

# Einladung zum 1. TEAM-CUP im Freizeittreff Herbede

## Ausschreibung

Ausrichter:	Freizeittreff Herbede (Marcus Rade) in Kooperation mit MGC "AS" Witten 1963 e.V.
Art des Turniers:	Welcome Cup
Austragungsort:	Freizeittreff Herbede Zeche-Holland-Str. 6, 58456 Witten
Art der Wettkämpfe:	gemischte 2er-Teams
Art der Austragung:	5 Durchgänge auf der Eternitanlage Abt.2
Teilnahmeberechtigung:	Vereinsspieler, Minigolf-Card-Inhaber u. Hobbyspieler
Termin:	Samstag, 07.07.2018 und Sonntag, 08.07.2018 Startzeit ist jeweils 09.00 Uhr
Spielgruppenstärke:	2/3 Spieler/innen je nach Anforderung
Zusammenstellung der Spielgruppen:	Auslosung
Turnierleitung:	Peter Tabor, Lizenz-Nr. 8564
Schiedsgericht:	wird vor Turnierbeginn durch Aushang bekanntgegeben
Startgebühr:	€ 20,00 pro Team
Termin für die Fertigstellung der Anlage zum Training:	14 Tage vor Turnierbeginn
Meldungen bis:	bis 05.07.2018 an Marcus Rade Tel. 0160-7575981 <a href="mailto:marcus1701@yahoo.de">marcus1701@yahoo.de</a>
Protokollabgabe:	Spielprotokolle werden gestellt
Zahlung der Startgebühr:	bis 1/2 Stunde vor Turnierbeginn bei Marcus Rade

Preise: Geldpreise, Ausschüttung von 80% der Startgebühren auf die Plätze 1-5; bei Jugendlichen und Schülern erfolgt eine Wandlung des entsprechenden Betrags in einen Sachpreis.

Sonstiges: Im Übrigen gelten die Sportordnung 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 am .....2018 vom NBV/DMV genehmigt.

**Turniermodus:**

Gespielt werden 5 Runden, jeder Spieler/jede Spielerin spielt 5 komplette Runden. Die Teams spielen dabei nicht in einer Startgruppe, sondern nach Möglichkeit in aufeinander folgenden Startgruppen (sofern beide am gleichen Tag spielen).

Sobald beide Spieler eine Runde absolviert haben, wird aus den beiden Ergebnissen das Rundenergebnis bestimmt. Dazu ermittelt man das beste Ergebnis, das sich durch Austauschen der Bahnergebnisse an maximal 4 Bahnen (in den Runden 1 und 2) bzw. 3 Bahnen (in den Runden 3 und 4) bzw. 2 Bahnen (in der Runde 5) bilden lässt. Dabei ist unerheblich, wessen Spielergebnis dazu als „Basisergebnis“ genommen wird und wessen Ergebnis als „eventuelle Verbesserung“; dies kann sich von Runde zu Runde ändern oder auch für alle Runden gleich sein.

Beispiel (für eine Wertung in Runde 1 oder 2 mit max. 4xTauschen):

Bahn	A	B	Bahn	A	B
Pyramiden	1	1	Turm	1	1
Rohrhügel	5	2	Sandpott	1	1
Winkel	2	1	Niere	1	2
Doppelwelle	1	2	Fenster	2	1
Schleife	1	1	Labyrinth	1	1
Töter	4	2	Salto	2	1
Mittelhügel	1	2	Versetzung	2	2
Netz	1	1	Passagen	1	1
Brücke	1	2	Blitz	2	1
Zw.-Summe	17	14	Summe	30	25

Verbessert man max. 4 Ergebnisse von Spieler A durch das jeweilige Ergebnis von Spieler B, so erhielte man nach Verbesserung an Rohrhügel, Winkel, Töter und Fenster als Rundenergebnis 30-3-1-2-1=23 Schläge. Besser ist es, max. 4 Ergebnisse von Spieler B durch das Ergebnis von Spieler A zu ersetzen, nämlich an Doppelwelle, Mittelhügel, Brücke und Niere. Das ergibt 25-1-1-1-1=21 Schläge.

Somit ist das zu wertende Spielergebnis für diese Runde eine 21.

Das Team mit der niedrigsten Gesamtsumme der so ermittelten Rundenergebnisse gewinnt das Turnier. Bei Schlaggleichheit entscheidet ein Stechen abwechselnd im Schlag; welcher Spieler für das Team beginnt, entscheidet das jeweilige Team. Tritt beim Stechen ein Team komplett an und das andere nicht, so gewinnt das komplett antretende Team automatisch.

Für das leibliche Wohl wird bestens gesorgt sein.