



Handicap Säuli-Turnier

Spielreglement

Version Reglement 2020

Teilnehmer

Zum Turnier zugelassen sind 2er-Teams (2er-Paarungen), wobei die PartnerInnen nicht dem gleichen Club angehören müssen.

Spielmodus

Das Turnier ist in 2 Phasen (Hauptturnier, Cup) gegliedert:

- A Hauptturnier:** 6 Runden ** 4 Runden am Samstag mit Normalstart oder mit Blockstart
2 Runden am Sonntag mit Blockstart
- B 1. Cuprunde** Die 12 bestplatzierten Teams nach dem Hauptturnier ermitteln in einer Cuprunde die 6 spielberechtigten Teams für das Superfinale, wobei je die Verlierer ausscheiden.
- C Superfinale:** Die 6 siegreichen Teams der 1. Cuprunde sind für das Superfinale spielberechtigt, in welcher in zwei 3er-Gruppen die Finalqualifikation ausgespielt wird.
Die Sieger spielen anschliessend um den Turniersieg, die Zweitplatzierten um die Ränge 3 und 4, die Drittplatzierten um die Ränge 5 und 6.

** Die Rundenzahl kann bei einem kleineren Teilnehmerfeld vom Veranstalter erhöht werden, so dass die Teams zu möglichst vielen Spielrunden kommen. Bekanntgabe mit Startliste.

Wertung

Es werden normale Runden auf Rundenresultat gespielt, wobei der/die PartnerIn auf einer gewissen Anzahl (Handicap) Pisten nach freier Wahl das Pistenresultat seines/seiner Partners/Partnerin zu verbessern versuchen kann. Die Anzahl der Verbesserungspisten je Paarung wird auf Grund der Klassierung (RLM) der SpielerInnen errechnet, so dass auch schwächere Teams eine Siegerchance haben.

Handicap für die Vorrunde

Anhand der Platzierungen** in der aktuellen offiziellen Gesamt-Ranking List Minigolf (RLM) von Swiss-Minigolf am Tag des Anmeldeschlusses wird für die einzelnen Teams eine Handicapvorgabe errechnet. Diese gibt an, wie viele Pisten je Runde ein Team zu verbessern versuchen kann. Die Werte gemäss nachstehender Tabelle werden addiert und ergeben die Anzahl der Verbesserungspisten:

Rang RLM (Gesamtliste)

1	-	30	3	Handicappunkte (Verbesserungspisten)
31	-	80	3,5	Handicappunkte (Verbesserungspisten)
81	-	130	4	Handicappunkte (Verbesserungspisten)
131	-	180	4,5	Handicappunkte (Verbesserungspisten)
181	-	230	5	Handicappunkte (Verbesserungspisten)
231	-	280	5,5	Handicappunkte (Verbesserungspisten)
281	-	330	6	Handicappunkte (Verbesserungspisten)
331	-	Ende	6,5	Handicappunkte (Verbesserungspisten)

****SpielerInnen, die in der RLM weniger als 6 gewertete Turniere aufweisen, werden auf Grund des Durchschnittes ihrer Wertungspunkte eingeordnet.**

SpielerInnen, die in der RLM nicht aufgelistet sind (keine Turniere / Ausländer), werden vom Veranstalter nach angenommener Spielstärke eingeordnet.

Sich ergebende halbe Punkte werden aufgerundet.

Gruppenstärke und Spielweise

Es wird in Gruppen zu 2 Teams gestartet.

Jeder/jede SpielerIn spielt pro Runde genau 9 Pisten vor, die für jede Runde frei gewählt werden können. Hat ein/eine SpielerIn eine Piste absolviert, so muss sein/seine PartnerIn sich sofort entscheiden, ob er/sie die Piste verbessern möchte. Erst wenn er/sie den eventuellen Verbesserungsversuch gemacht hat, spielt der/die VorspielerIn des anderen Teams diese Piste vor. Nur das bessere Resultat kommt in die Wertung.

Wertung Hauptturnier nach 6 Runden:

Die kleinere Anzahl benötigter Schläge.

Bei Punktgleichheit wird wie folgt eingeordnet:

1. Weniger ausgenutzte Verbesserungsversuche
2. Kleinere Anzahl Fehler
3. Kleinere Differenz zwischen den Rundenresultaten
4. Grössere Anzahl Einer
5. Losentscheid

Nach dem Hauptturnier sind die **12 bestplatzierten Teams für die Cuprunde** qualifiziert.

Verbesserungsversuche in der Cuprunde und im Superfinale

Für die Cuprunde und das Superfinale erhalten alle Teams je 7 Verbesserungsplisten.

Spielmodus 1. Cuprunde

In der 1. Cuprunde spielen 2 Paarungen gegeneinander. Ab der vorgegebenen Startpiste spielt das erstgenannte Team vor, dann immer das in Führung liegende. Holt ein Team zum Unentschieden auf, hat es danach vorzuspielen. Jeder/jede SpielerIn eines Teams hat genau 9 Pisten (nach freier Wahl) vorzuspielen.

Wertung 1. Cuprunde

Der Sieger erreicht das Superfinale.

Sind am Schluss der Runde die zwei Teams punktgleich, so wird unmittelbar auf der nächstfolgenden Piste mit dem Stechen begonnen, wobei nur ein/eine SpielerIn eines Teams eine Piste spielt. Jedes Team kann im Stechen den/die SpielerIn selber bestimmen. Ist ein weiteres Stechen notwendig, so kann der/die SpielerIn gewechselt werden.

Spielmodus im Superfinale

Im Superfinale starten beide 3er-Gruppen zur gleichen Zeit (Massenstart Piste 1 oder Piste 10).

Ab der vorgegebenen Startpiste spielt das erstgenannte Team vor, dann immer das in Führung liegende vor dem Zweitplatzierten. Holt ein Team zum Unentschieden auf, hat es danach vorzuspielen. Jeder/jede SpielerIn eines Teams hat genau 9 Pisten (nach freier Wahl) vorzuspielen.

Wertung im Superfinale:

Gespielt wird je eine Runde. Das Team mit dem besten Rundenresultat ist für das Finale um Rang 1 und 2, das Team mit dem zweitbesten Rundenresultat für das Finale um Rang 3 und 4 und das Team mit dem schlechtesten Rundenresultat für das Finale um Rang 5 und 6 qualifiziert. Sind am Schluss einer Runde zwei oder mehr Teams punktgleich, so wird unmittelbar auf der nächstfolgenden Piste mit dem Stechen begonnen, wobei nur ein/eine SpielerIn eines Teams eine Piste spielt. Jedes Team kann im Stechen den/die SpielerIn selber bestimmen. Ist ein weiteres Stechen notwendig, so kann der/die SpielerIn gewechselt werden.



Startgeld

Das Startgeld wird in der Ausschreibung geregelt.

Preise

80% der eingegangenen Startgelder nach Abzug der Unkosten (Verbandsabgabe, Schiedsgericht, Spesen, Säuli,) werden wie folgt ausbezahlt:

Die nachstehenden Zahlen basieren auf einem Teilnehmerfeld von **24 Teams** :

Einsätze:	1560.-
Abgabe SMSV	- 155.-
Abgabe Bahn	- 200.-
Schiedsgericht	- 75.-
Spesen	- 50.-
Säuli	- 30.-
Rest	1050.-

Beispiel: bei 24 Teams

80% von 1050.- ~ 840.-

Rang	1	15,7 %	ca. SFr.	140.-
Rang	2	12,9 %	ca. SFr.	120.-
Rang	3	11,4 %	ca. SFr.	100.-
Rang	4	10,0 %	ca. SFr.	85.-
Rang	5	9,3 %	ca. SFr.	80.-
Rang	6	8,6 %	ca. SFr.	75.-
Rang	7 - 12	je 5 %	ca. SFr.	40.-

Total Auszahlung : SFr. 840.-

Tableau für Cuprunde und Superfinale:

1. Cuprunde

Superfinale

Qual. für Finalrunde / 3 Teams je Gruppe

Finalrunde

