

Verbandsturniere 2020
Swiss Ultimate Association



Turniermodus

Open/Women

Kickoff

Open (13 Teams)

Swiss Draw: Drei Spielrunden

- 13 Teams
- Spiel ist bei **11 Punkte** gewonnen, jedoch nur mit 2-Punkt-Unterschied.
- Spiele dauern **60 Minuten**. Nach 60 Minuten wird der Punkt fertig gespielt; **Cap +2** beim führenden Team. Im Cap gilt den 2-Punkt-Unterschied nicht mehr.
- Die Zeit wird nicht angehalten für Diskussionen 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 Turnier-Kommission oder vom Organisator jederzeit aus Sicherheitsgründen (z.B. starker Wind, Unwetter etc.) unterbrochen werden.
- Beim Erreichen der **Halbzeit** findet kein Spielunterbruch statt. Es gibt lediglich einen Seitenwechsel und die normale Zeit zum Aufstellen muss eingehalten werden. Die Halbzeit startet, wenn ein Team 6 Punkte erreicht, oder hat nach 30 Minuten noch kein Team 6 Punkte erreicht, wird 1 Punkt zum höheren Score addiert. Nachdem eines der beiden Teams die resultierende Punktzahl erreicht hat, startet die Halbzeit.
- Jedes Team hat **1 Time-Out pro Halbzeit**. Ein Time-Out dauert maximal 2 Minuten. Im Cap gibt es kein Time-Out.
- In jeder Spielrunde gibt es ein Bye. Das Team mit den wenigsten Victory Points (VP) erhält das Bye/Placeholder Spiel.
- Es gibt eine vierte Runde, in welcher die zwei besserplatzierten Teams gegeneinander spielen, welche im Swiss Draw ein Bye hatten. Die Teams dürfen diese Runde selbstverständlich vorziehen (vorher starten nach Runde 3) sowie weglassen. Das machen die Captains der jeweiligen Teams aus.
- Das Swiss Draw basiert auf dem Windmill Windup Scheduler, in welchem der Punkteunterschied für die Rangierung entscheidend ist.

Victory Points Table

Margin of Victory	VPs
-11	0
-10	1
-9	2
-8	3
-7	4
-6	5
-5	6
-4	7
-3	8
-2	9
-1	10
0	11
1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	19
10	20
11	21

Women

8 Teams:

- 8 Teams
- Es werden zwei Gruppen à 4 Teams gebildet.
- In jeder Gruppe wird eine Round Robin gespielt (jeder gegen jeden).
- Das Spiel ist bei **11 Punkte** gewonnen, jedoch nur mit 2-Punkte-Unterschied.
- Spiele dauern **60 Minuten**. Nach 60 Minuten wird der Punkt fertig gespielt; **Cap +2** beim führenden Team. Im Cap gilt der 2-Punkte-Unterschied nicht mehr.
- Die Zeit wird nicht angehalten für Diskussionen 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 Turnier-Kommission oder vom Organisator jederzeit aus Sicherheitsgründen (z.B. starker Wind, Unwetter etc.) unterbrochen werden.
- Beim Erreichen der **Halbzeit** findet kein Spielunterbruch statt. Es gibt lediglich einen Seitenwechsel und die normale Zeit zum Aufstellen muss eingehalten werden. Die Halbzeit startet, wenn ein Team 6 Punkte erreicht, oder hat nach 30 Minuten noch kein Team 6 Punkte erreicht, wird 1 Punkt zum höheren Score addiert. Nachdem eines der beiden Teams die resultierende Punktzahl erreicht hat, startet die Halbzeit.
- Jedes Team hat 1 **Time-Out** pro Halbzeit. Ein Time-Out dauert maximal 2 Minuten. Im Cap gibt es kein Time-Out.
- Rangierung wird nicht ausgespielt.

Gruppe X	Gruppe Y
FABulous One	FABulous Two
Solebang	Freespeed Ladies
Z. U. Swarm	Z. U. MeduZHa
Flying Dogs	FABuhaft