

Pesäpallo Liga Schweiz (Version 1.5)



1. Spielmodus

Die Liga lässt sich in eine Gruppenspiel- und eine Finalphase unterteilen. Prinzipiell entscheiden die Gruppenspiele über Einzug und oder Ausgangslage für die Finals.

Gruppenspiele

Ablauf

Während der Gruppenphase spielt jedes Team zwei Mal gegen den gleichen Gegner. Zwei Gruppenspieltage werden während der Saison gespielt, der dritte Spieltag findet am Samstag des Meisterschaftsweekend statt.

Spielmodus

Die reguläre Spielzeit beträgt 2 + 2 Durchgänge.

Falls das Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden steht wird ein Kotiutus-Wettbewerb ausgetragen. Jeweils pro Durchlauf mit 3 Paarungen bis ein Entscheid erzielt werden kann.

Das Spiel endet sofort sobald eines der beiden Teams keine Möglichkeit ein Gleichstand zu erzielen. Läufe, die in derselben Spielaktion erzielt wurden, werden gezählt.

Punktesystem

Bei Sieg durch 2:0	Sieger erhält 3 Punkte. Verlierer 0 Punkte.
Bei Sieg durch 1:0	Sieger erhält 2 Punkte. Verlierer 0 Punkte.
Bei Sieg nach Kotitus	Sieger erhält 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt.
Forfait	2 Punkte für antretendes Team, 0 für fehlendes Team.

In die Tabelle aufgenommen werden die Anzahl Punkte, Anzahl erzielter Läufe sowie die Anzahl der Gegenläufe. Die aus einem Kotiutus-Wettbewerb entstandenen Läufe und Gegenläufe werden nicht zum Total gezählt. Entscheidend für die Rangliste ist in erster Linie die Anzahl Punkte. Bei Gleichstand zählt die Direktbegegnung. Danach das Gesamtverhältnis erzielte- zu erhaltenen Läufen (z.B. 4:2 = +2 oder 30:5 = +25), dann Anzahl erzielte Läufe, dann Platzierung aus Vorsaison.

Finalspiele

Ablauf

Die vier bestplatzierten aus der Gruppenphase qualifizieren sich für die Finalspiele.

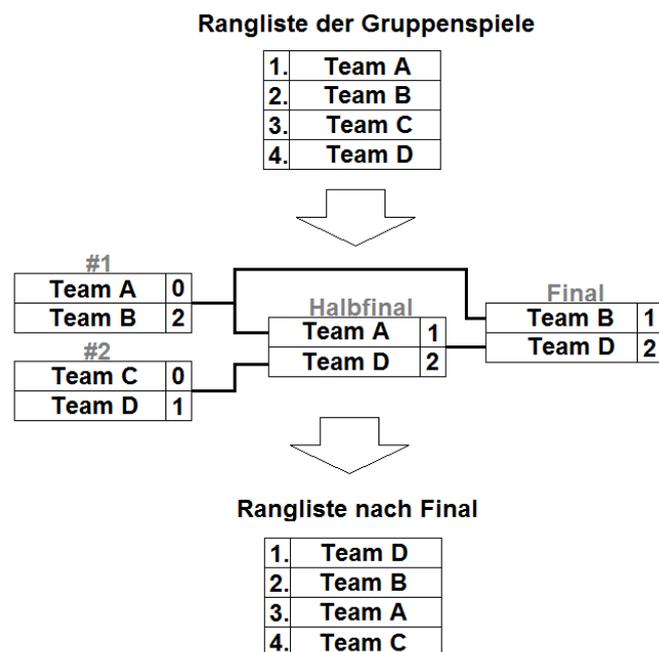
#1	Im ersten Match spielen die Teams auf dem 1. und 2. Platz um die Direktqualifikation für das grosse Finale.
----	---

#2 Rang 3 und 4 spielen um die Qualifikation für das Halbfinale bzw. den vierten Rang.

Halbfinal Der Verlierer des ersten Match #1 spielt gegen den Gewinner aus dem Zweiten #2 um den Einzug ins grosse Finale bzw. den dritten Rang.

Final Das Siegerteam des ersten Match #1 tritt gegen den Sieger aus dem Halbfinal an. Der Verlierer der Partie ist Liga zweiter. Der Gewinner ist Schweizer-Meister des Jahres.

Beispiel:



Spielmodus

Das #1, #2 und Halbfinal werden im Spielmodus 2 + 2 ausgetragen. Es gelten dieselben Regeln für die Verlängerung bzw. Kotiutus wie in den Gruppenspielen.

Das Final wird im Spielmodus 3 + 3 ausgetragen. Allfällige Verlängerung 1+1, danach Kotiutus.

2. Termine und Austragungsorte

Termine

Alle Teams geben bis Ende Januar Auskunft über absehbar-mögliche und oder unmögliche Spieltermine. Die Termine für die Gruppenspiele werden per Ende Februar des Jahres gesetzt inklusive einem Ersatzspieltag. Die Koordination und Absprache erfolgt durch die Teamcaptains.

Für die Finals ist im Normalfall das dritte Septemberwochenende vorzusehen. Das heimische Team kümmert sich um die Organisation der Finalspiele.

Austragungsorte

Der Austragungsort der Finalsple rotiert Jahresweise. Winterthur -> Ostschweiz -> Zürich -> Solothurn.

Ligaspieltage finden an den Orten statt, wo im vorhergehenden Jahr die Finale nicht stattgefunden haben.

3. Weitere Regeln

Ein Team muss mit mindestens 5 eigenen Spielern antreten. Es darf um 5 verfügbare Spieler aus anderen Teams auf eine Grösse von 10 aufgefüllt werden. Solche teamverändernden Massnahmen müssen vor Beginn des Gruppenspieltages von allen Teamcaptains als fair bewertet werden.

Jedes Team stellt mindestens eine Mitspielerinn und setzt diese beliebig in einem allfälligen Kotiutus-Wettbewerb ein.

Sollte eine regulär durchzuführende Partie nicht an dem dafür bestimmten Termin stattfinden können, kann nach gemeinsamer Absprache dieses Datum für das Kräftemessen genutzt werden.

Kann ein Spiel aufgrund eines nicht vollständigen Teams nicht durchgeführt werden, wird dies als Forfaitniederlage der fehlbaren Mannschaft gewertet, sollte eines der beiden Teams am Ersatzdatum nicht spielen können.

Aushungern: Erzielt das Schlagende Team während eines ganzen Durchgangs (also wenn dieselbe Nr. erneut zum Schlagen aufläuft) weniger als 2 Läufe. So wird gewechselt.

Die erstschlagende Mannschaft wechselt immer. Bei Verlängerung bzw. Penalty die Wechsel beachten. Beispiel:

- 1. Halbzeit: Team A schlägt zuerst
- 2. Halbzeit: Team B schlägt zuerst
- Kotiutus: Team A schlägt zuerst

4. Richtlinien

Wir möchten, wie in der Vergangenheit mehrmals bewiesen, in Bezug auf Aushilfespieler keine Probleme heraufbeschwören. Ein gesundes Mass an Fairness ist anzustreben.

Leitlinie für Schiedsrichter: Die Spielfreude soll durch Regelungen nicht verdrängt werden. Zum Beispiel soll ein Spieler ohne Helm aufgefordert werden einen Helm zu tragen (ohne weitere Konsequenzen).

Es sollten stets ein Haupt- und ein Laiton-Schiedsrichter das Spiel leiten. Zusätzlich zwei Nestrichter für 2. und 3. Pesä sowie Seitenlinie. Ein Richter für die hintere Linie und ein Schreiber.