



Welcome-Cup am 03.07.2011

1. Speed-Minigolf-Turnier

Ausschreibung

Ausrichter:	VfB Osnabrück v. 1984 e.V.
Veranstalter:	VfB Osnabrück v. 1984 e.V.
Art des Turniers:	Welcome-Cup
Austragungsort:	Minigolf Nettetal, Nettetal 3, 49134 Wallenhorst, 18-Loch-Anlage Eternit
Art der Wettkämpfe:	Einzelwertungen für männliche/weibliche Teilnehmer
Austragungsmodus:	3 Runden, Zeit (per Stoppuhr) und Ergebnis werden festgehalten und multipliziert, 1 Streicher pro Spieler Details zum Modus s. u.
Anzahl Teilnehmer:	max. 50 (nach Eingang der Meldung)
Zeitplan:	Runde 1 um 10.00 Uhr Runde 2 um 11.30 Uhr Runde 3 um 13.00 Uhr Siegerehrung gegen 15.00 Uhr
Startreihenfolge:	Runde 1: nach umgekehrter Reihenfolge der DRL Runde 2: nach Stand der ersten Runde (umgekehrt) Runde 3: nach Stand Runden 1 und 2 (umgekehrt) Startabstand beträgt jeweils 90 Sekunden. Bei weniger als 36 Teilnehmern beträgt der Abstand jeweils 120 Sekunden.
Turnierleitung:	Jens Rechenmacher (VfB Osnabrück)
Schiedsgericht:	wird vor dem Start durch Aushang bekannt gegeben
Zeitnehmer:	pro Spieler und Runde geht ein Zeitnehmer und Protokollführer mit
Startgebühren:	6,00 € für D, H, Sw I + II /Sm I + II 3,00 € Schw/Schm, Jw/Jm Die Startgebühren sind bis spätestens 30 Minuten vor dem Start im Turnierbüro zu entrichten
Protokolle:	werden durch den Ausrichter gestellt
Anmeldungen:	bitte bis 30. Juni an webmaster@vfb-osnabrueck.de
Preise:	Ballpreise, Urkunden, Pokale
Kontakt:	VfB Osnabrück, Peter Dettmer, E-Mail: webmaster@vfb-osnabrueck.de Mobil: 0170 / 2719999
Genehmigung:	Das Turnier wurde am _____ von _____ genehmigt.

Termin für die Fertigstellung der Anlage zum Training: 19. Juni 2011

Details zum Modus:

Ziel ist es, möglichst schnell und mit möglichst wenigen Schlägen die Runde zu absolvieren. Schnelligkeit und Ergebnis fließen gleichermaßen in das Rundenergebnis ein.

1. Es gelten die Regeln der internationalen Sportordnung, Ausnahmen sind:
 - a. Bälle dürfen jederzeit mit dem Schläger auf der Bahn platziert werden
 - b. Betreuer sind auf der Anlage nicht zugelassen.
 - c. Alle Bälle sind vom Spieler selbst aus den Löchern und Zielen der Bahnen zu entnehmen

2. Die erste Runde beginnt Punkt 10.00 Uhr mit dem ersten Spieler. Alle weiteren Spieler starten im Abstand von 90 bzw. 120 Sekunden (s. o.). Für jede Runde werden vom Zeitnehmer sekundengenau die Rundenzeit und die Schlagzahl festgehalten. Beide Werte werden multipliziert und zur einfacheren Lesbarkeit durch 1000 geteilt. Alle Ergebnisse werden mathematisch auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet.

Beispiel:

Spieler A benötigt 26 Schläge sowie 7 Minuten und 7 Sek. für seine Runde.

7 Minuten und 7 Sekunden = 427 s

Rundenergebnis ►► $26 * 427 / 1000 = 11,102$ ►► gerundet 11,10

3. Wird ein Spieler eingeholt, so ist für ihn die Runde sofort beendet. Für das Gesamtergebnis der Runde bekommt der Spieler das schlechteste Ergebnis der aktuellen Runde plus die Anzahl der nicht absolvierten Bahnen als Strafpunkte. Ein Spieler ist dann eingeholt, wenn der nachfolgende Spieler die Bahn erreicht hat, die der eingeholte Spieler noch nicht fertig gespielt hat (Ball ist noch nicht im Ziel!). Hier entscheiden die beiden Zeitnehmer gemeinsam. In den weiteren Runden kann der eingeholte Spieler wieder mitspielen.

Beispiel:

Spieler B wird eingeholt während er in der ersten Runde an Bahn 13 spielt. Damit sind sechs Bahnen nicht fertig gespielt. Spieler C hat von allen nicht eingeholten Spielern der ersten Runde das schwächste Rundenergebnis (38 Schläge in 9 Minuten und 10 Sekunden ►► 20,90. Zu diesem Ergebnis bekommt der Spieler B sechs Strafpunkte hinzu. Sein Rundenergebnis ist damit 26,90.

4. Die Startreihenfolge der ersten Runde ergibt sich aus der aktuellen DRL (hier wird der Stand vom 01. Mai 2011 als Basis verwendet, unabhängig davon, ob die neuere Liste mit Stand 01.07.2011 schon zur Verfügung steht oder nicht!!!). Es wird in umgekehrter Reihenfolge gestartet. In den weiteren Runden wird nach Stand gestartet. Hier wird ebenfalls in umgekehrter Reihenfolge gestartet. Das Streicherergebnis wird erst in der letzten Runde eingerechnet, ist also für die Startreihenfolge nicht von Belang!

5. Jeder Spieler hat genau ein Streicherergebnis. Das höchste seiner drei Rundenergebnisse wird gestrichen, das Gesamtergebnis ist damit immer die Summe der beiden besten Rundenergebnisse eines Spielers.

6. Alle Ergebnisse müssen direkt nach der Runde in das Turnierbüro gebracht werden.