

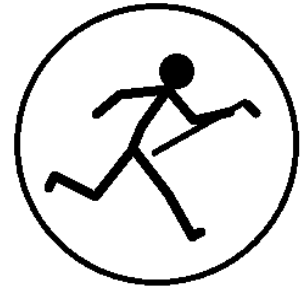


1. Miniaturgolf-Club – Weinheim e.V.

69469 Weinheim, Waidallee 4-6

Tel. 06201-68300

www.1-mc-weinheim.de



Ausschreibung

2. Weinheimer Verfolgungsturnier

Veranstalter: 1. MC Weinheim e. V.

Turnierart: offiziell (Welcome Cup), überregional offen

Austragungsort: Bahnengolf –Sportanlage
Waidallee 4-6 (beim Stadion)
69469 Weinheim
Eternitanlage

Wettbewerbsart: Einzelwertung, bei mind. 16 Teilnehmern Einteilung der Kategorien nach deutscher Rangliste (DRL) in A und B, sodass in beiden Kategorien etwa gleich viele Spieler sind. Bei weniger Teilnehmern nur eine Turniergruppe.
Maßgeblich ist der Stand der DRL zum Meldeschluss. Spieler, die nicht in der DRL erfasst sind, werden der Kategorie B zugeordnet.

Teilnahme-
berechtigung: max. 32 Teilnehmer/innen

Austragungsart: Es werden die folgenden 10 Bahnen gespielt: 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13. Nach Bahn 13 geht es mit Bahn 3 weiter. Jeder Spieler darf höchstens 2 Bälle verwenden. Es dürfen mehrere Bälle gleichzeitig an einer Bahn gespielt werden.
(vollständige Regeln im Anhang)

Modus

Alle Spiele werden im Verfolgungsmodus ausgetragen. Dafür gelten die folgenden Regeln:

1. Jede Runde wird als Duell gespielt. Ein Spieler startet an Bahn 4, der andere an Bahn 10.
2. Jeder Schlag wird vom Abschlag ausgeführt. Bei einem Ass darf man zur nächsten Bahn weitergehen.
3. Ziel ist es, den Gegner einzuholen. Falls dies nicht innerhalb von 3 Minuten passiert, gewinnt der Spieler, der mehr Bahnen geasst hat.
Die Bahn, an der die jeweiligen Spieler starten, wird gelöst.

Vorrunde

Es werden Gruppen von 3-5 Spielern ausgelost. Innerhalb dieser Gruppe spielt jeder mind. einmal gegen jeden. Für einen Sieg gibt es 2 Punkte, Unentschieden 1 und Niederlage 0. Der Spieler mit den meisten Punkten jeder Gruppe zieht in die K.O.-Runde ein. Bei zu geringer Spielerzahl wird nach der Punktzahl aufgefüllt.

K.O.-Runde

Die K.O.-Runde besteht bei hinreichend hoher Teilnehmerzahl aus Viertel-, Halbfinale und Finale. Der Spielplan wird vorher festgesetzt. In jeder Runde wird nach dem Prinzip 'Best of 3' der Sieger ermittelt. Es gewinnt derjenige, der zuerst 2 Matches gewinnt oder nach 3 Matches mehr Punkte hat. Bei Unentschieden findet ein Stechen statt. Die Plätze 1-4 jeder Kategorie werden ausgespielt.
Bei weniger als 32 Teilnehmer/innen wird der Spielplan entsprechend angepasst.

Beginn und Dauer

des Turniers: Datum: 28.08.2022 Beginn: 11:00 Uhr
Siegerehrung im Anschluss an das Turnierende (ca. 16 Uhr)

Turnierleitung: Stefan Mittelhammer, 1. MC Weinheim e.V.

Startgebühren: H, D, Sm I, Sm II, Sw I, Sw II 8,00€
Schm, Schw, Jm, Jw 4,00€

Preise: Sachpreise für Platz 1-4 der jeweiligen Kategorien

Fertigstellung

der Anlage: Zwei Wochen vor Turnierbeginn

Meldungen: bis 25.08.2022

an: 1. MC Weinheim e. V.
Postfach 100736
69447 Weinheim
info@1-mc-weinheim.de

Zahlung der
Startgebühren: bis spätestens eine Stunde vor Turnierbeginn.

Protokollabgabe: Protokolle werden gestellt.

Schiedsgericht: Wird vor Spielbeginn durch Aushang bekannt gegeben.

Sonstiges:

Auf der gesamten Minigolfanlage sind die zu diesem Zeitpunkt geltenden Abstands- und Hygienevorschriften einzuhalten. Diese sind per Aushang auf der Anlage einsehbar.

Im Übrigen gelten die Sportordnung des DMV samt Zusatz- und Durchführungsbestimmungen, sowie die internationalen Spielregeln und alle für internationale Turniere verbindlichen WMF Bestimmungen. Dieses Turnier und die Ausschreibung wurden vom DMV genehmigt und sind beim DMV und der WMF angemeldet.

Die Anti-Doping-Bestimmungen des DMV, insbesondere die Anti-Doping-Richtlinien in der jeweils geltenden Fassung, werden mit der Anmeldung zum Turnier als verbindlich anerkannt. Jede/r Teilnehmer/in ist für die Einhaltung dieser Bestimmungen selbst verantwortlich und hat die Konsequenzen bei Verstößen zu tragen.

Weinheim, den 03.06.2022

Tobias Richter
Sportwart 1. MC Weinheim e.V.

Speed Minigolf Regeln (Verfolgung)

1. Jeder Spieler darf nur 2 Bälle spielen. Diese dürfen zwischen den Runden gewechselt werden.
2. Es werden die folgenden 10 Bahnen gespielt: Sandkasten(3), Labby(4), Mittelhügel(5), Winkel(6), Gradschlag(8), Schleife(9), Stumpfkegel(10), Vulkan(11), Niere(12), Hochplateau(13). Nach Bahn 13 geht es weiter mit Bahn 3.
3. Jede Runde wird als Duell gespielt. Ein Spieler startet an Bahn 4, der andere an Bahn 10.
4. Jeder Schlag wird vom Abschlag ausgeführt. Bei einem Ass darf man zur nächsten Bahn weitergehen.
5. Ziel ist es, den Gegner einzuholen. Falls dies nicht innerhalb von 3 Minuten passiert, gewinnt der Spieler, der mehr Bahnen geasst hat.
6. Sollten die 3 Minuten enden, während der Ball noch rollt, zählt das nur als Ass, wenn er sich mit der vollständigen Auflagefläche über dem Loch befindet und danach das Loch nicht mehr verlässt.
7. Es ist erlaubt, beide Bälle gleichzeitig zu spielen. Der Ball muss nicht ausrollen, bevor er aufgehoben wird. Stößt ein Ball den anderen ins Loch, zählt das auch als Ass und der Spieler darf zur nächsten Bahn gehen.
8. Es ist nicht erlaubt, Bahnen zu betreten. Jedoch darf über die Bahn gestiegen bzw. gesprungen werden.
9. Jeder Spieler muss seine Bälle eigenständig von der Bahn und aus dem Loch holen. Betreuer und andere Spieler dürfen dabei nicht helfen.
10. Bei groben Verstößen (mehr als 2 Bälle, weitergehen ohne Ass, absichtlich falsch schreiben) ist vom Schiedsrichter eine Verwarnung zu erteilen, die zur Niederlage des aktuellen Matches führt. Bei zweimaligem Verstoß soll der Spieler disqualifiziert werden.

Ablauf:

Vorrunde

Es werden Gruppen von 3-5 Spielern ausgelost. Innerhalb dieser Gruppe spielt jeder mindestens einmal gegen jeden. Für einen Sieg gibt es 2 Punkte, Unentschieden 1 und Niederlage 0. Die Spieler mit den meisten Punkten jeder Gruppe ziehen in die K.O.-Runde ein. Bei zu geringer Spielerzahl wird nach der durchschnittlichen Punktzahl pro Match aufgefüllt. Falls mehrere Spieler die gleiche Durchschnittspunktzahl haben, wird erst danach entschieden, wer seinen Gegner öfter eingeholt hat und dann nach der durchschnittlichen Anzahl der Asse pro Match. Bei Punktgleichstand innerhalb einer Gruppe findet ein Stechen statt, falls nur einer der Spieler mit gleicher Punktzahl in die K.O.-Runde kommt.

K.O.-Runde

Die K.O.-Runde besteht bei hinreichend hoher Teilnehmerzahl aus Viertel-, Halbfinale und Finale. Der Spielplan wird vorher festgesetzt. In jeder Runde wird nach dem Prinzip 'Best of 3' der Sieger ermittelt. Es gewinnt derjenige, der zuerst 2 Matches gewinnt oder nach 3 Matches mehr Punkte hat. Bei Unentschieden findet ein Stechen statt. Die Plätze 1-4 jeder Kategorie werden ausgespielt. Bei weniger als 32 Teilnehmer/innen wird der Spielplan entsprechend angepasst.