



Spielplan Landesliga

X = Für
erzieltes
Tor oder
Timeout

	Heim	-	Gast
Spieler 1	_____	-	_____
Spieler 2	_____	-	_____
Spieler 3	_____	-	_____
Spieler 4	_____	-	_____
Spieler 5	_____	-	_____
Spieler 6	_____	-	_____
Spieler 7	_____	-	_____
Spieler 8	_____	-	_____
Auswechselspieler nur für Spieler 1 und 3			
Spieler 6	_____	-	_____
Auswechselspieler nur für Spieler 2 und 4			
Spieler 7	_____	-	_____
Auswechselspieler nur für Spieler 1 und 3			
Spieler 8	_____	-	_____
Auswechselspieler nur für Spieler 2 und 4			
Spiel 1 D1	Spieler 1/2	-	Spieler 3/4
Spiel 2 E1	Spieler 3	-	Spieler 1
Spiel 3 E2	Spieler 4	-	Spieler 2
Spiel 4 D2	Spieler 3/2	-	Spieler 3/4
Spiel 5 D3	Spieler 1/4	-	Spieler 1/2
Spiel 6 D4	Spieler 3/4	-	Spieler 1/2
Spiel 7 E3	Spieler 1	-	Spieler 3
Spiel 8 E4	Spieler 2	-	Spieler 4
Spiel 9 D5	Spieler 1/2	-	Spieler 1/4
Spiel 10 D6	Spieler 3/4	-	Spieler 3/2
	_____	-	_____

Heim | Gast

1			1
2			2
3			3
4			4
5			5
6			6
7			7
8			8
9			9
10			10
11			11
12			12
13			13
14			14
15			15
16			16
17			17
18			18
19			19
20			20
21			21
22			22
23			23
24			24
25			25
26			26
27			27
28			28
29			29
30			30
31			31
32			32
33			33
34			34
35			35
36			36
37			37
38			38
39			39
40			40

D1
E1
E2
D2
D3
D4
E3
E4
D5
D6

Timeouts

--	--

Ergebnis

Unterschrift Heim

Unterschrift Gast



Regeln und Ablauf:

Add-Up-Format:

Eine Begegnung besteht aus mehreren, aufeinanderfolgenden Spielen. Diese Spiele werden im Doppel oder Einzel gespielt bis eine festgelegte Anzahl Tore (immer plus 4 Tore pro Spiel, 10 Spiele à 4 Punkte = 40) für eine Mannschaft erreicht wurden. Anschließend startet direkt das nächste Spiel (ein einspielen). Die erzielten Tore werden zum Gesamtergebnis einer Mannschaft hinzuaddiert, bis ein Team den finalen Siegtreffer erzielt hat. Jeder Aktive einer Mannschaft hat die gleiche Anzahl an Spielen und spielt ein festes Minimum an Bällen.

Spielmodus:

Für eine Begegnung werden 4 Aktive (plus ggf. 4 Auswechselspieler) auf 4 Blöcke (bestehend aus Doppeln oder Doppeln und Einzeln) verteilt, die sich nach Spielernummer 1-4 zuordnen. Sie werden in der folgenden Reihenfolge gegeneinander antreten. Jedes Team hat 4 Timeouts pro Begegnung.

	Heim	Gast	Beispiel:	
1 z.B. Sturm	D1 1	2	3 4	Spiel 1: D1 (Team A) erzielt 4 Tore; D1 (Team B) erzielt 2 Tore = 4:2
2 z.B. Verteidigung	E1 3		1	Spiel 2: D2 (Team A) erzielt 3 Tore; D1 (Team B) erzielt 6 Tore = 7:8
3 z.B. Sturm	E2 4		2	Spiel 3: E1 (Team A) erzielt 3 Tore; E2 (Team B) erzielt 4 Tore = 10:12
4 z.B. Verteidigung	D2 3	2	3 4	Spiel 4: D2 (Team A) erzielt 2 Tore; D2 (Team B) erzielt 4 Tore = 12:16
	D3 1	4	1 2	Spiel 5: D3 (Team A) erzielt 8 Tore; D3 (Team B) erzielt 2 Tore = 20:18
	D4 3	4	1 2	Spiel 6: D4 (Team A) erzielt 4 Tore; D4 (Team B) erzielt 5 Tore = 24:23
	E3 1		3	Spiel 7: E3 (Team A) erzielt 1 Tor; E3 (Team B) erzielt 5 Tore = 25:28
	E4 2		4	Spiel 8: E4 (Team A) erzielt 7 Tore; E4 (Team B) erzielt 3 Tore = 32:31
	D5 1	2	1 4	Spiel 9: D5 (Team A) erzielt 4 Tore; D5 (Team B) erzielt 3 Tore = 36:34
	D6 3	4	3 2	Spiel 10: D6 (Team A) erzielt 2 Tore; D6 (Team B) erzielt 6 Tore = 38:40

--> **Team B gewinnt**

Auswechslungen:

Es sind maximal zwei Einsätze pro Auswechselspieler möglich. Ausgewechselt werden kann nur, wenn der auszuwechselnde Spieler bereits ein Spiel in der Begegnung bestritten hat, d.h. im ersten Block kann nicht ausgewechselt werden. Es darf nur ein Spieler pro Doppel ausgewechselt werden.

Anstoß/ Tisch:

Es wird durch einen Münzwurf der Anstoß, die Tischseite und der Tisch auf dem begonnen wird (nur bei unterschiedlichen Tischmodellen) entschieden.

Gleiches Tischmodell: der Gewinner des Münzwurfes darf zwischen dem Anstoß des ersten Balles oder der Tischseite wählen. Der anderen Mannschaft verbleibt die nicht gewählte Option.

Unterschiedliche Tischmodelle: der Gewinner des Münzwurfes darf zwischen dem Anstoß oder dem Tisch auf dem das erste Spiel beginnt und zusätzlich die Tischseite wählen. Der anderen Mannschaft verbleibt die nicht gewählte Option.

Beispiel: Bonzini/ Leonhart; Leo Team gewinnt Münzwurf und wählt die linke Seite des Tisches und die Begegnung beginnt mit Spiel 1 auf dem Bonzini und endet demnach in Spiel 10 auf dem Leonhart. Das Bonzini Team hat den Anstoß des ersten Balles.