

Regelwerk für die Tischfußballiga des BSV Celle

Die Spieltage werden vor Beginn der Saison vom Spielwart in einem Rahmenspielplan festgelegt. An einem Spieltag spielen immer jeweils 2 Mannschaften gegeneinander. Die Heimmannschaften müssen die gegnerischen Mannschaften einladen und sich auf einen gemeinsamen, durchführbaren Termin einigen. Ein Spieltag dauert zur Zeit 3 Wochen. In dieser Zeit muss der Spieltag mit allen Begegnungen durchgeführt sein. Die Heimmannschaft ist verpflichtet, den von beiden Mannschaften unterschriebenen Spielberichtsbogen, an die Meldestelle innerhalb von 7 Tagen weiter zu leiten. Das Endergebnis ist gleich nach Spielende per Mail oder Telefon an die Meldestelle weiter zu leiten.

1. Spielbeginn

Immer die Partei, die laut Spielberichtsbogen Auflagerecht hat, darf sich die Spielseite am Tisch aussuchen.

2. Spielmodus und Bälle

Gespielt wird ein Satz bis 7. Steht es 6:6, wird bis maximal 10 gespielt. Der Gewinner bekommt 2 Punkte. Die Parteien dürfen nach jedem Tor die Position wechseln. Das 13 Spiel auf dem Spielberichtsbogen muss vor Beginn des 1 Spieles am Spieltag festgelegt werden und darf nicht mehr verändert werden. Gespielt wird nur mit original ITSS Bällen (offizielle Turnierbälle)

3. Auswechslungen

Die Spieler Nr. 5 bis 8 dürfen nur einmal pro Spieltag und nur am Anfang eines Spiels eingewechselt werden. Nach der Einwechslung müssen diese dann den Spieltag für den ausgewechselten Spieler zu ende spielen. Der ausgewechselte Spieler darf dann nicht mehr spielen.

4. Positionswechsel

Die Spielposition am Tisch darf nur nach einem Tor gewechselt werden.

5. Ballauflage

Zu Beginn des Spiels und nach jedem Tor erhält die Partei, die das Auflagerecht hat, den Ball auf die Fünferreihe. Um einen gerechten Anfang zu garantieren muss der Ball in der Fünferreihe 3 mal hin und her gespielt werden bevor ein Torschuss erfolgen darf. Erfolgt ein Tor bevor 3 mal gespielt wurde, ist dieses ungültig und man wiederholt die Ballauflage. Springt ein Ball aus dem Tisch, erhält die Partei, die das Auflagerecht hat, den Ball auf die Zweierreihe. Ein „ toter Ball“ wird von der Zweierreihe wieder ins Spiel gebracht, die dem „ Toten Ball“ am nächsten ist.

6. Spielbereitschaft

Zu Spielbeginn und bei jeder Spielunterbrechung (Tor, Ball im Aus, “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 „ Fertig“ oder „ Ja“ beantwortet, können Spielaktionen ausgeführt werden.

7. Torerfolg

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

8. Zeitlimit

Pro Stange zählt ein Zeitlimit von 12 Sekunden. Der Abwehrbereich (Torwart und Zweierreihe) gilt für diese Regelung als eine Stange. Die Zeit läuft ab dem Erstkontakt von Figur und Ball.

9. Rundschlag

Ein durch Rundschlag der Stangen (mehr als 360 Grad) erzieltes Tor zählt nicht.

10. Anschlagen

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

11. Verhalten

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

12. 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.

13. Allgemeines

Sollte es zu Regelfragen innerhalb einer Partie kommen, die durch dieses Regelwerk nicht abgedeckt wird, sind die Spieler angehalten, sich im Sinne der Fairness zu einigen. Im Zweifel entscheidet ein Münzwurf. Die getroffene Entscheidung ist dann endgültig.