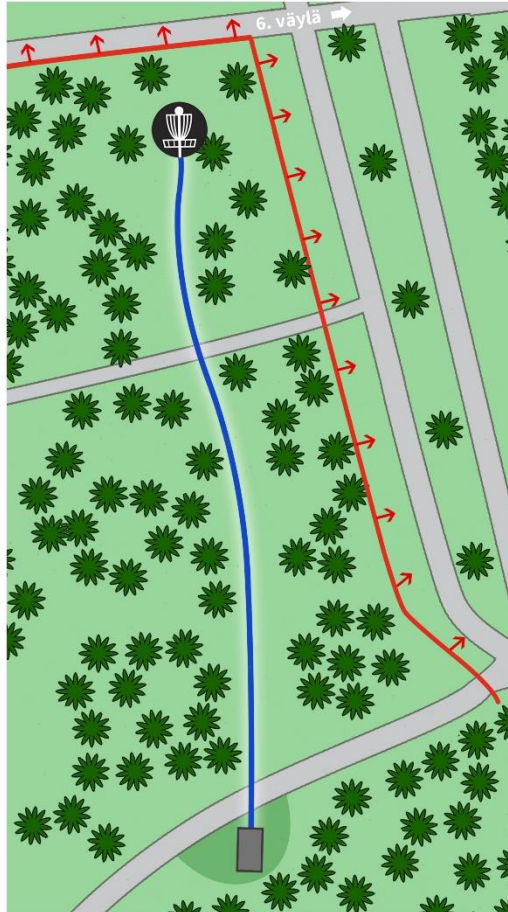
## par 3

# 87m

Varmista, että heittoalueella ei liiku ketään ennen kuin heität!

LIIT  **OIKIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## Frisbeegolfrata Utra, Joensuu

## #6 Intersport Joensuu

SPORT TO THE PEOPLE  
**INTERSPORT**

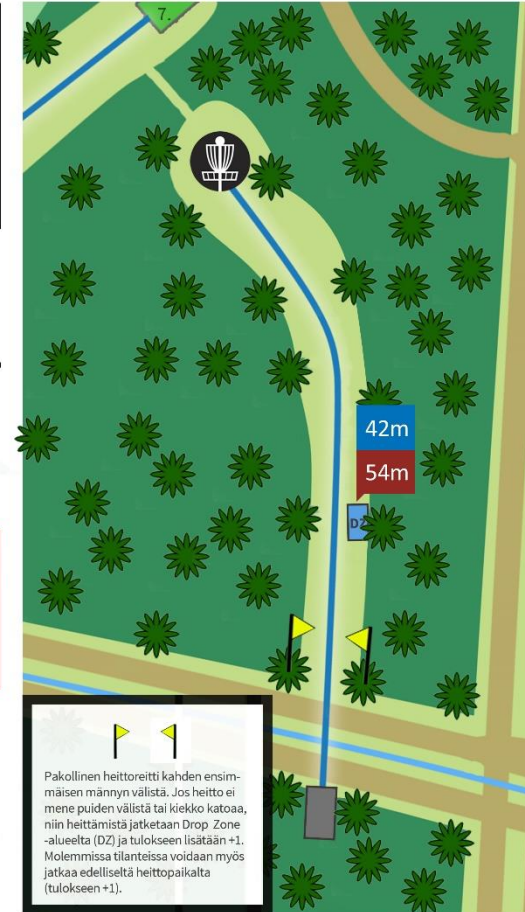
# #6

## par 3

# 96m

Varmista, että heittoalueella ei liiku ketään ennen kuin heität!

LIIT  **OIKIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com



LIIT  **OIKIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com

 **SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO**  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION

PGA  
 **PGA**  
FINNISH GOLF ASSOCIATION

**Frisbeegolfrata**  
**Utra, Joensuu**

#7 Pohjois-Karjalan Osuuskauppa



Liitokiekot edullisesti Prismasta!

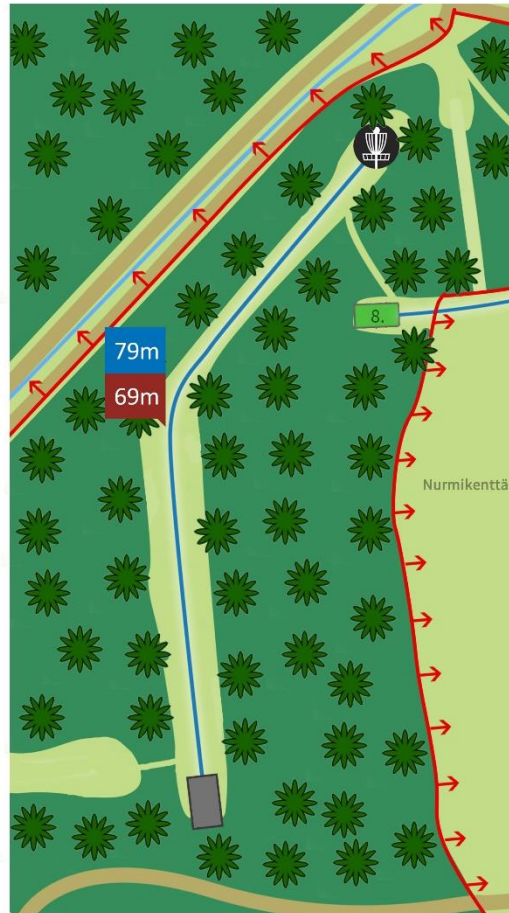
**# 7**

**par 4**

**148m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com



**Frisbeegolfrata**  
**Utra, Joensuu**

#8 Kuntoväylä



JOENSUUN  
KUNTOKEIDAS  
WWW.JOENSUUNKUNTOKEIDAS.FI

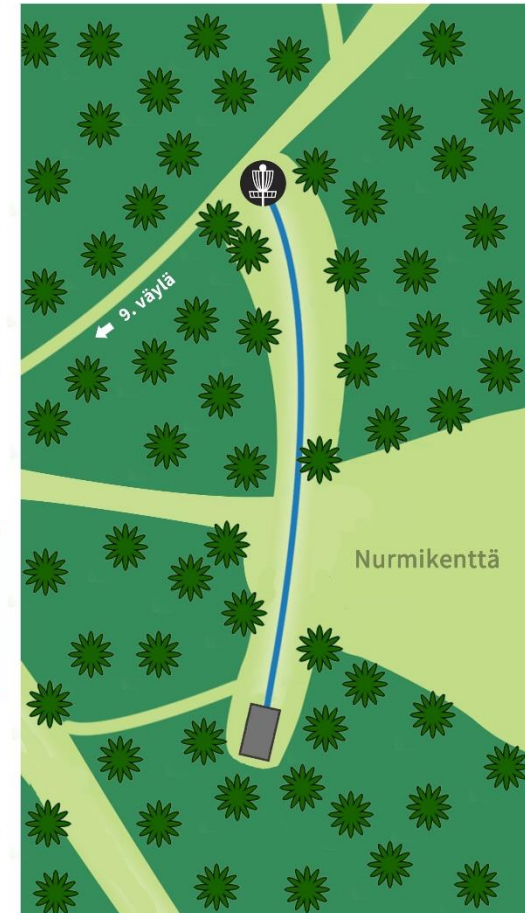
**# 8**

**par 3**

**82m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com





**Frisbeegolfrata**  
**Ultra, Joensuu**

#9 Linjakas  
**SAVO-KARJALAN**  
**LINJA OY**

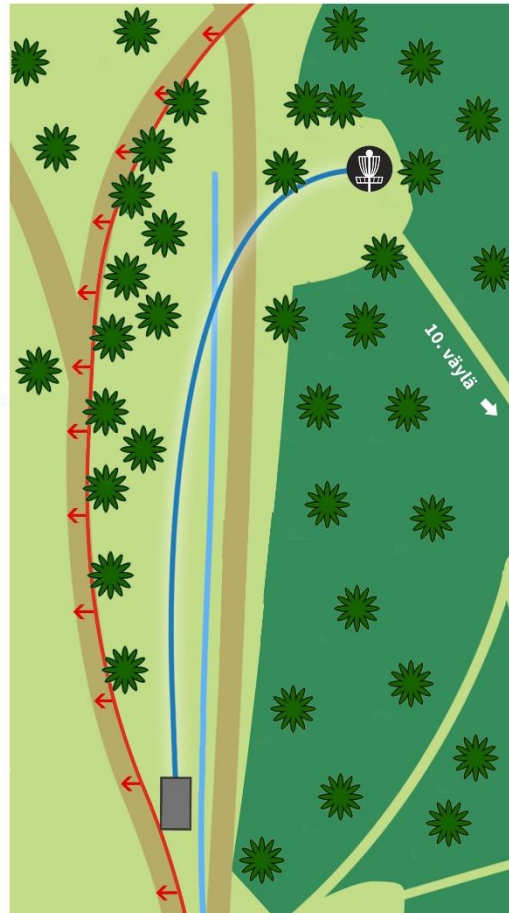
#  
**9**

**par 3**

**91m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

**LIITOKIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com



**Frisbeegolfrata**  
**Ultra, Joensuu**

#10 Joensuun kaupunki  
**JOENSUU**

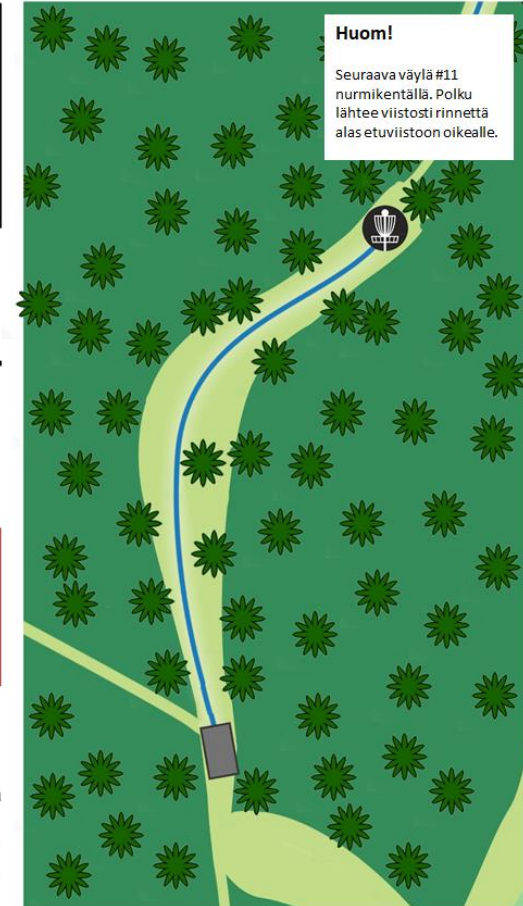
#  
**10**

**par 3**

**77m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

**LIITOKIEKKO**  
www.joenliitokiekko.com  
**JOENSUU**



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

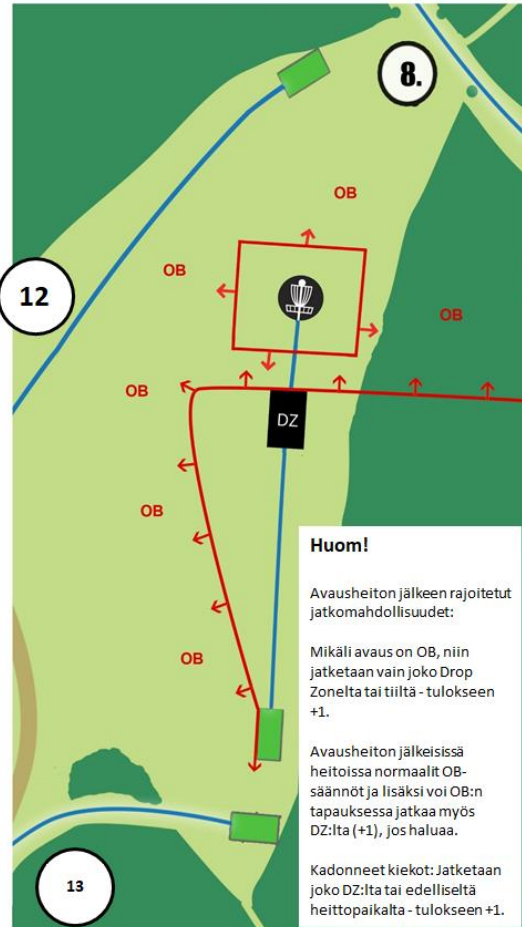
#  
**11**

**par 3**

**85m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

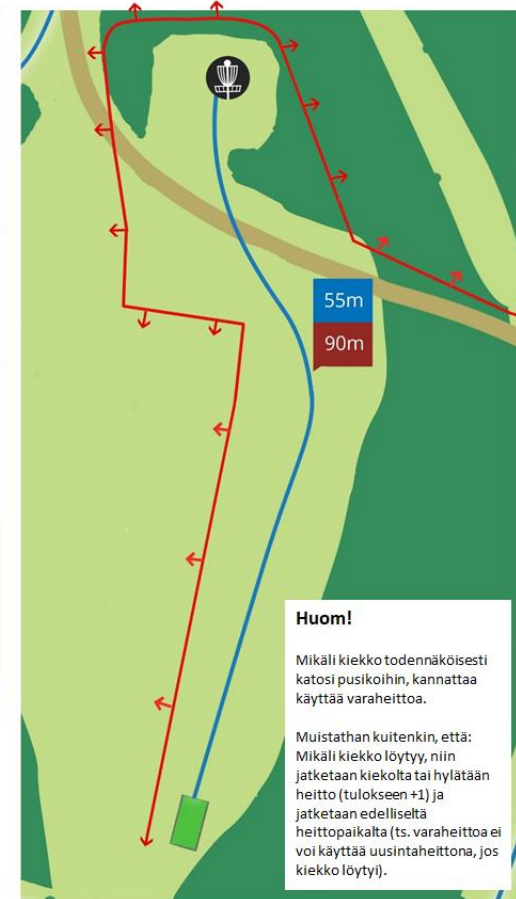
#  
**12**

**par 4**

**145m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com



## Frisbeegolfrata Utra, Joensuu



#  
**13**

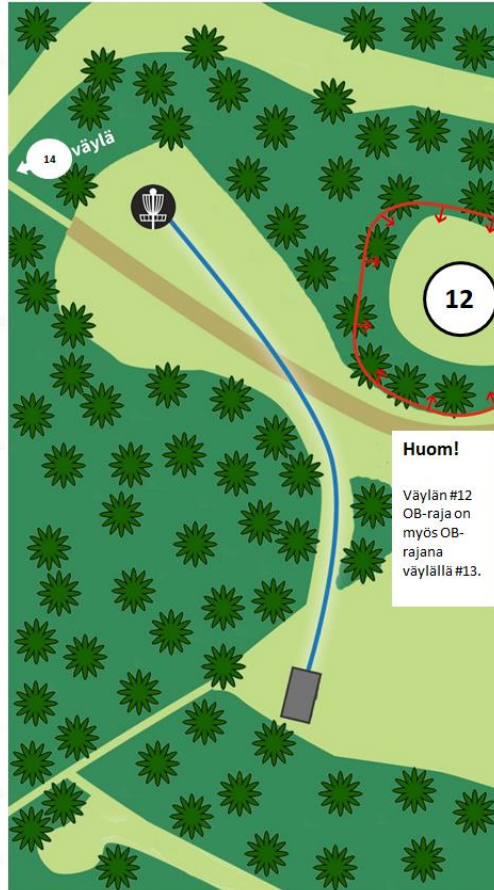
**par 3**

**79m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!



[www.joenliitokiekko.com](http://www.joenliitokiekko.com)



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

#  
**14**

**par 3**

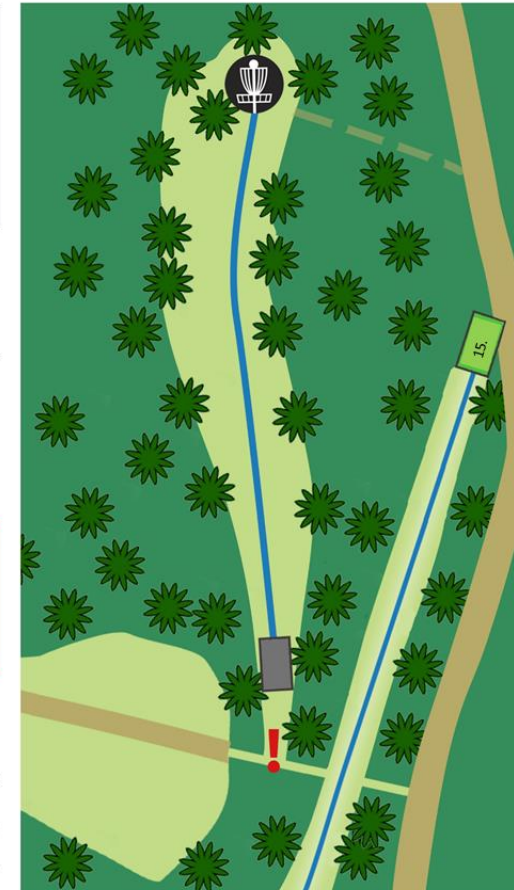
**72m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!



[www.joenliitokiekko.com](http://www.joenliitokiekko.com)

JOENSUU



! Varo väylältä #15 tulevia heittoja.

## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

#  
**15**

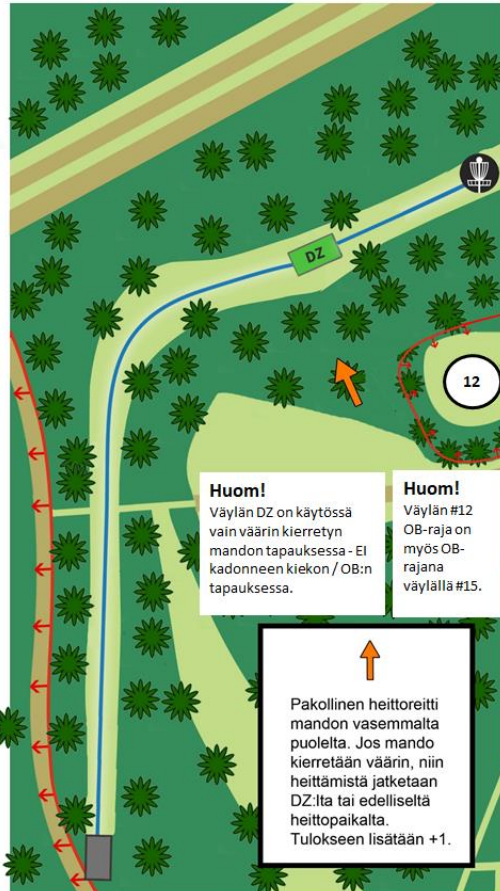
**par 5**

**172m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

#  
**16**

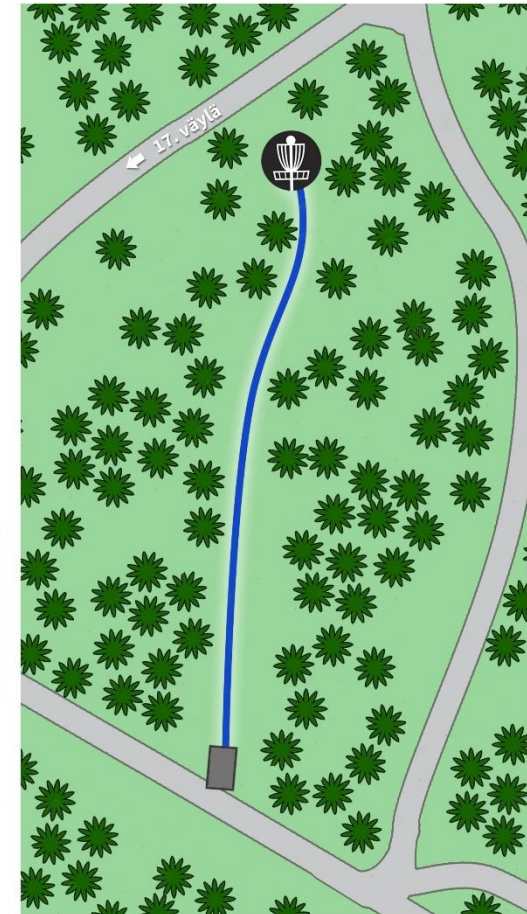
**par 3**

**85m**

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIITOKIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

#  
**17**

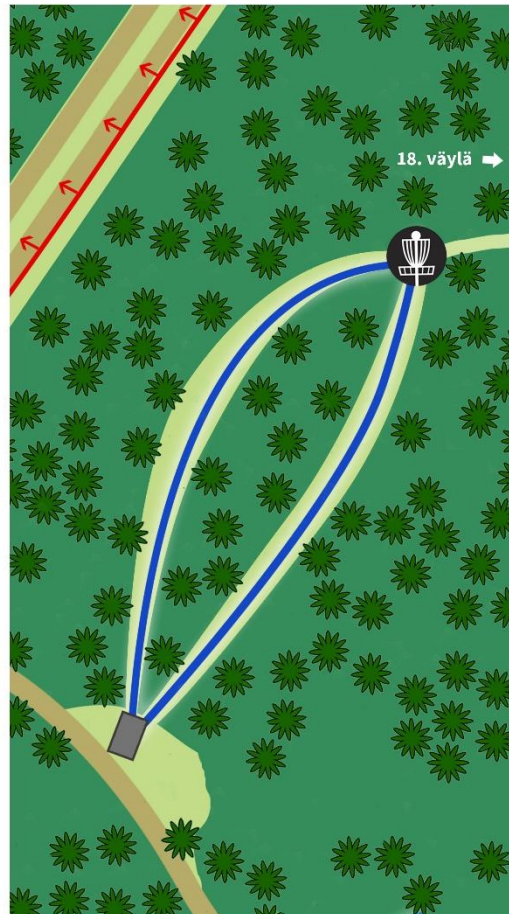
par 3

80m

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIIT  KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## Frisbeegolfrata | Utra, Joensuu

#  
**18**

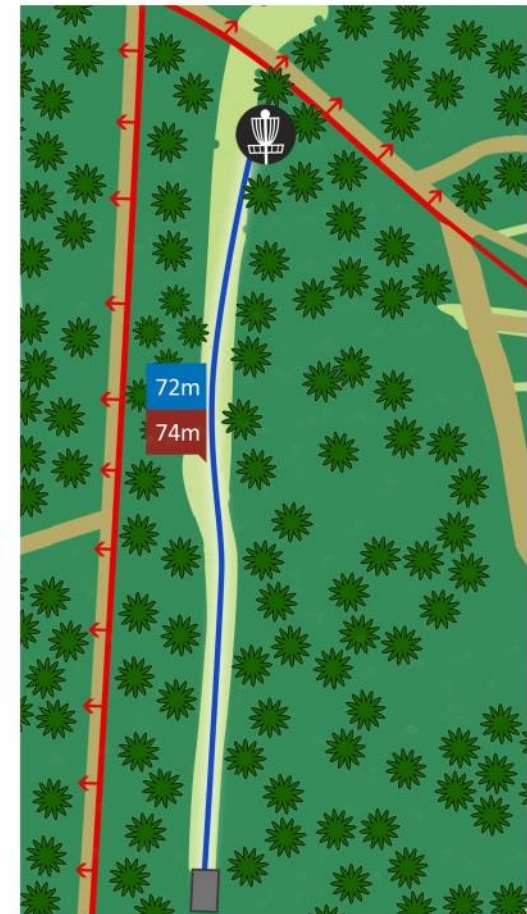
par 4

146m

Varmista, että  
heittoalueella ei  
liiku ketään ennen  
kuin heität!

LIIT  KIEKKO  
www.joenliitokiekko.com

JOENSUU



## 6 VANHAN KAIVOKSEN FRISBEEGOLFRATA

Vanhan Kaivoksen frisbeegolfrataa koskevat säännöt:

- Pelataan vuoden 2021 vakiolayoutia (18 väylää, par 59), mutta muutamat kilpailua koskevat täsmennykset/lisäykset huomioiden. Radan väyläopasteet ovat ajan tasalla, joten pelataan niiden mukaan – säännöt löytyvät kirjallisessa muodossa myös oheisesta taulukosta.
- Osa mandolinjoista on merkitty tolputuksin – linja alkaa mandopuun tiinpuoleisesta puunkyljestä ja jatkuu tolppien tiinpuoleista sivua pitkin äärettömyysiin. Mikäli mandolinjaa ei ole merkitty, niin tällöin se tulkitaan säännön 804.02 mukaan: *A/2: Jos yksittäiselle mandolle ei ole merkitty mandolinjaa, se määritellään suoraksi linjaksi, joka jatkuu äärettömästi mandon keskeltä sen väärälle puolelle, kohtisuoraan siitä linjasta, joka yhdistää mandon edelliseen mandoon, tai jos edellistä mandoa ei ole, tiihin. A/3: Jos tuplamandolle ei ole merkitty linjoja, sillä on kaksi linjaa, yksi kullekin mandolle. Molemmat linjat määritellään, kuten yksittäiselle mandolle.*
- Radan kaikki mandot täyttävät PDGA-vaatimukset ilman poikkeuslupia, mutta väylille #9 ja #11 on haettu ja saatu PDGA:lta poikkeuslupa (ts. "waiver").
- Muuta huomioitavaa:
  - Väylät #11, #14, #17: Odottakaa seuraavan väylän tii tyhjäksi ennen avauksia.
  - Väylät #6 ja #7: Varoittakaa griinin takana tiillä olevaa ryhmää tarvittaessa / odottakaa tarvittaessa.
  - Väylät #7 ja #8: Risteävä väylä #8 pelaa ensin (kommunikoikaa poikkeukset tähän tarvittaessa ryhmien välillä).
  - Väylä #14: Käyttäkää spotteria.
  - Väylä #16: Käyttäkää spotteria.
  - Väylä #18: Käyttäkää spotteria.

**Kirjalliset väyläohjeet, Vanhan Kaivoksen frisbeegolfrata - vakiolayout \*, 18 väylää, par 59**

\* Susiraja Open -kilpailua koskevat täsmennykset/lisäykset vakioon nähden korostettu punaisella teksteissä alla.

Väylä	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15	#16	#17	#18
OB	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Mando		X		X	X					X				X		X		X
DZ		X		X	X				X		X					X		X
VAP.ALUE	X			X		X					X							

#1	OB-rajana parkkipaikka väylän oikealla (katukiveys itsessään on jo outtia). <b>Muuntamokopit ovat vapautusalueita (raja kulkee kopin seinässä).</b>
#2	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana asfalttiet väylän vasemmalla ja takana. <b>Väylälle lisätty DZ tätä kilpailua varten.</b> Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.
#3	OB-rajoina asfalttiet vasemmalla sekä OB-tolpitus väylän takana. Tolppalinja yhdistyy molemmissa päissä lopulta parkkipaikkaan, joka OB (katukiveys itsessään on jo outtia).
#4	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana asfalttiet väylän reunoilla sekä OB-tolpitus kulkee griinin ja muuntamokopin takaa asfalttiteiden välillä. <b>Muuntamokoppi on vapautusalue (raja kulkee kopin seinässä).</b> Väylälle lisätty DZ tätä kilpailua varten. Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.
#5	Mando on kierrettävä vasemmalta, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajoina kaikki asfaltti väylän sivuilla ja takana. Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.
#6	OB-rajana junarata väylän vasemmalla (raja on väylän puoleinen kisko). <b>Vapautusalueet: Kaikki portaikot ja tunnelin jälkeen oikealla olevat keltainen rautahäkkinu kannatintolppineen ja pari metriä korkea lautarakennelma (vapautusalueen raja kulkee metrin päässä em. esteistä).</b> Vapautusalue pelataan kuten OB-alue, mutta pelaajan tulokseen ei lisätä rangaistusheittoa. <b>Huom! Varoittakaa väylän #7 tiillä olevaa ryhmää tarvittaessa / odottakaa tarvittaessa.</b>
#7	Etu-OB-rajana on betonimuurin seinämän määrittämä linja, joka jatkuu äärettömiin oikealle päin (ts. muurin päälle jäävä kiekko on pelissä), jos avausheiton jälkeen kiekko ei käy pelialueen puolella, niin jatketaan tiiltä (tulokseen +1). <b>Huom! Varoittakaa väylän #9 tiillä olevaa ryhmää tarvittaessa / odottakaa tarvittaessa. Risteävä väylä #8 pelaa ensin (kommunikoikaa poikkeukset tähän tarvittaessa ryhmien välillä).</b>
#8	OB-tolpitus korin takana. Ja OB-rajana väylän oikealla junarata (raja on väylän puoleinen kisko) <b>ja tämä raja jatkuu loppuosuudeltaan OB-tolpittuna väylän #11 tiin suuntaan.</b>
#9	Paikallissääntö: Mikäli tiiltä heitetty kiekko päätyy OB:lle, niin tämän jälkeen jatketaan joko Drop Zonelta tai tiiltä (tulokseen +1). Muut kuin heitot tiiltä --> normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa). OB-tolpitus rajaa lammen pelialueen ulkopuolelle. DZ:lta voi jatkaa myös kadonneen kiekon tapauksessa, jos haluaa.
#10	Tuplamando, jos menee väärin, niin jatketaan edelliseltä heittopaikalta (tulokseen +1). OB-rajana asfalttiet väylän vasemmalla.
#11	Paikallissääntö: Mikäli tiiltä heitetty kiekko päätyy OB:lle, niin tämän jälkeen jatketaan joko Drop Zonelta tai tiiltä (tulokseen +1). Muut kuin heitot tiiltä --> normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa). <b>OB-rajana koko matkan väylän oikealla - alussa OB-tolpitettu raja, joka yhdistyy lopulta junarataan eli väylänpuoleiseen kiskoon. IB-alueella oleva junarata on kiskojen väliltä vapautusaluetta.</b> DZ:lta voi jatkaa myös kadonneen kiekon tapauksessa, jos haluaa. <b>Huom! Väylän #12 tii tulee odottaa tyhjäksi ennen avauksia.</b>
#12	OB-rajana junarata väylän vasemmalla (raja on väylän puoleinen kisko).
#13	OB-rajana junarata väylän oikealla (raja on väylän puoleinen kisko) ja <b>asfalttiet korin takana.</b>
#14	Tuplamando, jos menee väärin, niin heitto edelliseltä heittopaikalta (tulokseen +1). OB-rajana junarata väylän vasemmalla (raja on väylän puoleinen kisko). <b>Huom! Väylän #15 tii tulee odottaa tyhjäksi ennen avauksia. Käyttäkää spotteria.</b>
#15	OB-rajana junarata väylän vasemmalla (raja on väylän puoleinen kisko).
#16	Mando on kierrettävä oikealta, jos mando menee väärin, kiekko katoaa tai päädytään OB:lle, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Näissä kaikissa em. tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1) ja OB:n tapauksessa myös ylimenokohdasta. OB-rajat ovat verkkoaita vasemmalla ja asfalttiet väylän takana. <b>Väylälle lisätty DZ tätä kilpailua varten.</b> <b>Huom! Käyttäkää spotteria.</b>
#17	<b>Huom! Väylän #18 tii tulee odottaa tyhjäksi ennen avauksia.</b>
#18	Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). OB-rajana asfalttiet väylän vasemmalla. <b>Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa. Huom! Käyttäkää spotteria.</b>





**OFG**

# Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata



**Frisbeegolf säännöt**

**Yleistä:** Frisbeegolf on pelijatkukseitaan ja sanastoiltaan samantapainen kuin pallogolf, mutta pallon ja mailan sijaan käytetään frisbeekiekkoja. Vähimmillä heitoilla radan läpi selvinnyt pelaaja on voittaja. Suositeltava peliryhmä (pooli) on 4–5-pelaajaa.

**Alotushelto:** Väylä eli reikä aloitetaan aloitusheltoilla. Seuraava helto heitetään siitä, mihin edellinen helto pysähtyi. Kaupmpana maallikorista oleva pelaaja heittää aina ensiksi riippumatta heittojen lukumäärästä. Muiden pelaajien tulee pysyvästi heittäjän takana.

**Pelikelvoton alue:** (OB, out of bounds). Jos kiekko jää kadulle, hoidettuihin kukkaistutuksiin, muuten OB-alueeksi määritettyyn alueeseen tai pysyvään vesiesteeseen, lisätään heittäjän tulokseen yksi piste (helto). Seuraava helto heitetään laillisen pelialueen puolelta siitä, mistä kiekko meni OB-alueelle.

**Pelinkulku:** "Reikä" on maallikori (disc pole hole). Väylä on pelattu loppuun, kun kiekko on korissa tai ketjujen kannattelemana. Heittäjä laskee itse reilältä saadun tuloksen. Seuraavaan reilän aloittaa se pelaaja, joka pelasi edellisen reilän vähimmillä heitoilla. Ellei tässä ole eroa, seurataan edellisen reilän heittojärjestyksestä. Pelin alussa heitetään tulokorttiin merkityssä järjestyksessä.

**Putti:** Heltoit, jotka ovat 10 metrin säteellä korista ovat putteja. Putteja ei saa astua yli. Kaikki muut heltoit saa astua yli, kun frisbee on irronnut heittäjän kädestä.

**Edistämisen:** Kun heitetään heitetyin kiekon takaa, sivulle saa kurkottaa, mutta ei eteenpäin. Etummaisena jalan pitää olla aina sinä, mihin kiekko edellisen heiton jälkeen pysähtyi. Oksia tms. ei saa taivuttaa tai katkaista, vaan ne kuuluvat rataan.

**Kadonnut kiekko:** Mikäli kiekko katoaa, eikä sitä löydy kolmen minuutin yhteisen etsinnän jälkeen, lisätään heittäjän tulokseen +1 ja seuraava helto heitetään aina edellisestä heittopaikasta.

**Pakollinen reitti:** (mandatory/mando): Reilällä voi olla pakollinen reitti, esimerkiksi lyhtypylväs, joka pitää kiertää määrättyä puolelta ennen kuin pelaaja voi pelata reilän loppuun.

**Kohteluisuus:** Ota aina huomioon sekä toiset pelaajat että muut alueen käyttäjät.  
**Älä heitä, jos aiheutat sillä vaaraa toisille!**

**HUOMIO! VARO ALUEELLA LIIKKUVAA KAIVOSJUNAA!**

**Kartan selitteet**

- 6 Väylän nro
- i Infotaulu
- P Parkkipaikat
- Tii/heltopaikka
- ♣ Maallikori

**VÄYLÄKUVAUKSET**

Väylä:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total:
Pituus:	90m	102m	78m	43m	74m	127m	100m	157m	140m	66m	150m	60m	81m	89m	141m	60m	86m	58m	1702m
Par:	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	59

Radan kunnossapidosta vastaa Okun Frisbeegolf ry.



www.joenliitokiekko.com



SUOMEN FRISBEEGOLFLIITTO  
FINNISH DISC GOLF ASSOCIATION



PGA  
FINNISH GOLF ASSOCIATION



ANTIBOX  
TYÖSSÄ TERVEYS



Euroopan unioni  
Euroopan unionin tuella



Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #1

par 3  
90 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

VA = VAPAUTUSALUE  
Muuntamokopit ovat vapautusalueita (raja kulkee kopin seinässä).

ANTIBOX  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020  
European Union  
European Commission

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #2

par 3  
102 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.

ANTIBOX  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020  
European Union  
European Commission

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#3**

**par 3  
78 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
Euroopan unioni

**OFG**

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#4**

**par 3  
43 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Tuplamando, jos mando menee väärin tai kiekko katoaa, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Molemmissa tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1). Huom! DZ ei ole käytettävissä OB:n tapauksessa.

VA = VAPAUTUSALUE  
Muuntamokoppi on vapautusalue (raja kulkee kopin seinässä).

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
Euroopan unioni

**OFG**

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #5

par 3  
74 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**DZ**

Pakollinen heitto reitti!  
Jos heitto menee mandon väärältä puolelta jatketaan heittämistä Drop Zonelta ja tulokseen lisätään +1.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

EUROOPAN LIITTO  
European Union

**OFG**

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #6

par 4  
127 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**VA**

**VA = VAPAUTUSALUE**

Vapautusalueet: Kaikki portaikot ja tunnelin jälkeen oikealla olevat keltainen rautahäkkipienu kannatintolppineen ja pari metriä korkea lautarakennelma (vapautusalueen raja kulkee metrin päässä em. esteistä).

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

EUROOPAN LIITTO  
European Union

**OFG**

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#7**

**par 3  
100 m**

Otathan huomioon  
myös muut pelaajat  
sekä alueen muut  
käyttäjät.

OB

ANTIBOX  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#8**

**par 4  
157 m**

Otathan huomioon  
myös muut pelaajat  
sekä alueen muut  
käyttäjät.

OB

ANTIBOX  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #9

par 4  
140 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**DZ**

Paikallissääntö: Mikäli tiiltä heitetty kiekko päätyy OB:lle, niin tämän jälkeen jatketaan joko Drop Zonelta tai tiiltä (tulokseen +1). Muut kuin heitot tiiltä --> normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa). OB-tolpitus rajaa lammen pelialueen ulkopuolelle. DZ:lta voi jatkaa myös kadonneen kiekon tapauksessa, jos haluaa.

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #10

par 3  
66 m

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**BO**

Pakollinen heitto reitti!  
Jos heitto menee ohi niin jatketaan heittämistä edelliseltä heittopaikalta ja tulokseen lisätään +1.

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #11

**par 4  
150 m**

**DZ**  
Paikallissääntö: Mikäli tiiltä heitetty kiekko päätyy OB:lle, niin tämän jälkeen jatketaan joko Drop Zonelta tai tiiltä (tulokseen +1). Muut kuin heitot tiiltä --> normaalit OB-säännöt (ja DZ myös käytettävissä OB:n tapauksessa). OB-raja koko matkan väylän oikealla - alussa OB-tolpitettu raja, joka yhdistyy lopulta junarataan eli väylänpuoleiseen kiskoon. DZ:lta voi jatkaa myös kadonneen kiekon tapauksessa, jos haluaa.

VA = VAPAUTUSALUE  
IB-alueella oleva junarata on kiskojen väliltä vapautusaluetta.

**Huom!** Väylän #12 tii tulee odottaa tyhjäksi ennen avauksia.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

EUROOPAN LIITTI  
EUROPEAN UNION  
European Union

**OFG**  
Ompeluseuran  
Ompeluseuran  
Ompeluseuran

## Vanhan Kaivoksen Frisbeegolfrata

# VÄYLÄ #12

**par 3  
60 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

EUROOPAN LIITTI  
EUROPEAN UNION  
European Union

**OFG**  
Ompeluseuran  
Ompeluseuran  
Ompeluseuran

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#13**

**par 3  
81 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

ANTIBOX  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

EUROOPAN UNIONI  
European Union

OFG  
Suomen Frisbeegolfliitto  
Finnish Disc Golf Association

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#14**

**par 3  
89 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Pakollinen heitto reitti!  
Jos heitto menee ohi niin  
jatketaan heittämistä  
edelliseltä heittopaikalta  
ja tulokseen lisätään +1.

ANTIBOX  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

EUROOPAN UNIONI  
European Union

OFG  
Suomen Frisbeegolfliitto  
Finnish Disc Golf Association

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#15**

**par 4  
141 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020

European Union  
EUROOPAN LIITTO

**OFG**

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#16**

**par 3  
60 m**

Otathan huomioon myös muut pelaajat sekä alueen muut käyttäjät.

Mando on kierrettävä oikealta, jos mando menee väärin, kiekko katoaa tai päädytään OB:lle, niin heittämistä voi jatkaa Drop Zonelta - tulokseen +1. Näissä kaikissa em. tapauksissa voi jatkaa myös edelliseltä heittopaikalta (+1) ja OB:n tapauksessa myös ylimenokohdasta.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020

European Union  
EUROOPAN LIITTO

**OFG**



**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#17**

**par 3  
86 m**

Otathan huomioon  
myös muut pelaajat  
sekä alueen muut  
käyttäjät.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
Euroopan Unioni

**OFG**

**Vanhan Kaivoksen  
Frisbeegolfrata**

**VÄYLÄ  
#18**

**par 3  
58 m**

Otathan huomioon  
myös muut pelaajat  
sekä alueen muut  
käyttäjät.

**DZ**

Pakollinen heitto reitti!  
Jos heitto menee mandon  
vääriä puolelta jatketaan  
heittämistä Drop Zonelta  
ja tulokseen lisätään +1.

**ANTIBOX**  
YHDESSÄ TEKEMÄSSÄ

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
Euroopan Unioni

**OFG**

**JOEN LIITOKIEKON PÄÄYHTEISTYÖKUMPPANIT KAUDELLA 2021**

