

Infos Race-to-42 Modus Landesliga

Ablauf

Ein Match ist ein Race-to-42 Punkte mit einer Folge von sieben Sechschritten (7 Elemente). Ein Spiel kann mit 41:41 unentschieden enden. Pro Doppel / Einzel gibt es **ein** Timeout. Beide Mannschaften tragen ihre Aufstellung getrennt voneinander auf und tauschen sie vor Spielbeginn aus.

Eine Begegnung zwischen zwei Mannschaften besteht aus sieben Spielen – fünf Doppelspiele (D) und zwei Einzelspiele (E). Die Spiele werden nacheinander in der Reihenfolge D1 vs. D1, D2 vs. D2, E1 vs. E1, D3 vs. D3, E2 vs. E2, D4 vs. D4, D5 vs. D5 ausgetragen.

Der Spielplan ist in drei Segmente aufgeteilt:

Segment 1: D1 und D2

Segment 2: E1, D3 und E2

Segment 3: D4 und D5

Aufstellung

In jedem Segment müssen jeweils 4 unterschiedliche Personen spielen. Eine Person darf demnach in max. 3 Spielen eingesetzt werden und nicht mehr als 1 Einzel spielen.

Ebenso müssen in Segment 2 und 3 jeweils mindestens zwei Personen bereits im ersten Segment eingesetzt worden sein.

Wechsel

Grundregeln:

1. Ausgewechselte Personen können nicht wieder eingewechselt werden
2. Es können nur Personen eingewechselt werden, welche noch nicht gespielt haben
3. Jede Person kann nur einmal eingewechselt werden
4. Positionsgetreu: Die eingewechselte Person ersetzt die ausgewechselte Person auch in späteren Segmenten
5. Ersatzspieler:innen müssen nicht auf dem Spielplan vermerkt werden, jedes aktuell gemeldete Mitglied der Mannschaft kann als Wechselspieler:in fungieren

6. Anzahl: Maximal 4 pro Mannschaft

Timing:

- a) Wechsel vor dem Doppel / Einzel
- b) Wechsel während des Doppels / Einzels unter folgenden Bedingungen:
 - 1. Ein Wechsel erfordert ein Timeout
 - 2. Der Wechsel muss während des Timeouts abgeschlossen sein, ansonsten Delay of Game
 - 3. Sobald im Doppel / Einzel 3 Tore gefallen sind, egal wer diese erzielt hat
 - 4. Im Doppel dürfen im Timeout beide Spieler:innen ausgetauscht werden