

28.02.2015 - Bümpliz				
Zeit	Spiel	Team 1	Score	Team 2
10:00-10:20	LP1	4.A HiJack Ultimate	7 - 1	4.B Solebang Junio
10:25-10:45	UP	2.A Disc Club Pantf	4 - 5	2.B Crazy Whelps S
10:50-11:10	LP1	3.A Headless Ultim	2 - 11	3.B Flying Angels B
11:15-11:35	UP	1.A Flying Saucers	4 - 10	1.B Freespeedies B
11:45-12:05	Q4	4.UP Disc Club Pan	7 - 5	1.LP Flying Angels I
12:10-12:30	Q3	3.UP Crazy Whelps	7 - 6	2.LP Headless Ultim
12:35-12:55	Q2	2.UP Flying Saucers	8 - 3	3.LP HiJack Ultim
13:00-13:20	Q1	1.UP Freespeedies	10 - 2	4.LP Solebang Juni
13:25-13:45	S4	LQ4 Flying Angels E	9 - 4	LQ3 Headless Ultim
13:50-14:10	S3	LQ2 HiJack Ultim	9 - 4	LQ1 Solebang Juni
14:15-14:35	S2	WQ3 Crazy Whelps	4 - 8	WQ2 Flying Saucers
14:40-15:00	S1	WQ4 Disc Club Pan	6 - 5	WQ1 Freespeedies
15:10-15:30	7/8	LS4 Headless Ultim	8 - 2	LS3 Solebang Junio
15:35-15:55	5/6	WS4 Flying Angels	8 - 6	WS3 HiJack Ultim
16:05-16:25	3/4	LS2 Crazy Whelps S	4 - 10	LS1 Freespeedies E
16:35-16:55	Final	WS2 Flying Saucers	7 - 8	WS1 Disc Club Pan

Upper Pool (UP)					
Team	Team	Sieg	Niederl.	Score	Rang
1	1.A Flying Saucers	2	1	18:17	2
2	1.B Freespeedies f	3	0	24:10	1
3	2.A Disc Club Pant	0	3	10:17	4
4	2.B Crazy Whelps	1	2	12:20	3

Lower Pool (LP)					
Team	Team	Sieg	Niederl.	Score	Rang
1	3.A Headless Ultim	2	1	16:19	2
2	3.B Flying Angels f	3	0	28:10	1
3	4.A HiJack Ultim	1	2	17:14	3
4	4.B Solebang Junio	0	3	07:25	4

Q=Viertelfinal // S=Halbfinal // W=Sieger // L=Verlierer

TURNIERREGLEMENT

Allgemeine Regeln:

- es wird nur mit NICHT-FÄRBENDEN Hallenschuhen gespielt
- auf dem Turniengelände (Sportanlage, Nachtessen, Bunker) ist der Konsum von Drogen, Alkohol und Tabak untersagt (WFDF Regel!)
- Die Weisungen des Turnierorganisors werden ohne Widerrede befolgt!
- Es gelten die aktuellen WFDF Regeln für Ultimate Frisbee

Spielmodus (U20):

- Spieldauer: 20min
- 1 Timeout à 1min pro Team pro Spiel
 - Timeouts werden NICHT nachgespielt
 - KEIN Timeout in den letzten 5 Minuten
- wenn die Zeit abgelaufen ist wird der laufende Punkt fertig gespielt
 - ein Punkt beginnt mit dem erzielen des vorangehenden Punktes
 - führt ein Team, gewinnt dieses
 - steht es unentschieden, wird noch 1 Punkt gespielt
- die Ranglisten in den Pools werden nach den Kriterien in folgender Reihenfolge bestimmt:
 1. Anzahl Siege
 2. bei gleicher Anzahl Siege: Direktvergleich
 3. bei gleicher Bilanz im Direktvergleich: Punktedifferenz innerhalb des Direktvergleiches
 4. bei gleicher Punktedifferenz im Direktvergleich: Punktedifferenz innerhalb des Pools
 5. bei gleicher Punktedifferenz innerhalb des Pools: Total der erzielten Punkte im Pool
 6. bei gleichem Total der erzielten Punkte im Pool: höhere aktuelle SOTG Wertung