



Tischfußball

Ordnung für die Spielberechtigung bei Wettkämpfen im Betriebssportverband Hamburg e.V.

1 TEILNAHMEBEDINGUNGEN

1.1 SPIELER

Voraussetzungen für die Teilnahme am Spielbetrieb der Tischfußball Liga des Betriebssportverbands Hamburg (BSV) sind

- die Mitgliedschaft in einer dem BSV angeschlossenen Betriebssportgemeinschaft (BSG)
- ein Mindestalter von 14 Jahren

Ein Spieler darf in einer Spielzeit nur für eine BSG gemeldet sein. Nach Ablauf dieser Spielzeit ist ein Wechsel in eine andere BSG möglich.

1.2 MANNSCHAFTEN

- Eine Mannschaft besteht aus mindestens zwei Spielern
- Alle Spieler einer Mannschaft sind Mitglied derselben dem BSV angeschlossenen BSG
- Die Spieler einer Mannschaft werden spätestens am Spieltag gemeldet
- Nachmeldungen neuer Spieler können vor jedem Spieltag erfolgen
- Ein Wechsel der Spieler zwischen Mannschaften einer BSG ist nur möglich, wenn sich die ursprüngliche Mannschaft auflöst / abmeldet
- Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft gemeldet sein
- Jede Mannschaft benennt einen Mannschaftsführer und einen Stellvertreter und stellt ihre Erreichbarkeit sicher (E-Mail und Telefon)

1.3 STARTGELD

Pro Team fällt eine Meldegebühr von 10 Euro pro Saison an. Zusätzlich ist ggf. eine Gebühr für die jeweilige Spielstätte pro Spieltag fällig.

2 SPIELBETRIEB

2.1 STRUKTUR

Die Tischfußballliga des BSV Hamburg besteht aus einer Gruppe. Gespielt wird in der Disziplin „Doppel“ an mehreren Terminen eine Qualifikation mit einigen Vorrunden nach Schweizer System und anschließend dem Einfach-KO System. Auf Basis der Abschlusstabelle jedes Qualifikationsturnier werden Punkte für die Gesamtrangliste ermittelt. Die besten 16 Mannschaften der Gesamtrangliste, die an mindestens der Hälfte der Spieltage teilgenommen haben, qualifizieren sich für die Endrunde an einem separaten Termin. Diese wird im Doppel-KO System ausgetragen.



Punkteermittlung für Gesamtrangliste nach DTFB Formel:

<http://dtfb.de/download/Punktewertung%20Herren-Rangliste.pdf>

2.2 SPIELMODUS

2.2.1 Aufstellung

Die Mannschaft bestimmt vor jeder Partie zwei Teilnehmer, die das Doppel ausspielen werden. Auswechslungen dürfen nur nach Beendigung eines Satzes vorgenommen werden.

2.2.2 Wertung

Es wird während der Vorrunde in jeder Partie ein Satz bis 7 Tore gespielt, ein 6:6 wird als Unentschieden gewertet. Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt, für eine Niederlage keinen Punkt. Die Reihenfolge der Mannschaften in der Tabelle ergibt sich durch folgende Kriterien: Punkte; Buchholzzahl 1; Buchholzzahl 2. Der Sieger meldet das Ergebnis der Turnierleitung. In der jeweiligen KO-Phase werden zwei Gewinnsätze bis 5 Tore gespielt, im Entscheidungssatz mit zwei Toren Vorsprung bis maximal 8. Die Turnierleitung behält sich Änderungen vor.

2.2.3 Regeln

Es gilt das abgewandelte, vereinfachte Regelwerk des DTFB für den Tischfußballsport. Generell ist der Fairplay Gedanke rahmengebend für alle aufgeführten und insbesondere nicht aufgeführten Regeln.

2.2.3.1 Spielbeginn

Die im Turnierplan erstgenannte Mannschaft hat Anstoß. Der Gegner darf die Seite wählen. In der Folge erhält jeweils das Team.

Das Auflagerecht, welches das letzte Tor erhalten hat. Nach jedem Satz können beide Mannschaften einen Seitenwechsel verlangen.

2.2.3.2 Ballauflage

Zu Beginn des Spiels und nach jedem Tor erhält die Partei, die das Auflagerecht hat, den Ball auf die Fünferreihe. Springt ein Ball aus dem Tisch, erhält der Gegner der Partei, die den Ball durch seine Schusskraft aus dem Tisch befördert hat, den Ball auf die Zweierreihe (Agressor-Regel). Bei einem toten Ball hinter der Fünferreihe erhält die nächstgelegene Zweierreihe den Ball, bei einem toten Ball zwischen den Fünferreihen, erhält die Partei, die das Auflagerecht hat, den Ball auf die Fünferreihe.

2.2.3.3 Spielbereitschaft

Zu Spielbeginn und bei jeder Spielunterbrechung (Tor, Ball aus dem Tisch, toter Ball) hat sich die in Ballbesitz befindliche Partei von der Spielbereitschaft des Gegners zu überzeugen. Dies hat durch die Frage „Fertig?“ zu geschehen. Hat der Gegner diese Frage mit „Ja“ oder „Fertig“ beantwortet, können Spielaktionen ausgeführt werden.

2.2.3.4 Torerfolg



Ein Ball, der aus dem Tor wieder zurück in das Spielfeld springt, zählt als Tor.

2.2.3.5 Zeitlimit

Pro Stange gilt ein Zeitlimit von 15 Sekunden. Der Abwehrbereich (Torwart und Zweierreihe) gilt für diese Regelung als eine Stange. Die Zeit läuft ab dem Erstkontakt von Figur und Ball.

2.2.3.6 Rundschlag

Ein durch Rundschlag der Stangen (Drehung von mehr als 360 Grad vor oder nach dem Schuss) erzielt Tor zählt nicht.

2.2.3.7 Anschlagen

Übertriebenes Anschlagen der Stangen, Rütteln, Anheben des Spieltischs oder jegliche andere äußere Beeinflussung des Balles ist verboten und zählt als Regelverstoß.

2.2.3.8 Sprache

Verbale Attacken oder abwertende Äußerungen gegenüber dem Gegner sind verboten und zählen als Regelverstoß.

2.2.3.9 Regelverstöße

Alle Regelverstöße führen zum Ballverlust und zum Anstoßrecht für den Gegner. Befindet sich eine Partei in Ballbesitz, während der Gegner einen Regelverstoß begeht, erhält die ballführende Partei einen Freistoß auf der Dreierreihe. Nach diesem Freistoß wird das Spiel an der ursprünglichen Position fortgesetzt.

SPIELAUSSCHUSS Tischfußball