



Turniermodus

Handicap-Turnier

Berechnung des Handicaps:

Das Handicap wird auf 70% von der Differenz bis 200 Schnitt berechnet, **max. 30** pro Spieler. Berechnung nach offiziellem SB-Reglement.

Der Durchschnitt von ausländischen Teilnehmern wird während der Registrierung auf der Grundlage der vom Spieler gezeigten Lizenz oder aus einer offiziellen Webseite ermittelt. Für CH-Spieler gemäss aktueller SB-Schnittliste.

Bei Spielern ohne Schnitt wird das HDC nach 5 Spielen im jeweiligen Start neu berechnet.

Es liegt in der Verantwortung jedes einzelnen Bowers, die Richtigkeit seines Durchschnittes zu überprüfen.

Falsche Angaben haben eine Disqualifikation zur Folge.

Spielmodus:

Während des ganzen Turniers wird Wechselbahn gespielt.

Vorrunde:

Werden am Donnerstag, Freitag & Samstag ausgetragen

Es wird am Donnerstag 1 Squad, am Freitag der 2. Squad und am Samstag 3. Bis 7. Squad gespielt. Pro Squad können maximal 20 Teilnehmer spielen. 2 Spieler pro Bahn. Squad Start ist alle 2h 30min. Spielbeginn ist um 8.00 Uhr. Es werden 5 Spiele gespielt, gewertet wird der gesamte Pinfall. Spielt ein Spieler mehrere Squads, wird nur der Squad mit dem höchsten Pinfall gewertet.

Die besten 28 Spieler qualifizieren sich für die Ausscheidungsspiele am Sonntag.

Die Plätze 1, 2, 3 und 4 Qualifizieren sich automatisch für die 1/4 Finals.

Die Plätze 5,6,7 und 8 Qualifizieren sich automatisch für die Finausscheidung.



Startgelder:

1. Squad: CHF 60.- / CHF 50.- (12 Startplätze)
2. Squad: CHF 60.- / CHF 50.- (12 Startplätze)
3. Squad: CHF 40.- / CHF 30.- (20 Startplätze)
4. Squad: CHF 60.- / CHF 50.- (20 Startplätze)
5. Squad: CHF 60.- / CHF 50.- (20 Startplätze)
6. Squad: CHF 60.- / CHF 50.- (20 Startplätze)
7. Squad: CHF 60.- / CHF 50.- (Reserve, wird nur bei Bedarf ausgetragen)

Startgeld für Junioren bis zum 16. Geburtstag



Ausscheidung / Final: wird am Sonntag ausgetragen

Da sich die ersten 8 Spieler fix für die Finalausscheidung bzw. 1/4 Finals qualifiziert haben, spielen die verbleibenden 20 Spieler eine Zwischenrunde. Es werden 4 Spiele gespielt. Gewertet wird der gesamte Pinfall aus der Zwischenrunde. Die Ergebnisse aus der Vorrunde werden **nicht** berücksichtigt.

Finalausscheidung

Die besten 12 Spieler aus der Zwischenrunde bestreiten mit den 4 Spielern aus der Vorrunde die Finalausscheidung. Es werden 4 Spiele gespielt. Gewertet wird der gesamte Pinfall.

1/4 Final

Die besten 4 Spieler aus der Finalausscheidung bestreiten mit den 4 Spielern aus der Vorrunde den 1/4 Final. Die Paarungen werden zugeteilt.

Platz 1 aus der Vorrunde gegen den Platz 4 aus der Finalausscheidung.
Platz 2 aus der Vorrunde gegen den Platz 3 aus der Finalausscheidung.
Platz 3 aus der Vorrunde gegen den Platz 2 aus der Finalausscheidung.
Platz 4 aus der Vorrunde gegen den Platz 1 aus der Finalausscheidung.

Ab dem 1/4 Final wird K.O. System gespielt.
Gespielt werden 3 Spiele, der gesamte Pinfall wird gezählt.

1/2 Final

Gespielt werden 3 Spiele, der gesamte Pinfall wird gezählt.

Platz 1 aus dem ¼ Final gegen den Platz 4 aus dem ¼ Final.
Platz 2 aus dem ¼ Final gegen den Platz 3 aus dem ¼ Final.

Kleiner und grosser Final

Gespielt werden 3 Spiele, der gesamte Pinfall wird gezählt.

Rang 5 bis 8

Spielen 3 Spiele, um den Schlussrang auszumachen. Der gesamte Pinfall wird gezählt.



Reiseentschädigung:

1. Rang	CHF	1000.-
2. Rang	CHF	750.-
3. Rang	CHF	500.-
4. Rang	CHF	300.-
5. Rang	CHF	200.-
6. Rang	CHF	150.-
7. Rang	CHF	100.-
8. Rang	CHF	50.-

Rangverkündigung:

Die Rangverkündigung findet im Anschluss an das Turnier statt.

Die Gewinner müssen persönlich das Preisgeld abholen ansonsten besteht kein Anrecht auf das Preisgeld.

Startzeiten von Donnerstag:

Squad 1 20.00 Uhr

Startzeiten von Freitag:

Squad 2 18.00 Uhr

Startzeiten von Samstag:

Squad 3 9.00 Uhr

Squad 4 11.30 Uhr

Squad 5 14.00 Uhr

Squad 6 16.30 Uhr

Squad 7 19.00 Uhr wird nur bei Bedarf ausgetragen

Startzeiten von Sonntag:

Zwischenrunde 9.00 Uhr

Finalausscheidung 11.00 Uhr

¼ Final 13.00 Uhr

½ Final und Final im Anschluss

* Änderungen bleiben dem Turnierveranstalter vorbehalten! *