



Bosco Isolino  
6600 LOCARNO  
Tel. 091/751.63.30  
C.P. 429  
<http://www.mclocarno.ch>  
e-mail: [mclocarno@altea.ch](mailto:mclocarno@altea.ch)

# Seconda 100 colpi Marti Fritz 2021

<b>Organizzatore</b>	MC Locarno
<b>Luogo e data</b>	Minigolf – Bosco Isolino – Locarno (Bogni 100%) Domenica 22 agosto 2021
<b>Inizio gara</b>	l'orario esatto verrà stabilito in base agli iscritti. Die Genaue Startzeit kommt auf die Anzahl der Spieler an.
<b>Regolamento</b>	WMF, abbigliamento Club/Club Kleidung 1 tiro di prova, 1 Probeschlag
<b>Percorsi</b>	100 colpi / 100 Schläge
<b>Categorie</b>	femminile unica, maschile unica,
<b>Gruppi di gioco</b>	3 giocatori, ev. 2 giocatori
<b>Tassa d'iscrizione</b>	Adulti fr. 25.-- / Juniores fr. 10.--
<b>Pagamento iscrizione</b>	sul campo
<b>Premi</b>	in natura e Challenge al miglior risultato del giorno.
<b>Premiazione</b>	La premiazione verrà effettuata subito dopo la gara,
<b>Rankinglist</b>	non valida
<b>Iscrizioni</b>	Pelloni Brigitte Via Valmarella 6 6600 Locarno e-mail : <a href="mailto:brigitte.pelloni@altea.ch">brigitte.pelloni@altea.ch</a> ☎ natel: 079/685 75 07
<b>Capo Torneo</b>	Pelloni Sergio Via Valmarella 6 6600 Locarno e-mail : <a href="mailto:brigitte.pelloni@altea.ch">brigitte.pelloni@altea.ch</a> ☎ natel: 079/685 75 07
<b>Termine d'iscrizione</b>	giovedì 12 agosto 2021 (data del timbro postale)

Sportivi saluti.  
per il comitato MC Locarno:  
la segretaria:  
Pelloni Brigitte

TK SwissMinigolf  
21./29.06.2021



Bosco Isolino  
6600 LOCARNO  
Tel. 091/751.63.30  
C.P. 429  
<http://www.mclocarno.ch>  
e-mail: [mclocarno@altea.ch](mailto:mclocarno@altea.ch)

## REGOLAMENTO DI GIOCO

- Ciascun giocatore ha a disposizione 100 colpi da effettuare progressivamente partendo dalla pista n. 1.
  - Ogni pista deve essere portata a termine con il limite di sette colpi.
- Al raggiungimento del centesimo colpo la gara per il giocatore si interrompe se la pista che sta giocando è ultimata. Se l'esecuzione del centesimo colpo non conclude la pista, il giocatore deve proseguire il gioco fino al termine della pista stessa conteggiando tutti i colpi effettivamente eseguiti, compresi quelli oltre il centesimo.
- La classifica finale verrà stilata in considerazione del maggior numero di piste portate regolarmente a termine con il minor numero di colpi.

### ESEMPIO A

Il giocatore X termina 48 piste con 101 colpi, ovvero ha iniziato la pista 12 del terzo percorso con il centesimo colpo e l'ha conclusa con un successivo secondo colpo).

Il giocatore Y termina 47 piste con 100 colpi, ovvero ha concluso la pista 11 del terzo percorso con il centesimo colpo. La classifica vedrà 1° il giocatore X, 2° il giocatore Y

### ESEMPIO B

Il giocatore X termina 48 piste con 101 colpi, ovvero ha iniziato la pista 12 del terzo percorso con il centesimo colpo e l'ha conclusa con un successivo secondo colpo).

Il giocatore termina 48 piste con 100 colpi, ovvero ha concluso la pista 12 del terzo percorso con il centesimo colpo.

La classifica vedrà 1° Il giocatore Y, 2° Il giocatore X

In caso di parità tra due o più giocatori sia per numero di piste terminate che di colpi la discriminante per una migliore posizione in classifica sarà la minor differenza tra i punteggi del primo e secondo percorso. Nel caso di ulteriore parità verrà disputato lo spareggio.

## SPIELREGELN

- Zur Klassifizierung wird die niedrigste Punktzahl Bahn per Bahn berücksichtigt.
- Jeder Spieler hat 100 Schläge zu Verfügung die schrittweise bei Bahn 1 anfangen
- Jede Bahn muss mit maximal sieben Schlägen abgeschlossen sein.

Bei Erreichen des hundertsten Treffers wird das Turnier für den Spieler unterbrochen, wenn die von ihm gespielte Bahn abgeschlossen ist.

Wenn die Ausführung des hundertsten Schläges die Bahn nicht beendet ist, muss der Spieler diese bis zum Ende fortsetzen und alle tatsächlich ausgeführten Schläge zählen, einschließlich diejenigen über dem hundertsten.

- Die endgültige Klassifizierung wird unter Berücksichtigung der größeren Anzahl von Bahnen erstellt, die regelmäßig mit weniger Schlägen ausgeführt werden.

### BEISPIEL A.

Spieler X beendet 48 Bahnen mit 101 Treffern, d. h. Er hat Bahn 12 der dritten Runde mit dem hundertsten Treffer begonnen und diese mit einem nachfolgenden zweiten Treffer beendet.

Spieler Y beendet 47 Bahnen mit 100 Treffern, d. h. Beendet Bahn 11 der dritten Runde mit dem hundertsten Treffer. In der Rangliste wird als 1° Spieler X und als 2° Spieler Y angezeigt.

### BEISPIEL B.

Spieler X beendet 48 Bahnen mit 101 Treffern, d. H. Startete Bahn 12 der dritten Runde mit dem hundertsten Treffer und beendete diese mit einem nachfolgenden zweiten Schlag.

Der Spieler Y beendet 48 Läufe mit 100 Treffern, d. H. Er hat Bahn 12 der dritten Runde mit dem hundertsten Treffer beendet.

In der Rangliste wird als 1° Spieler Y und als 2° Spieler X angezeigt.

Bei einem Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern sowohl hinsichtlich der Anzahl der abgeschlossenen Bahnen als auch hinsichtlich der Treffer ist der Unterscheidungsfaktor für eine bessere Position in der Rangliste der geringste Unterschied zwischen den Ergebnissen der ersten und zweiten Runde. Bei einem weiteren Unentschieden wird gestochen.