

Turnierreglement und Spielberechtigungsrichtlinien für Indoor und Outdoor Junioren Schweizermeisterschaften (JSM) – Ausgabe 1.7.2023

(Änderung v 1.2: Erweiterung Gültigkeit für Outdoor JSM)

1 Allgemeines

1. Ultimate Regeln

Es gelten die aktuellen WFDF Regeln für Ultimate Frisbee.

2. Spielerberechtigung in den Divisionen

Ein Spieler bzw. eine Spielerin darf im Kalenderjahr, in welchem die Meisterschaft entschieden wird,

- a. nicht 14 Jahre oder älter in der Division U14 sein.
- b. nicht 17 Jahre oder älter in der Division U17 sein.
- c. nicht 20 Jahre oder älter in der Division U20 sein.

SOTG: Die TK vertraut auf die Coaches, dass das Alterslimit eingehalten wird.

Spieler und Spielerinnen dürfen in mehreren Divisionen spielen, solange sie die obere Regelung einhalten. Sie dürfen aber nicht in mehreren Teams derselben Division spielen.

Aktuell werden die Indoor und Outdoor JSM als OPEN Kategorie ausgetragen und es wird nicht zwischen Junioren und Juniorinnen unterschieden. Falls eine WOMEN JSM ausgetragen wird, sind nur Juniorinnen spielberechtigt.

3. Berechtigte Teams und Vereinszugehörigkeit

Die Juniors Indoor Schweizermeisterschaften werden durch die SUA für deren Vereinsmitglieder organisiert. Jeder Verein kann pro Kategorie auch mehrere Teams melden.

Die angemeldeten Teams müssen einen eindeutigen Bezug zum Vereinsnamen haben (z.B. „FAB A“ und „FAB B“ oder „FSL 1“ und „FSL 2“). Leichte Anpassungen wie „Freespeedies“ statt „Freespeed“ oder „Crazy Whelps“ statt „Crazy Dogs“ sind erlaubt solange der Bezug zum Verein noch klar ist.

4. Teamzugehörigkeit

Die angemeldeten Teams setzen sich aus Spielern aus dem gleichen Verein zusammen.

Vereinszugehörigkeit wird definiert durch:

- a. Vereinsmitgliedschaft oder
- b. mindestens ein halbes Jahr regelmässiges, gemeinsames Training

SOTG: Die TK vertraut auf die Vereine, dass die Teamzugehörigkeit eingehalten wird. Die SUA will keine Auswahlteams an den JSM antreten lassen.

5. Ausnahmen

Die SUA will vermeiden, dass kleine Teams aufgrund der Alterslimitierung oder der Vereinszugehörigkeit von der JSM ausgeschlossen sind. Auch sollen einzelne Juniorinnen und Junioren die Möglichkeit haben sich einem Team anzuschliessen, falls der eigene Verein kein Team in der entsprechenden Alterskategorie anmeldet. Unter folgenden Voraussetzungen kann die TK eine Ausnahmegewilligung zu Punkt 2 bzw. Punkt 4 erlauben:

- a. ein Team ist knapp besetzt und zur Teilnahme auf die Unterstützung eines weiteren Spielers oder einer weiteren Spielerin angewiesen oder
- b. ein Spieler bzw. eine Spielerin kann nicht teilnehmen, weil sein/ihr Verein kein eigenes Team stellt und die JSM somit nicht mit dem eigenen Verein spielen könnte.

Die Ausnahmen müssen der TK bei der Anmeldung oder spätestens drei (3) Wochen vor dem ersten Spieltag der JSM mit einer Begründung und Angabe von Name, Geburtsdatum und Vereinszugehörigkeit der/des betroffenen Spielerin/Spielers gemeldet werden.

6. Auswirkungen auf das angemeldete Team mit Ausnahmeregelung:

Je nach Art der Ausnahme gibt es unterschiedliche Auswirkungen auf die Berechtigung des angemeldeten Teams.

Es gibt keinen Einfluss auf die Spielberechtigung des Teams, wenn folgende Bedingungen kumulativ erfüllt sind:

- a. Es betrifft nur einen Spieler oder eine Spielerin des Teams
- b1. *Alterslimit*: maximale Altersabweichung ist weniger als 6 Monate zur erlaubten Alterslimite
- b2. *Vereinszugehörigkeit*: Der Spieler / Die Spielerin hat kein eigenes Team in seinem Verein entsprechender Alterskategorie, in der die Person spielberechtigt ist.
- c. Die TK wurde mind. drei (3) Wochen vorab informiert und hat die Berechtigung erteilt.

Das Team darf an der JSM teilnehmen, ist jedoch aus den Medaillenspielen ausgeschlossen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- a. Es sind 2 oder mehr Spieler/Spielerinnen, die entweder das *Alterslimit* oder die *Vereinszugehörigkeit* nicht erfüllen.

Falls ein Team von den Medaillenspielen ausgeschlossen wird, werden die verbleibenden Teams durch die TK über die Auswirkungen informiert.

7. Forfait werden 15:0 gewertet.

8. Die Weisungen des Turnierorganitors müssen befolgt werden.

9. Gültigkeit

Dieses Reglement gilt sowohl für die Outdoor Juniors Schweizermeisterschaften und für die Indoor Juniors Schweizermeisterschaften und ist bis auf weiteres gültig.

2 Spielregeln

1. Spielformat

Es wird in sämtlichen Divisionen 5 gegen 5 gespielt.

2. Spielform

2.1. Outdoor

Nach jedem Punkt wird neu aufgestellt und der Punkt wird mittels Anwurfs eröffnet.

Weitere Erläuterungen zum Spielmodus

- Der Brickpoint ist in der Mitte vom Feld, einige Meter vor der Zonenline, und ist mit einem Kreuz markiert
- Das Team welches als erstes 15 Punkte erreicht gewinnt, auch wenn die Spielzeit noch nicht ausgeschöpft ist. Bemerkung: Punktlimit gilt nur für Outdoor JSM.

2.2. Spielform Indoor „Continuous Play“

Es wird in allen Kategorien „continuous play“ gespielt.

Weitere Erläuterungen zum Spielmodus „continuous play“

- Wird ein Punkt erzielt, hält der Fänger die Scheibe in die Luft und zeigt damit den Punkt an
- Der Fänger platziert die Scheibe am Fangort auf dem Boden
- Ein beliebiger Angreifer nimmt die Scheibe auf, geht zum Brickpoint und setzt das Standbein auf den Brickpoint. Damit ist die Scheibe im Spiel (kein einchecken der Scheibe nötig)
- Der Brickpoint ist in der Mitte vom Feld, einige Meter vor der Zonenline, und ist mit einem Kreuz markiert
- Jeder Punkt ausser dem Anwurf startet vom Brickpoint

3. Spieldauer und Pausen

Die Spieldauer in allen Kategorien wird durch die TK mit dem Spielplan bekanntgegeben und die Spielzeit auf dem Spielplan ist bindend. Damit die Teams besser planen können sind nachfolgend Richtwerte angegeben, nach denen sich die TK orientiert.

3.1. Richtwerte Outdoor

Die Spielzeit wird den Divisionen angepasst:

- U14 Division: 30 Minuten ohne Pause
- U17 Division: 40 Minuten ohne Pause

- U20 Division: 40 Minuten ohne Pause

3.2. Richtwerte Indoor

2x 8min mit einer Pause von mindestens 2 Minuten zwischen den Halbzeiten in allen Divisionen.

4. Anspiel und Seitenwahl

Die Captains der Teams bestimmen vor dem Spiel das angreifende Team und auf welcher Seite die Teams starten. Die Seiten sowie der Anwurf werden in der Halbzeit gewechselt.

5. Spielende

Nach Ablauf der Zeit, wird der Punkt fertig gespielt. (Ein Punkt beginnt mit dem Erzielen des vorhergehenden Punktes.)

Das Team, welches nach diesem Punkt führt, gewinnt.

Bei Unentschieden wird ein weiterer Punkt gespielt (Universe).

Ab den Medaillenspielen (Finals, Halb- und/oder Viertelfinals) werden die Spiele mit Cap +1 gespielt. D.h. nach Ablauf der Zeit wird auf den höheren Score noch 1 Punkt dazu gezählt und als Schluss des Spiels definiert. Es gibt keine Zeitlimite mehr und das Spiel ist zu Ende sobald ein erstes Team das höhere Score erreicht hat.

6. Timeouts

1 Timeout pro Team pro Spiel à 2 Minuten

Die Timeouts werden nachgespielt.

Die Teams achten selbstständig auf die Einhaltung der Zeitlimits

7. Rangierung

Rangierung innerhalb der Pools: Bei einer Gruppe von Teams mit gleicher Anzahl Siege kommen die Kriterien in folgender Reihenfolge zum Zug.

- a. Anzahl Siege innerhalb der Gruppe
- b. Punktedifferenz innerhalb der Gruppe
- c. Punktedifferenz total
- d. Total der erzielten Punkte
- e. Bisherige SOTG-Wertung
- f. Los

8. Forfaitwertung

Falls ein Team sich während der laufenden Meisterschaft zurückzieht, werden alle weiteren Spiele dieses Teams Forfait gewertet.

3 Spielmodus

Der Spielmodus wird nach Erhalt aller Anmeldungen durch die TK definiert und zusammen mit dem Spielplan zwei Wochen vor dem ersten Spieltag der JSM versendet.

Regeln an welchen sich die TK bei der Spielplanerstellung orientiert:

- möglichst viele Spiele ermöglichen, aber nicht mehr als 5 Spiele pro Tag
- Anspielzeiten für Vereine mit weiter Anreise so spät wie möglich
- Möglichst 1 Spiel Pause zwischen zwei Spielen
- Spielbeginn frühestens 9 Uhr
- Spielende spätestens 17 Uhr
- Vorrunden ohne Cap +1 bis zu den Medaillenspielen (Viertel- oder Halbfinals). Die Spiele mit Cap +1 sind im Spielplan markiert.

4 Spirit of the Game (SOTG)

Die Spiele in den Kategorien U17 und U20 werden mit den gängigen WFDF Spirit of the Game Formularen bewertet; in der Kategorie U14 wird das vereinfachte Formular verwendet. Die Blätter werden zur Verfügung gestellt. Nach dem letzten Spiel des Tages müssen die Formulare der an diesem Tag gespielten Spiele so schnell wie möglich dem SOTG Verantwortlichen des Turniers übergeben werden.