

Infokasten: Regelungen für unvollständige Teams

Ist eine Mannschaft unvollständig (z.B. wegen Krankheit), soll den Kindern trotzdem ermöglicht werden zu spielen, deshalb gibt es für diesen Fall spezielle Regelungen. Der Grundsatz dabei ist, dass jedes Kind einer unvollständigen Mannschaft zwei Einsätze pro Mannschaftsbegegnung hat.

Bei nur noch 3 Spieler*innen gilt Folgendes:

Dasjenige Doppel, welches unvollständig ist (also das Mädchen-Doppel falls ein Mädchen fehlt bzw. das Jungen-Doppel falls ein Junge fehlt), gilt als verloren und wird nicht gespielt. Das andere Doppel und die beiden Mixed werden gespielt, der bis dahin noch nicht eingesetzte Spieler /die bis dahin noch nicht eingesetzte Spielerin muss jetzt in beiden Mixed spielen.

Die Mannschaftsbegegnungen können also immer noch mit 3:1 gewonnen werden.

wInfokasten: Die Versammlungen in Stichpunkten

Die Mannschaftsführerbesprechung

- Anwesenheitskontrolle: alle Teams vollständig? Ggf. Vollständigkeit organisieren oder Regeln für unvollständige Teams erläutern (siehe Infokasten „Regeln für unvollständige Teams“)
- Spielreihenfolge nennen (Mädchen-Doppel, Jungen-Doppel, 1. Mixed, 2. Mixed)
- mitteilen: nach jeder Mannschaftsbegegnung (nicht: nach jedem einzelnen Spiel!) gehen beide Mannschaftsführer zum Spielplan und tragen in Abstimmung miteinander das Ergebnis ein (falls es Anschreiber gibt, sagen sie das Ergebnis (4:0, 3:1, 2:2))
- Spielplanaushänge erläutern, falls nötig
- erläutern, wie sie sich mit ihren Mannschaften zur Begrüßung aufstellen sollen (z.B. Mannschaftsführer stehen auf dem Handballkreis, die Teammitglieder in Reihe dahinter)

Die Begrüßung der Mannschaften

- Einordnung des Turniers (z.B. erstes, größtes, Qualifikationsturnier, Endrundenturnier o.ä.)
- kurz die Regeln nennen, dabei auch auf die gültigen Linien hinweisen
- falls ohne Schiris gespielt wird: was tun bei Streit (s.u.)?
- Verweis auf Spielregelaushang
- wenn alle Spiele fertig sind, zur Siegerehrung wieder genauso aufstellen wie bei der Begrüßung
- Viel Spaß! Los geht's!

Die Siegerehrung

- Einsatz und Leistungen würdigen, falls Schiris dabei waren, auch die Schiris
- falls es sich um ein Qualifikationsturnier handelt: Regelung erläutern
- Platzierungen von hinten nach vorne nennen, ggf. die ersten drei aufs „Treppchen“
- ggf. bei den Qualifizierten dazu sagen, dass sie sich qualifiziert haben

Infokasten: Spielplan

Spielplan Feld 5		
Gruppe 5		Ergebnis
1. Spiel	EETA (6c) - Krabbenfische (6e)	
2. Spiel	2 Pi r (6b) - Dullis (6d)	
3. Spiel	Krabbenfische (6e) - 2 Pi r (6b)	
4. Spiel	Dullis (6d) - EETA (6c)	
5. Spiel	Krabbenfische (6e) - Dullis (6d)	
6. Spiel	2 Pi r (6b) - EETA (6c)	

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: left;"> <p>Gruppe 5</p> <p><i>EETA (6c)</i></p> <p><i>Krabbenfische (6e)</i></p> <p><i>2 Pi r (6b)</i></p> <p><i>Dullis (6d)</i></p> </div> <div style="text-align: right;"> <p>Punkte</p> <p>Spiele</p> <p>Platz</p> </div> </div>						
EETA (6c)						
Krabbenfische (6e)						
2 Pi r (6b)						
Dullis (6d)						

Beispiel für den Spielplan einer Gruppe