



Reglement

1. SBZL

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

Contact via soccer@tafelvoetbal.nl

2. Tafel en ballen

- 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
 - Waterpas
- 2.3 Er wordt gespeeld met de ITSF-ballen die bij de betreffende tafel horen. Dit dient de laatste officiële versie te zijn.
- 2.4 Het thuis-team moet ervoor zorgen dat een goede bal in de tafel ligt, voordat de wedstrijd begint en waarmee het uit-team kan inspelen. Een "goede" bal is een nieuwe bal OF een gebruikte bal, die door het uit-team wordt goedgekeurd.
- 2.5 Heeft het thuishet team geen goede bal, dan is de eerste partij (D1) verloren.

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 – Dubbel 2 - Enkel 1 – Dubbel 3 – Dubbel 4 – Enkel 2 – Dubbel 5 – Dubbel 6
 - 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;
 - D3 en D4 mogen niet dezelfde spelers zijn;
 - D5 en D6 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 twee weken plaats op donderdagavond.
 - 4.2 De aanvang van de wedstrijd is om 20.00u.
 - 4.2.1 Is een team, zonder zich vooraf te melden, pas om 20:15u aanwezig dan is de eerste partij (D1) verloren.
 - 4.2.2 Is een team, zonder zich vooraf te melden, pas om 20:30u aanwezig, dan is de wedstrijd verloren.
 - 4.2.3 Meldt een team zich voor 20:00u wel, dan moet het team uiterlijk 20:30u aanwezig zijn (zonder gevolgen). Is dit team pas na 20:30u aanwezig, dan is de wedstrijd ook verloren
 - 4.2.4 Een team, dat later dan 20:30u wil beginnen moet dit minstens een dag van te voren bij de tegenpartij aanvragen. Indien de tegenpartij hiermee niet akkoord gaat, dan moet de wedstrijd worden verplaatst.
 - 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. 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.
-



- 4.7.1 Wanneer een wedstrijd wordt verplaatst, dient deze binnen een maand te worden ingehaald.
- 4.7.2 Het team dat NIET het initiatief voor de verplaatsing heeft genomen, moet binnen een week minstens 2 voorstellen doen voor een nieuwe datum.
- 4.7.3 Het andere team moet minstens 1 van deze datums accepteren.
- 4.7.4 Indien ook de inhaalwedstrijd niet kan worden gespeeld door het team, dat de eerste keer niet kon spelen, dan heeft dit team de wedstrijd verloren.
- 4.7.5 Indien de inhaalwedstrijd niet kan worden gespeeld door het team, dat de eerste keer wel kon spelen, dan is de uitslag: gelijkspel.

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.

7 Contributie

De contributie bedraagt 70 euro per team en dient voor aanvang van de competitie te worden betaald. Daartoe zal het bestuur een betaalverzoek sturen.