



Tafelvoetbalbond Brabant Noord-Limburg



Reglement 2^{de} Klasse



Richtlijnen Multi Tafelvoetbalcompetitie 2018-2019

Onderstreept en dikgedrukt = gewijzigd tov voorgaande competitie.

Richtlijnen Multi Tafelvoetbalcompetitie 2018-2019.....	1
1 Opzet.....	1
2 Rolverdeling.....	1
2.1 Algemeen Coördinator (Rens van de Kerkhof)	1
2.2 Lokaalhouder.....	1
2.3 Team Algemeen	2
2.4 Captain.....	2
2.5 Reserve Captain.....	2
2.6 Spelers	2
Bijlage 1 Spelregels	3
Bijlage 2 Richtlijnen Voetbaltafel.....	4

1 Opzet

- Spelregels van de wereldbond ITSF (Zie Bijlage 1).
- Alle soorten (professionele) voetbaltafels (Zie Bijlage 2).
- **Het seizoen is van vrijdag 28 september 2018 - juni 2019.**
- Een wedstrijd per 2 weken, oneven weken.
- Wedstrijddag = vrijdagavond, tijdstip 20.30u (tenzij onderling anders afgesproken).
- Algemene wedstrijd modus = Set tot 5 goals, best of 5 sets.
- 5 Dubbels en 2 Singels, iedere speler speelt 3 wedstrijden.
- Een team = min 4 personen, waarvan 1 captain + 1 reserve captain.
- **Contributie: €50,- per team.**
- **Inschrijving voor 24 September 2018.**

2 Rolverdeling

2.1 Algemeen Coördinator (Rens van de Kerkhof)

- **Bestuurder TBNL.**
- Werven nieuwe lokalen.
- Ledenadministratie.
- Indeling competitie.
- Planning.
- Communicatie met de teams.
- Beheer website www.tafelvoetbal.nl, deel TBNL-tweede klasse.
- Arbitrage.

2.2 Lokaalhouder

- Facturatie contributie.
- Lokaal beschikbaar stellen met bespeelbare schone voetbaltafel (Zie Bijlage 2).
- Derde contact persoon competitie.
- Scoresheet klaarleggen bij thuiswedstrijden.
- Controleren of scoresheet (bij thuiswedstrijden) is verstuurd.



2.3 Team Algemeen

- Het team op de wednesdayavond bestaat uit minimaal 4 personen.
- 3 personen is toegestaan echter is de laatste singel en dubbel automatisch met 3-0 verloren, uitslag invullen (namen blanco laten). Voor de wedstrijd kan de tegenstander aangeven de wedstrijd toch officieel te spelen. Dan mogen spelers van het team van 3 ook 4x spelen.
- **Zo vroeg mogelijk afmelden.** Uiterlijk **2 dagen** voor de wedstrijd dient de tegenstander geïnformeerd te worden indien de wedstrijd niet doorgaat. Wordt de wedstrijd op de wednesdaydag afgemeld dan verliest het afmeldende team met 7-0 (21-0).
- **Ieder team mag in een seizoen maximaal 3x afmelden. Meldt een team vaker af dan bij iedere afmelding -1 wedstrijd punt. Afmelden in GroepsApp “2^{de} Klasse TBNL Teamcaptains”, vermelden welk team afzegt. Binnen 1 week dient het afmeldende team met een voorstel te komen om in te halen. Inhalen binnen 5 weken (= 3 vrijdagen). Indien 3 voorstellen (op vrijdag) niet geaccepteerd wordt door het andere team dan krijgen beide teams -1 wedstrijd punt aftrek. Het is ook mogelijk om op andere dagen in te halen, echter wel binnen 5 weken.**
- Komen teams er zelf niet uit dan kan de competitieleiding daarin bemiddelen en in uiterste geval beslissen.

2.4 Captain

- Eerste contactpersoon competitie.
- Zorgdragen dat uiterlijk 2 dagen voor de wedstrijd het team compleet is.
- Bij afmelding de tegenstander en competitieleiding informeren.
- Bij thuiswedstrijden uitslag doorgeven via: <https://www.tafelvoetbal.nl/tbnl-uitslag>
- Bij uitwedstrijden controle van de uitslag (via bv. Live Ticker)
- **Foto volledig ingevuld Scoresheet van gespeelde wedstrijd in GroepsApp “2de Klasse TBNL Teamcaptains”.**
- Beheer Inlog-code om uitslagen door te geven.
- Tijdens wedstrijd bemiddelen indien nodig (met captain tegenstander). Evt munt opgooi als men er niet uitkomt. Vergeet niet: Plezier voorop.

2.5 Reserve Captain

- Tweede contactpersoon competitie.
- Beheer Inlog-code.
- Alle taken bij afwezigheid Captain.

2.6 Spelers

- Uiterlijk 2 dagen van te voren afmelden bij de teamcaptain.
- Respecteren van de spelregels, tegenstander en huisregels van de lokaalhouder.

Plezier hebben!



Bijlage 1 Spelregels



1. Toss

De winnaar van de Tos kiest de speelzijde of aftrap.



6. Wisselen

Na iedere set mag van speelzijde gewisseld worden.



2. Aftrap

De bal onder middelste pop van de 5-stang. Vraag aan de tegenstander of die klaar is. Bij "Ja", pass de bal via een 2^{de} pop.



7. Draaien

NIET toegestaan. Dan gaat de bal naar de 5-stang van de tegenstander. Toegestaan: Pop mag max 360° voor en na aanraken van de bal rond.



3. Uitbal

Wanneer een speler de bal buiten de tafel schiet dan wordt die terug gegevens aan de 2-stand van de tegenstander.



8. Goal

Een goal kan gescoord worden door elke stang of pop. Een bal die in en uit de goal gaat (klinker) telt.



4. Time Out

Per set zijn 2 time outs van 30 seconde toegestaan. Alleen de speler in balbezit mag een time out aanvragen. Als de bal niet in het spel is kan iedere speler/team een time-out aanvragen (uitgezonderd een uitbal).



9. Beïnvloeden spel

NIET de stang hard tegen de zijwand duwen of trekken. NIET je handen in de tafel als de bal in het spel is. NET de tafel optillen.



5. Passen

Na iedere spelhervatting dient de bal door 2 poppen aangeraakt te worden voordat die naar een andere stang gaat.



10. Tijdlimiet

Per stang (de keeper en 2-stang gelden als 1 stang) 15 seconden. Bij overschrijding van de tijdlimiet gaat de bal bij de 3 -stang naar de achterspeler van de tegenstander, bij de andere stangen naar de 5-stang.

Complete regels: <http://www.table-soccer.org/rules/documents/ITSFRulesEnglish.pdf>

Scheidsrechter Code: <http://www.table-soccer.org/itsf/documents/GBR%20-%20ITSF%20REFEREE%20CODE.pdf>

Basis regels; <https://www.table-soccer.org/sites/default/files/files/NetherlandsBasicsGuide.pdf>



Bijlage 2 Richtlijnen Voetbaltafel

- Degelijke voetbaltafel met professionele uitstraling
- Gewicht min 80kg
- Technisch in orde; vlakke bodemplaat, rechte stangen, complete poppen, geen losse delen
- Plastic ballen welke met de front pin-techniek te bespelen zijn (kurk niet toegestaan)
- Voldoende licht

Voorbeelden:

