
LIETUVOS SPORTO UNIVERSITETAS

**LSU UŽDARŲ PATALPŲ
DARBUOTOJŲ IR STUDENTŲ
GOLFO ČEMPIONATAS**

2019.03.20

VARŽYBŲ NUOSTATAI
RUNGČIŲ SCHEMOS IR APRAŠAI

Kaunas 2019

Turinys

I. VARŽYBŲ NUOSTATAI	2
II. TEISĖJAS, ŽYMĖTOJAI	3
Teisėjas	3
Rezultato žymėtojai	3
III. RUNGČIŲ SCHEMA	4
IV. RUNGČIŲ APRAŠAI	5
1. „Mega ridenimas“	5
2. „Rollerama“	6
4. „Taikinys“	8
5. „Piramidė“	9
6. „Saulutė“	10
7. „Duobučių lietus“	11
8. „Sala“	12

I. VARŽYBŲ NUOSTATAI

A. ORGANIZATORIUS: LSU Sporto ir laisvalaikio centras

B. VIETA: LSU 211 aud. (2 rūmai)

C. VARŽYBŲ DATA IR LAIKAS

2019 m. kovo 20 d.

(po registracijos bus nustatytas tikslus varžybų laikas).

D. DALYVIAI

Visi LSU darbuotojai ir studentai.

E. REGISTRACIJA

1. Registracijos data: iki 2019 m. kovo mėn. 18 d. 12:00 val.

2. Registracija: <https://tinyurl.com/LSUgolfas>

F. FORMATAS

Aštuonios ridenimo (angl. *putt*) ir artimųjų žemų (angl. *chip*) smūgių rungtys

G. VARŽYBŲ GRUPĖS

1. Individuali įskaita:

1.1. Darbuotojos

1.2. Darbuotojai

1.3. Studentės

1.4. Studentai

2. Komandinė darbuotojų įskaita. Padalinio komanda registruojama automatiškai, jei iš padalinio užsiregistruoja bent TRYS dalyviai (komandos gali būti mišrios).

H. VARŽYBŲ NUGALĖTOJAI IR APDOVANOJIMAI

1. Individualioje įskaitoje (kiekvienoje grupėje atskirai) aukštesnę vietą užima žaidėjas(-a) po visų rungčių surinkęs(-usi) didesnę taškų sumą. Nugalėtojas(-a) ir 2 bei 3 vietų laimėtojai apdovanojami(-os) LSU dovanomis.

2. Komandinėje įskaitoje komandos rezultatas apskaičiuojamas susumavus geriausių trijų komandos (padalinio) narių rezultatus. Aukštesnę vietą užima komanda surinkusi didesnę taškų sumą. Komanda nugalėtoja apdovanojama pereinamąja taure, o trys įskaitiniai šios komandos nariai taurėmis ir diplomais.

I. SPRENDIMAS DĖL LYGIŲJŲ

Jei nustatant varžybų dalyvius užėmusius prizines vietas būtų lygus rezultatas, aukštesnė vieta bus skiriama žaidėjui pasiekusiam geresnį rezultatą rungtyje, kurios sunkumo indeksas yra 1, po to 2 ir t.t. Galutinį sprendimą priima vyr. teisėjas.

J. KITOS SĄLYGOS

Dėl nuostatuose nenumatytų atvejų sprendimą priima varžybų vyr. teisėjas. Renginio organizatoriai pasilieka teisę keisti varžybų nuostatus.

K. TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS „LSU SPORTIŠKIAUSIOS GRUPĖS RINKIMUOSE“

Už dalyvavimą: 5 tšk. x dalyvių sk./grupės narių sk.

Už pagalbą organizuojant renginį: 10 tšk. x dalyvių sk./grupės narių sk.

Už prizines vietas: 1 vt. – 3 taškai; 2 vt. – 2 taškai; 3 vt. – 1 taškai

II. TEISĖJAS, ŽYMĖTOJAI

Teisėjas

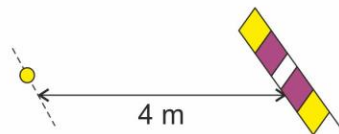
- Varžybų vyr. teisėjas: Gediminas Mamkus (nacionalinė kategorija)

Rezultato žymėtojai

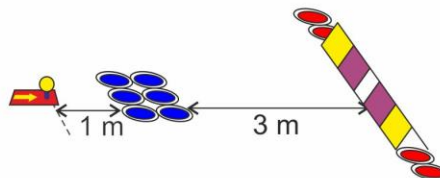
- Kiekvienoje rungtyje bus žaidžiama grupėmis po 2-3 žaidėjus. Varžovo rezultato žymėtojas yra nevykdantis rungties žaidėjas arba varžybų teisėjas.

III. RUNGČIŲ SCHEMA

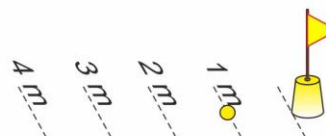
1. „Mega ridenimas“



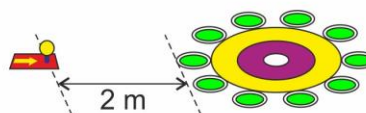
2. „Rollerama“



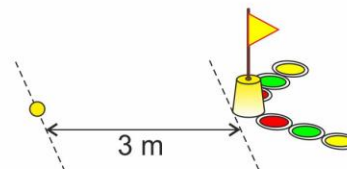
3. „Vėliavėlės ataka“



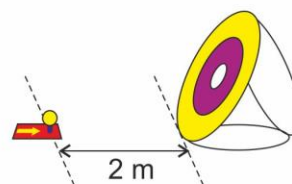
4. „Taikinys“



5. „Piramidė“



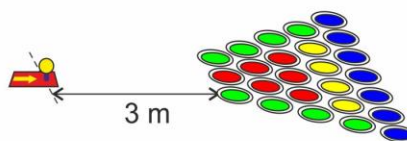
6. „Saulutė“



7. „Duobučių lietus“



8. „Sala“



IV. RUNGČIŲ APRAŠAI

1. „Mega ridenimas“



Rungties aprašymas

Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

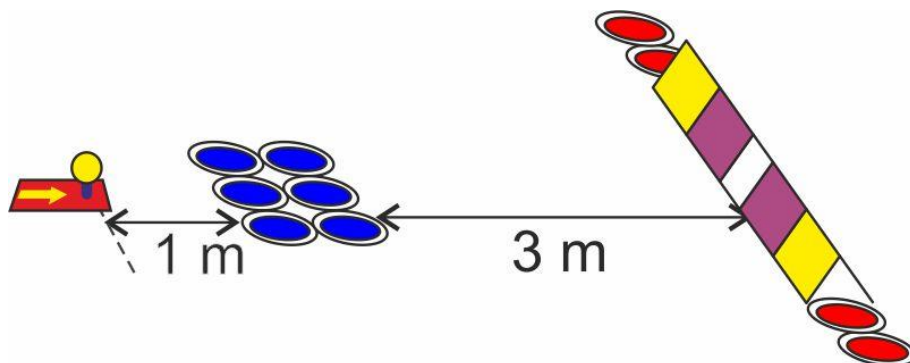
Rungties eiga. Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius. Taškai skiriami tokie:

- balta spalva – 50 taškų;
- violetinė spalva – 20 taškų;
- geltona spalva – 10 taškų;
- nepataikius į taikinį – 0 taškų.

Jei kamuoliukas prilimpa prie taikinio ant ribos, kuri skiria skirtingų taškų (spalvų) zonas ir vizualiai atrodo, kad ši riba kamuoliuką dalija lygiai per pusę, teisėjo sprendimu skiriami aukštesni taškai.

Rungties sudėtingumo indeksas: 8

2. „Rollerama“



Rungties aprašymas

Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

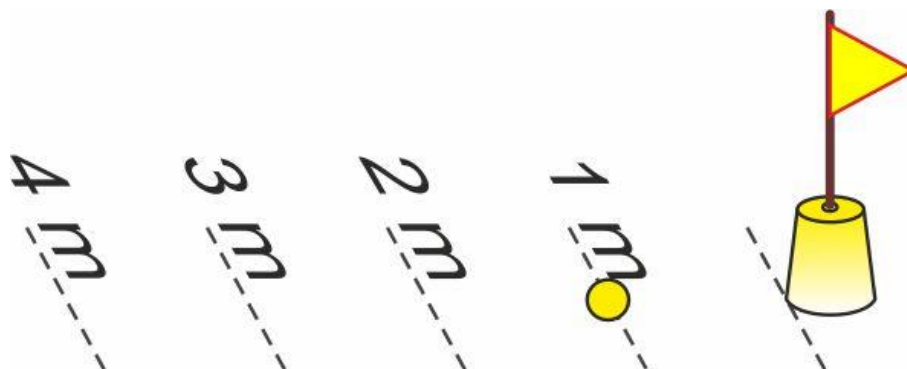
Rungties eiga. Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius. Pataikius:

- į mėlyną diską – minus 10 taškų;
- į raudoną – 5 taškai;
- į geltoną taikinio dalį – 10 taškų;
- į violetinę – 20 taškų;
- į baltą – 50 taškų.
- Nepataikius į taikinius – 0 taškų.

Jei kamuoliukas prilimpa prie taikinio ant ribos, kuri skiria skirtingų taškų (spalvų) zonas ir vizualiai atrodo, kad ši riba kamuoliuką dalija lygiai per pusę, teisėjo sprendimu skiriami aukštesni taškai.

Rungties sudėtingumo indeksas: 7

3. „Vėliavėlės ataka“



Rungties aprašymas

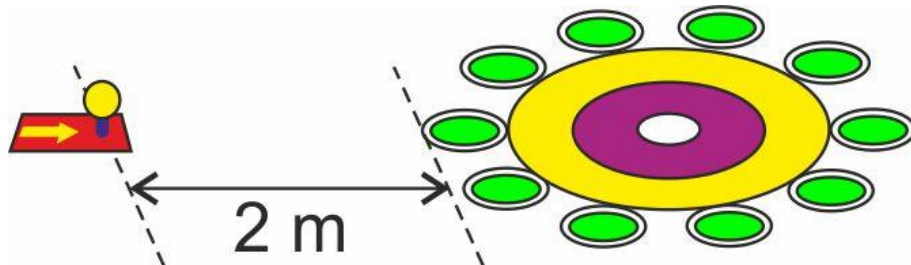
Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjas iš eilės atlieka po du smūgius nuo 1, 2, 3 ir 4 m atstumo žymos (iš viso 8 smūgius). Pataikius nuo:

- 1 m atstumo žymos – 10 taškų;
- 2 m – 20 taškų;
- 3 m – 30 taškų;
- 4 m – 50 taškų.
- Nepataikius į taikinį – 0 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 1

4. „Taikinys“



Rungties aprašymas

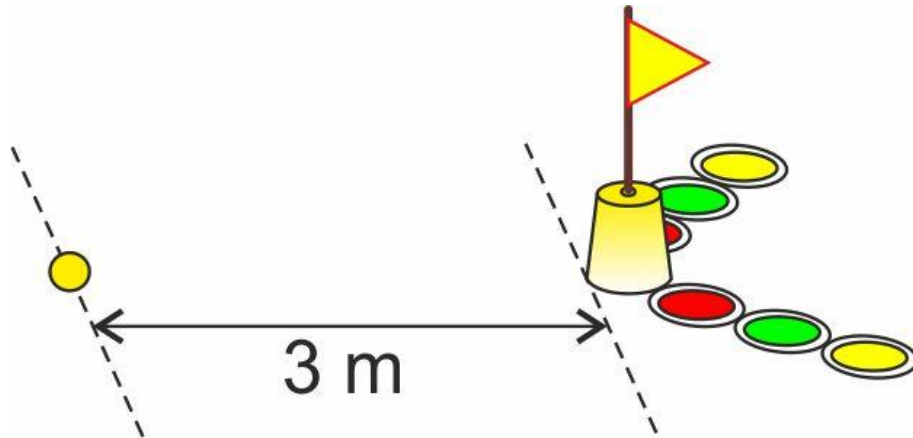
Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius. Pataikius:

- į žalią diską – 5 taškai;
- į taikinio geltonos spalvos plotą – 10 taškų;
- į violetinės spalvos – 20 taškų;
- į baltos spalvos – 50 taškų.
- Nepataikius į taikinį – 0 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 3

5. „Piramidē“



Rungties aprašymas

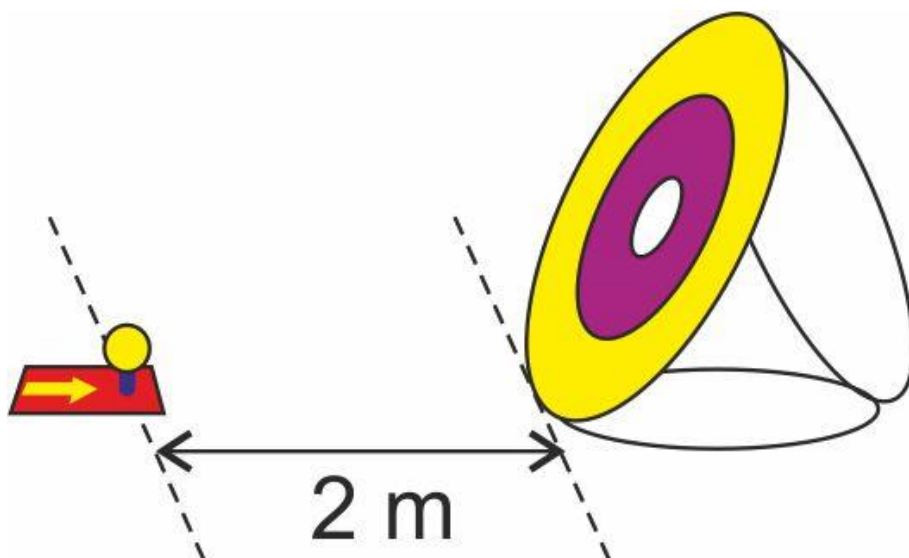
Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius. Pataikius:

- į geltoną diską – 10 taškai;
- į žalią – 20 taškų;
- į raudoną – 30 taškų;
- į nupjautinio kūgio formos taikinį – 50 taškų.
- Nepataikius – 0 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 5

6. „Saulutė“



Rungties aprašymas

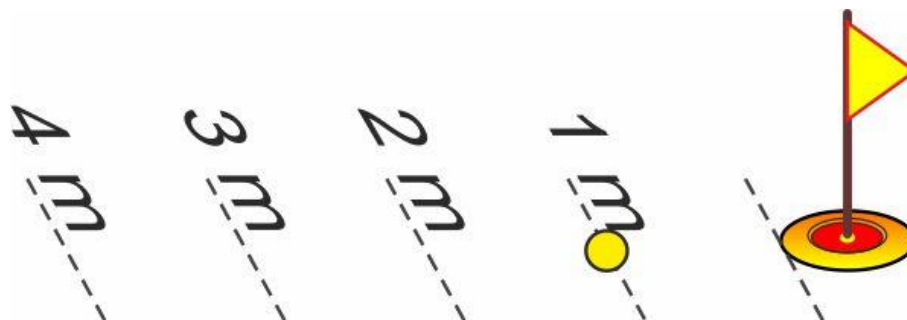
Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius. Pataikius:

- į taikinio geltonos spalvos plotą – 10 taškų;
- į violetinės – 20 taškų;
- į baltos – 50 taškų.
- Nepataikius į taikinį – 0 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 6

7. „Duobučių lietus“



Rungties aprašymas

Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

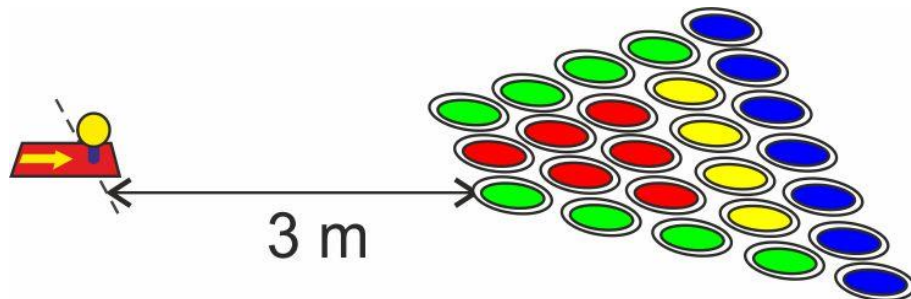
Rungties eiga. Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius laisvai pasirinkdamas, iš kurio atstumo smūgiuoti, t.y. pasirinkimas yra visiškai laisvas. Pavyzdžiui, visus 8 kartus smūgiuoti į taikinį iš 1 m atstumo (nedaug taškų, tačiau lengva pataikyti). Pasirinkus visus smūgius iš 4 m atstumo galima surinkti labai daug taškų (maksimumas $8 \times 50 = 400$ tšk.), tačiau iš toli labai sudėtinga pataikyti. Taškai skiriami tokie:

- 4 m – 50 taškų;
- 3 m – 30 taškų;
- 2 m – 20 taškų;
- 1 m – 10 taškų;
- nepataikius – 0 taškų.

Prašytume žaidėjus renkantis taikinius neuždelsti laiko.

Rungties sudėtingumo indeksas: 2

8. „Sala“



Rungties aprašymas

Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

Rungties eiga. Žaidėjas atlieka 8 smūgius iš eilės. Jei pataiko:

- į raudoną diską – 50 taškų;
- į žalią diską – 30 taškų;
- į geltoną diską – 20 taškų;
- į mėlyną diską – minus 10 taškų.
- Nepataikius – 0 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 4