

**LIETUVOS MOKYKLŲ KŪNO
KULTŪROS MOKYTOJŲ „MAŽOJO“
GOLFO“ ČEMPIONATAS**

2019.03.01

RENGINIO NUOSTATAI
RUNGČIŲ SCHEMOS IR APRAŠAI

Turinys

| | |
|----------------------------|---|
| I. VARŽYBŲ NUOSTATAI | 2 |
| II. TEISĖJAS | 3 |
| Teisėjai..... | 3 |
| III. RUNGČIŲ APRAŠAI | 4 |

I. VARŽYBŲ NUOSTATAI

VIETA Kauno Jono Jablonskio gimnazija. Adresas: Aušros g. 3, Kaunas 44173

VARŽYBŲ DATA IR LAIKAS

2019 m. Kovo mėn. 01 d. (penktadienis)

Tvarkaraštis

11:50 - 12:00 Atvykimas.

12:00 - 12:45 Seminaras (mokytojai gaus KPKC sertifikatus).

12:45 - 13:00 Atidarymas, burtų traukimas (kuris dalyvis nuo kurios rungties pradeda).

13:00 - 15:00 Varžybos (8 rungtys).

15:00 - 15:30 Rezultatų suvedimas

15:30 - 16:00 Apdovanojimai.

DALYVIAI

Lietuvos mokyklų kūno kultūros mokytojai. Mokytojai varžysis kiekvienas už save, bet bus sukirtyti grupėmis po 2-5 dalyvius.

Dalyvių skaičius ribotas.

KATEGORIJOS

Vyrų kategorija.

Moterų kategorija.

NUGALĖTOJAI IR APDOVANOJIMAI

Bus apdovanoti 3 geriausiai pasirodę vyrai bei 3 moterys. Prizus steigia Lietuvos golfo federacija ir jos partneriai.

SPRENDIMAS DĖL LYGIŲJŲ

Jei nustatant varžybų dalyvius užėmusius prizines vietas būtų lygus rezultatas, aukštesnė vieta bus skiriama komandai, pasiekusiai geresnį rezultatą rungtyje, kurios sudėtingumo indeksas yra 1, po to 2 ir t.t.

MOKESČIAI

Gera nuotaika 😊

KITOS SĄLYGOS

Dėl nuostatuose nenumatytų atvejų sprendimą priima Varžybų vyr. teisėjas Tomas Pranevičius.

REGISTRACIJA

Registracija vyksta el. paštu: asta.igariene@gmail.com arba tel. +37068574804

Dėl rungių ir varžybų eigos kreipkitės el. paštu: tomas@golfotreneris.lt arba tel.

+370 61120132.

Registracija vyksta iki vasario 24 d.

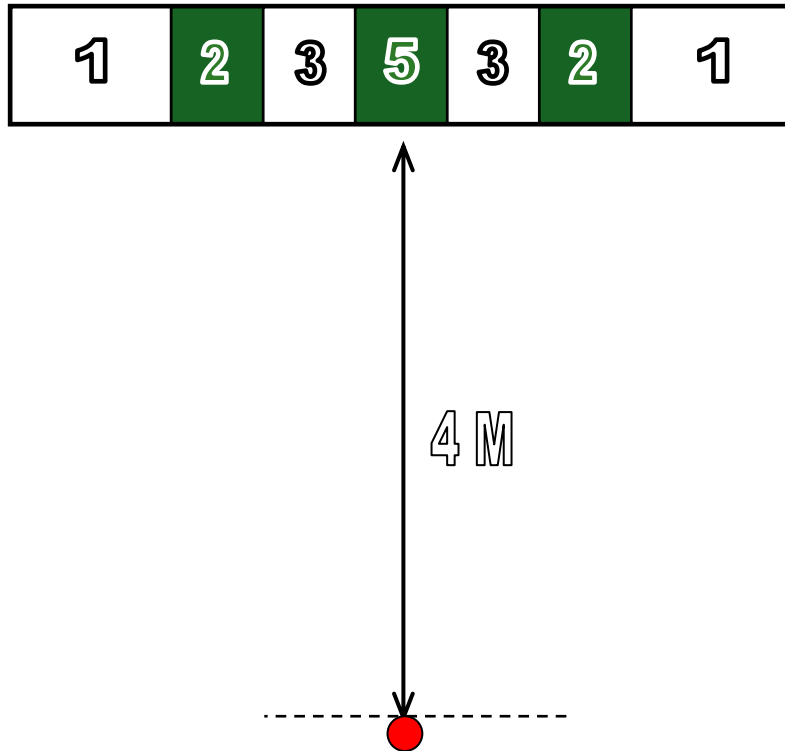
II. TEISĖJAS

Teisėjai

- Varžybų vyr. teisėjas: Tomas Pranevičius
- Teisėja: Asta Igarienė
Nerijus Tamošiūnas

III. RUNGČIŲ APRAŠAI

1. Rungtis „Mega ridenimas“



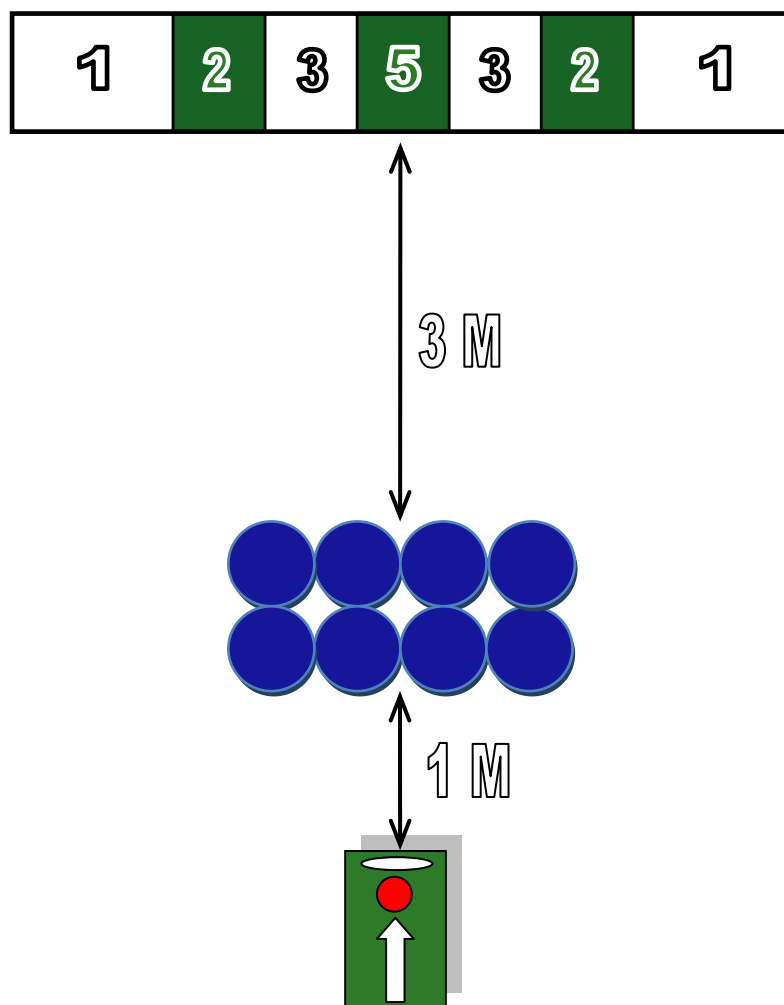
Rungties aprašymas

Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjai iš eilės atlieka po vieną ridenimą. Po smūgio dalyvis lazda ir kamuoliuką perduoda sekančiam komandos draugui. Komandai reikia surinkti kuo daugiau taškų. Kiekvienas dalyvis eilės tvarka turi smūgiuoti 2 kartus. Pataikius į atitinkamą taikinio skaičiaus plotą, taškai dauginami iš 10.

Rungties sudėtingumo indeksas: 8

2. Rungtis „Rollerama“



Rungties aprašymas

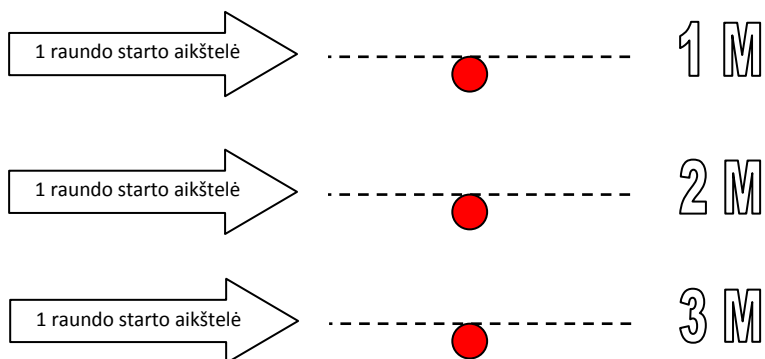
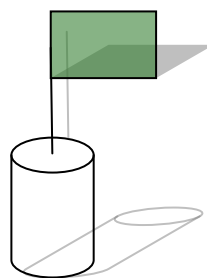
Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjai iš eilės atlieka po vieną trumpą žemą smūgį. Po smūgio dalyvis lazda ir kamuoliuką perduoda sekančiam komandos draugui. Komandai reikia surinkti kuo daugiau taškų. Kiekvienas dalyvis eilės tvarka turi smūgiuoti 2 kartus. Pataikius:

- Į atitinkamą taikinio skaičiaus plotą, taškai dauginami iš 10.
- **Kamuoliukui pataikius į mėlyną diską – minus 10 taškų.**

Rungties sudėtingumo indeksas: 2

3. Rungtis „Vėliavėlės ataka“



Rungties aprašymas

Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjai iš eilės atlieka po vieną ridenimo smūgį link vėliavėlės. Po smūgio dalyvis lazda ir kamuoliuką perduoda sekantiui komandos draugui. Žaidimas susideda iš 3 etapų:

1 etapas – dalyviai ridena po 1 kamuoliuką link duobutės 1 m. atstumu.

2 etapas – dalyviai ridena po 1 kamuoliuką link duobutės 2 m. atstumu.

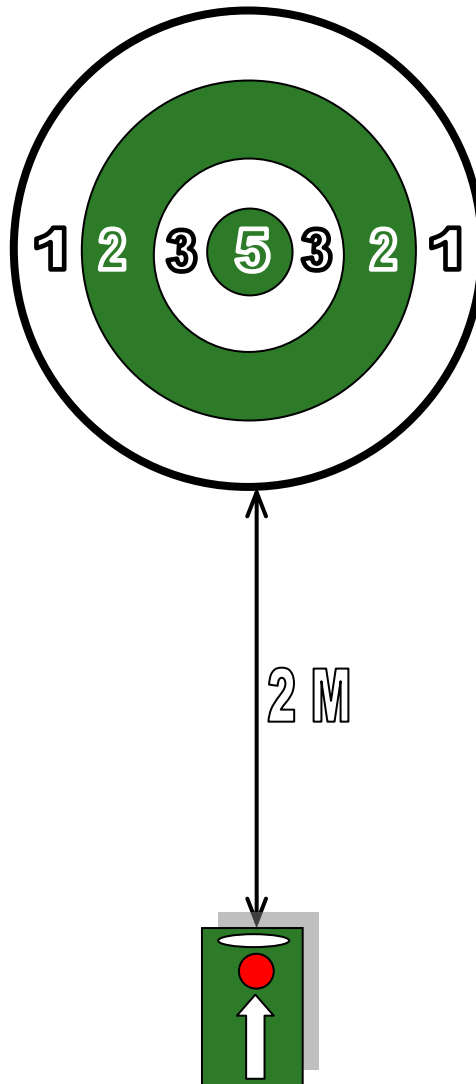
3 etapas – dalyviai ridena po 1 kamuoliuką link duobutės 3 m. atstumu.

Komandai reikia surinkti kuo daugiau taškų per 3 etapus. Pataikius nuo:

- 1 m atstumo žymos, gaunama 10 taškų;
- 2 m – 30 taškų;
- 3 m – 50 taškų;

Rungties sudėtingumo indeksas: 7

4. Rungtis „Taikinyš“



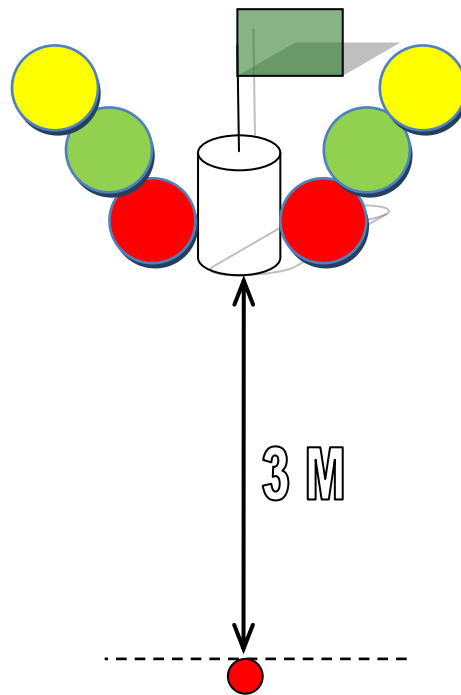
Rungties aprašymas

Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis (taikinyš guli ant žemės).

Rungties eiga. Žaidėjai iš eilės atlieka po vieną trumpą žemą smūgį. Po smūgio dalyvis lazda ir kamuoliuką perduoda sekančiam komandos draugui. Komandai reikia surinkti kuo daugiau taškų. **Taškai gaunami tik tuomet, kai smūgiuotas kamuoliukas pirmu atsimušimu prilimpa prie taikinio.** Kiekvienas dalyvis eilės tvarka turi smūgiuoti 2 kartus. Pataikius į atitinkamą taikinio skaičiaus plotą, taškai dauginami iš 10.

Rungties sudėtingumo indeksas: 3

5. Rungtis „Piramidė“



Rungties aprašymas

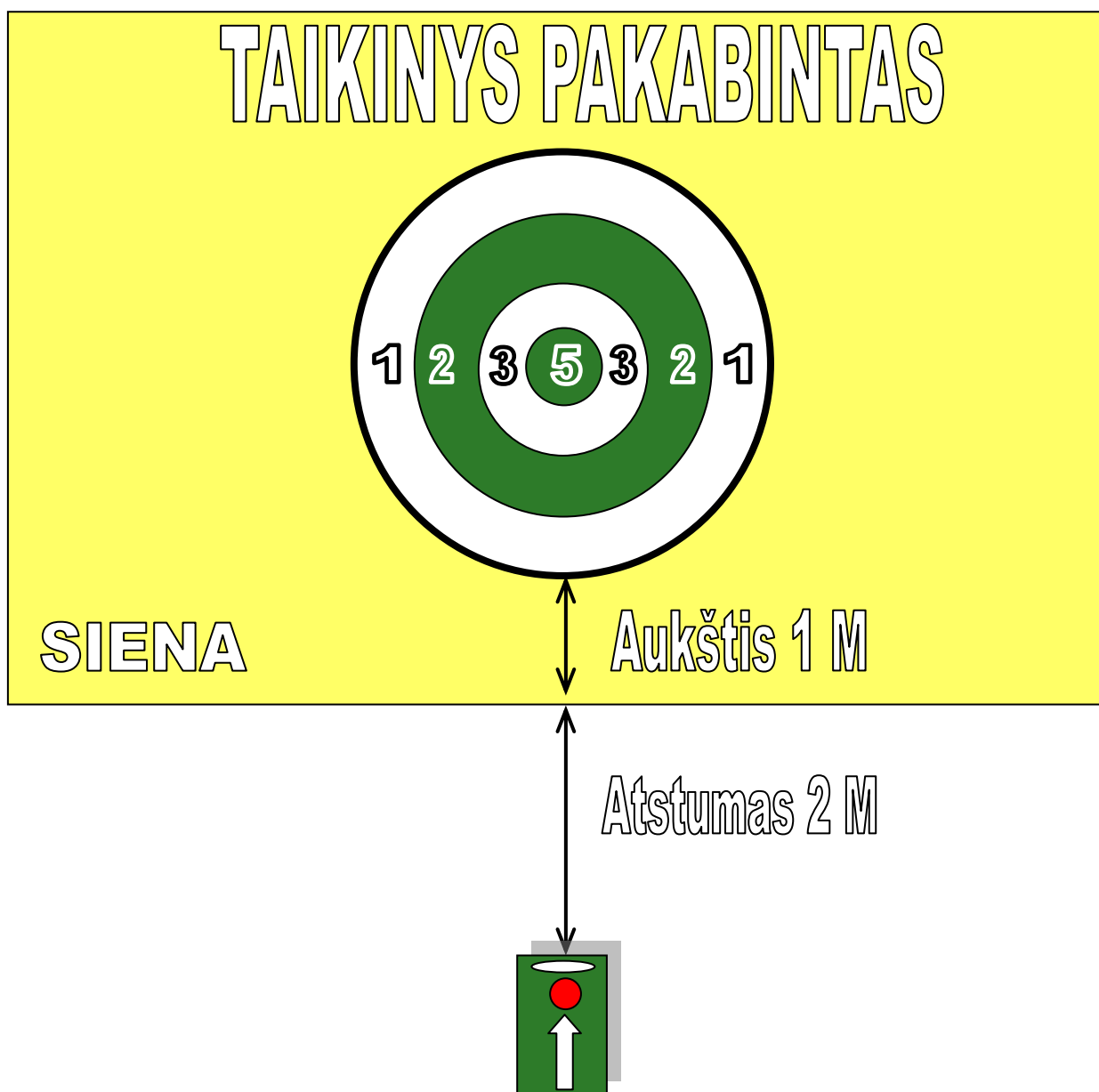
Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjai iš eilės atlieka po vieną ridenimo smūgį, taikydami į taikinius. Taškai skiriami, kai kamuoliukas prilimpa prie taikinių. Po smūgio žaidėjas perduoda lazda ir kamuoliuką sekančiam žaidėjui. Kiekvienas dalyvis eilės tvarka turi smūgiuoti 2 kartus. Pataikius:

- į geltoną diską gaunami 10 taškai;
- į žalią – 20 taškų;
- į raudoną – 30 taškų;
- į nupjautinio kūgio formos taikinį – 50 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 6

6. Rungtis „Saulutė“



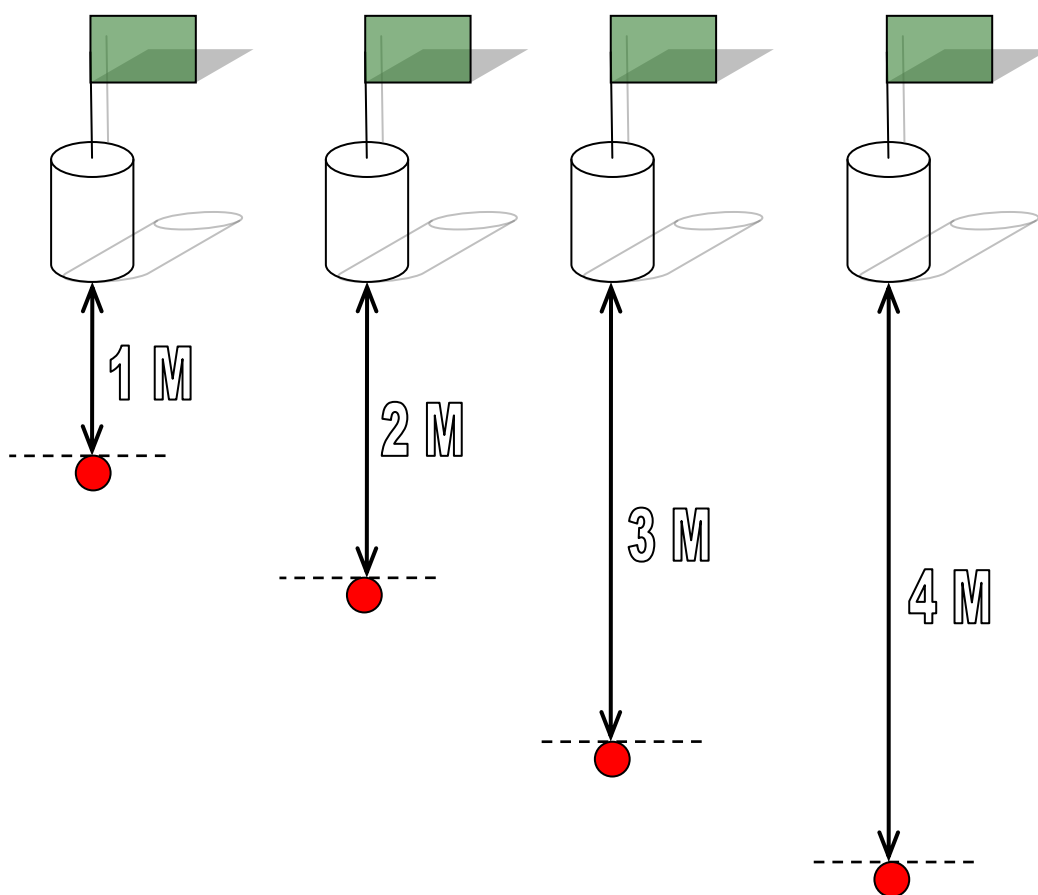
Rungties aprašymas

Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjai iš eilės atlieka po vieną trumpą žemą smūgį. Po smūgio dalyvis lazda ir kamuoliuką perduoda sekančiam komandos draugui. Komandai reikia surinkti kuo daugiau taškų. Kiekvienas dalyvis eilės tvarka turi smūgiuoti 2 kartus. Pataikius į plotą pažymėta skaičiu gaunamas rezultatas, padaugintas iš 10

Rungties sudėtingumo indeksas: 1

7. Rungtis „Duobuobučių lietus“



Rungties aprašymas

Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

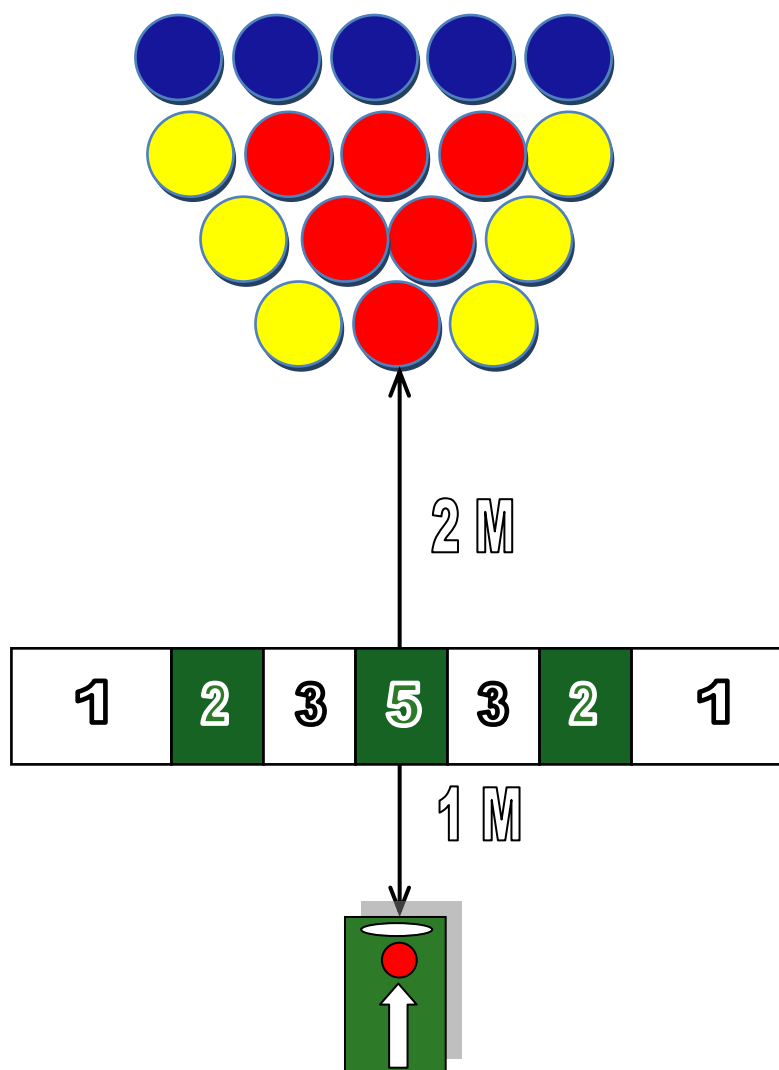
Rungties eiga. Žaidėjai iš eilės atlieka po vieną ridenimo smūgį, laisvai pasirinkdamas, į kurio atstumo taikinius smūgiuoti, t.y. pasirinkimas yra visiškai laisvas. Pavyzdžiui smūgiuoti į taikinį 1 m atstumu (nedaug taškų, tačiau lengva pataikyti). Pasirinkus smūgį į 4 m taikinį galima neuždirbti nei vieno taško, nes iš toli sudėtinga pataikyti. Kiekvienas dalyvis eilės tvarka turi smūgiuoti 2 kartus. Taškai skiriami, kai kamuoliukas prilimpa prie taikinių. Po smūgio žaidėjas perduoda lazda ir kamuoliuką sekančiam žaidėjui. Taškai skiriami tokie:

- pataikius į 4 m atstumo taikinį skiriami 50 taškų;
- 3 m – 30 taškų;
- 2 m – 20 taškų;
- 1 m – 10 taškų;

Prašytume žaidėjus renkantis taikinius neuždelsti laiko.

Rungties sudėtingumo indeksas: 5

8. Rungtis „Sala“



Rungties aprašymas

Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjai iš eilės atlieka po vieną trumpą žemą smūgį. Po smūgio dalyvis lazda ir kamuoliuką perduoda sekančiam komandos draugui. Komandai reikia surinkti kuo daugiau taškų (diskų). Prilipus kamuoliukui prie disko, jis parsinešamas ir už jį gaunami taškai. Kiekvienas dalyvis eilės tvarka turi smūgiuoti 3 kartus. Jei pataiko:

- į geltoną diską gauna 20 taškų;
- į raudoną – 50 taškų;
- į mėlyną – minus 10 taškų.

PAPILDYMAS: TARP SALOS DISKŲ IR IŠMUŠIMO ZONOS BUS PADĖTA „ROLLERAMA“. JI REIŠKIA KLIŪTĮ IR JEI PRIE JOS KAMUOLIUKAS PRILIPS, DALYVIS GAUS MINUS 10 TAŠKŲ. REIKĖS KAMUOLIUKĄ PAKELTI, KAD JIS JĄ PERSKRISTŲ.

Rungties sudėtingumo indeksas: 4