

Kartanogolf

Master Plan

Väyläkohtaiset muutosehdotukset (Versio 2)

31.10.2011



GolfArk Oy

Kaustatie 11
90650 Oulu
Puh. 040 – 5646 174
Jari.rasinkangas@golf-ark.com

Sisällysluettelo

1	ESIPUHE	3
2	PELIVÄYLIEN KORJAUS- JA MUUTOSEHDOTUKSET	4
2.1	REIKÄ 1	4
2.2	REIKÄ 2	10
2.3	REIKÄ 3	15
2.4	REIKÄ 4	18
2.5	REIKÄ 5	22
2.6	REIKÄ 6	24
2.7	REIKÄ 7	26
2.8	REIKÄ 8	27
2.9	REIKÄ 9	30
2.10	REIKÄ 10	34
2.11	REIKÄ 11	37
2.12	REIKÄ 12	39
2.13	REIKÄ 13	43
2.14	REIKÄ 14	48
2.15	REIKÄ 15	52
2.16	REIKÄ 16	56
2.17	REIKÄ 17	59
2.18	REIKÄ 18	61

1 Esipuhe

Kentän nykytilanteen kartoitus tehtiin 12. – 14.7.2011. Kartoituksen aikana ilmenneet puutteet ja kehitysideat on luetteloitu erilliseen työkohtetaulukon (Kartanogolf - Työkohteet.xls), jossa kukin työkohte on kuvattu tarkemmin. Työkohteista otetut valokuvat on linkitetty taulukkoon kuvanumerolla.

Tässä dokumentissa esitetään jokaisen väylän nykytilanne, havaitut ongelmat ja niiden korjausehdotukset sekä kenttää parantavat muutosehdotukset.

Kuvaus sisältää jokaiselta peliväylältä seuraavat asiat:

- Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia
- Visuaalisuus ja maisema
- Turvallisuus
- Hoidolliset ongelmat

Oulussa 31. lokakuuta 2011

Jari Rasinkangas

Golfarkkitehti
GolfArk Oy

2 Peliväylien korjaus- ja muutosehdotukset

2.1 Reikä 1

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

Kierroksen ensimmäinen lyönti on yleensä henkisesti vaikea, minkä vuoksi peliväylän olisi hyvä avautua selkeästi ensimmäiseltä tiiltä. Avauslyönti ei myöskään saisi olla liian haastava, jotta peli lähtee nopeasti käyntiin.

Ensimmäinen väylä ei profiililtaan ole paras mahdollinen. Avausväyläksi ensimmäinen reikä on turhan haastava. Avauslyönnin virhemarginaali on pieni. 90 asteen dogleg vaatii tarkkaa "määrämittaista" avauslyöntiä suurten mäntyjen "portin" kohdalle. Tiiltä lyönnin hahmottaminen on vaikeaa, koska väylän pinta laskee alamäkeen sokkona. Viheriön lähestyminen on myös haastavaa, koska väylän taitepisteeltä on melko pitkä matka pienelle viheriölle.

1.5: Avauslyönnin hahmottaminen on vaikeaa, koska lyönti on osittain sokko. Lisäksi lyönnin pitää olla "määrämittainen", jotta seuraava lyönti voidaan pelata esteettä mäntyjen välistä kohti viheriötä.

Muutosehdotus: Tilannetta helpottaa jonkin verran kohdassa 1.6 esitetty puiden poistaminen.



1.6: Liian lyhyen avauslyönnin jälkeen joutuu pelaamaan liian tiheään puuston läpi.

Muutosehdotus: Poistetaan koivu ja 2 mäntyä, jolloin saadaan tilaa puiden väliin.



1.10: Bunkkeri oikealla ennen viheriötä tuntuu tarpeettomalta. Bunkkerilla ei ole pelistrategista merkitystä. Se rankaisee vain täysin epäonnistuneita lyöntejä.

Muutosehdotus: Poistetaan bunkkeri.



1.11: Pienellä viheriöllä on hyvin vähän lipunpaikkoja, koska viheriöllä on kokoonsa nähden liikaa muotoja.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi suurempi viheriö. Laajentamalla viheriötä lähelle nykyistä bunkkeria saadaan bunkkerista viheriöbunkkeri (ks. 1.10).



1.13: Kentän lyhentäminen punaiselta tiiltä.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi tii.



Turvallisuus

1.7: Kumpu väylän vasemmalla puolella peittää näkyvyyden huolto-tielle. Tämä aiheuttaa vaaratilanteita, koska koneenkuljettajat ja pelaajat eivät näe toisiaan.

Muutosehdotus: Madalletaan kumpua tai siirretään tietä.



Hoidolliset ongelmat

1.1, 1.2, 1.3: Kaikki tiit ovat huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Peruskunnostus.



1.4: Keltainen tii on liian pieni.

Korjausehdotus: Laajennetaan tiitä.

1.8: Väylä on kuoppainen taitepisteen jälkeen.

Korjausehdotus: Tasataan väylän pinta.



1.12: Viheriön oikealla puolella on märkä painanne.

Korjausehdotus: Kuivatetaan painanne.



2.2 Reikä 2

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

Toinen väylä on lyhyt par 4, joka tiiltä katsottuna on ilmeeton. Lampi ja väyläbunkkeri ovat väylän strategiset elementit, mutta ne eivät näy tiille lainkaan. Esteet eivät myöskään haasta pitkälyöntistä pelaajaa.

Viheriölle lähestyminen on helppoa. Viheriöbunkkeri on kaukana viheriöstä eikä näin ollen ole juurikaan pelissä. Viheriön ympärillä olevat kummut näyttävät liian korkeilta, koska viheriö niiden välissä on aivan tasainen.

Tasainen viheriö on pelattavuudeltaan helppo.

2.1: Väylän pituus keltaiselta ja valkoiselta tiiltä on lähes sama.

Muutosehdotus: Pidentetään valkoista tiitä.

2.2: Väyläbunkkeri ei näy tiille.

Muutosehdotus: Korotetaan taustakummuilla näkyviin.



2.7: Viheriöbunkkeri on kaukana viheriöstä, joten se ei juuri vaikuta pelaamiseen. Bunkkeri rankaisee vain täysin epäonnistunutta lyöntiä.

Muutosehdotus: Levennetään bunkkeria lähemmäksi viheriötä.



2.10: Pelilinja on huonompi punaiselta tiiltä. Tii on myös varjossa.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi tii samaan linjaan muiden tiauspaikkojen kanssa.



Visuaalisuus ja maisema

2.3: Lammen reuna ei näy tiille minkä vuoksi lammen reunaan on asetettu pitkä punainen paalu.

Muutosehdotus: ?

2.5: Puut lammen reunassa peittävät maisemaa.

Muutosehdotus: Poistetaan suurin osa puista.



2.6: Viheriö on hyvin ilmeetön ja tasainen, jolloin ympärillä olevat kummut näyttävät liian korkeilta.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi korotettu ja mielenkiintoiseksi muotoiltu viheriö, joka yhdistetään kumpujen muotoihin. Samalla laajennetaan bunkkeria lähemmäksi viheriötä.



Hoidolliset ongelmat

2.4: Valkoinen ja keltainen tii on käytännössä vain ”leikattu” maan pintaan. Tämä aiheuttaa kuivatus- ja kasvuongelmia.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi korotettu tii.

2.8: Pelaajat eivät kierrä viheriön vasemmalla puolella olevaa kumpua vaan kulkevat seuraavalle tiille aivan viheriön vierestä. Kulku kuluttaa nurmea ja tiivistää maata viheriön reunassa.

Muutosehdotus: Ks. 2.6.

2.9: Väylällä on kosteusongelmia.

Korjausehdotus: Rakennetaan kuivatusrakenteet.

2.3 Reikä 3

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

Kolmas reikä on kentän paras par 3 -väylä. Suurehko melko muodokas viheriö tekee lähipelistä mielenkiintoista ja bunkkerit viheriön molemmin puolin sekä lampi haastavat avauslyönnissä.

Tiit on sijoitettu pelistrategisesti hyvin, jolloin vesi vaikuttaa peliin siitä enemmän mitä taaemmalta tiiltä pelataan.

Alun perin keltaisella ja punaisella tiillä on ollut runsaasti pinta-alaa, mutta myöhemmin koko pinta-alan hoidosta on luovuttu. Olisi suositeltavaa palauttaa tiiauspaikat käyttöön alkuperäisessä laajuudessaan, jolloin kulutus jakaantuu suuremmalle alueelle ja väylälle saadaan enemmän pituusvaihtelua ja erilaisia pelilinjjoja.

Visuaalisuus ja maisema

3.3: Vasen viheriöbunkkeri ei juuri näy tiille.

Muutosehdotus: Leikataan maata bunkkerin edestä. Bunkkeria voidaan myös laajentaa.



3.4: Lammen vesi on syvällä minkä vuoksi vesieste näyttää kuivuneelta lammelta. Korkeampi vedenkorkeus tuo näyttävyyttä maisemaan.

Muutosehdotus: Nostetaan veden korkeutta.



Hoidolliset ongelmat

3.1, 3.2: Keltainen ja punainen tii ovat huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Suurennetaan tiit alkuperäiseen kokoon. Näin saadaan tiimerkit myös erilaisiin lyöntisektoreihin. Koko tiialueelle tarvitaan peruskunnostus.



2.4 Reikä 4

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

Neljännän reiän tekee erittäin haasteelliseksi väylän kapeus keskiver-topelaajan avauslyönnin etäisyydellä. Välttääkseen vesiesteeseen lyömisen riskiä pelaajat joutuvat sijoittamaan lyöntinsä ennen kapeikkoa, jolloin lähestymislyönnistä viheriölle tulee avauslyöntiä pidempi. Tämän vuoksi väylä on suhteettoman vaikea suurelle osalle pelaajista.

4.4: Avauslyönti on erittäin haastava kapean väylän vuoksi.

Muutosehdotus: Levennetään väylää täyttämällä lampea kapeikon kohdalta. Täyttömässä saadaan laajentamalla lampea väylien 2 ja 4 välissä. Lisäksi voidaan rakentaa bunkkeri kumpua vasten haastamaan pitkälyöntistä pelaajaa.



4.5: Väyläbunkkerilla ei ole pelistrategista merkitystä. Se rankaisee vain täysin epäonnistuneita lyöntejä.

Muutosehdotus: Poistetaan bunkkeri.



4.12: Kentän lyhentäminen punaiselta tiiltä. Tii on myös vaikeamassa pelilinjassa.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi tii.



Visuaalisuus ja maisema

4.3: Lammen vesi on syvällä minkä vuoksi vesieste näyttää kuivuneelta lammelta. Korkeampi vedenkorkeus tuo näyttävyttä maisemaan.

Muutosehdotus: Nostetaan veden korkeutta.

4.6: Viheriön ympärillä olevien kumpujen muoto ei ole luonteva. Kummut ovat liian pieniä.

Muutosehdotus: Muotoillaan uudelleen.



Turvallisuus

4.11: Avauslyöntejä lyödään kummuille väylän oikealle puolelle. Tällöin pelaajat ovat vaarassa, koska reiän 5 avauslyöntejä pelataan kumpujen yli.

Korjausehdotus: Ks. 4.4 / 5.2.

Hoidolliset ongelmat

4.1: Keltainen tii on huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Peruskunnostus.

4.9: Viheriön edusta on huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Peruskunnostus.



2.5 Reikä 5

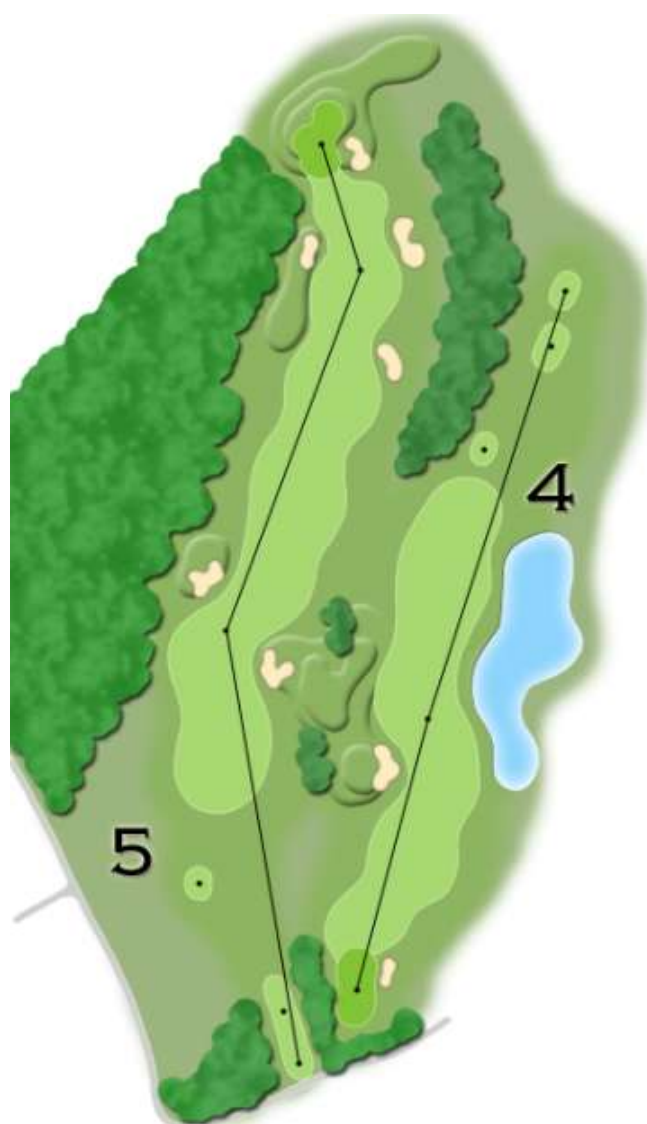
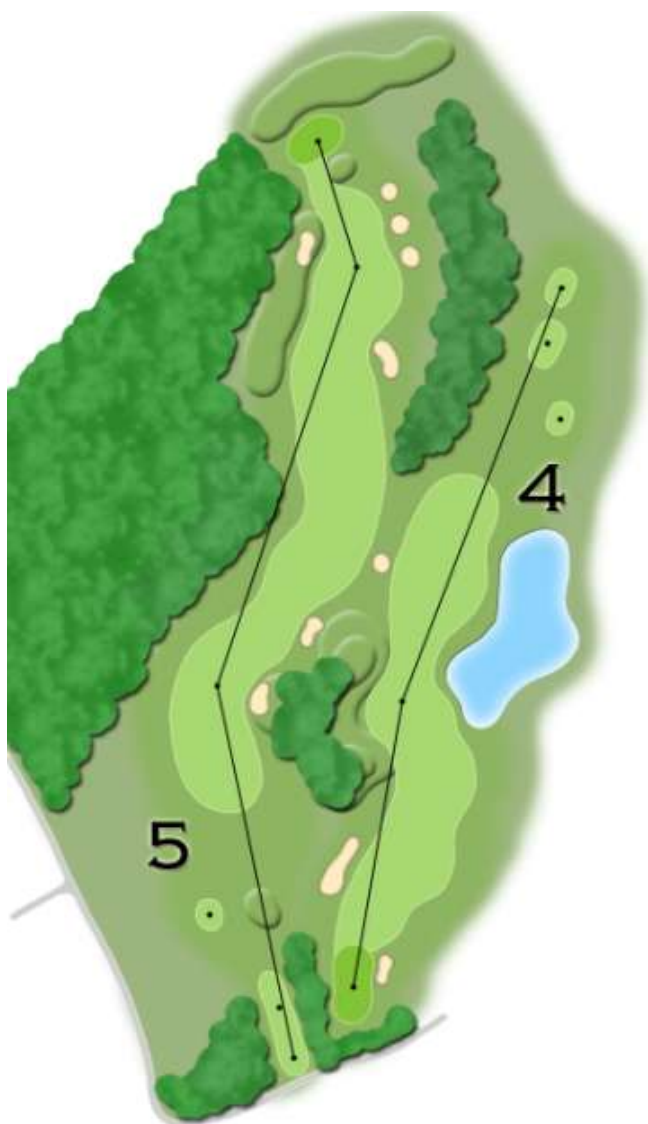
Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

Viides väylä on kentän pisin par 5 -väylä, jonka avauslyönnin mitoitus on ongelmallinen, koska väylän taitepiste on liian lähellä tiitä. Sen vuoksi nykyisillä lyöntipituuksilla suuri osa pelaajista oikaisee avauslyöntinsä sokkona kumpujen yli. Tästä aiheutuu monenlaisia ongelmia varsinkin, jos avauslyönti epäonnistuu. Palloa joudutaan etsimään kummuilla ja pahimmillaan aiheutetaan vaaratilanteita.

Viheriön edessä on suuri kumpu, jonka muoto ei sovellu alueen maastoon. Pelistrategisena elementtinä se ei myöskään ole paras mahdollinen.

5.2: Etäisyys keltaiselta tiiltä on taitepisteeseen vain 180 m ja Out -rajaan alle 200 m. Väylä on pitkä par 5, joten pelaajat lyövät avauslyöntinsä sokkona kummun yli. Tämä hidastaa peliä, koska palloa ei näe, jos se menee Out tai jää kummuille. Tilanne aiheuttaa myös vaaratilanteita, koska kummuille lyödään myös väylältä 4.

Muutosehdotus: Rakennetaan väylä uudelleen enemmän vasemmalta metsän kautta.



5.6: Kumpu viheriön edessä peittää näkyvyyden viheriölle.

5.7: Melko pienellä kuperalla viheriöllä on vähän lipunpaikkoja. Kummut ovat erillään viheriöstä.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi suurempi korotettu viheriö, joka muotoillaan kumpujen muotoihin. Samalla muotoillaan kumpu uudelleen ja lisätään bunkkeri kummun viereen.



2.6 Reikä 6

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

Kuudes väylä on lyhyt par 4, joka tarjoaa pitkäläyhtiselle pelaajalle mahdollisuuden lyödä avauslyöntinsä suoraan viheriölle.

Visuaalisuus ja maisema

6.1: Väyläbunkkerit eivät näy tiille.

Muutosehdotus: Nostetaan bunkkerit esiin rakentamalla niille taustakummut, joita vasten hiekka nostetaan.



Hoidolliset ongelmat

6.3: Viheriön ja kumpujen välissä on huonokuntoista nurmea.

Korjausehdotus: Muotoillaan viheriön ympäristö uudelleen pintavesien pois johtamiseksi.



2.7 Reikä 7

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

7. reikä on keskipitkä par 3, jonka bunkkereilla on selvä pelistrateginen merkitys. Erityisesti oikean puoleisen bunkkerin takana on haastavia lipunpaikkoja. Tuomalla bunkkerin hiekka nykyistä paremmin esiin saadaan visuaalisesta ilmeestä parempi.

7.2: Väylä on suhteellisesti liian pitkä punaiselta tiiltä naisille verrattuna keltaiselta tiiltä miehille.

Muutosehdotus: Kunnostetaan punainen tii vanhaan paikkaansa.

Visuaalisuus ja maisema

7.1: Oikea viheriöbunkkeri ei näy kovin hyvin tiille.

Muutosehdotus: Mataloitetaan bunkkerin takareunaa leikkaamalla maata bunkkerin edestä.



2.8 Reikä 8

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

8. reikä on profiililtaan kentän parhaita väyliä. Pitkä par 4 kiertyy loivaan alamäkeen miellyttävästi. Väylän ilmettä voidaan vielä parantaa uudella väyläbunkkerilla.

Puusto väylän ympärillä on liian tiheä mikä varjostaa väylää ja aiheuttaa hoito- ja pelattavuusongelmia.

Visuaalisuus ja maisema

8.1: Väylän visuaalinen ilme on tasapaksu. Avauslyönnin pituuden arviointiin ei ole selkeää kohdetta.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi bunkkeri väylän oikeaan reunaan parantamaan ilmettä ja antamaan selkeän etäisyyskohteen.



Hoidolliset ongelmat

8.2: Väylän vasemmassa reunassa nurmen kasvu on heikkoa varjoisuuden ja kosteuden vuoksi.

Korjausehdotus: Rakennetaan kuivatusrakenteet. Harvennetaan puustoa?



8.3: Liian tiheä puusto väylän molemmin puolin aiheuttaa varjoisuus- ja kosteusongelmia.

Korjausehdotus: Harvennetaan puustoa.

8.4: Liian tiheä puusto viheriön oikealla puolella haittaa hoitoa ja tekee pelaamisen turhan vaikeaksi bunkkerin yli viheriölle.

Korjausehdotus: Harvennetaan puustoa.



8.5: Viheriön takaosa on huonommassa kunnossa ympäröivän puuston varjostamisen vuoksi.

Korjausehdotus: Harvennetaan puustoa.

2.9 Reikä 9

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

9. reikä on profiililtaan kentän paras par 5 -väylä. Väylän selkeimmät ongelmat ovat väyläbunkkerien vanhentunut sijainti ja puusto tiiauspaikkojen ympärillä.

9.2: Salavat väylän molemmin puolin peittävät näkyvyyttä. Oikealla tämä aiheuttaa turvallisuusongelman, koska ykkösväylälle meneviä palloja ei näe. Vasemmalla pelaajat eivät näe meneekö pallo karheikkoon, vesiesteeseen vai Out of bounds.

Muutosehdotus: Poistetaan näkyvyyttä haittaavat puut.



9.3: Väyläbunkkerit ensimmäisellä taitepisteellä ovat nykyisille lyöntipituuksille liian lähellä.

Muutosehdotus: Peitetään kaksi vanhaa bunkkeria ja rakennetaan kaksi uutta pidemmälle taitepisteen ympärille haastamaan pitkällyöntistä pelaajaa.



9.7: Kentän lyhentäminen punaiselta tiiltä.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi tii.



Visuaalisuus ja maisema

9.4: Puut lammen rannassa peittävät lampimaisemaa.

Muutosehdotus: Poistetaan puut.



9.6: Bunkkeri viheriön edessä voisi olla paremman näköinen.

Muutosehdotus: Leikataan bunkkerin reunaa, jotta saadaan hiekka paremmin näkyviin. Muotoillaan reuna aaltoilevaan muotoon.



Hoidolliset ongelmat

9.5: Karheikko viheriön takana on huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Karheikon kunnostaminen.



2.10 Reikä 10

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

10. reikä on toinen kentän lyhyistä par 4 -väylistä. Väylän profiili on periaatteessa hyvä, mutta korkea ja tiheä puumuuri keltaisen ja valkoisen tiin edessä tekevät avauslyönnistä sokkolyönnin.

10.3: Pelaaminen puiden ja Out -rajan yli on epäluonteva pelilinja.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi tii vasemmalle punaisen tiin linjaan.



10.5: Väyläbunkkerit ovat nykyisille lyöntipituuksille liian lähellä.

Muutosehdotus: Peitetään kaksi vanhaa bunkkeria ja rakennetaan kaksi uutta pidemmälle haastamaan pitkälyöntistä pelaajaa.



10.7: Kentän lyhentäminen punaiselta tiiltä. Pelilinja on tiiltä vaikea, koska suuret koivut ovat niin lähellä tiitä.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi tii.



Hoidolliset ongelmat

10.1: Valkoinen tii on vinossa.

10.2: Keltainen tii on huonossa kunnossa.

10.4: Punainen tii on erittäin huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Oikaistaan, kunnostetaan ja laajennetaan tiitä. (Ks. 10.3, 10.7)



10.6: Väylä ja karheikko viheriön etuoikealla on huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Kunnostaminen.



2.11 Reikä 11

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

11. reikä on kentän haastavimpia. Pitkää ja kapeaa par 4 -väylää ympäröi metsä molemmin puolin. Lisäksi poikittainen oja haastaa lyhytlyöntistä pelaajaa avauslyönnissä.

Väylän viheriöalue on kentän vaatimattomin.

Visuaalisuus ja maisema

11.5: Viheriöalue on vaatimattoman näköinen.

11.6: Pienet kummut viheriön ympärillä näyttävät epäluonteilta.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi viheriö.

Hoidolliset ongelmat

11.1: Valkoinen ja keltainen tii ovat huonossa kunnossa. Tiit ovat olleet tiheän puuston varjossa.

Korjausehdotus: Puustoa on jonkin verran harvennettu. Jos tilanne ei korjaannu, pitää puita poistaa enemmän.



11.2: Punainen tii on huonossa kunnossa. Tii on tiheän puuston varjossa.

Korjausehdotus: Rakennetaan uusi tii väylän oikeaan reunaan, jolloin se saa paremmin auringon valoa.



2.12 Reikä 12

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

12. reikä on lyhyt par 5, jolla pelaajan haastaa reiän läpi kulkeva oja ja viheriön edessä ojan varressa olevat kaksi suurta vinoa puuta. Vaikka reikä on lyhyt, se ei valitettavasti mahdollista erilaisia pelistrategioita, koska avauslyönti lyödään ensin ojan eteen ja sitten toinen lyönti uudelleen ojan eteen. Väylä pelataan siis kolmella määrämittäisellä lyönnillä viheriölle.

12.2: Valkoiselta ja keltaiselta tiiltä lyöntiaukko puiden välissä on pieni. Kuvassa vasemmalla olevat koivut on jo poistettu. Näkyvyys väylän oikeaan reunaan ja Out -rajaan on edelleen huono.

Muutosehdotus: Poistetaan puita ja pensaita oikeasta reunasta.



12.8: Mänty ja koivu ojan varressa peittävät pelilinjaa. Kuinka kauan pysyvät pystyssä?

Muutosehdotus: Jos puita poistetaan, kannattaa ensin poistaa koivu oikealta, koska se peittää enemmän pelilinjaa.



Hoidolliset ongelmat

12.1: Keltainen tii on huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Tiin kunnostaminen.



12.4: Väylä ja karheikko ennen ojaa on huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Nurmen kunnostaminen.



12.6: Väylän keskiosalla nurmi on huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Nurmen kunnostaminen.



12.7: Väylän keskiosan vasemmassa ja takareunassa on kosteusongelmia.

Korjausehdotus: Kuivatusrakenteiden rakentaminen.

12.9: Viheriön edessä ja oikealla puolella on kosteusongelmia.

Korjausehdotus: Kuivatusrakenteiden rakentaminen.



2.13 Reikä 13

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

13. reikä on pitkäkö par 4, jonka väyläprofiili on haastava. Ylämäkeen pelattavan avauslyönnin jälkeen viheriötä lähestytään ojan yli alamäkeen viheriölle. Lähestymislyönti on haastava erityisesti lyhytlyöntisille pelaajille, koska lyhyen avauslyönnin jälkeen seuraava lyönti on sokkolyönti ojan yli.

13.1: Valkoiselta tiiltä lyöntiaukko puiden välistä on erittäin kapea. Lisäksi puut vasemmalla puolella ovat kasvaneet niin suuriksi, että tiin vasenta puolta ei enää voi käyttää. Tiiltä ei myöskään ole lainkaan näkyvyyttä väylän vasempaan puoliskoon.

Muutosehdotus: Poistetaan puita keltaisen tiin molemmalta puolelta.



13.5: Puut vasemmalla tiiltä katsottuna estävät näkyvyyden vesiesteeseen reunaan. Vesiesteestä mahdollisesti palloa hakevia pelaajia ei näe tiille.

Muutosehdotus: Poistetaan puut.



13.8: Lyhytlyöntiselle pelaajalle toinen lyönti on sokkolyönti. Harjanne ennen ojaa peittää näkyvyyden viheriölle. Ojan reunassa maa viettää jyrkästi ojaan, joten mikäli pallo on lyöty esteeseen, ei palloa kannata dropata ojan reunaan vaan se täytyy pudottaa harjanteen päälle kauemmaksi ojasta.

Muutosehdotus: Leikataan maata harjanteen vasemmasta reunasta. Näin saadaan näkyvyys väylän vasemmasta reunasta viheriölle. Leikattava massa voidaan siirtää ojan varteen, jolloin siitä voidaan rakentaa droppialue ojan reunaan.



13.11: Vasemman viheriöbunkkerin takareuna on liian jyrkkä.

Muutosehdotus: Loivennetaan reunaa.



Visuaalisuus ja maisema

13.4: Puut väylän molemmin puolin peittävät maisemaa ja näkymiä viereisille väylille sekä varjostavat ja haittaavat leikkaamista.

Muutosehdotus: Harvennetaan puustoa.



Hoidolliset ongelmat

13.2: Keltainen tii on huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Poistetaan varjostavat puut tiin oikealta puolelta.



13.3: Punainen tii on erittäin huonossa kunnossa varjoisuuden vuoksi. Väylä on liian pitkä naisille punaiselta tiiltä verrattuna miehille keltaiselta tiiltä.

Korjausehdotus: Rakennetaan uusi tii aurinkoiseen paikkaan.



13.10: Viheriön oikealla puolella bunkkerin edessä on kosteusongelmia.

Korjausehdotus: Korjataan kuivatus.



2.14 Reikä 14

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

14. reikä on selkeästi kentän vaikein par 3 -väylä. Kapea väylä tiheän metsän keskellä pelataan jyrkkään ylämäkeen erittäin pienelle viheriölle. Erityisesti lyhytlyöntisille pelaajille väylä on hyvin haastava.

Jyrkkään rinteeseen sijoitetulla pienellä viheriöllä ei juuri ole vaihtoehtoisia lipunpaikkoja.

14.4: Väylä on naisille liian pitkä.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi punainen tii vasemmalle joen rantaan. Näin saadaan tiille myös enemmän valoa.

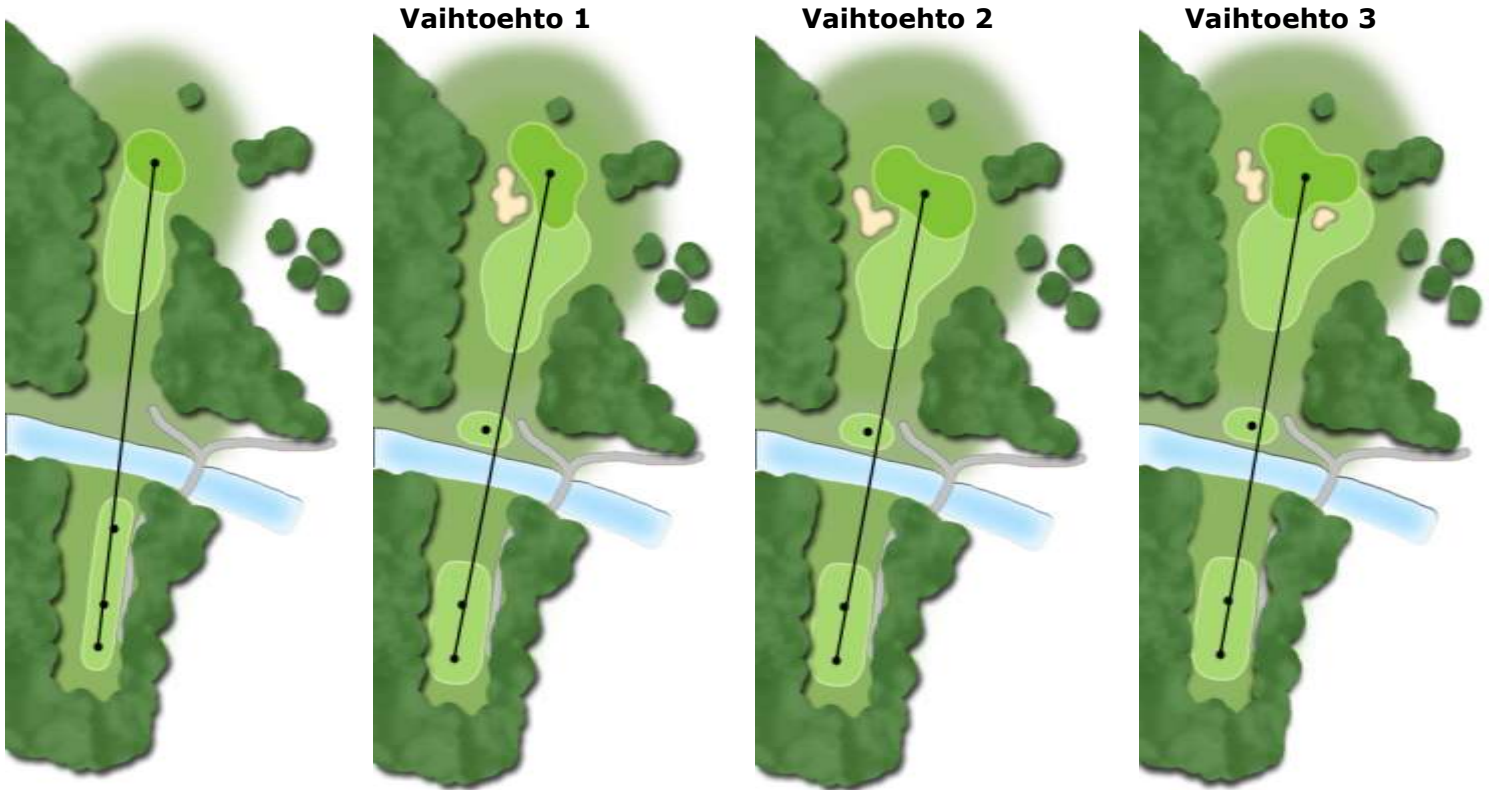


14.6: Väylä on kapea minkä vuoksi palloja lyödään paljon molemmille puolille metsään.

14.7: Viheriö on erittäin pieni. Jyrkän muodon vuoksi lipunpaikkoja on erittäin vähän.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi viheriö. Samassa yhteydessä raivataan metsää ja levennetään väylää.





Turvallisuus

14.8: Tiillä on vaaratilanteita, koska 13. väylältä lyödään palloja tiille.

Muutosehdotus: Rakennetaan suojaverkko tiin viereen.



Hoidolliset ongelmat

14.1, 14.2: Tiit ovat huonossa kunnossa.

14.3: Tiit ovat vinossa vasemmalle.

Korjausehdotus: Harvennetaan varjostavaa puustoa tiin oikealta puolelta. Laajennetaan keltaista ja valkoista tiitä kestävämpään kulutusta. Suoristetaan tiit.



2.15 Reikä 15

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

15. reikä on keskimittainen par 4 -väylä, joka tiiltä katsottuna näyttää epäselvältä. Avauslyönti on loppuosastaan sokko, koska väylä viettää alamäkeen. Tiiltä ei myöskään ole erotettavissa mitään selkeää tähtäyslinjaa, koska väyläbunkkerit eivät näy tiille.

Väylän loppuosan tekee haasteelliseksi poikkioja viheriön edessä.

15.2: Ensimmäinen väyläbunkkeri on tarpeeton, koska sillä ei ole pelistrategista vaikutusta eikä maisemallista tai peliä ohjaavaa vaikutusta.

15.3: Väyläbunkkerit eivät näy tiille.

15.4: Viimeistä väyläbunkkeria ei mitenkään saa näkyviin tiille.

15.5: Avauslyönnissä väylä karkaa sokkona alta pois. Lyönnille ei ole selkeää lyöntikohdetta.

Muutosehdotus: Poistetaan ensimmäinen bunkkeri. Nostetaan keskimittainen bunkkeri esiin, jolloin siitä saadaan selkeä tähtäyspiste. Viimeinen pieni bunkkeri voidaan poistaa, koska sitä ei mitenkään saa näkyviin tiille eikä sille ole pelistrategista tarvetta.



15.10: Kentän lyhentäminen punaiselta tiiltä.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi tii.



Hoidolliset ongelmat

15.1: Keltainen tii on kulunut ja epätasainen.

Korjausehdotus: Tiin kunnostaminen.

15.7: Väylällä ojan edessä on kosteusongelmia.

15.8: Oja viheriön edessä on epäsiisti.

Korjausehdotus: Laajennetaan lampea ja korotetaan väylää. Rakennetaan väylää ojan päälle.



15.9: Puut viheriön vasemmalla puolella varjostavat viheriötä ja hankaloittavat hoitoa.

Korjausehdotus: Poistetaan puita.



2.16 Reikä 16

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

16. reikä on kentän pisin par 3 -väylä. Väylän profiili on periaatteessa hyvä, mutta väylän ilme on visuaalisesti heikko. Ylämäkeen pelattavan väylän viheriö ja bunkkerit eivät näy tiille.

16.2: Valkoisen tiin etuvasemmalla kasvavat koivut alkavat peittää pelilinjaa.

Muutosehdotus: Poistetaan koivut.



Visuaalisuus ja maisema

16.4: Peliväylä on visuaalisesti vaatimaton.

Muutosehdotus: Tuodaan molemmat bunkkerit esiin leikkaamalla maata bunkkereiden edestä ja rakentamalla bunkkereille taustakumpu, jota vasten hiekkaa voidaan nostaa.



16.3: Keltainen tii on erittäin huonossa kunnossa, koska se on liian pieni ja puut varjostavat sitä.

Korjausehdotus: Laajennetaan tiitä ja poistetaan varjostavat puut.



2.17 Reikä 17

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

17. reikä on keskimittainen par 4 -väylä, jonka ilme tiiltä on hyvin samankaltainen kuin reiällä 15. Avauslyönti on loppuosastaan sokko, koska väylä viettää alamäkeen. Lyönti on kuitenkin selkeämpi kuin väylällä 15, koska viheriö ja väylän loppuosa näkyy tiiltä.

Väylän loppuosan tekee erittäin haasteelliseksi kaksi poikkiojaa. Suurin osa pelaajista joutuu sijoittamaan avauslyöntinsä ensimmäisen ojan eteen, jolloin toinen lyönti jää melko pitkäksi toisen ojan yli viheriölle. Lyhytlyöntisille pelaajille väylä on käytännössä par 5, koska toisen lyönnin pituus ei riitä toisen ojan yli.

17.3: Ensimmäinen poikkioja ei näy tiille. Ojan yli pelaaminen on käytännössä mahdotonta suurimmalle osalle pelaajista minkä vuoksi ojan eteen pelataan "määrämittainen" lyönti. Lyhytlyöntisille pelaajille toisen lyönnin pelaaminen kahden ojan yli on mahdotonta, joten väylä on heille käytännössä par 5 -väylä.

Muutosehdotus: Peittämällä ensimmäinen oja saadaan mahdollisuus pelata ensimmäinen lyönti lähemmäs viheriötä. Rakennetaan lampi väylän oikeaan reunaan ja nostetaan kaivuumassoilla kuivatettava alue.



17.4: Kentän lyhentäminen punaiselta tiiltä.

Muutosehdotus: Rakennetaan uusi tii.



Hoidolliset ongelmat

17.1: Valkoinen tii on huonossa kunnossa ja se on kupera.

Korjausehdotus: Tiille peruskunnostus.



17.2: Keltainen tii on melko huonossa kunnossa. Tii on myös liian pieni, koska tiiltä pelataan paljon rautamailoilla.

Korjausehdotus: Tiin laajentaminen.

2.18 Reikä 18

Pelattavuus, haasteellisuus ja pelistrategia

18. reikä on ylämäkeen pelattava lyhyt par 5. Väylän pelattavuus ei ole paras mahdollinen, koska tiiauspaikkojen vasemmassa lyöntisektorissa olevat puut peittävät pelilinjaa. Erityisesti pelattaessa kahdella lyönnillä viheriölle on avauslyönti täysin sokkolyönti yli puiden.

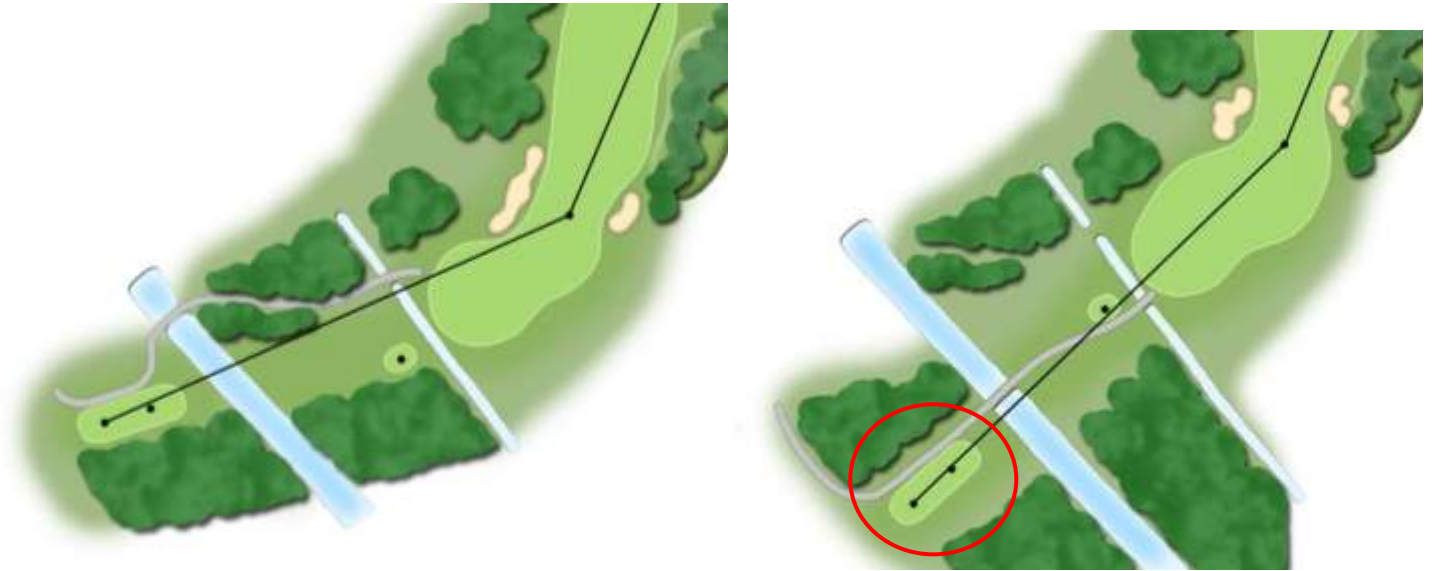
Väylän keskiosassa pelaaminen on myös hieman ”sokkoa”, koska väylää eikä vesiestettä näe. Sen vuoksi lammen reunaan on laitettu korkea paalu osoittamaan esteen reunaa.

18.2: Puut vasemmassa lyöntisektorissa peittävät näkyvyyden väylän vasemmalle puolelle ja vasemman väyläbunkkerin taakse.

Muutosehdotus 1: Harvennetaan puustoa, jotta saadaan näkyvyyttä paremmaksi.

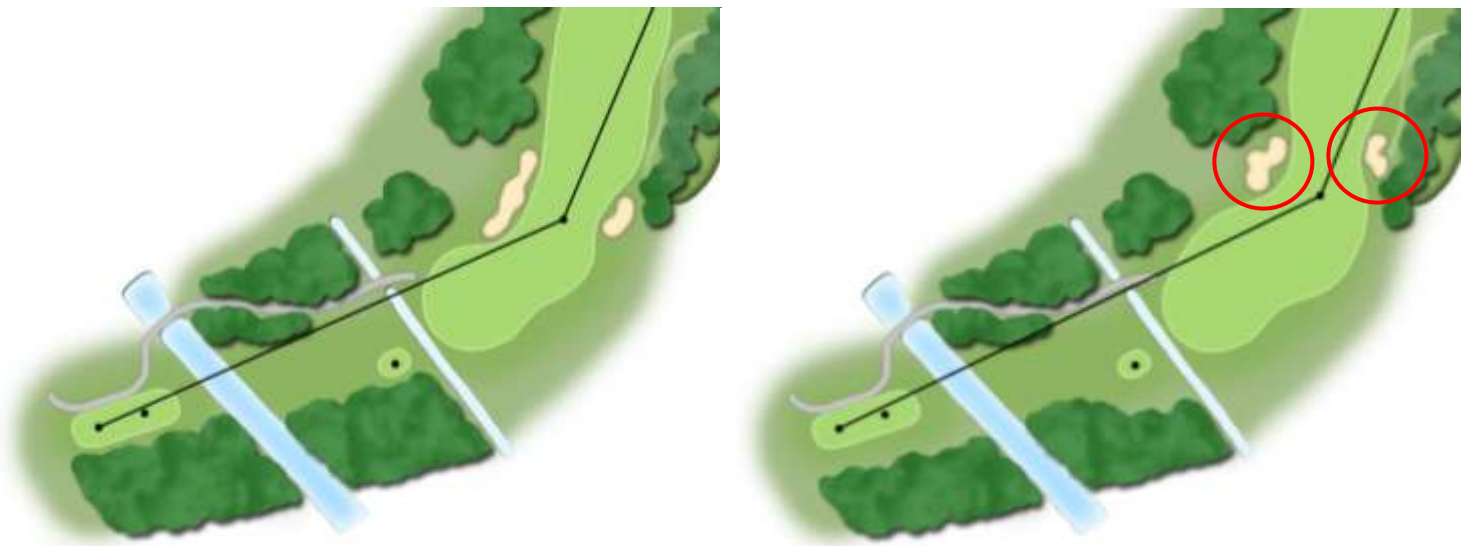


Muutosehdotus 2: Rakennetaan uudet tiit oikealle uuteen lyöntisektoriin, jolloin saadaan pidemmälle esteetön näkyvyys.



18.4: Väyläbunkkerit eivät haasta pitkälyöntistä pelaajaa.

Muutosehdotus: Bunkkerien uudelleen sijoittaminen.



18.6: Väylän keskiosassa väylän hahmottaminen on vaikeaa, koska väylän muotoa eikä lampea näe. Lyönnille ei ole selkeää tähtäyskohdetta.

Muutosehdotus: Rakennetaan bunkkeri väylän takana olevaan kumpuun, jolloin bunkkeria voidaan käyttää apuna lyönnin tähtäämisessä.



Visuaalisuus ja maisema

18.5: Puut lammen rannassa peittävät lampimaisemaa.

Muutosehdotus: Poistetaan puut.



Hoidolliset ongelmat

18.1: Valkoinen ja keltainen tii ovat huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Tiille peruskunnostus.



18.3: Punainen tii on erittäin huonossa kunnossa.

Korjausehdotus: Tiille peruskunnostus. Tiin oikealta puolelta pitää reilusti poistaa varjostavia puita.

