



Reglement

Swiss Tablesoccer League

Version 1.0_2020

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 Die Richtlinien der ITSF insbesondere zu den Landesligen und der Champions League sind ergänzend zu beachten.

2. Finanzielle Verpflichtungen

- 2.1 Die Teilnahmegebühr beträgt CHF 250 pro gemeldete Mannschaft. Die Rechnung wird nach Anmeldeschluss für die Tablesoccer-League zugesendet und ist innert 20 Tagen zu zahlen.
- 2.2 Von den CHF 250 Teilnahmegebühr werden CHF 100 an jede Mannschaft zurückbezahlt, sofern an alle Spiele (Vorrunde und KO-Phase) angetreten und Punkt 2.3 erfüllt wurde.
- 2.3 Jede Mannschaft ist nach dem Ausscheiden verpflichtet, eine Spieler-Area gemäss den Instruktionen der Turnierleitung abzubauen. Wird dies nicht erfüllt, entfällt die Rückerstattung unter Punkt 2.2 ebenfalls.
- 2.4 Teams der Swiss Damen Tablesoccer League zahlen CHF 200 ein. Die Punkte 2.2 und 2.3 gelten 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 Spielerinnen und Spieler der höchsten Liga müssen in einheitlicher Oberbekleidung erscheinen um am Spieltag spielberechtigt zu sein.
- 5.2 Zulässige sportliche Bekleidung besteht aus Trainingsjacken und -hosen, Trikots, Sport-T-Shirts, Polohemden, kurzen Sporthosen und Sportschuhen. Außerdem sind Kappen, Visoren, Schweißbänder und Sportkopftücher erlaubt.
- 5.3 Alle Spielerinnen und Spieler müssen zwingend Schuhe mit nicht abfärbender Sohle tragen.
- 5.4 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.
- 6.3 Der Gewinner der Superleague qualifiziert sich automatisch für die diesjährige European Champions League, vorausgesetzt die Anmeldefrist der ITSF kann eingehalten werden und die ITSF trägt die Champions League aus. Sollten mehr als zwölf Teams an der Tablesoccer League teilnehmen, ist das zweitplatzierte Team ebenfalls spielberechtigt (gemäss ITSF).
- 6.4 Sollte eine qualifizierte Mannschaft nicht an der Champions League teilnehmen wollen, ist dies der STF so schnell wie möglich mitzuteilen. In diesem Fall rückt das nächst platzierte Team nach.
- 6.5 Es wird kein Preisgeld ausgeschüttet.
- 6.6 Die STF beteiligt sich nicht an Reisekosten oder sonstigen Spesen für qualifizierte Teams der Championsleague.

6.7

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 Turnier-Ball gespielt. Sofern die ITSF einen offiziellen Turnier-Ball für den jeweiligen Tisch definiert hat, ist nur dieser zulässig. 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. 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. 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 lizenzierte 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 (Punkt 4.1 - 4.3) hat die betreffende Mannschaft gemäss Punkt 2.2 kein Anrecht auf die Rückzahlung der CHF 100 und ist für den weiteren Verlauf der Tablesoccer-League nicht mehr spielberechtigt.
- 4.5 Ist eine Mannschaft am Spielort anwesend und tritt jedoch nach zweifacher Aufforderung der Turnierleitung (Recall) nicht pünktlich zu einem Spiel an, gelten die ersten beiden Doppel als verloren. Dasselbe gilt nach zweifacher Aufforderung der Turnierleitung für die Aufnahme des Spiels.
Sollte nach einer weiteren Aufforderung das Spiel nicht aufgenommen werden, wird die gesamte Begegnung als verloren gewertet. Ist eine Mannschaft mehrfach von diesem Punkt betroffen, kann die Turnierleitung die Mannschaft gemäss Punkt 4.4 aus dem Verlauf der Tablesoccer-League ausschliessen.
- 4.6 Bei 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 Die Einteilung wird gemäss Schlussrangliste des Vorjahres vorgenommen. Sollten mehrere Ligen gestartet werden und Mannschaften aus den ersten 8 respektive 16 aus dem Vorjahr 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

- 7.1.1 In Ligen mit genau acht Teams werden in der Vorrunde 7 Spiele nach dem Rundensystem gespielt (jeder gegen jeden). In Ligen mit mehr als acht Teams (max. 15), werden sieben Vorrunden nach Schweizer System gespielt. Entschiedene Spiele in der Vorrunde werden immer fertig gespielt, da jeder Satz zu Punkten führt welche in die Ranglistenwertung einfließen. Sollte ein Team ein Spiel abbrechen, wird dies als Forfait angesehen und entsprechend einem nicht Antreten gewertet.
- 7.1.2 In Ligen mit genau acht Teams kommen die ersten vier in die Halbfinals und spielen um den Schweizermeistertitel respektive um den Einzug in die Aufstiegsspiele. Die anderen Teams spielen direkt um den Abstieg. In Ligen mit mehr als acht Teams kommen die ersten acht in die Viertelfinals und spielen um den Einzug in die Aufstiegsspiele. Die anderen Teams spielen direkt um den Abstieg. Alle Plätze werden ausgespielt (für Abstiegsspiele und Endrangliste für die Einteilung im nächsten Jahr).
- 7.1.3 Alle KO-Runden werden immer wieder nach der Vorrundenrangliste gesetzt, wobei jeweils der bestklassierte gegen den am schlechtesten Klassierten spielt.
- 7.1.4 Es gibt zwei Auf-Abstiegsspiele, d.h. immer zwei Mannschaften einer Liga können auf- bzw. absteigen.
- 7.1.5 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.
- 7.1.6 Pro Satz dürfen von jeder Mannschaft 2 Timeouts genommen werden.
- 7.1.7 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.
- 7.1.8 In den weiteren zwei Spielen (D3, D4) müssen ebenfalls vier unterschiedliche Spieler eingesetzt werden.
- 7.1.9 Ein Spieler darf in maximal 2 Spielen eingesetzt werden und nicht mehr als ein Einzel spielen.
- 7.1.10 Die Mannschaftsaufstellungen sind vor Beginn der Begegnung vollständig inkl. der Auswechselspieler einzutragen und auszutauschen.
- 7.1.11 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

- 7.2.1 In der Vorrunde werden mindestens 3 Spiele nach Schweizersystem gespielt.
- 7.2.2 Es kommen die 4 besten Teams in die Single-KO-Phase weiter. Gespielt wird anschliessend Halbfinal und Final.
- 7.2.3 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.
- 7.2.4 Pro Satz dürfen von jeder Mannschaft 2 Timeouts genommen werden.
- 7.2.5 In den ersten Spielen (D1, S1, S2) müssen vier unterschiedliche Spielerinnen eingesetzt werden.
- 7.2.6 In den weiteren zwei Spielen (D3, D4) müssen ebenfalls vier unterschiedliche Spieler eingesetzt werden.
- 7.2.7 Eine Spielerin darf in maximal 2 Spielen eingesetzt werden und nicht mehr als ein Einzel spielen.
- 7.2.8 Die Mannschaftsaufstellungen sind vor Beginn der Begegnung vollständig inkl. der Auswechselspieler einzutragen und auszutauschen.
- 7.2.9 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 Es müssen alle Partien einer Begegnung der Vorrunde ausgetragen werden, auch wenn der Sieger nach Spielpunkte (z. B. 7:1 nach D1, D2, S1 und S2) bereits feststeht.

- 8.5 Zu abgegebenen Spielberichten, bei denen ein oder mehrere Ergebnisse fehlen, wird die Turnierleitung folgende Wertung vornehmen: 2:0 Spielpunkte für den Sieger der Begegnung.
- 8.6 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 Von der Turnierleitung werden keine Referees zur Verfügung gestellt. Es ist jedoch gestattet, die Schiedsrichterfrage bilateral zu lösen. Haben sich beide Parteien auf einen inoffiziellen Referee geeinigt, sind dessen Entscheidungen gültig und müssen respektiert werden.
- 11.2 Bei Uneinigkeiten behält sich die Turnierleitung vor, die Begegnung abzubrechen und über das Ergebnis sowie Sanktionen zu Entscheiden.