

## 1. Olulised asjad, mis tuleb teha ära varakult

- 1.1. Vali võistluse toimumise koht ja kuupäev(ad), kontrolli saadavust.
- 1.2. Kontrolli kas ümbruskonnas ei toimu midagi nii suurt, mis võiks hõivata kõik lähedal asuvad majutusasutused.
- 1.3. Koosta võistluse juhend, kus on välja toodud:
  - 1.3.1. Võistluse nimi, aeg ja toimumise koht.
  - 1.3.2. Võistluse kategooria (nt C-kategooria)
  - 1.3.3. Võistluse formaat (mh tiiategadega või ühisstart) ja reeglid. Vaikimisi mängitakse PDGA reeglite järgi, kuid oluline oleks välja tuua näiteks, kuidas selgitatakse auhinnalised kohad viigiliste tulemuste korral.
  - 1.3.4. Võistluse ajakava.
  - 1.3.5. Divisjonid.
  - 1.3.6. Registreerimisvoorude ajad ja registreerimise tingimused.
  - 1.3.7. Osalustasu suurus(ed) ja tasumise tingimused.
  - 1.3.8. Auhindade jagamise põhimõtted – auhinnaliste kohtade arv või protsent ning väljamaksete protsent. Arvesta oma võistlejaskonnaga, kas tegemist on pro- või harrastusmängijatega ehk kas auhinnad on rahalised või esemelised. Väljamaksete alampiirid on kehtestanud PDGA, need leiad [International Standards](#) dokumendist, mis rakendub väljaspool USA-d toimuvatele võistlustele.
  - 1.3.9. Informatsioon majutuse ja/või toitlustuse kohta, kui seda pakub korraldaja. Muul juhul on soovituslikult jagada infot lähiümbruse majutus- ja toitlustusasutuste kohta.
  - 1.3.10. Võistluse pea- ja abikohtunik(ud) ning nende kontaktid.
- 1.4. Saada juhend spordi-tehnilisele komisjonile (STK) [sport@edgl.ee](mailto:sport@edgl.ee), kes kinnitab juhendi või annab suuniseid muudatusteks. Peale juhendi kinnitamist edastab PDGA koordinaator võistluse PDGA-le ning võistlus lisatakse EDGL-i võistluskalendrisse. EDGL katab võistluse tasu 50% ulatuses ning esitab korraldajale arve ülejäänud 50% ulatuses.
- 1.5. Juhendiga koos võiks saata võistluse kaanekujunduse (formaadis 16:9), et eristuda [võistluskalendris](#) teistest ja pakkuda toetajatele nähtavust.

## 2. Ettevalmistused

- 2.1. Loo võistlus [discgolfmetrix keskkonnas](#) ja sisesta vajalik informatsioon, mh registreerimisvoorud.
- 2.2. Loo võistlusele koduleht, nt Facebook'i üritusena, kus võid dubleerida infot registreerimise, ajakava ja divisjonide kohta.

- 2.3. Loo omale keskkond või dokument, kus pidada järge tegevuste, meeskonna vastutusalade ja eelarve üle.

### 3. Toetajate leidmine

- 3.1. Toetajate leidmine annab võimaluse tõsta võistluse taset. Püüa korraldada võistlus nii, et neil oleks soov kaasa lüüa ka järgmistel kordadel. Toetajate eesmärk on olla nähtav. Selleks:
  - 3.1.1. Palu neilt logosid, mida kuvada digitaalsetes kanalites ning reklaammaterjali, nt surfilipud ja bännerid, mida kuvada võistluspaigas.
  - 3.1.2. Kaasa võistluse ajaks kindlasti fotograaf ja võimalusel filmigrupp, kes suurendab toetajate nähtavust võistluse järgselt läbi fotogalerii ja videote.

### 4. Ettevalmistused paar nädalat enne võistlust

- 4.1. Kui võistlusele registreerimine on lõppenud, lisa maksnud ja kinnitatud mängijad võistluse PDGA lehele. Lingi ja sisselogimise andmed saad meilile peale võistluse kinnitamist PDGA-s. Toimeta [PDGA Tournament Manageri juhise](#) järgi.
- 4.2. Otsusta, kas soovid, et tulemused märgitakse digitaalselt või paberile. Viimase puhul telli skoorkaardid varuga. Põhjad skoorkaardi valmistamiseks (formaat A5): [Canva](#) (nõuab konto tegemist, ent meiliboxi üleliigset ei laeku), [Word'i fail](#). Mõtle ka mappidele ja kirjutusvahenditele. Soovituslik on kasutada paraalleelselt kahte märkimissüsteemi, et tulemusi omavahel kontrollida ja paremini arvutusvigu või valesti märkimisi tuvastada.
- 4.3. Telli ära esemelised auhinnad (medalid, karikad vm).
- 4.4. Suhtle kohaliku meediaga, kutsu võistlust kajastama.
- 4.5. Avalikusta võistluse kodulehel rajajuhend (rajakaardid). Vajadusel lisa informatsioon nt võistluspaika jõudmise, majutuse ja toitlustuse kohta.

### 5. Võistlusnädal

- 5.1. Arvuta PDGA keskkonnas auhinnaliste kohtade võidusummad ja avalikusta need ürituse kodulehel.
- 5.2. Valmista vähemalt kolm päeva enne võistlust rada ette nii, et see vastaks täpselt rajajuhendile ja osalejad saaksid harjutada täpselt sama rada, mida võistlustel mängitakse.
- 5.3. Paar päeva enne võistlust loosi dgmtx keskkonnas esimese ringi grupid ja avalikusta need.
- 5.4. Saada osalejatele läbi dgmtx keskkonna meil kogu vajaliku infoga, mida võistluspäeval teada vaja on.

### 6. Võistluspäeva eelõhtu

- 6.1. Kontrolli, kas tulemuste märkimiseks kõik vajalik on olemas – skoorkaardid, mapid, kirjutusvahendid (varu kõike piisavalt), gruppide vastavus PDGA ja dgmtx

keskkonnas. Kui kasutate paberile märkimist, võib printida iga grupi mapi vahele välja rajakaardi.

- 6.2. Kui planeerite CTP võistlust, siis pane valmis vajalikud esemed – pliiats, mõõdulint, paberileht kiles või karp kogu vajaliku kaitsmiseks võimaliku vihma eest.
- 6.3. Kui võistluse eest tasutakse kohapeal, varu vahetusraha ja kindel koht, kus osalustasusid hoida.

### 7. Võistluse läbiviimine

- 7.1. Kohapeal nimede kontroll on vajalik, et vältida väiksemate kui kolmeliikmeliste gruppide tekkimist.
  - 7.1.1. Kui võistleja ei ilmu kohale ja ta pole enda puudumisest teavitanud, läheb PDGA-sse tulemuseks 888.
  - 7.1.2. Kui võistleja teavitab, et ei saa tulla või ta peab katkestama vigastuse tõttu, on ringi tulemuseks 999.
  - 7.1.3. Kui võistleja hilineb, annab sellest teada ja liitub oma grupiga ringi keskel, ei ole probleemi. Kuid tiiategadega stardi puhul väldi esimeste gruppide moodustamist kolmeliikmelistena, sest kui üks kohale ei ilmu, on keerulisem hommikustesse gruppidesse asendaja leida.
- 7.2. Saada grupid rajale koos raja info ette lugemisega, kui eelnevalt jagatud info on puudulik.
- 7.3. Hoia alati käepärast PDGA reeglid, et oskaksid vastata võimalikele keerulisematele küsimustele.
- 7.4. Teise võistlusringi gruppide tegemisel lähtutakse esimese ringi tulemustest. Võrdsete tulemustega võistlejate puhul määrab grupi PDGA number – väiksema numbriga mängija paigutatakse kõrgemasse ehk hilisemasse gruppi.
- 7.5. Iga järgneva võistlusringi gruppide tegemisel lähtutakse koondtulemustest. Võrdsete koondtulemustega võistlejate puhul paigutatakse kõrgemasse gruppi eelmisel ringil parema tulemuse teinud mängija.
- 7.6. Kui märkimine toimub dgmtx keskkonnas ja/või paberile, siis kannata tulemused peale iga ringi PDGA võistluse alla, et osalejad võiksid näha oma reitingut.

### 8. Võistluse lõpetamine

- 8.1. Võistluse võrdse tulemusega lõpetanud mängijate vahel tuleb korraldada ümbermängimine, mille reeglid on juba eelnevalt kirjas juhendis.
  - 8.1.1. EDGLi soovitus on vältida CTP (*closest to pin*) kasutamist ning lasta mängida korve, kuni tulemustes tekib vahe. Rada ei pea alustama uuesti; mängitavad korvid võib määrata korraldaja ja need peavad olema eelnevalt juhendis välja toodud.

8.1.2. Kui on tegemist C-kategooria võistlusega ja on oht jääda pimeda kätte, siis on aktsepteeritud variant mängida kolm korvi ning seejärel tulemuste mitte selgumise korral CTP.

8.2. Auhinnatseremoonia eel tuleks tulemused hoolega üle kontrollida, et vältida olukorda, kus auhind tuleb hilisema arvutusvea ilmnemisel tagasi küsida. Pane tähele ka võimalikke karistuspunkte.

8.3. Auhinnarahad võib võitjatele kanda hiljem arvelduskontole. Samuti võib hiljem meilile saata virtuaalsed kinkekaardid. Võistlejaid tuleb teavitada, mil viisil auhind nendeni jõuab. Pro-divisjonidele rahalise auhinna väljastamisel lähtu [tulumaksuseadusest](#).

### 9. PDGA raporti täitmine

9.1. PDGA raporti esitamisele kehtivad erineva kategooria võistlustel erinevad tähtajad, mille leiad taaskord [International Standards](#) dokumendist. Püüa raport esitada enne järgmist PDGA reitingute uuendamist, mis toimub iga kuu teisel teisipäeval.

### 10. Lõpusõnad

10.1. Tee võistluse lehel kokkuvõtte võistlusest, jagades tulemusi, foto- ja videomaterjali. Täna osalejaid, abilisi ja koostööpartnereid.

Lisaküsimuste korral pöördu spordi-tehnilise komisjoni poole  
[sport@edgl.ee](mailto:sport@edgl.ee)

Juhendi koostas  
Eesti Discgolphi Liit