



Reglement

1. SBZL

Competitieleider: Michelle Gelissen
Penningmeester: Amber Starren
Algemene taken: Mechtilde Wijers
Luvic Slegers
Rob Göbbels

Contact via soccer@tafelvoetbal.nl

2. Tafel

- 2.1 Alle (ITSF approved) kunststof soccertafels zijn toegestaan.
- 2.2 De tafel dient technisch in orde te zijn:
 - Vlakke bodemplaat
 - Rechte stangen
 - Onbeschadigde poppen
 - Schoon
 - Voldoende verlichting
- 2.3 Er wordt gespeeld met de ITSF-ballen die bij de betreffende tafel horen. Dit dient de laatste officiële versie te zijn.

3. Competitie

- 3.1 Men heeft minimaal 4 spelers nodig om deel te kunnen nemen aan de competitie. Per wedstrijd kan men maximaal 8 spelers inzetten.
 - 3.2 De opbouw van de wedstrijd ziet er als volgt uit:
Dubbel 1 – Enkel 1 - Dubbel 2 - Enkel 2 – Dubbel 3 - Enkel 3 – Dubbel 4 – Dubbel 5
 - 3.3
 - Een speler mag maximaal 4 keer worden opgesteld;
 - Een speler mag maximaal 1 enkelpartij spelen;
 - D1 en D2 mogen niet dezelfde spelers zijn;
 - D4 en D5 mogen niet dezelfde spelers zijn.
 - 3.4 Iedere dubbel/enkel speelt 3 sets tot de 5 (geen verlenging). Dus ook als 1 team de eerste 2 sets wint wordt er nog een derde set gespeeld. Er zijn dus 24 punten te verdelen.
 - 3.5 Men heeft 2 time outs van 30 seconden per set. Tussen de sets is een rust van maximaal 1 minuut toegestaan.
 - 3.6 Een gewonnen wedstrijd levert het team 2 punten op. Bij een gelijkspel krijgen beide teams 1 punt.
-



4 Wedstrijddag

- 4.1 De wedstrijden vinden 1 keer in de drie weken plaats op donderdagavond.
- 4.2 De aanvang van de wedstrijd is om 20.00u. Het streven is om uiterlijk om 23.00u klaar te zijn, dus we willen de spelers vragen om op tijd (bij voorkeur 30 min. voor aanvang) aanwezig te zijn. Houdt hier ook rekening mee bij het houden van pauzes tussen de sets.
- 4.3 Ieder team stelt een teamcaptain en een reserve captain aan (in afwezigheid van de teamcaptain).
- 4.4 De captains van beide teams vullen uiterlijk om 19.55u hun opstelling in en wisselen deze uit met het andere team.
- 4.5 De captain van het thuisspelende team voert na afloop van de wedstrijd digitaal de uitslagen in (www.tafelvoetbal.nl/uitslagen). De uitslagen moeten binnen 24 uur na het spelen van de wedstrijd zijn ingevuld. De uitslagen moeten binnen 48 uur bevestigd worden door de andere partij. Een inlogcode kan aangevraagd worden via soccer@tafelvoetbal.nl.
- 4.6 Mocht er tijdens de wedstrijd een discussie ontstaan, dan vertrouwen wij erop dat de spelers zelf tot een oplossing kunnen komen. Mocht dit niet lukken dan kunnen de teams schriftelijk (soccer@tafelvoetbal.nl) hun beklag doen bij de competitieleider. Deze zal dus op de avond zelf niet langskomen en is ook niet bereikbaar. Als de wedstrijd wordt gestaakt dan krijgen beide teams in beginsel geen punten. De competitieleider kan van deze regel afwijken, nadat beide partijen hun verhaal hebben gedaan. Als er een conflict ontstaat geldt als uitgangspunt dat de wedstrijd wordt uitgespeeld, tenzij dat echt niet meer mogelijk is. De melding van het conflict en/of de staking dient binnen 3 dagen na de wedstrijddag te worden gedaan. Vervolgens wordt er door de competitieleider (al dan niet in overleg) een beslissing genomen.
- 4.7 Indien een team een wedstrijd wenst te verzetten dient dit uiterlijk twee dagen voor de wedstrijddag te gebeuren. De teams kunnen onderling een nieuwe datum kiezen (zolang deze datum voor het einde van de competitie valt) en dit allebei doorgeven aan de competitieleider. Mochten de teams er onderling niet uitkomen dan kan de competitieleider hierin bemiddelen. Als een team pas op de wedstrijddag afzegt, zal dit team de wedstrijd automatisch met 24-0 verliezen, tenzij het andere team alsnog bereid is om mee te werken aan een omzetting.

5 Spelregels

- 5.1 Er wordt gespeeld volgens de spelregels van de ITSF.
 - 5.2 Er wordt geen dresscode gehanteerd.
 - 5.3 Er vindt een toss plaats voor de eerste partij. Hierbij kan de winnaar kiezen tussen de eerste aftrap of de kant van de tafel. De verliezer kiest de overgebleven optie. De kant die wordt gekozen blijft voor de hele wedstrijd hetzelfde. Er wordt dus tijdens de partij ook niet van kant gewisseld. Na de eerste aftrap zal de aftrap steeds gaan naar het team dat het laatste doelpunt tegen heeft gekregen.
-



6 Ranking

- 6.1 Indien meerdere teams aan het einde van het seizoen op de 1^e plek staan, dan wordt aan de hand van het aantal setpunten bepaald wie kampioen is. Mocht het aantal setpunten ook gelijk zijn dan telt het onderling resultaat. Indien dat ook gelijk is, wordt er een beslissingswedstrijd gespeeld.