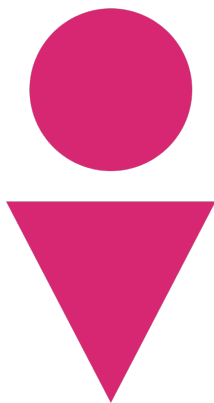




TFC KN

Tischfußballclub Konstanz



**Komm Kickern
Cup Konstanz
Die Regeln**

1. ALLGEMEINES	3
2. REGULÄRES TOR	3
3. SPIELGEWINN	3
3.1 VORRUNDE	3
3.2 HALBFINALE / FINALE	3
4. BALLEINWURF	3
5. SPIELBEREITSCHAFT	3
6. EINWÜRFE NACH EINEM TORERFOLG	3
7. BALL AUßERHALB DES SPIELBEREICHES	3
8. DER BALL BLEIBT LIEGEN	3
8.1 ZWISCHEN TOR UND NÄCHSTER 5ER STANGE	4
8.2 ZWISCHEN DEN BEIDEN 5ER STANGEN	4
9. AUSZEIT	4
10. WIEDERAUFNAHME DES SPIELS	4
11. KURBELN	4
12. BEEINFLUSSUNG DES TISCHES	4
13. UMGANGSTON	5
13.1 KOMMENTARE / FLUCHEN/BELEIDIGUNG	5
13.2 KONSEQUENZEN	5
14. PASSEN	5
14.1 GESTOPPTER BALL	5
14.2 EINGEKLEMMTER BALL	5
14.3 BANDENPASS	5
14.4 PASS AUF DIE 3-ER STANGE	5
15. SCHIEDSRICHTER	5
15.1 SCHIEDSRICHTER ANFORDERN	5
15.2 KEIN SCHIEDSRICHTER ANWESEND	5
15.3 SCHIEDSRICHTER ANWESEND	5
16. TURNIERLEITUNG	5

1. Allgemeines

Durch den Wurf einer Münze, wird bestimmt, welches Team Anspiel hat. Zusätzlich hat das Team, welches Anspiel hat, die Möglichkeit, die Seite zu wählen. Auf Wunsch darf nach jedem Satz ein Wechsel der Seite erfolgen. Dies geschieht vor dem ersten Anspiel jedes Satzes. Auf allen Reihen gilt das Zeitlimit von 10 Sekunden. Ein Wechsel der Position (Stürmer / Tormann) ist während eines Timeouts oder wenn sich der Ball außerhalb des Spiels befindet, erlaubt.

Handicap für „Profis“ (Vereins-/Turnier-/Ligaspielende):

Vor jedem Satz entscheidet sich die 3er Reihe, welchen Schuss sie macht. Nur entsprechende Tore zählen.

2. Reguläres Tor

Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, auch wenn er auf das Spielfeld zurückprallt. Es zählen alle aus jeder Position erzielten Tore.

3. Spielgewinn

3.1 Vorrunde

Das Team, welches als erstes sechs Tore erzielt, hat das Spiel gewonnen. Ein 5:5 wird als Unentschieden gewertet.

3.2 Halbfinale / Finale

Die Mannschaft, die zuerst 5 Tore erzielt, hat einen Satz gewonnen. Das Team, welches als erstes zwei Sätze erreicht, hat das Spiel gewonnen.

4. Balleinwurf

Der Ball wird bei Matchbeginn oder nach einem Torerfolg durch das Balleinwurfloch oder durch Auflegen ins Spiel gebracht. Über die Variante einigen sich die beiden Teams vor dem ersten Anspiel und behalten diese den Rest der Partie bei. Der einwerfende Spieler darf versuchen, den Lauf des Balles zu beeinflussen. Verliert der Anspielberechtigte versehentlich den Ball, so gilt das Fair Play Prinzip und er bekommt einen zweiten Versuch.

5. Spielbereitschaft

Das anspielende Team darf den Ball erst einwerfen, wenn das gegnerische Team seine Spielbereitschaft bestätigt hat. Steht eine Bestätigung noch aus oder erfolgt das Anspiel ohne zu warten, wird der Einwurf wiederholt.

6. Einwürfe nach einem Torerfolg

Anspiel während eines Satzes hat das Team, welches das letzte Tor kassiert hat. In einem Match mit mehreren Sätzen wird der jeweils erste Einwurf von dem Verlierer des vorhergehenden Satzes ausgeführt.

7. Ball außerhalb des Spielbereiches

Der Ball gilt als »Aus-Ball«, wenn er irgendeinen Gegenstand außerhalb des Spielbereiches berührt. Wenn der Ball durch den Pass oder Schuss eines Spielers den Spielbereich verlässt, also im „Aus“ ist, wird er im Verteidigungsbereich des Gegners wieder ins Spiel gebracht. Dazu wird der Ball an einer Figur der 2er Stange positioniert und das Spiel wie nach einem Time-out fortgesetzt (siehe Regel 10).

8. Der Ball bleibt liegen

Ein liegendegebliebener Ball befindet sich außerhalb der Reichweite zu den in der Nähe befindlichen Figuren.

8.1 zwischen Tor und nächster 5er Stange

Bleibt der Ball zwischen Tor und 5er Stange liegen, so dass er von keiner Figur mehr erreichbar ist, wird er in dem Verteidigungsbereich wieder ins Spiel gebracht, der sich am nächsten zum Ball befindet. Die Wiederaufnahme des Spiels erfolgt wie in Regel 10 beschrieben.

8.2 zwischen den beiden 5er Stangen

Bleibt der Ball zwischen den beiden 5er Stangen unerreichbar liegen, wird er von dem Team, das ursprünglich das Einwurfrecht hatte, wieder ins Spiel gebracht, wie in Regel 4 + 5 beschrieben.

9. Auszeit

Jedem Team stehen zwei Timeouts pro Satz à 30 Sekunden zur Verfügung. Das zweite Timeout kann erst ab dem Spielstand von 4:4 genommen werden. Dies darf von beiden Mannschaften vor einem Balleinwurf und / oder nach einem regulären Tor genommen werden. Während des Spiels darf nur der ballführende Spieler mit einem ruhenden Ball ein Timeout nehmen. Während einer Auszeit können innerhalb beider Teams die Positionen gewechselt werden.

10. Wiederaufnahme des Spiels

Vor dem Weiterspielen wird, wie beim Anspiel, die Spielbereitschaft des gegnerischen Teams bestätigt. Der ballführende Spieler bewegt den Ball von einer Figur zu einer zweiten; nach Berührung der zweiten Figur bleibt der Ball mindestens eine Sekunde im Bereich der gleichen Stange (bzw. im Verteidigungsbereich), bevor ein Schuss oder Pass ausgeführt wird.

11. Kurbeln

Kurbeln bedeutet die Rotation irgendeiner Figur um mehr als 360 Grad vor oder nach einer Ballberührung. Ein Ball, der durch Kurbeln bewegt wird, ist folgendermaßen zu wiederholen:

a) Trifft der Ball ins Tor: das Tor wird nicht gezählt, das Einwurfrecht geht an den Gegner über.

b) Trifft der Ball nicht ins Tor: der Gegner hat die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen oder den Ball neu einzuwerfen.

Kurbeln bleibt ohne Konsequenz, wenn der Ball dabei im Bereich der Stange liegen bleibt. Wird ein ständiges und unkontrolliertes Kurbeln vom Gegner als Irritation oder Ablenkung empfunden und entsprechend reklamiert, wird dies als Foul gewertet.

12. Beeinflussung des Tisches

Jedes absichtliche oder unabsichtliche Rütteln, Rutschen oder Anheben des Tisches ist verboten. Ebenso Anschlagen mit der Stange gegen die Bande und Nachschlagen der Stangen nach einem Torerfolg. Die Konsequenz hierfür ist eine Verwarnung, bei einer zweiten Verwarnung bekommt das gegnerische Team den Ball auf die 5er Reihe.

13. Umgangston

13.1 Kommentare / Fluchen / Beleidigung

Alle handeln und spielen nach dem Fair Play Prinzip und achten auf sportliches Verhalten auf den Turnieren. Wir wollen Spaß haben und Tischfußballspielen, da haben unsportliche Kommentare, Beleidigungen und Fluchen nichts verloren!

13.2 Konsequenzen

Die Turnierleitung behält sich vor, sich unsportlich, beleidigende oder auf andere unangemessene Art auffallende Personen vom laufenden Turnier aus zu schließen und für Folgende zu disqualifizieren.

14. Passen

14.1 Gestoppter Ball

Ein gestoppter Ball ist ein Ball, der sich in Reichweite einer Figur nicht bewegt.

14.2 Eingeklemmter Ball

Wird ein Ball eingeklemmt oder gestoppt, darf dieser erst von einer zweiten Figur als Pass weitergespielt werden. Ein sogenannter „Ein-Mann-Pass“ ist ein Foul.

14.3 Bandenpass

Der Pass Figur – Bande – gleiche Figur – Durchspiel ist ein Foul.

14.4 Pass auf die 3-er Stange

Ein Pass aus dem Abwehrbereich auf die 3-er Reihe ist erlaubt.

15. Schiedsrichter

15.1 Schiedsrichter anfordern

Jeder Spieler darf jederzeit vor oder während eines Spieles einen Schiedsrichter anfordern.

15.2 Kein Schiedsrichter anwesend

Treten Schwierigkeiten bei einer Regelinterpretation auf und kein Schiedsrichter war anwesend, klärt der angeforderte Schiedsrichter die Situation und trifft eine möglichst faire Entscheidung.

15.3 Schiedsrichter anwesend

Die Entscheidung eines anwesenden Schiedsrichters ist endgültig und wird von den spielenden Teams angenommen und akzeptiert.

16. Turnierleitung

Die Durchführung eines Turniers und der dabei gespielte Modus, liegen in der Verantwortung der Turnierleitung. Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig.