

2. Quietschi-Turnier des Deifemoch e.V.



Nachdem das 1. Deifemocher Quietschi-Turnier ein großartiges Event für alle Spieler, Zuschauer und Verantwortlichen war, lädt der Verein zur Neuauflage ein.

Wann: Am **01.07.2023** ab 10:00 Uhr
Wo: **Auf dem Sportplatz des TuS Obertiefenbach**
Am Sportplatz 24 A in 65614 Beselich
Anmeldegebühren: 20€ pro Team (Paypal: lukasebai@web.de)
Anmelden unter: schriftfuehrer@deifemoch.de (Anmeldeformular) **ODER**
<https://forms.gle/VEPMxHBnTuYiX5e59> (Google-Formular)
Anmeldefrist: 17.06.2023

Anmelden könnt ihr euch über das Google-Formular (deifemoch.de oder link oben) oder das Anmeldeformular bei Lukas Schmitt (Ginsterweg 9 Obertiefenbach) einwerfen bzw. an schriftfuehrer@deifemoch.de senden. Mit Eingang der Anmeldegebühren ist die Anmeldung wirksam.

Anmeldeformular zum 2.Quietschi-Turnier des Deifemoch e.V.

Name des Teams:

Teamkapitän

Vorname:

Nachname:

Straße:

Postleitzahl, Ort:

Telefonnummer:

Alle Teamspieler (inkl. Kapitän):

	Vorname	Nachname	Geburtsdatum
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Hiermit bestätigen wir, _____ (Teamname), dass wir alle Spielspielregeln gelesen und verstanden haben und diese anerkennen. Der Deifemoch e.V. übernimmt keine Haftung für Personen- und Sachschäden. Dem Deifemoch e.V. obliegen alle Rechtlichen- und Schiedsentscheidungen.

Ort, Datum

Unterschrift Teamkapitän

2. Quietschi-Turnier des Deifemoch e.V. - die Spielregeln

Die Spielfelder:



*Ggf. werden Spielfelder ergänzt

Spielzeit:

- gespielt wird in 2 Gruppen
- in der Gruppenphase haben die Teams die Möglichkeit, indem sie Partien gegen andere Teams gewinnen, sich für die im Anschluss folgende KO-Runde zu qualifizieren.
- jede Partie besteht aus 3 Spielen á 5 Minuten. Es wird im Modus Best of 3 gespielt:
 - ⇒ eine Spielpartie besteht aus 3 Spielen
 - ⇒ welches Team 2 Spielpunkte erspielt, gewinnt die Partie
 - ⇒ Alle 3 Spiele werden dabei immer ausgespielt. Demnach endet eine Partie entweder 2:1 oder 3:0
- für einen Partysieg erhält ein Team 3 Punkte, für eine Partieniederlage 0 Punkte
- sollten nach der Gruppenphase zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten besitzen, entscheidet zunächst die Differenz der Spielpunkte darüber, welches Team besser positioniert ist. Sollte die Differenz auch identisch sein entscheidet der direkte Vergleich

Die Teams:

- ein Team besteht mindestens aus 7, maximal aus 12 Spielern
- dabei benötigt jedes Team mindestens einen erwachsenen Spieler
 - ⇒ dieser Spieler muss nicht am Spiel teilnehmen. Er kann auch als „Betreuer“ fungieren, sollte es sich um eine Kinder/Jugendmannschaft handeln
- es wird dabei zwischen aktiven Spielern, abgeworfenen Spielern und Ballholern unterschieden:
 - ⇒ aktive Spieler: spielen aktiv mit und befinden sich im Spielfeld
 - ⇒ abgeworfene Spieler: waren aktive Spieler, wurden allerdings abgeworfen und sind im Moment vom Spiel ausgeschlossen. Sie befinden sich auf der dafür vorgesehenen **Bank** rechts neben der Spielfeldhälfte

- ⇒ Ballholer: sind Spieler die beliebig gegen aktive Spieler eingewechselt werden können; bis sie eingewechselt werden, fungieren sie als Ballholer hinter dem Spielfeld
- es wird mit 6 aktiven Feldspieler & mindestens einem „Ballholer“ gespielt
 - ⇒ interchanging: „Ballholer“ dürfen beliebig häufig mit aktiven Feldspielern getauscht werden
 - Abgeworfene Spieler, welche zurzeit nicht aktiv am Spiel teilnehmen, können nicht gewechselt werden
 - ⇒ je mehr „Ballholer“ ein Team besitzt, desto schneller das Spielgeschehen

Die Spielregeln:

Gespielt wird nach „Deifemoch-Regeln“:

- aktive Spieler müssen mindestens 14 Jahre alt sein. Nach oben sind keine Grenzen gesetzt
 - es wird gleichzeitig mit 3 Softbällen gespielt
 - ⇒ per Schere-Stein-Papier wird vor Beginn einer Partie entschieden, welches Team zu Beginn 2 Bälle und welches nur 1 Ball erhält. Dabei erhält das Gewinnerteam 2 Bälle beim ersten und bei dritten Spiel. Das Verliererteam erhält demnach beim 2. Spiel 2 Bälle.
 - jede Partie, sowie jedes Spiel der Best of 3 Serie, wird zentral an- und abgepfiffen
 - gewonnen hat das Team, welches die Best of 3 Serie für sich entscheidet, also 2 bzw. 3 Punkte erzielt
 - ⇒ Punkte können innerhalb des 5 Minuten Zyklus auf zwei Arten erspielt werden:
 - das gegnerische Team wird eliminiert (keine aktiven Spieler mehr im Feld)
- ODER**
- nach Ablauf der 5 Minuten erhält das Team den Spielpunkt, welches über mehr aktive Spieler im Feld verfügt

- Bei einem Unentschieden wird 1 Minute weitergespielt. Sollte die Partie nach 1 Minute immer noch unentschieden stehen, gewinnt das Team mit dem/der jüngsten Teilnehmer/in
- ein aktiver Spieler wird zu einem abgeworfenen Spieler, sollte er von einem gegnerisch geworfenen Ball getroffen worden sein UND der Ball hat im Anschluss Bodenkontakt
 - ⇒ wird ein oder mehrere Spieler von einem gegnerisch geworfenen Ball getroffen, der Ball wird aber vor Bodenkontakt von einem beliebigen aktiven Spieler gefangen, ist keiner der Spieler abgeworfen. Hat der Ball allerdings Bodenkontakt, zählen alle Spieler als abgeworfen, die den Ball berührt haben
 - ⇒ berührt der Ball erst den Boden und dann einen Spieler, so zählt dieser Spieler nicht als abgeworfen
- einen vom Gegner geworfenen Ball kann man mit einem, in der Hand gehaltenen Ball, abwehren
- abgeworfene Spieler können zurück ins Spiel geholt werden, indem ein vom Gegner geworfener Ball, in der Luft gefangen wird und der Spieler laut „Quietschi“ ruft. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Ball vorher ein- oder mehrere Spieler berührt hat. Der Ball muss lediglich direkt aus der Luft gefangen werden, ohne dass er den Boden einmal berührt hat
- aktive Spieler dürfen das Spielfeld nicht verlassen. Verlässt ein aktiver Spieler das Spielfeld, wird er zu einem abgeworfenen Spieler.
 - ⇒ dies zählt auch bei dem Versuch einen Ball zu fangen oder einen außerhalb des Spielfeldes liegenden Ball zu holen. Dies dürfen nur die entsprechenden Ballholer

Trinkerpokal:

Wie üblich an einem Bürgerturnier erhält das Team, welches die meisten Körbchen Bier trinkt, den Trinkerpokal. Dabei erhält ein Team einen Punkt für den Trinkerpokal, indem ein Körbchen Bier getrunken wird und das leere Körbchen wieder abgegeben wird. Mit Abgabe des Körbchens erhält das Team den Punkt. Welches Team um 15:00 Uhr die meisten leeren Körbchen abgegeben hat, gewinnt den Trinkerpokal.

Spielplan und Ergebnisse:

Der Spielplan wird zeitnah nach der Anmeldefrist veröffentlicht.