



Jens-Bob Zschäpe
Sportwart
Iburgerstr.88
49082 Osnabrück

Osnabrück, den 18.03.2018

Ausschreibung **2. Speedgolf-Turnier**

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. Veranstalter und Ausrichter | VfB Osnabrück |
| 2. Art des Turniers | Welcome-Cup |
| 3. Austragungsort | Anlage Minigolfanlage im Nettetal
Im Nettetal 3
49134 Wallenhorst
(Abtlg 2 Eternit) |
| 4. Art der Wettkämpfe | a. Gesamtwertung
b. Einzelwertung : Damen , Herren, Senioren ,
Jugend
c. Gemischte 2-er Mannschaften |
| 5. Austragungsart | 3 Runden (Zeit wird per Stoppuhr ermittelt , und
mit dem Spielergebnis multipliziert. 1 Streicher je
Spieler.
Details zum Modus <u>siehe unten im Anhang</u> |
| 6. Anzahl Teilnehmer | max. 50 Teilnehmer
Nach Eingang der Meldungen |
| 7. Teilnahmeberechtigt | Alle Spieler mit gültigen Spielerpass
Minigolf-Card-Inhaber und Hobbyspieler |
| 8. Spieltag + Startzeit | 21.05.2018 Pfingstmontag
Startzeiten
Runde 1 um 10:00 Uhr
Runde 2 um 12:00 Uhr
Runde 3 um 14:00 Uhr
Siegerehrung gegen 16:00 Uhr |
| 9. Startreihenfolge | Einzelstarts |

Runde 1: nach umgekehrter Reihenfolge der DRL
Runde 2 : nach Stand der ersten Runde (umgekehrt)
Runde 3 : nach Stand Runden 1 + 2 (umgekehrt)

10. Turnierleitung Wird am Spieltag bekannt gegeben
11. Schiedsgericht Wird vor Turnierbeginn durch Aushang ernannt
12. Zeitnehmer Pro Spieler und Runde geht ein Zeitnehmer und Protokollführer mit
13. Startgebühren Je Spieler 8.- Euro
Jugendliche 4,- Euro
Je 2-er Mannschaft 3.- Euro
Die Startgebühren sind bis 30 Minuten vor dem Start im Turnierbüro zu entrichten
14. Wertung Gesamtergebnis (3 Rundenminus 1 Strecher)
15. Preise Gesamtwertung : 1. Platz 100 € 2. Platz 75 €
3. Platz 50 €
Kategorienwertung : Ballgutscheine Platz 1-3
Mannschaftswertung : Pokale
14 Tage vor Turnierbeginn
16. Fertigstellung der Anlage
16. Protokolle Die Protokolle werden vom Veranstalter gestellt
17. Meldeschluss 19.05.2018
18. Anmeldung Anmeldungen bitte an Jens-Bob Zschäpe
Mail: jebozsch@t-online.de oder
Tel: 0541-7705755

19 .Sonstiges

Es gelten die Sportordnung des DMV samt Zusatz- und Durchführungsbestimmungen, sowie die internationalen Spielregeln

Jeder Teilnehmer (Spieler/innen, Betreuer/innen, Schiedsrichter/innen und Sonstige am Turnier beteiligte Funktionäre) erkennen die Anti-Doping-Richtlinien des DMV mit der Meldung als verbindlich an. Jeder Teilnehmer ist für Einhaltung dieser Bestimmungen selbst verantwortlich und trägt die Konsequenzen bei Verstößen.

Diese Ausschreibung wurde amdurch den DMV genehmigt

Jens-Bob Zschäpe Sportwart VfB Osnabrück

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 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 2018 oder der aktuellste verfügbare Stand als Basis verwendet). Es wird in umgekehrter Reihenfolge gestartet. In den weiteren Runden wird nach Stand gestartet. Hier wird ebenfalls in umgekehrter Reihenfolge gestartet. Das Streichergebnis wird erst in der letzten Runde eingerechnet, ist also für die Startreihenfolge nicht von Belang!

5. Jeder Spieler hat genau ein Streichergebnis. 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.