



# Reglement

## Swiss Tablesoccer League

Version 2.1\_2025

*Das vorliegende Dokument ist in deutscher Sprache verfasst. Die deutsche Fassung gilt als Original in Wort und Schrift. Versionen in anderen Sprachen wurden teilweise mittels elektronischer Übersetzung erstellt.*

# 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 beträgt CHF 150 pro gemeldete Mannschaft. Die Rechnung wird nach Anmeldeschluss für die Tablesoccer League zugesendet und ist innert 20 Tagen zu zahlen.
- 2.2 Bei Nichtantreten einer gemeldeten Mannschaft werden die Teilnahmegebühr nicht zurückerstattet.

## 3. Mannschaftsname

- 3.1 Der Mannschaftsname muss mit dem Vereinsnamen, welcher der Lizenzgeber der Mannschaft ist, im Zusammenhang stehen. 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 müssen in einheitlicher 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.
- 5.2 Alle Spielerinnen und Spieler müssen zwingend Schuhe mit nicht abfärbender Sohle tragen.
- 5.3 Unzulässig sind Jeans 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 20xx" nennen. Das Gewinnerteam der Challengeleague darf sich "Schweizermeister Tablesoccer Challengeleague im Jahr ..." nennen, etc.
- 6.2 Für das Gewinnerteam der höchsten Ligen gibt es einen Wanderpokal, welcher für die nächste Saison wieder intakt abgegeben werden muss.
- 6.3 (Gemäss ITSF.) Der Gewinner der Superleague qualifiziert sich automatisch für die diesjährige European Champions League. Sollten mehr als 15 Teams an der Tablesoccer League teilnehmen, ist das zweitplatzierte Team ebenfalls spielberechtigt. Sollten mehr als 39 Teams an der Tablesoccer League teilnehmen, ist das drittplatzierte Team ebenfalls spielberechtigt. (Damenliga: Mehr als 7 Teams -> zweitplatzierte Team ist spielberechtigt. Mehr als 19 Teams -> drittplatzierte Team ist spielberechtigt.)
- 6.4 Sollte eine qualifizierte Mannschaft nicht an der Championsleague teilnehmen wollen, ist dies der STF so schnell wie möglich mitzuteilen. In diesem Fall rückt das nächstplatzierte 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.

## 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. Spieltische und Bälle

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

## 2. Mannschaftsmeldung

- 2.1 Jede Mannschaft meldet in der Offenen Liga mindestens 6 bis maximal 9 Spieler. Der Verein ist dafür verantwortlich, eine allfällige Meldung auf der STF-Homepage zu prüfen.
- 2.2 Jede Damen-Mannschaft meldet mindestens 3 bis maximal 6 Spielerinnen. Der Verein ist dafür verantwortlich, die Meldung auf der STF-Homepage zu prüfen.
- 2.3 In begründeten Fällen dürfen Spieler/innen nach der Anmeldefrist nachgemeldet werden. Der Entscheid fällt das Organisationskomitee.

### 3. Nichtantreten einer Mannschaft

- 3.1 Stehen einer Mannschaft am Spieltag weniger als 5 Spielerinnen oder Spieler zur Verfügung, ist dies ein Nichtantreten. Bei 5 Spielern ist jeweils das erste Einzelspiel als 5:3; 5:3 Niederlage zu werten.
- 3.2 Ist eine Mannschaft am Spielort anwesend und tritt jedoch aus irgendwelchen Gründen nicht an, so ist dies mit einem Nichtantreten gleichzusetzen. Alle Ergebnisse werden somit storniert.
- 3.3 In all diesen Fällen erhält die betreffende Mannschaft gemäß Punkt 2.2 kein Anrecht auf die Rückzahlung der Teilnahmegebühren und ist für den weiteren Verlauf der Tablesoccer League nicht mehr spielberechtigt.

### 4. Spielerlaubnis und Spielerpass

- 4.1 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.
- 4.2 Während der laufenden Saison kann ein Spieler nur für eine Mannschaft gemeldet werden, d.h. ein Wechsel während der laufenden Saison ist nicht gestattet.

### 5. Liga-Einteilung und Namen

- 5.1 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; ...).
- 5.2 Die erste Liga wird Superleague, die zweite Liga Challengeleague und die dritte Liga Promotionleague benannt. Alle weiteren Ligen werden fortlaufend 1., 2., 3., ... Tablesoccer League benannt.
- 5.3 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. Absteigende Teams haben beim Nachrücken Vorrang gegenüber den höchstklassierten Teams der unteren Liga. Referenz dafür ist die Schlussrangliste.
- 5.4 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.

## 6. Modus

### 6.1 Modus offene Liga

- 6.1.1 In Ligen mit genau 8 Teams werden in der Vorrunde 7 Spiele nach dem Rundensystem gespielt (jeder gegen jeden). In Ligen mit mehr als 8 Teams (max. 15), werden sieben Vorrunden nach Schweizer System gespielt. Entschiedene Spiele in der Vorrunde werden fertig gespielt.
- 6.1.2 Bei Mannschaftspunkte-Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Teams nach der Vorrunde zählen i) die gewonnenen Spielpunkte, ii) die erzielten Tore und iii) die Direktbegegnung. Falls bei all diesen Kriterien Gleichstand besteht, entscheidet das Los.
- 6.1.3 In Ligen mit genau acht Teams kommen die ersten vier in die Halbfinals und spielen um den Schweizermeistertitel der jeweiligen Liga (vgl. auch Abbildung 1). Die anderen Teams spielen direkt um den Abstieg (Abstiegsspiele). In Ligen mit mehr als 8 Teams (tiefste Liga) kommen die ersten vier in die Halbfinals und spielen um den Einzug in die Aufstiegsspiele. Die anderen Teams spielen Platzierungsspiele. Alle Plätze werden ausgespielt (für Abstiegsspiele und Schlussrangliste für die Einteilung im nächsten Jahr).
- 6.1.4 Die Sieger der Halbfinals spielen in Liga-Finals um den Titel in der jeweiligen Liga, die Verlierer spielen um den dritten Platz. Siegerteams der Liga-Finals (wenn nicht Superleague) steigen direkt in die nächsthöhere Liga auf. Verliererteams der Liga-Finals (wenn nicht Superleague) dürfen in die Auf-Abstiegsspiele.
- 6.1.5 Die Verliererteams der ersten Runde Abstiegsspiele spielen (wenn nicht tiefste Liga) in Liga-Abstiegs-Finals um die Teilnahme in den Auf-Abstiegsspielen. Das Verliererteam steigt direkt in die nächsttiefere Liga ab. Das Siegerteam darf in die Auf-Abstiegsspiele.
- 6.1.6 Alle KO-Runden werden immer wieder nach der Vorrundenrangliste gesetzt, wobei jeweils der bestklassierte gegen den am schlechtesten Klassierten spielt.
- 6.1.7 In der Vorrunde wie in der KO-Phase werden folgende Spiele ausgetragen: Doppel1 - Doppel2 - Single1 - Single2 - Doppel3 - Doppel4. Ein Satz auf 5 Tore. Beim Spielstand von 4:4 werden noch zwei Punkte gespielt auf beiden Tischen.
- 6.1.8 Pro Satz dürfen von jeder Mannschaft 2 Timeouts genommen werden.
- 6.1.9 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.
- 6.1.10 In den weiteren zwei Spielen (D3, D4) müssen ebenfalls vier unterschiedliche Spieler eingesetzt werden.
- 6.1.11 Ein Spieler darf in maximal 2 Spielen eingesetzt werden und nicht mehr als ein Einzel spielen.
- 6.1.12 Die Mannschaftsaufstellungen sind vor Beginn der Begegnung vollständig inkl. der Auswechselspieler einzutragen und auszutauschen.
- 6.1.13 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 (Damen auch S2). 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.

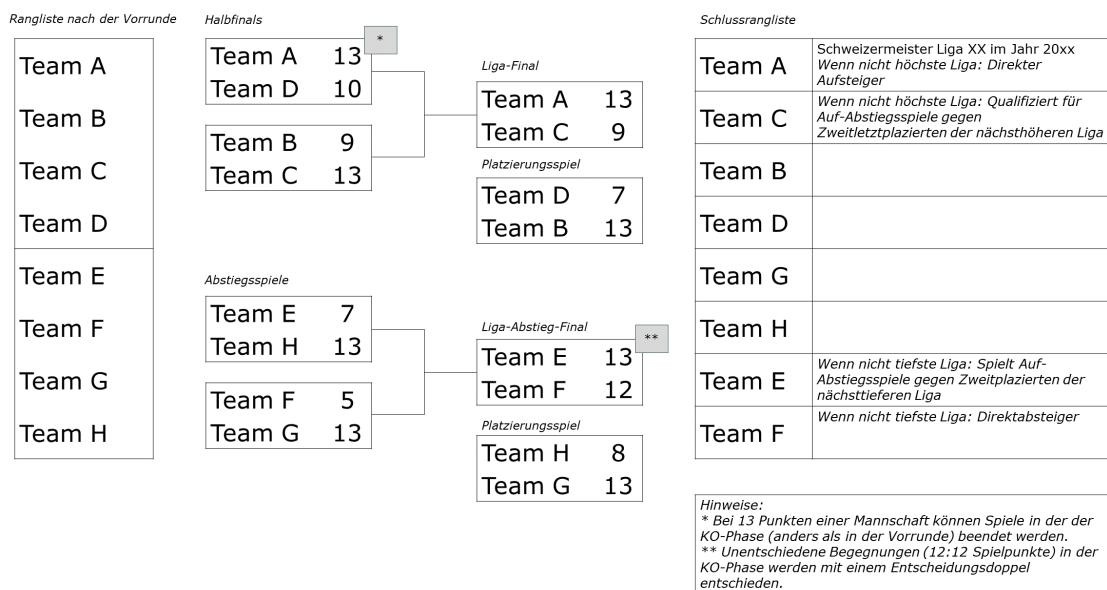


Abbildung 1: Beispiel Vorrunde und KO-Spiele

## 6.2 Modus Damen Liga

- 6.2.1 In der Vorrunde wie in der KO-Phase werden folgenden Spiele ausgetragen: Doppel 1 - Einzel 1 - Einzel 2 - Doppel 2. Ein Satz auf 5 Tore. Beim Spielstand von 4:4 werden noch zwei Punkte gespielt auf beiden Tischen.
- 6.2.2 In den ersten zwei Spielen (D1, S1) müssen drei unterschiedliche Spielerinnen eingesetzt werden.
- 6.2.3 In den weiteren zwei Spielen (S2, D2) müssen ebenfalls drei unterschiedliche Spielerinnen eingesetzt werden.
- 6.2.4 Auswechslungen nur erlaubt, wenn eine Spielerin bereits ein komplettes Spiel absolvierte, d.h. nur in S2, D2.
- 6.2.5 Bei den restlichen Punkten ist der Modus der Damen Liga ist identisch zur offenen Liga.

## 7. Spielwertung



- 7.1 Gespielt werden Einzel- und Doppelspiele mit jeweils 2 Sätzen bis 5 Tore. Beim Spielstand von 4:4 werden noch zwei Punkte gespielt. Für jeden gewonnenen Satz werden zwei Spielpunkte vergeben. Es zählt: Zwei gewonnene Spiele = 4:0 Spielpunkte; Ein gewonnenes und ein unentschiedenes Spiel = 3:1 Spielpunkte; Ein gewonnenes und ein verlorenes Spiel = 2:2 Spielpunkte; Zwei unentschiedene Spiele = 2:2 Spielpunkte; Ein unentschiedenes und ein verlorenes Spiel = 1:3 Spielpunkte; Zwei verlorene Spiele = 0:4 Spielpunkte.
- 7.2 Unentschiedene Begegnung (12:12 Spielpunkte) = 1:1 Mannschaftspunkte nur in der Vorrunde.
- 7.3 Unentschiedene Begegnungen (12:12 Spielpunkte) in der KO-Phase werden mit einem Entscheidungsdoppel entschieden.
- 7.4 Zu abgegebenen Spielberichten, bei denen ein oder mehrere Ergebnisse fehlen, wird die Turnierleitung folgende Wertung vornehmen: 4:0 Spielpunkte für den Sieger der Begegnung.
- 7.5 Nicht angetretene oder nicht zu Ende gespielte Spiele werden mit 4:0 Spielpunkten gewertet.

## 8. Auflage, Tischseitenwahl

- 8.1 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.

## 9. Entscheidungsdoppel

- 9.1 Vor Beginn des Entscheidungsdoppels definieren beide Mannschaften zwei Spieler.
- 9.2 Das Entscheidungsdoppel ist ein Satz auf 5 Punkte mit zwei Abstand bis maximal 8.
- 9.3 Wenn die beiden Mannschaften auf unterschiedlichen Spieltisch-Modellen spielen, wird der erste Punkt auf ersten Tisch gespielt. Dann wird der Tisch gewechselt und es werden zwei Bälle auf dem zweiten Tisch gespielt. Anschliessend werden wieder zwei Bälle auf dem ersten Tisch gespielt und so weiter. Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet über den Starttisch oder Anstoss.
- 9.4 Wenn beide auf demselben Spieltische-Modelle spielen, entscheidet der Münzwurf, welche Mannschaft Anstoss hat.
- 9.5 Die Seitenwahl des Entscheidungsdoppels entspricht der Seitenwahl der Begegnung.

## 10. Schiedsrichter

- 10.1 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.
- 10.2 Bei Uneinigkeiten behält sich die Turnierleitung vor, die Begegnung abubrechen und über das Ergebnis sowie Sanktionen zu Entscheiden.