

10. Unihockeyturnier Bubendorf

Freitag, 06. September 2019



Spielplan Herren

Gruppe A

- 1 TV Bubendorf 1
- 2 UH Oberbaselbieter Selection
- 3 Burning Fighters Ziefen
- 4 UHC Asta
- 5 Unihockey Fricktal
- 6 Team Aarau

Gruppe B

- 7 TV Bubendorf 2
- 8 TV WildSquirreagles
- 9 UHG TV Nunningen
- 10 UH Kestenholz-Niederbuchsiten
- 11 UC Moutier

Zeit	Feld A	Feld B	Feld C
19:00	1 – 2	3 – 4	7 – 8
19:30	4 – 5	6 – 1	9 – 10
20:00	2 – 3		11 – 7
20:20	5 – 6	8 – 10	
20:40	1 – 3	4 – 2	9 – 11
21:00	3 – 5	2 – 6	7 – 10
21:20	1 – 4	10 – 11	8 – 9
21:40	3 – 6	2 – 5	7 – 9
22:00	6 – 4	1 – 5	8 – 11
22:30	4.A – 1.B (VF 1)		3.A – 2.B (VF 2)
22:55	2.A – 3.B (VF 3)		1.A – 4.B (VF 4)
23:20	Sieger VF 1 – Sieger VF 3 (HF 1)		Sieger VF 2 – Sieger VF 4 (HF 2)
23:55	Sieger HF 1 – Sieger HF 2 (Final)		Verlierer HF 1 – Verlierer HF 2 (Spiel um Rang 3)

Gleich anschliessend Rangverkündigung



Anmerkungen Spielplan

- Ein Sieg ergibt 2 Punkte, ein Unentschieden 1 Punkt. Es gelten die aktuellen Regeln des SUHV.
- Bei Punktgleichheit entscheidet
 1. das bessere Torverhältnis
 2. die höhere Anzahl erzielter Tore
 3. Direktbegegnung
 4. das Los
- Modus:

Gespielt wird eine einfache Runde pro Gruppen.
Anschliessend Playoff-Modus für die vier Erstrangierten der Gruppen A und B.
Die Teams auf den Rängen 5+6 scheiden nach der Gruppenphase aus.
- Nach den ersten beiden Spielrunden gibt es jeweils 10 Min. Pause, damit sich auch die nachfolgenden Teams kurz einspielen können.
- Spieldauer
Die Matches dauern 18 Min. (ohne Pause). Finalspiele dauern 2x 10Min. (2 Min. Pause)
- Die Rangverkündigung findet unmittelbar nach den letzten Matches statt. Alle Teams erhalten einen Preis.
- Damit wir den Spielplan einhalten können, bitten wir euch:
 1. das Spielfeld möglichst rasch für die nachfolgenden Partien frei zu geben
 2. für eure Spieleinsätze bereit zu sein
- Sollte es wegen nicht erscheinenden Teams zu Anpassungen des Modus kommen, bitten wir euch um die dazu notwendige Flexibilität. Die Turnierleitung bemüht sich darum, möglichst rasch einen Ersatzplan aufzustellen.