

Tablesoccer League



Spielordnung

Erstellt am
Erstellt durch

11. März
Peter Felder

Inhalt

1. Lizenz	3
2. Finanzielle Verpflichtungen	3
3. Mannschaftsname	3
4. Vermarktung	4
5. Bekleidung	4
7. Schadenersatzansprüche gegen die STF	5
8. Salvatorische Klausel	5
1. Spieljahr und Spieltermine	6
2. Spieltische und Bälle	6
3. Mannschaftsmeldung	6
4. Nichtantreten einer Mannschaft	7
5. Spielerlaubnis und Spielerpass	7
6. Liga-Einteilung und Namen	7
7. Modus	8
8. Spielwertung	9
9. Auflage, Tischseitenwahl	10
10. Penaltyschiessen	10

Allgemeine Ordnung

1. Lizenz

- 1.1. Am Wettbewerb können nur jene Vereine Mannschaften melden, denen zuvor von der Swiss Tablesoccer Federation eine Lizenz erteilt wurde.
- 1.2. Einem Verein ist es möglich mehrere Mannschaften zu melden, die auch in derselben Liga spielen können. Bei mehreren Mannschaften eines Vereins muss der Mannschaftsname gemäss Punkt 3.2 erfolgen.
- 1.3. Die Damen müssen sich entscheiden, ob sie in der offenen Tablesoccer League oder in der Damen Tablesoccer League antreten möchten.
- 1.4. Spieler und Spielerinnen ohne Jahreslizenz müssen für die Tablesoccer-League eine Tageslizenz lösen. Diese eine Tageslizenz ist für den gesamten Wettbewerb gültig, auch wenn dieser über mehrere Tage dauert.
- 1.5. Gemäss Richtlinien der ITSF ist es einem Spieler untersagt mit einem Verein die Championsleague zu bestreiten und im selben Spieljahr für einen anderen Verein in einer Landesliga teilzunehmen.

2. Finanzielle Verpflichtungen

- 2.1. Die Teilnahmegebühr für das Jahr 2017 beträgt 200 Franken pro gemeldete Mannschaft. Die Rechnung wird nach Anmeldeschluss für die Tablesoccer-League zugesendet und ist innert 20 Tagen zu zahlen.
- 2.2. Von den 200 Franken Teilnahmegebühr im Jahr 2017 werden 100 Franken an jede Mannschaft zurückbezahlt, sofern alle Spiele (Vorrunde und KO-Phase) angetreten wurden.
- 2.3. Teams der Swiss Damen Tablesoccer League zahlen 150 Franken ein. Punkt 2.2 gilt auch für die Damen.

3. Mannschaftsname

- 3.1. Der Mannschaftsname beinhaltet den Vereinsnamen, welcher der Lizenzgeber der Mannschaft ist. Es darf höchstens ein Sponsor im Namen genannt werden (z. B. TFC Stadt Adidas). Der Mannschaftsname darf während der Saison nicht geändert werden, Ausnahmen sind Sponsoren, welche in den Teamnamen integriert werden.
- 3.2. Wenn ein Verein mehrere Mannschaften stellt, müssen die Teams untergeordnet gekennzeichnet werden. Gültig hierfür sind folgende Zusätze: A,B,C,.. oder 1,2,3,..

4. Vermarktung

- 4.1. Sponsoren und Werbepartner, für die ein Lizenznehmer Werbeflächen im vereinseigenen Bereich auf der STF-Webseite beansprucht, müssen von der STF genehmigt werden.
- 4.2. Die Mannschaften verpflichten sich zu folgenden Leistungen:
 - Rechtzeitiges Einreichen der Anmeldung inklusive Portrait-Fotos jedes einzelnen Spielers.
 - Schriftliche Beantwortung eines kleinen Interviews (3-5 Fragen) im Vorfeld der Tablesoccer-League.
 - Teilnahme an einem Gruppenfoto während des Wettbewerbs.

5. Bekleidung

- 5.1. Alle Spieler und Spielerinnen müssen in einheitlicher und Oberbekleidung erscheinen. Zulässige Bekleidung besteht aus Trainingsjacken und -hosen, Trikots, Sport-T-Shirts, Polohemden, kurzen Sporthosen und Sportschuhen. Außerdem sind Kappen, Visoren, Schweißbänder und Sportkopftücher erlaubt. Unzulässig sind anstößige Bekleidung, Trägerhemden, Denim oder Jeans jeder Art und Cargo-Hosen. Ebenso sind Flip-Flops, Sandalen und unsportliche Schuhe nicht zulässig.

6. Titel und Preise

- 6.1. Das Gewinnerteam darf sich "Schweizermeister Tablesoccer League im Jahr ..." nennen.
- 6.2. Für das Gewinnerteam gibt es einen Wanderpokal, welcher für die nächste Saison wieder intakt abgegeben werden muss. Ein Duplikat wird im folgenden Jahr im Austausch des Wanderpokals abgegeben. Zusätzlich erhalten die Aufsteiger einen Pokal.
- 6.3. Das Gewinnerteam qualifiziert sich automatisch für die European Champions League im darauf folgenden Jahr. Sollten mehr als zwölf Teams an der Tablesoccerleague teilnehmen, ist zusätzlich das zweitplatzierte Team für die Championsleague spielberechtigt (gemäss ITSF).
- 6.4. Startplätze für die Championsleague dürfen nicht eigenständig an andere Teams weitergegeben werden. Sollte eine qualifizierte Mannschaft nicht an der Championsleague teilnehmen wollen, ist dies der STF so schnell wie möglich mitzuteilen.
- 6.5. Im Jahr 2017 wird kein Preisgeld ausgeschüttet.
- 6.6. Die STF beteiligt sich nicht an Reisekosten oder sonstigen Spesen für qualifizierte Teams der Championsleague.

7. Schadenersatzansprüche gegen die STF

7.1. Schadenersatzansprüche gegen die STF, ihre Organe und das Schiedsgericht wegen ihres Handelns aufgrund der vorliegenden Statuten und der sonstigen Ordnungen und Bestimmungen der STF sind ausgeschlossen, es sein denn, ein Lizenznehmer oder ein/e Sportler/in weist nach, dass die Schädigung vorsätzlich oder grob fahrlässig erfolgt ist, sowie dass der Verein oder der/die Sportler/in sämtliche Rechtsbehelfe zur Abwendung des Schadens ergriffen haben und der Geschädigte nicht anderweitig Schadenersatz erlangen kann.

8. Salvatorische Klausel

8.1. Die Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieser Ordnung hat nicht die Unwirksamkeit der gesamten Ordnung zur Folge.

Spielordnung

1. Spieljahr und Spieltermine

- 1.1. Das Spieljahr beginnt am 1. Januar eines jeden Jahres und endet am 31. Dezember desselben Jahres, bzw. mit Ablauf des letzten Spieltages.
- 1.2. Der STF-Vorstand legt bis zum 31. Dezember eines jeden Jahres die Anzahl der Spieltage und die Termine für das nächstfolgende Spieljahr fest. Grundsätzlich sind die vom STF-Vorstand festgelegten Termine einzuhalten.

2. Spieltische und Bälle

- 2.1. Für die Tablesoccer-League sind folgende Spieltische zugelassen: Garlando und Ullrich in der jeweils abgestimmten Version.
- 2.2. Auf den Tischen wird der vom jeweiligen Tischhersteller für seine Tische vorgesehene offizielle Ball gespielt. Die eingesetzten Bälle haben in einem neuwertigen Zustand zu sein.
- 2.3. Der Einsatz von Zusatzstoffen auf der Spielfläche oder den Bällen ist nicht erlaubt.
- 2.4. Die STF organisiert Bälle, welche am Spieltag von den Teams erworben werden können.

3. Mannschaftsmeldung

- 3.1. An der offenen Tablesoccer-League des STF können ausschließlich Mannschaften teilnehmen, deren Verein eine gültige Vereinslizenz beim STF hat.
- 3.2. Jede Mannschaft meldet mindestens 6 bis maximal 10 Spieler je Spieltag mit Portrait-Foto. Der Verein ist dafür verantwortlich, die Meldung auf der STF-Homepage zu prüfen.
- 3.3. Jede Damen-Mannschaft meldet mindestens 4 bis maximal 6 Spielerinnen mit Portrait-Foto. Der Verein ist dafür verantwortlich, die Meldung auf der STF-Homepage zu prüfen.
- 3.4. Der Startplatz einer Mannschaft obliegt dem Verein. Eine Vereinsumbenennung muss der STF umgehend mitgeteilt werden.
- 3.5. Ein lizenzierter Verein darf für die Tablesoccer-League mehrere Mannschaften aufstellen. Der Mannschaftsname ist nach Punkt 3.2 zu wählen.

4. Nichtantreten einer Mannschaft

- 4.1. Stehen einer Mannschaft am Spieltag weniger als 5 Spieler zur Verfügung, ist dies ein Nichtantreten. Bei 5 Spielern ist jeweils das erste Einzelspiel als 5:3; 5:3 Niederlage zu werten.
- 4.2. Stehen einer Damen-Mannschaft am Spieltag weniger als 4 Spielerinnen zur Verfügung, ist dies ein Nichtantreten.
- 4.3. Ist eine Mannschaft am Spielort anwesend und tritt jedoch aus irgendwelchen Gründen nicht an, so ist dies mit einem Nichtantreten gleichzusetzen.
- 4.4. In all diesen Fällen erhält die betreffende Mannschaft gemäß Punkt 2.2 kein Anrecht auf die Rückzahlung der 100 Franken und ist für den weiteren Verlauf der Tablesoccer-League nicht mehr spielberechtigt.
- 4.5. Bei selbstverschuldetem Nichtantreten wird die betreffende Mannschaft komplett aus dem Turnierplan gestrichen. Alle Ergebnisse werden somit storniert.

5. Spielerlaubnis und Spielerpass

- 5.1. Voraussetzung für die Teilnahme eines/r Spielers/in am Wettbewerb ist, dass er oder sie über eine für das betreffende Jahr gültige STF-Jahreslizenz verfügt oder eine Tageslizenz für die Tablesoccer-League löst.
- 5.2. Während der laufenden Saison kann ein Spieler nur für eine Mannschaft gemeldet werden, d.h. ein Wechsel während der laufenden Saison ist nicht gestattet.

6. Liga-Einteilung und Namen

- 6.1. Eine Liga besteht aus 8 oder mehr Teams. Eine neue und somit tiefere Liga wird erst ab 15 restlichen Teams geöffnet (1-15 Teams -> 1 Liga; 16 - 23 Teams -> 2 Ligen; 24 - 31 Teams -> 3 Ligen,..).
- 6.2. Die erste Liga wird Superleague und die zweite Liga Challengeleague benannt. Alle weiteren Ligen werden fortlaufend 1., 2., 3., ... Tablesoccer League benannt.
- 6.3. Für das Jahr 2017 wird die Einteilung gemäss Schlussrangliste des Jahres 2016 genommen. Sollten mehrere Ligen gestartet werden und Mannschaften aus den ersten 8 respektive 16 aus dem Jahr 2016 nicht mehr antreten, rücken die Teams gemäss Rangliste in die oberen Ligen nach.
- 6.4. Bei den Damen gibt es eine Liga mit mindestens 4 Teams. Gibt es weniger als 4 Anmeldungen, findet die Liga im betreffenden Jahr nicht statt.

7. Modus

7.1 Modus offene Liga

- 7.1. In der Vorrunde werden 7 Spiele nach Schweizer System gespielt.
- 7.2. Es kommen alle Teams in die Single-KO-Phase weiter. Sollten mehr als 8 Teams in einer Gruppe sein, wird in der ersten Runde auf 8 reduziert. Anschliessend gibt es Viertelfinal, Halbfinal und Final respektive Auf-Abstiegsspiel. Alle Plätze werden ausgespielt (für Abstiegsspiele und Endrangliste für die Einteilung im nächsten Jahr).
- 7.3. Alle KO-Runden werden immer wieder nach der Vorrundenrangliste gesetzt, wobei jeweils der bestklassierte gegen den am schlechtesten Klassierten spielt.
- 7.4. Es gibt zwei Auf-Abstiegsspiele, d.h. immer zwei Mannschaften einer Liga können auf- bzw. absteigen.
- 7.5. In der Vorrunde wie in der KO-Phase werden folgende Spiele ausgetragen: Doppel1 - Doppel2 - Single1 - Single2 - Doppel3 - Doppel4. Ein Satz auf 5 mit zwei Abstand bis maximal 8 auf beiden Tischen.
- 7.6. Pro Satz dürfen von jeder Mannschaft 2 Timeouts genommen werden.
- 7.7. In den ersten vier Spielen (D1, D2, S1, S2) müssen sechs unterschiedliche Spieler eingesetzt werden. Sollten nur 5 Spieler anwesend sein gilt das Spiel S1 als 5:3; 5:3 verloren.
- 7.8. In den weiteren zwei Spielen (D3, D4) müssen ebenfalls vier unterschiedliche Spieler eingesetzt werden.
- 7.9. Ein Spieler darf in maximal 2 Spielen eingesetzt werden und nicht mehr als ein Einzel spielen.
- 7.10. Die Mannschaftsaufstellungen sind vor Beginn der Begegnung vollständig inkl. der Auswechselspieler einzutragen und auszutauschen.
- 7.11. Während einer Begegnung sind zwei Auswechslungen möglich. Es können nur Spieler ausgewechselt werden, die bereits ein komplettes Spiel absolviert haben, d.h. nur in D3 oder D4. Die Auswechslung hat vor Beginn eines Spiels zu erfolgen und muss dem gegnerischen Spielführer mitgeteilt werden. Es können nur Spieler eingewechselt werden, die zuvor noch kein Spiel absolviert haben. Ausgewechselte Spieler können somit nicht mehr eingewechselt werden. Ebenso wenig können eingewechselte Spieler nochmals ausgewechselt werden.

7.2 Modus Damen Liga

- 8.1.1. In der Vorrunde werden mindestens 3 Spiele nach Schweizer System gespielt.
- 7.1.2. Es kommen die 4 besten Teams in die Single-KO-Phase weiter. Gespielt wird anschliessend Halbfinal und Final.

- 7.1.3. In der Vorrunde wie in der KO-Phase werden folgende Spiele ausgetragen: Doppel1 - Single1 - Single2 - Doppel3 - Doppel4. Ein Satz auf 5 mit zwei Abstand bis maximal 8 auf beiden Tischen.
- 7.1.4. Pro Satz dürfen von jeder Mannschaft 2 Timeouts genommen werden.
- 7.1.5. In den ersten Spielen (D1, S1, S2) müssen vier unterschiedliche Spielerinnen eingesetzt werden.
- 7.1.6. In den weiteren zwei Spielen (D3, D4) müssen ebenfalls vier unterschiedliche Spieler eingesetzt werden.
- 7.1.7. Eine Spielerin darf in maximal 2 Spielen eingesetzt werden und nicht mehr als ein Einzel spielen.
- 7.1.8. Die Mannschaftsaufstellungen sind vor Beginn der Begegnung vollständig inkl. der Auswechselfspieler einzutragen und auszutauschen.
- 7.1.9. Während einer Begegnung ist eine Auswechslung möglich. Es können nur Spielerinnen ausgewechselt werden, die bereits ein komplettes Spiel absolviert haben, d.h. nur in D3 oder D4. Die Auswechslung hat vor Beginn eines Spiels zu erfolgen und muss dem gegnerischen Spielführer mitgeteilt werden. Es können nur Spielerinnen eingewechselt werden, die zuvor noch kein Spiel absolviert haben. Ausgewechselte Spielerinnen können somit nicht mehr eingewechselt werden. Ebenso wenig können eingewechselte Spielerinnen nochmals ausgewechselt werden.

8. Spielwertung

- 8.1. Gespielt werden Einzel- und Doppelspiele mit jeweils 2 Sätzen bis 5 Tore, je Satz mit mindestens 2 Toren Differenz bis maximal 8 Tore. Für jeden gewonnenen Satz wird ein Spielpunkt vergeben. Es zählt:
Gewonnenes Spiel = 2 : 0 Satzpunkte; Unentschiedenes Spiel = 1 : 1 Spielpunkte; Gewonnene Begegnung = 2 : 0 Mannschaftspunkte.
- 8.2. Unentschiedene Begegnung (6:6 Spielpunkte) = 1 : 1
Mannschaftspunkte nur in der Vorrunde
- 8.3. Unentschiedene Begegnungen (6:6 Spielpunkte) in der KO-Phase werden mit einem Penaltyschiessen entschieden.
- 8.4. Zu abgegebenen Spielberichten, bei denen ein oder mehrere Ergebnisse fehlen, wird die Turnierleitung folgende Wertung vornehmen: 2:0 Spielpunkte für den Sieger der Begegnung.
- 8.5. Nicht angetretene oder nicht zu Ende gespielte Spiele werden mit 2:0 Spielpunkten gewertet.

9. Auflage, Tischseitenwahl

- 9.1. Die jeweiligen Mannschaften führen vor jeder Begegnung und vor dem Austauschen der Mannschaftsaufstellung einen Münzwurf durch: Der Gewinner kann entscheiden, auf welcher Seite er spielen möchte oder auf welchem Tisch begonnen wird. Der Verlierer des Münzwurfs hat die verbleibende Option. Die Wahl der Tischseite gilt für beide Tische und die komplette Begegnung. Der Tisch wird nach jedem Satz gewechselt. Eine Mannschaft hat auf ihrem jeweiligen Heimtisch stets die erste Auflage pro Satz.

10. Penaltyschiessen

- 10.1. Vor Beginn des Penalty-Schießens stellt jede Mannschaft 5 Spieler auf, denen jeweils eine feste Spielernummer von 1-5 zugewiesen wird. Aus diesen Aufstellungen werden feste Penalty-Paarungen (P1, P2, P3, P4, P5) gebildet, d.h. es treten jeweils Spieler mit gleicher Spielernummer gegeneinander an. Die Paarungen werden nacheinander in aufsteigender Reihenfolge ausgetragen. Beim Penalty-Schießen ist das Auswechseln eines Spielers nach Aufstellung nicht möglich. Vor Beginn wird ein Münzwurf durchgeführt. Der Gewinner entscheidet welche Mannschaft immer zuerst schießt. Jeder Spieler hat auf seinem Heimtisch einen Schussversuch und verteidigt anschließend auf dem Auswärtstisch. Sollte es nach 5 Schüssen unentschieden stehen, geht das Penalty-Schießen in die Verlängerung und zwar als Sudden Death, d.h. die Begegnung ist direkt entschieden, wenn ein Spieler gegen den anderen gewinnt.
- 10.2. Bei den Damen stellt jede Mannschaft 4 Spielerinnen auf, denen jeweils eine feste Spielernummer von 1-4 zugewiesen wird. Sollte es nach 4 Schüssen unentschieden stehen, geht das Penalty-Schiessen in die Verlängerung und zwar als Sudden Death.

11. Schiedsrichter

- 11.1. Die Schiedsrichter werden von der STF gestellt und die Kosten von den Spielparteien getragen.