

3.5 SPIELPROTOKOLLFÜHRUNG

(SPF)

Alle Personenbezeichnungen (Spieler, Betreuer usw.) in diesen Regeln sind geschlechtsneutral gemeint und beinhalten sowohl die weibliche als auch die männliche Form, soweit nicht ausdrücklich eine geschlechtsspezifische Unterscheidung aufgeführt ist.

1. Spielprotokollführung

- (1) Jeder Spieler hat wasserfestes Schreibgerät (z.B. Kugelschreiber, wasserfeste Filzstifte; keine Bleistifte) mitzuführen.
- (2) Als Spielprotokolle sind Vordrucke zu verwenden. Spielprotokolle müssen enthalten:
 - den Namen des Spielers und seine Zugehörigkeit zu einem Minigolfverein, einer Organisation oder einem Verband,
 - die Kategorie des Spielers,
 - die nationale oder internationale Lizenz- oder Passnummer des Spielers,
 - Titel, Datum und Austragungsort des Turniers,
 - Felder für das Bahnergebnis,
 - Felder für das Rundenergebnis und das Turnier-Gesamtergebnis,
 - Felder für Strafpunkte,
 - Felder zur Abzeichnung des Rundenergebnisses durch den Spieler und den Protokollführer,
 - Felder für die abschließende Unterschrift aller Spieler einer Spielergruppe,
 - Felder für Schiedsrichter-Eintragungen.
- (3) Kein Spieler darf sein eigenes Protokoll führen. Das Protokoll eines Spielers wird durch seinen Partner in der Spielergruppe, den Bahnenrichter, oder einen vom Oberschiedsrichter oder der Turnierleitung bestimmten Protokollführer geführt. Bei Spielergruppen mit mehr als 2 Spielern führt der letzte Spieler das Protokoll für den ersten, der erste für den zweiten usw..
- (4) Der Protokollführer ist verpflichtet, den Spieler während dessen Spiels sehr sorgfältig zu beobachten. Bevor das Ergebnis in das Protokoll eingetragen wird, ist es anzusagen.
- (5) Grundsätzlich ist jeder Spieler für die richtige Führung seines Spielprotokolls selbst verantwortlich. Jeder Spieler hat sich bei Übergabe des Protokolls davon zu überzeugen, dass die Eintragung in sein Protokoll richtig erfolgt ist, auch bei Protokollführung durch einen gesonderten Protokollführer.
- (6) Falsche Eintragungen im Spielprotokoll sind unverzüglich zu korrigieren, und zwar grundsätzlich bevor ein weiteres Ergebnis für den betreffenden Spieler eingetragen wurde. Falsche Eintragungen sind so durchzustreichen, dass sie lesbar bleiben, und das richtige Ergebnis ist daneben zu schreiben und abzuzeichnen. Bei 2er-Spielergruppen sind Korrekturen von einem Schiedsrichter vorzunehmen und abzuzeichnen. Bei größeren Gruppen ist dies nur dann erforderlich, wenn keine Einstimmigkeit innerhalb der Spielergruppe besteht. Bei Einstimmigkeit erfolgt die Korrektur durch den Protokollführer und ist von allen Mitgliedern der Spielergruppe abzuzeichnen. Bei Änderungen durch einen Schiedsrichter ist die gesamte Spielergruppen und ggf. der Protokollführer zu befragen, ob die Änderung gerechtfertigt ist.

- (7) Korrekturen im Spielprotokoll können nur vorgenommen werden, bis das Rundenergebnis durch den Spieler und den Protokollführer abgezeichnet wurde.
- (8) Nach Beendigung einer Runde ist jeder Spieler verpflichtet, sein eigenes Rundenergebnis und die seiner Spielpartner zu überprüfen. Das Rundenergebnis ist vom Spieler und vom Protokollführer abzuzeichnen. Dazu ist die letzte Bahn zu verlassen und für die nächste Spielergruppe freizumachen. Die Turnierleitung soll für diesen Zweck einen besonderen Bereich („green house area“) bereithalten.
- (9) Die Spielprotokolle sind immer komplett als Set von einem Spieler zum anderen weiterzugeben, und zwar so, dass für den übernehmenden Spieler das für ihn eingetragene Ergebnis sichtbar ist.
- (10) Nach jeder Runde sind die Spielprotokolle so schnell wie möglich bei der Turnierleitung abzugeben (beim „green house“, soweit vorhanden). Soweit nichts anderes bestimmt ist, haben die Spieler die Spielbahnen unverzüglich nach Beendigung ihrer Runde zu verlassen.
- (11) Wird nach Abgabe der Spielprotokolle bei der Turnierleitung entdeckt, dass das Ergebnis für eine einzelne Bahn nicht eingetragen wurde, erhält der betreffende Spieler 7 Punkte für die fehlende Bahn, die in das leere Feld im Spielprotokoll einzutragen sind.