Swiss University Games 2023, Tenero

Ultimate-Frisbee Swiss University Championships

Turnierreglement

Modus: Hochschulmeisterschaft (Freitag - Sonntag)

Round Robin (jeder gegen jeden 1x)

Spiele um Ränge 3 und 4, sowie 1 und 2 (Final)

Spielregeln

- Lose Mixed Format: immer mindestens 2 Frauen pro Team auf dem Feld

Es gelten die aktuellen WFDF Ultimate-Spielregeln mit folgenden Ergänzungen oder Änderungen.

- Die Teams müssen einheitliche Shirts tragen, die sich vom Tenue des Gegners deutlich unterscheiden. Uneinheitlich gekleidete Teams müssen Spielüberzüge tragen (werden zur Verfügung gestellt). Bei zwar einheitlichen Team-Shirts, aber zu geringer Farbunterscheidung zum Gegner entscheidet ein zusätzlicher «Flip» welches Team die Überzüge tragen muss.
- Wenn ein Team mehr als 10 Minuten zu spät spielbereit ist oder gar nicht erscheint, verliert es das Spiel forfait.
- Eine Spielerin / ein Spieler kann nur für ein Team spielen.
- Spirit of the Game: Für die Abgabe der Wertung für den Spirit of the Game wird das Wertungssystem des WFDF verwendet.
- Auf und um das Spielfeld gilt ein Rauchverbot.

Turnierreglement

- Ziel:
    - Ein Team gewinnt das Spiel, wenn es **13 Punkte** erreicht.
    - Eine Differenz von 2 Punkten ist nicht notwendig.
- Zeitlimite:
    - Das Spiel dauert **75 Minuten** (= Zeitlimit).
    - Die Zeit wird nicht angehalten für Diskussionen, die Halbzeitpause oder Time-Outs.
    - Die Zeit wird angehalten für „Spirit of the Game Time-Outs“ und wenn eine Verletzungspause länger als 30 Sekunden dauert.
    - Das Spiel kann von der Turnierleitung oder vom Organisator der SUG jederzeit aus Sicherheitsgründen (z.B. starker Wind, Unwetter etc.) unterbrochen werden.
    - Ist die Zeitlimit erreicht, wird der laufende Punkt beendet und dann wie folgt verfahren:
        - hat ein Team 13 Punkte erreicht, gewinnt es das Spiel
        - hat eines der beiden Teams 12 Punkte erreicht, geht das Spiel weiter, bis eines der Teams 13 Punkte erreicht hat
        - hat keines der Teams 12 Punkte erreicht, wird 1 Punkt zum höheren Score addiert. Das Team, welches als erstes die resultierende Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.
- Halbzeitpause:
    - Die Halbzeitpause dauert 5 Minuten
    - Die Halbzeitpause startet, wenn ein Team 7 Punkte erreicht, oder
    - hat nach 40 Minuten noch kein Team 7 Punkte erreicht, wird 1 Punkt zum höheren Score addiert. Nachdem eines der beiden Teams die resultierende Punktzahl erreicht hat, startet die Halbzeitpause.
    - Die Halbzeitpause wird nicht nachgespielt.
- Time-Outs:
    - Jedes Team hat zwei Time-Outs pro Halbzeit
    - Ein Time-Out dauert maximal 2 Minuten
    - Time-Outs werden nicht nachgespielt
- Das Forfait-Resultat ist 13:0.
- Spielbeginn:
    - Wird das Spielfeld erst nach Ablauf der im Spielplan angegebenen Startzeit frei, soll das folgende Spiel so schnell wie möglich begonnen werden.

Punktegleichheit in der Rangliste

Wenn in der Rangliste zwei oder mehrere Teams gleich viele Punkte aufweisen, entscheiden folgende Kriterien über die Rangierung.

Wenn sich die betroffenen Teams durch ein Kriterium in Untergruppen aufteilen lassen, werden die Untergruppen gemäss diesem Kriterium rangiert und für jede Untergruppe wird wieder bei Kriterium 1 begonnen.

1. Direktbegegnung(en)
2. Punktedifferenz bei den Direktbegegnungen
3. Punktedifferenz bei allen Spielen (ohne Forfait-Siege)
4. Erzielte Pluspunkte
5. Ein Spieler jedes betroffenen Teams wirft aus der Endzone zum gegenüberliegenden Brick-Punkt. Die Teams werden nach aufsteigender Distanz der liegenden Scheibe zum Brick-Punkt rangiert.

Turnierleitung

Reto Zimmermann, reto.zimmermann@unibe.ch, 079 729 39 63

Bern, 13.04.2023/RZi.