

FRISBEEGOLF

Tervetuloa pelaamaan frisbeegolfia Kerimaan koko perheelle suunnatulle frisbeegolfradalle. Frisbeekiekkoja saat vuokrattua Kerimaan vastaanotosta. Voit myös käyttää omia kiekkoja.

Frisbeegolfia kutsutaan myös kiekko- sekä liitokiekkogolfiksi. Frisbeegolfin tarkoituksena on päästä rata läpi mahdollisimman vähillä heitoilla. Voittaja on se, jolla on vähiten heittoja.

Rata koostuu väylistä ja heittäminen aloitetaan tiiltä eli avauspaikalta. Kerimaan rata on kuuden korin rata, lisäksi tarjolla on yksi harjoittelukori.

Korien heittovälit ovat eri pituiset ja heittäjien tulee erityisesti kiinnittää huomiota tienylityksiin, muihin tienkäyttäjiin sekä ympäristöön. Rata on tehty koko perhettä ajatellen. Tyypillisesti frisbeegolfradat ovat 9- tai 18-väyläisiä.



Olennainen osa peliä on puustoinen ja vaihteleva maasto, joka tarjoaa luonnollisia esteitä ja haasteita peliin.

SANASTOA

Alarauta = korin koriosanylin ulkoreuna

Ylärauta = korin yläosan leveä osa, johon kun osuu, kimpoaa ulos eikä tulekoria

Appari, upsi, uppari, thumber = Yliolan heitto. Kiekkoa heitetään samaan tapaan kuin palloa, pään/olkapään yli niin, että se lähtee pystyasennossa. Hyvä keino päästä pusikoiden yli ja saada kiekkopysähtymään siihen mihin se tipahtaa.

Anhyzer, antsa, annukka = Kiekko kääntää yli tai heitetään vinossa siten, että se kaartaa pois päin feidin suunnasta. Saataa feidata lennon lopussa.

Hyzer, hysse = Koko matkan feidin suuntaan kallellaan oleva heitto

Backhand, "bäkkäri" = Rystysheitto

Forehand, fore = Kämmenheitto

Kopsu = Puuosuma

Rinki = 10 metrin alue korin ympärillä. Alue, jossa heitot ovat putteja, eli niitä ei saa astua yli.

Rolleri = Heitto, joka kääntyy niin paljon yli, että se alkaa edetä pyörän lailla pyörien maassa.

Running man = Pystyssä oleva eteenpäin kierivä kiekko

Skippi = Kiekon sanotaan skippaavan, kun se osuu maahan loivassa kulmassa, niin että se pomppaa puoliksi ja puoliksi liukuu eteenpäin.

Stämppi = Kiekkoon painettu kuva

KIEKOT

Frisbeegolfissa käytetään ultimate-kiekkoja ja rantafrisbeita pienempiä kiekkoja. Tyypillisesti kiekko on halkaisijaltaan n. 21-22 cm ja painoltaan 150-180 g. Kiekot voidaan karkeasti jakaa kolmeen eri ryhmään: puttereihin, lähestymiskiekkoihin sekä draivereihin.

PUTTERIT

Puttereita käytetään lähipeliin. Mitä lyhyemmälle heittopituudelle kiekko on tehty, sitä hitaammin ja suoremmin se lentää. Putit heitetään yleensä vartalon edestä. Yleensä puttausasennossa heittokäden jalka on edessä ja toinen jalka takana. Esteen kiertämiseksi tai tasapainon takia käytetään toisinaan haaraputtia, jossa jalat ovat vierekkäin haara-asennossa.

LÄHESTYMISKIEKOT

Lähestymiskiekkoja käytetään lyhyisiin heittoihin.



DRAIVERIT

Draivereita käytetään pitkien matkojen heittoihin. Pitkän matkan draiverit ovat profiililtaan matalia ja lentävät siksi nopeammin. Samalla niiden hallittavuus huononee.

SPEED ELI NOPEUS

Ensimmäinen kiekossa oleva luku on nopeus. Sitä mitataan yleensä välillä 1–14. 14 on nopein. Kiekon nopeus riippuu kiekon rimmin eli ulkoreunan paksun osan leveydestä. Mitä leveämpi rimmi, sitä nopeampi kiekko. Nopeampi kiekko on virtaviivaisempi ja sillä voi heittää pidemmälle kuin hitaammalla kiekolla. Nopeammat kiekot ovat usein hankalampia käsitellä.

Nopeuden perusteella kiekot voidaan jakaa seuraavasti:

- Putterit, nopeus 1–3 Helppoja hallita, usein heitettäessä hyvin suoraan lentäviä, mutta pääkäyttötarkoitus puttaaminen. Kiekon reuna tylppä ja pyöreä.
- Midarit 4–5/6' Keskimatkan kiekkoja, useimmat mallit lentävät melko suoraan. Erityisesti aloittelijoille suositeltavia drivereiden sijaan aluksi. Kiekon reuna pyöreä ja tylpähkö.
- Fairway driverit 6–9 Hitaammat driverit, fairway driverillä heitetään usein keskipitkien väylien avausheitot tai hyvin pitkien väylien toiset heitot. Kiekon reuna jo vähän terävä, mutta silti melko tylppä
- Distance driverit 10+ Kaikista nopeimmat ja pisimmälle lentävät kiekot. Useat vaikeita hallita, mutta oikeissa käsissä lentävät jopa yli 150 metriä. Ei suositella aloittelijoille. Leveä ja terävä reuna.

GLIDE ELI LIITO

Toinen luku kiekossa kertoo kiekon liidosta. Sitä mitataan yleensä välillä 1–6, jossa 6 on kaikista liidokkain. Puttereilla liito on usein välillä 1–4, midareilla 4–5 ja drivereillä 4–6. Liidon perusidea on helposti ymmärrettävissä: mitä enemmän kiekolla on liitoa, sitä pidemmälle se lentää verrattuna vastaaventyyppiseen kiekkoon vähemmällä liidolla.

TURN ELI VAKAUS

Kiekossa oleva kolmas luku kertoo kiekon vakaudesta. Vakaus vaihtelee välillä -5–1. Mitä pienempi luku, sitä alivakaampi kiekko. Kiekon vakaus kertoo sen käyttäytymisestä lennon melko alkuvaiheesta melko loppuun. Jos lentomatka on jaettu kymmeneen osaan, näkyy vakauden vaikutukset osissa 3–7. Jos kiekon vakaus on 0, tarkoittaa se sitä, että se ei juurikaan käännä oikeakätisen rystyheitossa oikealle kesken lennon vaan pysyy kutakuinkin suorassa. Jos vakaus on tätä suurempi, pyrkii kiekko kääntämään vasemmalle jo heiton alusta lähtien. Negatiivinen vakaus kertoo siitä, että kiekko pyrkii kääntymään oikealle heiton aikana ennen lopun käännöstä vasemmalle. Vakauden ilmeneminen edellyttää kiekon heittämistä sen käyttötarkoitukseen suunnitellulla voimalla. Esimerkiksi distance driver ei käännä välttämättä yli, ellei ole voimaa heittää sitä yli 90 metriä.

Viimeinen numero kertoo kiekon lennon viimeisten vaiheiden tapahtumista. Jokainen oikeakätisen rystyheitto (ja vasenkätisen kämmenheitto) kaartaa periaatteessa aina vasemmalle ja oikeakätisen kämmenheitto (ja vasurin rysty) oikealle lennon loppupuolella. Mitä suurempi on fadn arvo, sitä rajummin kiekko kääntää lopussa. Fadea mitataan useimmiten välillä 0–4 (normaalit putterit 0–2, midarit 0–3 ja driverit 1–4).

Kiekon lennosta ei voi saada yksiselitteistä kuvaa katsomalla vain pelkästään yhtä numeroa. Nopeus on suurin kiekon ominaisuuksiin vaikuttava yksittäinen tekijä. Se vaikuttaa niin vakauteen kuin fadenkin määrään. Yleiseksi ohjeksi voi ottaa, mitä nopeampi kiekko, sitä vakaampi se on. Myös painolla on merkitystä. Mitä painavampi kiekko, sitä vakaampi se on.



PELAAMINEN

Pelin tarkoituksena on heittää kiekko mahdollisimman vähillä heitoilla ilman virheitä kohteena toimivaan koriin. Väylän pelaaminen aloitetaan tiiltä. Heitettäessä vähintään yhden tukipisteen on kosketettava maata ja kaikkien tukipisteiden täytyy olla tiillä, kun kiekko irtoaa kädestä. Kiekon irrottamisen jälkeen heiton saa astua yli. Aloitusheiton jälkeen peliä jatketaan sieltä, mihin edellinen heitto jäi, jos kiekko jäi pelialueelle (inbounds).

Seuraavan heiton paikka merkitään yleensä merkkaukiekolla, joka asetetaan kiekon eteen kiekon ja korin väliin siten, että merkkaukiekko koskettaa heittokiekkoa. Seuraavassa heitossa yhden tukipisteistä on oltava linjalla, joka jatkuu merkkaukiekosta 30 senttimetriä taaksepäin. Jatkoheiton saa astua yli samaan tapaan kuin aloitusheiton, jos koriin on matkaa yli kymmenen metriä. Merkkaukiekon sijasta pelaaja voi käyttää edellisen heiton kiekkoa heittopaikan merkinä.

Jos heitto menee pelialueen ulkopuolelle (OB-alue, out-of-bounds), pelaaja voi jatkaa peliä joko edellisestä heittopaikasta, paikasta, josta kiekko ylitti pelialueen rajan, tai väylälle merkityltä rangaistusalueelta (drop zone), jos väylällä sellainen on. Pelialueen ulkopuolelle menneestä heitosta lisätään tulokseen yksi rangaistusheitto. OB-alueiden lisäksi väylillä voi olla pakollisia reittejä, joissa tietty kiertopiste eli mando (yleensä puu), on kierrettävä merkitystä suunnasta. Jos kiertopisteen ohittaa väärästä suunnasta, tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Peli jatkuu joko rangaistusalueelta tai kiertopisteen sijainnin määräämältä linjalta.

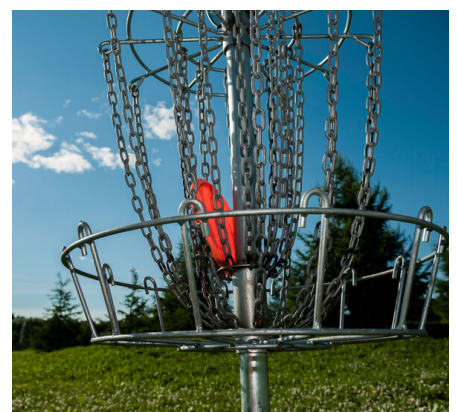
Väylällä heittovuoro määräytyy siten, että kauimpana korista oleva pelaaja heittää ennen muita. Väylä on pelattu loppuun, kun kiekko on heitetty koriin. Kiekon katsotaan olevan korissa, kun se lepää korin pohjalla tai ketjujen varassa. Pelin voittaja on se, jolla on vähiten heittoa rangaistusheitot mukaan luettuna.

Frisbeegolfin tavallisimmat heitot ovat rysty- ja kämmenheitto. Rystyheitossa heittokäsi lähtee takaa, heittokäden kylki osoittaa heittosuuntaan ja heittokäsi tuodaan eteen läheltä kehoa ja koko vartaloa kiertäen. Heiton voimanlähteenä on koko vartalo.

Rystyheitossa käden liikkeen sanotaan muistuttavan ruohonleikkurin tai perämoottorin käynnistämistä. Kämmenheitto muistuttaa hieman tenniksen kämmenlyöntiä, mutta kyynärpää ei ole suorana. Voima kämmenheittoon tulee ranteesta ja sormista.

Rysty- ja kämmenheitto kulkevat ilmassa toistensa peilikuvina, mikä vaikuttaa valittavaan heittotapaan. Heiton lentorataan vaikuttavat myös kiekon ominaisuudet sekä kiekon lähtökulma.

Kun lähtökulma on kiekon loppukaarron suuntainen, kyseessä on hyzer-heitto. Kiekon lentorata on tällöin U-kirjaimen muotoinen. Vastakkaisessa tapauksessa puhutaan anhyzer-heitosta. Kiekosta ja heittokulmasta riippuen lentorata on joko U:n tai loivan S:n muotoinen.



Rysty- ja kämmenheitot lähtevät vartalon sivulta, mutta Upsi eli upside-down-heitto heitetään samalla tavalla kuin pallonheitossa. Tarkoituksena on yleensä jonkin korkean esteen kuten pensaikon ylittäminen. Kiekko heitetään yläkautta pystyasennossa tai jonkinverran kallellaan. Näin heitetty kiekko kääntyy ilmassa ylösalaisin ja lentää siinä asennossa suurimman osan matkasta. Kun etusormi on kiekon alapuolella, heittoa kutsutaan tomahawiksi. Thumberissa peukalo on kiekon alapuolella ja lentorata kaartaa päinvastoin kuin tomahawkissa. Mikäli estettä on vaikeaa tai mahdotonta ylittää tai kiertää, pelaaja voi turvautua rolleriin, jossa kiekkoa vieritetään maata pitkin.



HINNASTO

Yksi kiekko	2 euroa
kolmen kiekon setti	5 euroa