

Ausschreibung zum Herbeder Kombi-Matchplay 2016 am 12.11.16

Ausrichter:	Freizeittreff Herbede (Marcus Rade) mit MGC „AS“ Witten
Art des Turniers:	Offizielles Turnier – überregional offen (Welcome Cup)
Austragungsort:	Freizeittreff Herbede, Zeche-Holland-Str. 6, 58456 Witten
Art der Wettkämpfe:	Matchplay für Einzelspieler, max. 32 Teilnehmer in Vierergruppen (kann bei geringerer Teilnehmerzahl auch auf Dreiergruppen umgestellt werden). Die Gruppen werden ausgelost. In der Gruppenphase spielt in der Gruppe jeder gegen jeden ein Match, dabei ist Unentschieden möglich. Aus den acht Gruppen qualifizieren sich die jeweils besten 2 Spieler für das Achtelfinale. Bei Gleichstand entscheidet die direkte Begegnung, danach ein Stechen ab der ersten im Match gespielten Bahn über das Weiterkommen. Ab dem Achtelfinale wird im KO-Modus weitergespielt. Die Verlierer des Viertelfinals spielen die Plätze 5 bis 6 aus.
Art der Austragung:	Gespielt werden die Bahnen 2, 4, 5, 8, 9, 12, 14, 17, 18 auf der Betonanlage (Abt.1) sowie die Bahnen Rohrhügel, Winkel, Töter, Mittelhügel, Netz, Niere, Fenster, Salto und Blitz auf der Eternitanlage im Matchplay-Modus (siehe unten).
Teilnahmeberechtigung:	Offen, maximal 32 Teilnehmer, Berücksichtigung in der Reihenfolge des Meldungseingangs. Bei weniger als 24 Meldungen behalten wir uns die Absage des Turniers vor.
Termin:	Samstag, 12.11.2016 ab 9.00 Uhr FALLS AM 12.11.2016 WITTERUNGSBEDINGT NICHT GESPIELT WERDEN KANN, WIRD ALS AUSWEICHTERMIN DER 19.11.16 (EBENFALLS AB 9.00 UHR) ANGESETZT.
Spielgruppenstärke:	2 Spieler/innen; in der Gruppenphase beginnen die Gruppen A, C, E, G auf der Eternit-Anlage und die Gruppen B, D, F, H auf der Beton-Anlage. Die jeweilige Startbahnen der Spielgruppen werden gemäß Aushang gewählt (entspricht also in etwa einem Kanonenstart), auch für die KO-Phase wird bei Bedarf auf gemäß Aushang festgelegten Bahnen begonnen.
Zusammenstellung der Spielgruppen:	Die Auslosung erfolgt um 8:30 (vor der ersten Runde), der weitere Turnierverlauf wird dann nach dem ausgehängten Schema durchgeführt.
Turnierleitung:	Peter Tabor (Lizenznummer 8564)
Schiedsgericht:	Wird vor Turnierbeginn durch Aushang bekanntgegeben
Startgebühr:	€ 10,00 pro Spieler
Termin für die Fertigstellung der Anlage zum Training:	ab sofort
Meldungen bis:	05.11.2016 an Marcus Rade (Rückfragen: Tel. 0160-7575981) - per Email an marcus1701@yahoo.de - bei Facebook https://www.facebook.com/marcus.rade1701 - oder im Auwi per PN an marcus1701 Anmeldungen ohne Absage sind verbindlich!

Protokollabgabe bis:	Spielprotokolle werden vom Ausrichter gestellt
Zahlungen der Startgebühr:	bis ½ Stunde vor Turnierbeginn bei Marcus Rade
Preise:	Mindestens 90% der Startgelder werden an die Plätze 1 bis 6 ausgeschüttet. Auszahlungsschema bei 32 Teilnehmern: 32 TN: 1. 100€, 2. 70€, 3. 50€, 4. 40€, 5. 30€, 6. 20€
Sonstiges:	Im Übrigen gelten die Sportordnungen des DMV samt Zusatz - und Durchführungsbestimmungen sowie die internationalen Spielregeln und alle für internationale Turniere verbindlichen WMF-Bestimmungen. Die Anti-Doping Bestimmungen des DMV, insbesondere die Anti-Doping- Richtlinien in der jeweils geltenden Fassung werden mit der Teilnahmemeldung als verbindlich anerkannt. Jede/r Teilnehmer /in (Spieler/in, Betreuer/in, Schiedsrichter/in und sonstige Turnierfunktionäre) ist für die Einhaltung dieser Bestimmungen selbst verantwortlich und hat die Konsequenzen bei Verstößen zu tragen.

Das Turnier wurde beim DMV angemeldet und am . .2016 genehmigt.

Turniermodus:

Gespielt wird im Matchplay-Modus auf den Bahnen 2, 4, 5, 8, 9, 12, 14, 17, 18 der Betonanlage (Abt.1) sowie auf den Bahnen Rohrhügel, Winkel, Töter, Mittelhügel, Netz, Niere, Fenster, Salto und Blitz auf der Eternitanlage

An den genannten Bahnen wird abwechselnd vorgespielt. Hat der Vorspieler die Bahn beendet, spielt sein Gegner die betreffende Bahn. Steht im Verlauf des Spiels fest, dass der Nachspieler die Bahn verloren hat, so wird die Bahn nicht mehr zu Ende gespielt. Beispiel: Spieler A spielt an Bahn 2 vor und macht ein As. Spieler B spielt, der Ball fällt nicht im ersten Schlag: Spieler A hat die Bahn gewonnen und es geht an Bahn 4 weiter. Dort spielt Spieler B vor. Er macht eine Zwei, die ersten beiden Schläge von Spieler A landen vor dem Hindernis: Spieler B hat die Bahn schon gewonnen, Spieler A spielt also nicht weiter an dieser Bahn. Es steht in der Bahnenwertung 1:1, das Spiel wird an Bahn 5 fortgesetzt. Sobald in der Bahnenwertung ein Spieler als Gesamtsieger seiner Spielpaarung feststeht, wird das Spiel beendet. Steht es nach 18 gespielten Bahnen unentschieden, so wird in der Gruppenphase das Match als Unentschieden gewertet, in der KO-Phase wird weitergespielt, bis der Sieger feststeht („Sudden Death“).

Für das leibliche Wohl wird bestens gesorgt sein.

Witten, 05.10.2016