

Saisonmodus

Die Saison lässt sich in eine Gruppenphase und den Finaltag unterteilen. Vom Prinzip entscheiden die Gruppenspiele über die Ausgangslage für den Finaltag. Am Finaltag hat aber jedes Team, wenn auch unter erschwerten Bedingungen, noch die Möglichkeit den Meistertitel zu gewinnen.

Gruppenspiele

Ablauf

Die Gruppenspiele bestehen aus 4 Spieltagen a 6 Spielen pro Tag. Der Ablauf ist wie folgt:

- Über die ersten 2 ½ Spieltage spielt jedes Team gegeneinander.
- Am Nachmittag des dritten Spieltages spielt:
 - 1 vs 2
 - 3 vs 4
 - 5 vs 6
- Nach dem dritten Spieltag wird die Tabelle in eine Gruppe A (Rang 1 bis 3) und eine Gruppe B (4 bis 6) aufgeteilt.
- Spieltag 4: Am Vormittag spielt die Gruppe A und am Nachmittag die Gruppe B gegeneinander. Dabei können die Teams ihre Platzierung innerhalb der Gruppe noch ändern aber nicht mehr in die höhere Gruppe auf, oder in die tiefere Gruppe absteigen.
- Die Punktetabelle wird zu keinem Zeitpunkt zurückgesetzt. Die Punkte werden in die Gruppenphase mitgenommen.
- Am Schluss des 4. Spieltages ergibt sich die Ligaplatzierung 1-3 aus der Gruppe A und die Platzierung 4-6 aus der Gruppe B. Es ist also möglich, dass der beste aus der Gruppe B zum Schluss mehr Punkte hat als der dritte aus der Gruppe A, trotzdem aber den vierten Ligaschlussrang als Ausgangslage für den Finalsonntag belegt.
- Die Schlusstabelle des 4. Spieltages ist Grundlage für die Ausgangslage der Finalspiele am Sonntag

Spielmodus

Die reguläre Spielzeit beträgt 2 + 2 Durchgänge.

Falls das Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden steht wird ein Kotiutus-Wettbewerb ausgetragen. Pro Durchlauf wird mit 3 Paarungen, wiederholt bis zum Entscheid weitergespielt.

Das Spiel endet sofort sobald eines der beiden Teams keine Möglichkeit mehr hat einen Gleichstand zu erzielen.

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 Kotiutus | Sieger erhält 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt |
| • Forfait | 2 Punkte für antretendes Team, 0 für fehlbares 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 in dieser Reihenfolge:

- a) Direktbegegnung
- b) Gesamtverhältnis erzielte / erhaltene Läufe (z.B. 4:2 = +2 oder 30:5 = +25)
- c) Anzahl erzielte Läufe
- d) Platzierung aus der Vorsaison

Finalsonntag

Ablauf

Grundsatz: Jedes Team hat die Chance auf den Titel. Die Teams mit tieferen Ligaplatzierungen müssen sich allerdings für die Halbfinale qualifizieren wohingegen die Ränge 1 und 2 im Halbfinal gesetzt sind.

09:00	Qualispiel 1	3. Rang	:	6. Rang	1
10:30	Qualispiel 2	4. Rang	:	5. Rang	2
12:00	Halbfinal A	1. Rang	:	A	V3/6
13:30	Halbfinal B	2. Rang	:	B	V4/5
15:00	Final	C	:	D	VHF1

- B Sieger aus Qualifikationsspiel mit der höheren Ligaplatzierung.
A Sieger aus Qualifikationsspiel mit der tieferen Ligaplatzierung.
C Gewinner Halbfinal A
D Gewinner Halbfinal B

Spielmodus

Qualifikationsspiele (Zeitlimit 1h).

Halbfinals 2 + 2 Durchgänge.

Final 3 + 3.

Kein Spiel um Platz 3.

Rangliste

- Schweizer Meister Sieger des Finals
Vize-Meister Verlierer des Finals

3. Platz	Dasjenige Verliererteam aus den Halbfinalen welches die bessere Ligaplatzierung erreicht hat ist dritter.
Platz 4-6	Die ausscheidenden Teams 4-6 erhalten die Schlussränge 4 bis 6 in der Rang-Reihenfolge, mit welcher Sie die Ligaspieltage abgeschlossen haben.

Termine und Austragungsorte

Werden nach Bestätigung auf pesis.ch veröffentlicht.

Erläuterung Solothurn A und B

- Solothurn stellt ein A und ein B Team für die Saison 2020
- Für Team A werden 5 (Männer) + 1 (Frau) namentlich als Stamm genannt
- Für Team B werden 2 (Männer) namentlich als Stamm genannt
- Für die Ligaspieltage werden die namentlich genannten Spieler nicht für das andere Solothurner Team eingesetzt
- Am Finalsonntag werden die beiden Solothurner Teams vollständig neu zusammengestellt. Das besser platzierte Team aus den ligaspielen wird dabei stärker zusammengestellt.
- Alle Captains sind sich bewusst, dass die Teams von Solothurn für die Spiele somit auch auf Unterstützung / Leihspieler angewiesen sind.

Weitere Regeln

1. Ein Team muss mit mindestens 5 eigenen Spieler antreten. Es soll und darf um verfügbare Spieler aus anderen Teams aufgefüllt werden.
2. Teamverändernde Massnahmen sind allen Teamcaptains bekannt zu geben. Der Captain des gegnerischen Teams muss explizit mit den Aushilfspieler einverstanden sein.
3. Jedes Team stellt mindestens zwei Mitspielerinnen im Feld und setzt diese beliebig in einem allfälligen Kotiutus-Wettbewerb ein. (Die Captains der Bege
4. Kann ein Spiel aufgrund eines unvollständigen Teams nicht durchgeführt werden, wird dies als Forfait Niederlage der fehlbaren Mannschaft gewertet.
5. Aushungern: Erzielt das schlagende Team während eines ganzen Durchgangs (wenn dieselbe Nr. erneut zum Schlagen aufläuft) weniger als 2 Läufe wird gewechselt.
6. Die erstschlagende Mannschaft wechselt immer. Bei Verlängerung bzw. Penalty die Wechsel beachten. Beispiel:
 1. Durchgang Team A schlägt zuerst
 2. Durchgang Team B schlägt zuerst
 3. Kotiutus Team A schlägt zuerst

Richtlinien

1. Wir möchten, wie in der Vergangenheit mehrmals bewiesen, in Bezug auf Aushilfesspieler keine Probleme heraufbeschwören. Ein gesundes Mass an Fairness ist anzustreben.
2. Frauenanteil: Wenn beide Teams einer Begegnung über **mindestens 2 Frauen** verfügen sollen diese im Feld eingesetzt werden! Die Teamcaptains der Begegnung können sich auf mehr, oder weniger einigen.
3. Leitlinie für Schiedsrichter: Die Spielfreude soll durch Regelung nicht verdrängt werden.
4. Verwarnungen durch den Schiedsrichter sind erst mündlich. Ggf. kann eine gelbe Karte gegeben werden. Gelbe Karten dienen insbesondere den Captains als Signal zur Vorsicht und Intervention.
5. Schiedsrichterentscheid soll respektiert werden. Auch Schiedsrichter müssen lernen, das Verständnis dafür wird von allem Spieler erwartet. Die Teamcaptains sind Ansprechperson für und an den Schiedsrichter, Rudelbildung & Massendiskussion oder Reklamationen sind nicht erwünscht. Die Captains sind in der Pflicht diese Situationen mit dem Schiedsrichter zu adressieren und zu lösen.
6. 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.