

FSV Weykick Tischfußball Liga (TiFuLa)



Regeln



Inhalt

- 1 – Spielfeld
- 2 – Spielzeit
- 3 – Teilnehmer
- 4 – Ausrüstung
- 5 – Standardsituationen
- 6 – Strafen
- 7 – Inkrafttreten

1 Spielfeld

Als Spielfeld dient das Weykick Tischfußballfeld.

2 Spielzeit

2.1 Reguläre Spielzeit

Ein Spiel dauert, bis einer der Spieler (im Doppel oder Trio eine Mannschaft) 10 Tore erzielt hat.

2.2 Auszeit

Eine Auszeit wird auf Antrag gewährt, die Dauer vereinbaren die Spieler untereinander. Das Spiel muss aber am gleichen Tag beendet werden.

3 Teilnehmer

3.1 Spieler

Spieler darf jeder werden, der sich vor der Saison ordnungsgemäß für die Liga angemeldet hat. Es gibt weder Alters- noch andere Beschränkungen.

Bei Mannschaften sind diese vorab als solche für den Spielbetrieb zu melden.

3.2 Wechseln von Spielern

Spieler in einer Mannschaft können nicht gewechselt werden. Scheidet ein Spieler einer Mannschaft aus, kann die Mannschaft nicht mehr am Spielbetrieb der laufenden Saison teilnehmen.

3.3 Betreuer

Betreuer sind erlaubt, sie nicht so lange sie nicht aktiv ins Spielgeschehen eingreifen.

3.4 Schiedsrichter

Ein Spiel findet ohne Schiedsrichter statt. Auf Wunsch beider Spieler / Mannschaften kann ein Schiedsrichter hinzugezogen werden.

3.5 Spielsekretariat

Die Tore werden an den Toranzeigen durch die Spieler angezeigt, die Ergebnisse auf der Homepage des FSV zeitnah veröffentlicht.

4 Ausrüstung

4.1 Spielerkleidung

Es gibt keine Kleiderordnung für die Spieler.

4.2 Ball

Als Ball wird nur ein Original Weykick Ball zugelassen.

5 Standardsituationen

5.1 Tor

Ein Tor gilt als erzielt, wenn der Ball die Torlinie komplett überschritten hat, und das Spielfeld nicht eigenständig wieder erreicht.

Der Spieler / Mannschaft der das Tor kassiert hat, darf den Ball wieder ins Spiel bringen. Das sollte in der Nähe des eigenen Tores geschehen.

5.2 Anstoß

Der Ball wird zu Beginn eines Spiels vom Gastspieler über der Mittellinie eingeworfen. Das geschieht durch fallen lassen des Balls aus einer Entfernung von mindestens 35,68 cm über der Mittellinie. Der Ball ist senkrecht fallen zu lassen.

5.3 Spieler

Die Spieler dürfen die eigene Hälfte nicht verlassen. Die Spieler werden, wie vorgesehen unter der Spielfläche geführt. Andere Arten die Spieler zu bewegen sind nicht gestattet.

Spieler, die die eigene Hälfte verlassen, werden bis zum nächsten Gegentor aus dem Spiel genommen.

Hat ein Spieler / Mannschaft alle eigenen Spieler verloren, hat der Gegner 20 Sekunden Zeit, ein Tor zu erzielen. Danach kommt der Spieler wieder auf das Feld, der als erstes das Feld verlassen hat.

Erzielt der Gegner kein Tor in den 20 Sekunden, darf der Spieler wieder eingesetzt werden. Das Spiel wird so lange unterbrochen, der Ball wird der Mannschaft zugesprochen, die versucht hat, ein Tor zu erzielen.

Spieler, die nicht mehr geführt werden können, weil sie sich vom Magneten gelöst haben, sind unverzüglich wieder spielfähig zu machen.

Bei Zuwiderhandlung wird der fehlbare Spieler bis zum nächsten Gegentor vom Spielfeld entfernt.

5.4 Torraum

Die Spieler werden gehalten, nicht dauerhaft ihre Spieler im eigenen Torraum zu bewegen. Auf Aufforderung des Gegners / Schiedsrichters, sind die Spieler aus dem eigenen Torraum zu entfernen.

Kurzzeitiges Verweilen, sowie Abwehrreaktionen sind ausdrücklich erlaubt.

5.5 Ball verlässt das Spielfeld

Sollte der Ball das Spielfeld verlassen, ohne das ein Tor erzielt wurde, bekommt der Spieler den Ball zugesprochen, der zuletzt den Ball nicht berührt hat.

6 Strafen

Es gibt keine Strafen, außer unter 5. Genannten.

7 Inkrafttreten

Diese Spielregeln wurden auf dem Brianabend am 23.12.2018 beschlossen.

Diese Spielregeln treten zum 01.01.2019 in Kraft.