



Ausschreibung zur 1. Neheimer Team Challenge am 09.06.2019

Ausrichter:	MSK Neheim-Hüsten e.V.
Art des Turniers:	Welcome Cup, überregional offen
Austragungsort:	Internationale Minigolf Sportanlage des Minigolf-Sport-Klubs Neheim-Hüsten e.V. Zu den drei Bänken 5, 59757 Arnsberg
Art der Wettkämpfe:	gemischte 2er-Teams System Beton
Art der Austragung:	3 Runden pro Team
Teilnahmeberechtigung:	Maximal 32 Teams
Startzeit:	Sonntag, 09.06.2019, 9 Uhr
Spielgruppenstärke:	2 Teams pro Gruppe / Bei Ungleichheit spielt die letzte Startgruppe mit 3 Teams
Zusammensetzung der Spielgruppen:	Wird gelost / Nach jeder Runde wird gestürzt (schlechtestes Ergebnis zuerst, bestes Ergebnis zuletzt)
Fertigstellung der Anlage zum Training:	26. Mai 2019
Turnierleitung:	Felix vom Bruch, MSK Neheim-Hüsten e.V. DMV-Ausweis Nr.: 12598
Schiedsgericht:	Wird vor Turnierbeginn bekanntgegeben
Startgebühren:	30,-€ pro Team
Protokolle:	Werden vom Veranstalter gestellt
Meldungen:	Teams namentlich bis zum 02.06.2019 an: Florian Becker sportwart@minigolf-neheim.de

- Zahlungen: Die Startgebühren sind unmittelbar vor Turnierbeginn im Turnierbüro zu bezahlen.
- Preise: Geldpreise, Ausschüttung 100% der eingenommenen Startgelder auf ca. 30% der Teams.
Aufteilung nach Vorgabe des Ausrichters.
- Beispiel: 20 Teams = 600,-€ Startgeld
1. Platz = 200,-€
2. Platz = 150,-€
3. Platz = 100,-€
4. Platz = 60,-€
5. Platz = 50,-€
6. Platz = 40,-€
- Außerdem werden 2 Ballgutscheine im Wert von 35,-€ unter den Teams verlost, die kein Geld gewonnen haben.
- Turniermodus: 1. Runde: Nachschlagrunde
Spieler A spielt die ersten 9 Bahnen und Spieler B hat zwei Nachschläge. Spieler B spielt die zweiten 9 Bahnen und Spieler A hat zwei Nachschläge. Welcher Spieler beginnt, kann vom Team selbst bestimmt werden.
Die genommenen Nachschläge zählen als Ergebnis; d.h. eine Verschlechterung ist möglich.
2. Runde: Tandemrunde
Das Team muss sich bei jedem Schlag abwechseln; d.h. Spieler A macht Schlag 1, Spieler B macht Schlag 2, usw. Welcher Spieler an Bahn 1 beginnt, kann vom Team selbst bestimmt werden.
3. Runde: Assrunde
Das Team hat an jeder Bahn zwei Versuche ein Ass zu erzielen. An jeder Bahn kann entschieden werden, welcher Spieler den ersten Versuch macht. Wenn Spieler A ein Ass macht, muss Spieler B diese Bahn nicht mehr spielen. Gelingt dem Team ein Ass, wird für die Bahn eine 1 notiert. Sollten beide Spieler kein Ass schaffen, wird für die Bahn eine 2 notiert.
Es wird nicht gelocht.
- Bei Schlaggleichheit auf den Geldplätzen wird gestochen.

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 Meldung zur Teilnahme als verbindlich anerkannt. Jede/r Teilnehmer/in ist für die Einhaltung dieser Bestimmungen selbst verantwortlich und hat die Konsequenzen bei Verstößen zu tragen.

Das Turnier und die Ausschreibung wurden vom DMV genehmigt.

Arnsberg, 05.02.2019

Florian Becker, Sportwart