2016. május 14-15.

Tápiószentmárton

**Magyar Kupa**

**A verseny célja:** Az igazi kupamenők megtalálása jó hangulatban, változatos versenyeken keresztül. Minigolf versenylehetőség biztosítása minden kezdő és haladó játékosnak.

**Helyszín:** Kincsem Lovaspark, Tápiószentmárton Sőregi út 1.

**Program:** Első nap: **2016. május 14 (szombat)**

9.00-10.00: bemelegítés

 10.00-11.30: Ászok verseny (eternit)

 11.30-13.00: Rikiki verseny (filc)

 *13.00-14.00: Ebédszünet*

 14.00-15.30: „Túlélő” verseny (eternit)

 15.30-17.00: Egylabdás (filc)

 *17.00-17.30: Eredményhirdetés*

 Második nap: **2016. május 15 (vasárnap)**

8.30-9.00: bemelegítés

 9.00-10.30: 1. kör

 10.30-12.00: 2. kör

 *12.00-13.00: Ebédszünet*

 13.00-14.00: KO. döntő

 14.00-16.00: Csapatverseny

 *16.00-16.30: Eredményhirdetés*

 Szabadedzés: 2016. május 13. 10h – 18h

 Péntek 18h – 20h: „nem hivatalos” páros verseny (jelentkezés szerint)

**Kategóriák:** Férfi, női, szenior férfi, szenior 2 férfi, szenior női, ifjúsági, illetve amatőr kategóriák. Az egyes kategóriák legalább 4 fő nevezése esetén indulnak.

**Nevezési feltételek:** A versenyen mindenki indulhat, aki a jelen versenykiírást elfogadja, és a minigolfozás alapvető normáit és szabályait betartja, valamint a nevezési díjat a verseny kezdetéig megfizeti. A két napos verseny első és második napjára külön is lehet nevezni az adott napra érvényes nevezési díj megfizetésével.

**Nevezés:** Helyszínen: **2016. május 14-én, 09.00-09.45-ig**

Előzetesen: **2016. május 13, 24.00-ig**

Az előzetes nevezéseket a rendezvény Facebook csoportján keresztül vagy a palchabee@gmail.com címre jelentkezést küldve lehet megtenni!

**Nevezési díjak:** amatőr, ifi: 1500 Ft/fő/nap

 felnőttek: 2000 Ft/fő/nap

**Díjazás:** Érem kategóriánként a legjobb 3 versenyzőnek + megfelelő tárgyjutalom kerül kiosztásra az indulók számától függően.

**Információ:** Pálinkás Csaba Mobil: 06 30 3292201 Email: palchabee@gmail.com

**Részletes lebonyolítás**

**1. nap**

Az első nap négy versenyszám kerül meghirdetésre. Minden versenyszám esetén a játékosok – kategóriától függetlenül – annyi pontot kapnak, ahány versenyzőt az adott számban megelőztek. Holtverseny esetén pontmegosztás történik egyszerű átlagolásos módszerrel. Az első nap összetett kupagyőztesei – kategóriánként – azok lesznek, akiknek a négy versenyszám után a legtöbb pontjuk van. Az első nap versenyszámai az alábbiak:

**Ászok verseny:** A verseny repülőrajtos rendszerben kerül megrendezésre. A játékosoknak minden akadályon két próbálkozásuk van: egy pályán nulla, egy vagy kettő pontot szerezhetnek attól függően, hogy hány ászt sikerült ütniük. A versenyszám nyertese, aki a 36 ütéséből a legtöbb ászt ütötte.

**Rikiki verseny:** A verseny repülőrajtos rendszerben kerül megrendezésre. Minden játékos indulás előtt kitölti a versenylapján előre megadott pályánként a vállalt ütéseinek számát. A pályákon összesen 12 ütés osztható szét. Minden pálya esetén, amikor egy pályát a vállalt ütésszámmal teljesíti a versenyző +10 pont jár. A vállaltnál több, vagy kevesebb ütés esetén a vállalt ütésszámtól való eltérés négyzetének negatív értéke kerül bejegyzésre pontszámként. A verseny győztese az a versenyző, aki a verseny végén a legnagyobb pontszámmal rendelkezik.

**„Túlélő” verseny:** A verseny két körből, egy selejtezőből és egy döntőből áll. Az első körre a versenyzőket az előző versenyszámok eredménye alapján három egyenlő létszámú és egyforma erősségű csoportba soroljuk. Az első csoport az egyes, a második a 7-es, a harmadik csoport a 13-as pályáról indul. Mindenki leüti az első pályát. Mindazon versenyzők egy csoportban, akik nem a legtöbb pontot ütötték egy pályán a csoporton belül, mehetnek tovább a következő pályára. Amennyiben az első pályán többen is „legtöbb” pontot ütöttek, ők újra játszanak a fenti rendszerben, egészen addig, amíg pontosan egy játékos kiesik az első pályán. Hasonló módon az életben maradtak közül a következő pályákon is pontosan egy játékos esik ki, egészen addig, míg ki nem alakul a csoporton belüli sorrend. Minden csoport első két helyezettje kvalifikálja magát az A döntőbe (1-6. hely), a harmadik és negyedik helyezettek a B döntőbe (7-12. hely) és így tovább. A döntőkben a fenti játékrendszer alapján alakul ki a verseny végső sorrendje.

**Egylabdás:** A verseny repülőrajtos rendszerben kerül megrendezésre. A játékosok egy kört teljesítenek a minigolf játékszabályai szerint azzal a megkötéssel, hogy a kör során csak egyetlen általuk kiválasztott labdát használhatnak. A kör előtt a versenyzők kategóriánkénti erősorrendbe rendeződnek.

**2. nap**

**Egyéni verseny:**

Az első két kör repülőrajtos rendszerben, változatlan összetételben kerül megrendezésre. Ezután kategóriánként a legjobb eredményt elért két játékos pályanyeréses (KO) rendszerben játszik az aranyéremért, a harmadik és negyedik legjobb eredményt elért játékos a bronzéremért, és értelemszerűen a további játékosok az egyéb pozíciókért. A KO verseny 18 lyukon zajlik. Az amatőr és ifjúsági kategóriák játékosai az eternit, a többi kategória játékosai a filc borításon versenyeznek.

**Csapatverseny:**

A négyfős csapatok az egyéni verseny első két köre alapján erősorrendbe rendeződnek a csapattagok összes ütésszáma alapján. Ezután az egyéni versenyhez hasonlóan a legjobb két csapat játszik az első helyért, a harmadik és negyedik csapat a bronzéremért – itt már további helyosztók nincsenek - az alábbi szisztéma szerint:

* Négyfős csapatok játszanak, mindegyik csapat választ két - két pályát.
* Legyen az A csapat két választott pályája Pa1 és a Pa2, a B csapaté pedig Pb1 és Pb2.
* Az összecsapás a Pa1 pályán kezdődik, ahol a B csapat egyik játékosa (B1) választ az A csapatból egy ellenfelet (A1-et). Eldöntik a pályanyerést, majd az A csapat játékosa (A2) választ B-ből (B2) és ők is megmérkőznek - továbbra is - a Pa1 pályán. Következik B3 és A3 párharca a Pa1 pályán. Ha az eredmény ezután nem 3:0 valamelyik csapat javára, akkor következhet A4 és B4 játéka ugyanezen a pályán.
* Amennyiben a pályanyerés 4 párharc után sem dől el a csapatok között, kezdődik elölről ugyanezen a pályán (B első játékosa választ az A csapatból egy ellenfelet magának, aki lehet az előbbi is, vagy lehet más is), de most már csak egyetlen nyerésig tart a játék a pályán, vagyis addig, amíg a pályanyerés el nem dől.
* Ezután következik a Pb1 pálya, ahol az A csapat tagja választ először a B-ből ellenfelet, és így tovább, a KO szabályai szerint."
* Ha a négy pálya után döntetlen a csapatverseny állása, akkor a 18-as filc pályán szétütésre kerül sor, a fent leírt pályanyeréses játékrendszer szerint.

Mindenkit szeretettel várunk!