

6. High Run Ranglistenturnier des BC-Saustall am 2004-06-28

in jeder Runde steigt die bessere Hälfte in die nächste Runde auf (wird immer abgerundet)

bei den ersten 3 Runden zählt nur der beste Versuch

In der Finalrunde werden die drei Versuche zusammengezählt

Als Ranglistenpunkte werden gezählt: der beste Versuch im Turnier (halbiert) & Platzierungspunkte wie geregelt & 5 Pkt. Bonus & Rundenpkt.

Nr.	Spielername	Runde 01			High	Hoffnungs- runde 01			High	5 Bonuspkt. Runde 02			High	Hoffnungs- runde 02			High	10 Bonuspkt. Runde 03			High	15 Bonuspkt. Finalrunde			Gesamt	Platz- ierung	Höchstse rie	RL-Punkte			Gesamt
																									Höchstse rie			Bonus für Platz	5 Pkt.		
1	Pro	12	6	1	12				0	4	11	6	11				0	14	13	8	14	15	2	15	32		8	53	5	65,5	
2	KC	12	10	14	14				0	13	6	6	13				0	12	3	8	12	2	15	8	25		8	42,5	5	55	
3	Tom Wurzenrainer	5	14	7	14				0	8	2	9	9				0	15	7	2	15	11	11	3	25		8	34	5	46,5	
4	Abergerger Max	0	0	0	0	4	13	14	14	2	1	7	7	7	14	3	14	8	7	12	12	6	11	8	25		7	24,5	5	36,5	
5	Alex Spanring	2	7	5	7	7	13	11	13	9	7	10	10				0	4	7	9	9	9	2	6	17		7	15	5	26,5	
6	Flo Hinterholzer	6	11	5	11				0	2	5	3	5	9	11	4	11	9	5	2	9				0	6	6	10	5	20,5	
7	Wolfgang Baumann	8	11	0	11				0	12	9	0	12				0	8	4	2	8				0	7	6	10	5	21	
8	Georg Bachler	8	6	6	8	23	0	0	23	15	2	15	15				0	7	2	5	7				0	8	12	10	5	26,5	
9	Wolfgang Flatscher	2	5	5	5	13	1	2	13	7	6	7	7	14	13	2	14	7	6	5	7				0	9	7	10	5	22	
10	Markus Zwischenb.	1	10	5	10				0	4	13	6	13				0	4	1	1	4				0	10	7	10	5	21,5	
11	Rudi Huemer	9	0	8	9				0	4	0	3	4	10	4	6	10				0				0	11	5	5	5	15	
12	Hannes Hörl	0	3	5	5	4	10	2	10	2	8	2	8	1	8	5	8				0				0	12	5	5	5	15	
13	Christian Hollaus	11	4	4	11				0	1	2	5	5	5	0	7	7				0				0	13	6	5	5	15,5	
14	Andi Baumann	10	3	5	10				0	7	0	3	7	0	0	0	0				0				0	14	5	5	5	15	
15	Trixl Mäx	1	6	6	6	0	1	7	7				0				0				0				0	15	4	0	5	8,5	
16	Herbert Egger	2	4	3	4	5	2	3	5				0				0				0				0	16	3	0	5	7,5	
17	Peter Treffer	3	8	1	8	4	5	5	5				0				0				0				0	17	4	0	5	9	
18	Franz Bachler	2	5	6	6	3	3	4	4				0				0				0				0	18	3	0	5	8	
19	Rudi Perterer	3	1	4	4	3	2	2	3				0				0				0				0	19	2	0	5	7	
20					0				0				0				0				0				0						
21					0				0				0				0				0				0						