

Vaxholm HSK bjuder in till Vaxholm Open 2019

Lördagen den 10 augusti 9.00 – 16.00

Tävlingen är öppen för alla, 50 kast är det som gäller.

Startavgift: 70 kr Junior 50kr Minior 0kr. (*Matchspel 30 kronor, se info nedan.*)

Anmälan: görs till kjaltsater@gmail.com eller till Vaxholms Hästskoklubb på Facebook. Det kommer startas en grupp på Facebook som heter "Vaxholm Open" gå gärna med i den så kan vi diskutera mer där.

Startavgiften: Swisha på 070-7216721 (Kristian Jältsäter) eller Swedbankkonto: 8327 9903 358 6307

Klasser: Lag, Dubbel, Herrar, Damer, Junior, Minior.

Vid anmälan, uppge namn, lag och eventuella par i dubbel osv. Ni får gärna skriva om ni är intresserade att vara med i det efterföljande matchspelet också.

Matchspel

Efter avslutad tävling kommer det även tävlas i Matchspel, som är frivilligt att delta i. Matchspelet kostar 30 kronor per person och Swishas eller betalas kontant på plats. Här kan det komma flera deltagare som inte varit med i själva huvudturneringen, för att få med nyfikna Vaxholmare på plats, eller de som inte hade tid att vara med i den stora tävlingen. Vi försöker locka nya medlemmar och fler till vår hästskofamilj...

Hur fungerar Matchspelet?

Matchspelet fungerar ungefär som en skidtävling i sprint. Spelordningen kommer vara beroende av hur många som deltar, och det blir en viss seedning efter resultatet i den officiella tävlingen.

Det kommer vara uppdelat i 8 stycken åttondelsfinaler där X (beroende på hur många som deltar) antal personer tävlar i **25 kast**. De två med bäst resultat från varje åttondelsfinal går vidare till 4 kvartsfinaler. Från kvartsfinalen går de två bästa från varje kvartsfinal vidare till 2 semifinaler där sedan de två bästa kastarna går till final. I finalen blir det alltså 4 stycken kastare och samtliga finalister får pris.

Program för dagen (Exakta tider för Matchspelet kan komma att justeras på plats)

9.00 – 9.55	Inkastning
10.00 – 13.30	Huvudtävling
13.30 – 14.00	Prisutdelning Huvudtävlingen
14.15 – 16.00	Matchspel + Prisutdelning