

Plauschliga

Infoheft / Reglement

Links

Spielleiter:	Ernst Roth, praesident@ubs-squash-zh.ch
An-/Abmeldung:	Status-Meldung in Mitgliederbereich
Gruppen – Einteilung/Kontakdaten für Spieltermine:	Alle Gruppen Eigene Gruppe in Mitgliederbereich
Resultate / Resultatmeldung:	Alle Gruppen Eigene Gruppe in Mitgliederbereich
Ranglisten	Alle Gruppen Eigene Gruppe in Mitgliederbereich

1. Zweck und Ziel

Die Plauschliga ist ein Club-internes Turnier und findet drei Mal jährlich über je vier Monate statt. Sie soll Neumitgliedern den Einstieg ins Vereinsleben erleichtern, den Kontakt unter den Mitgliedern fördern und Spielgelegenheiten mit anderen Squash-Spieler(innen) ermöglichen.

Sie ist für Squashers jeder Spielstärke – ob Frau oder Mann – eine Herausforderung. Spielberechtigt sind alle Vereinsmitglieder.

2. Austragungsmodus

2.1 Runden und Gruppen

Jährlich finden drei Runden (Spielperioden) statt:

Runde 1	Anfang Januar – Mitte/Ende April
Runde 2	Anfang Mai – Mitte/Ende August
Runde 3	Anfang September – Mitte/Ende Dezember

Die teilnehmenden Spieler werden in Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe umfasst um die 6 Spieler mit ähnlichen Spielstärken (Gruppe 1 ist die spielstärkste). Je nach Gesamtzahl von Spielenden können in den untersten Gruppen auch weniger oder mehr Spieler eingeteilt sein.

Jeder Teilnehmer trägt gegen jeden anderen in seiner Gruppe innerhalb des Zeitraums der laufenden Runde ein Spiel aus. Die an den Spielleiter gemeldeten Resultate – ausgewertet gemäss Punktesystem (Absatz 3.1) – ergeben die Rangliste.

2.2 Auf-/Abstieg in andere Gruppe

Am Ende einer Runde steigen grundsätzlich die gemäss Rangliste zwei Gruppen-Erstplatzierten eine Gruppe auf und die zwei letzten eine Gruppe ab. Haben sich jedoch während einer Runde neue Spieler in die Gruppe eingefordert (siehe Absatz 4.2), steigen anzahlmässig dem entsprechend mehr Spieler ab.

Die zwei Gruppenersten sind nicht verpflichtet aufzusteigen. Diese können zu Gunsten der Absteiger auf einen Aufstieg verzichten. Dies ist dem Spielleiter per Email zu melden.

Daraus entsteht die Gruppeneinteilung der folgenden Runde.

3. Spielmodus

Jeder Plauschliga-Spieler spielt je ein Mal gegen die anderen Mitglieder seiner Gruppe innerhalb des Zeitraums der laufenden Runde. Die Gruppenmitglieder **vereinbaren einen Spiel-Termin** – die Kontaktdaten sind im Mitgliederbereich der Website ersichtlich.

Das Spiel geht über drei Gewinnsätze (PAR 11: bis auf 11 Punkte, Tiebreak 2 Differenz). **Der Sieger meldet das Resultat** via Webseite.

3.1 Punktesystem

Resultat	Punkte
3:0	6 - 1
3:1	5 - 2
3:2	4 - 3
2:2	3 - 3
2:1	3 - 2
2:0	3 - 1
1:0	2 - 1
*w/o - ff	7 - 0
n/a (kein Spiel)	-2 - -2

*walk over - forfait

3.2 Ablauf der Courtzeit vor Beendigung des Spiels

Wenn es nicht möglich ist, das Match in der zur Verfügung stehenden Zeit zu beenden, haben die Spieler zwei Möglichkeiten:

- Das Spiel wird beim gleichen Stand des Abbruchs an einem anderen Tag fortgesetzt.
- Der Spiel-Punktstand wird nach Abbruch als Schlussresultat verwendet, dem Spielleiter gemeldet und die Punkte werden gemäss Absatz 3.1 verteilt.

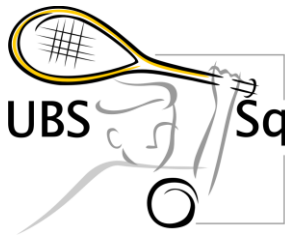
3.3 Nicht ausgetragene Spiele / Verspätung eines Spielers

Ist ein Spieler **nicht bereit, ein Match zu spielen**, nachdem er von seinem Spielpartner verschiedene, annehmbare Terminvorschläge bekommen hat, kann das Resultat mit w/o - ff gewertet werden. Dies muss dem Spielleiter mitgeteilt werden und hat nur mit dessen Zustimmung Gültigkeit.

Kommt ein Spielpartner **mehr als eine Viertelstunde (15 Minuten) unentschuldig zu spät** zu einem Spieltermin, kann das Spiel nach Rücksprache mit dem Spielleiter als w/o - ff gewertet werden – es sei denn, beide Spielpartner einigen sich, das Spiel trotzdem zu spielen oder einen anderen Termin festzulegen.

Spielt ein Spieler während einer Runde nicht **mindestens zwei Spiele**, wird er aus dem Spielbetrieb herausgenommen, muss sich für die Plauschliga neu anmelden oder für eine nächste Runde neu einfordern (siehe Absätze 4.1/4.2).

Spiele, welche infolge **Verletzung eines Spielers** nicht durchgeführt werden können, werden nach 2/3 der Spielzeit in der Resultatliste mit -/- (0 Punkte) geführt. Das hat Einfluss auf die Rangliste, jedoch nicht auf den Einsatz in der nächsten Runde. Verletzte Spieler, welche länger als 3 Runden (1



Jahr) nicht spielen können, müssen sich neu anmelden oder haben die Möglichkeit, mittels Forderungsspiele wieder in die Plauschliga einzusteigen (siehe Absätze 4.1/4.2).

4. Einstieg in die Plauschliga

4.1 Neu-Einstieg

Der normale Einstieg erfolgt durch **Anmeldung beim Spielleiter** über den Mitgliederbereich der Website. Die so gemeldeten neuen Teilnehmer werden in der letzten Gruppe eingeteilt. Bereits rangierte Spieler müssen sich nicht neu anmelden. Wenn sich also am Ende einer Runde ein Teilnehmer nicht abmeldet, wird er automatisch für die nächste Runde wieder eingeteilt.

4.2 Einstieg durch Forderungsspiele

Möchte ein Spieler in einer spielstärkeren Gruppe als der untersten einsteigen, besteht die Möglichkeit, sog. Forderungsspiele mit mindestens zwei Spielern einer von ihm bestimmten Gruppe zu vereinbaren. Der Einsteiger muss **mindestens zwei Spiele gewinnen**, um in der entsprechenden Gruppe eingeteilt zu werden. Wird nur ein Spiel gewonnen, kann er in der nächstunteren Gruppe einsteigen, unterliegt er in zwei Spielen, muss er die nächste Runde in der untersten Gruppe beginnen.

Die Resultate von Forderungsspielen werden auf der Website gemeldet.

Die zu einem Forderungsspiel aufgeforderten Gruppenmitglieder müssen zum Forderungsspiel antreten.

Der Einstieg eines Spielers über Forderungsspiele beeinflusst die Anzahl der Absteigenden (siehe Absatz 2.2).

5. Ausstieg aus der Plauschliga

Ein Ausstieg erfolgt über das Status-Formular der Website – und zwar vor Beginn einer neuen Runde. Meldet sich ein Teilnehmer nicht ab, wird er automatisch für die nächste Runde wieder eingeteilt.