



Tafelvoetbalbond Brabant Noord-Limburg



Reglement TBNL Competitie 2026/2027



Richtlijnen Tafelvoetbalcompetitie 2026-2027

1 Opzet	2
2 Rolverdeling	2
2.1 Algemeen Organisatie	2
2.2 Locatie eigenaar	2
2.3 Team Algemeen	2
2.4 Captain	3
2.5 Reserve Captain	3
2.6 Spelers	3
Bijlage 1 Spelregels	4
Bijlage 2 Richtlijnen Voetbaltafel	5



1 Opzet

- Vereenvoudigde spelregels van de wereldbond ITSF (Zie Bijlage 1).
- Alle soorten (professionele) voetbaltafels (Zie Bijlage 2).
- Het seizoen is van vrijdag 11 september 2026 - 18 juni 2027.
- 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. Laatste set 2 verschil, max tot 8.
- 5 Dubbels en 2 Enkels, iedere speler speelt maximaal 3 wedstrijden.
- Een team = min 4 personen.
- Elk team heeft 1 teamcaptain (TC) en 1 reserve teamcaptain.
- Contributie: €100,- per team, nieuw team gratis.
- **OPZET seizoen 2026-2027:**
 - DEEL 1: Alle teams spelen 1x tegen elkaar. Max 1 Pro op een wedstrijdavond toegestaan.
 - DEEL 2: Op basis van ranking DEEL 1; poule 1 = eerste 7 teams, poule 2 = team 8 - 14.
 - Alle teams in een poule spelen 1x tegen elkaar.
 - Poule 1: Max 2 Pro's op een wedstrijdavond toegestaan.
 - Poule 2: Max 1 Pro op een wedstrijdavond toegestaan.
 - Voorwaarde: De Pro moet in DEEL 1 gespeeld hebben.
 - (De Competitieleiding beheert de lijst met spelers die aangeduid zijn als Pro.)
 - De behaalde punten van DEEL 1 worden voor Poule 1 meegenomen naar DEEL 2 middels de functionaliteit "Penalty" (puntenaftrek). De nummer 1 van DEEL 1 begint met "0", de andere teams met een negatief saldo. Bij Poule 2 beginnen alle teams met "0".

2 Rolverdeling

2.1 Algemeen Organisatie

(Rens van de Kerkhof & Mike Moors & Richard de Lauw)*

- Bestuurder TBNL*.
- Werven nieuwe lokalen.
- Ledenadministratie.
- Indeling competitie.
- Planning / uitslagen vrijgeven (eerste aanspreekpunt = Richard).
- Communicatie met de teams - WhatsApp groep TBNL TC's.
- Beheer website www.tafelvoetbal.nl (deel TBNL) & Kickern app (deel TBNL).
- Arbitrage (eerste aanspreekpunt = Rens).

2.2 Locatie eigenaar

- Het beschikbaar stellen van een bespeelbare schone voetbaltafel (Zie Bijlage 2).
- Derde contactpersoon van de competitie.
- Scoresheet klaarleggen bij thuiswedstrijden.

2.3 Team Algemeen

- Alle spelers van het team zijn geregistreerd op de website www.tafelvoetbal.nl.
- Inschrijving voor 1 september 2026; Nieuwe (onervaren) spelers kunnen het hele seizoen worden toegevoegd.
- Het team op de wedstrijdavond bestaat uit minimaal 4 personen. Iedere speler speelt maximaal 3 keer.



- 3 personen is toegestaan echter is S2 en D5 automatisch met 3-0 verloren, uitslag invullen (namen blanko laten). Ook nu mag een speler maximaal 3 keer spelen.
- Mocht, per toeval, 3 tegen 3 gespeeld worden, dan worden alle wedstrijden gespeeld. De uitslag telt voor team ranking echter wordt de 4de wedstrijd van de speler niet meegenomen in de spelersranking (die naam wordt niet ingevuld op de website, wel op het scoresheet).
- Zo vroeg mogelijk afmelden. Uiterlijk 2 dagen (woensdag) voor de wedstrijd dient de tegenstander geïnformeerd te worden indien de wedstrijd niet doorgaat (TC app). Wordt de wedstrijd later afgemeld dan verliest het afmeldende team met 7-0 (21-0 in sets).
- Ieder team mag in een seizoen maximaal 2x afmelden in DEEL 1 en maximaal 1x afmelden in DEEL 2. Meldt een team vaker af dan bij iedere afmelding -2 wedstrijdpoint. Eventuele punt aftrek in Deel 1 wordt meegenomen in Deel 2 (Teams kunnen dus met een negatief saldo beginnen). Afmelden in GroepsApp "TBNL TC's", vermelden welk team afzegt. Binnen 1 week dient het afmeldende team met een voorstel te komen om in te halen. Inhalen binnen 3 weken (= 2 vrijdagen). Het is ook mogelijk om op andere dagen in te halen, echter wel binnen 3 weken.
- Een team mag zonder consequenties een wedstrijd naar voren halen, in overleg met het andere team. Dit binnen 3 weken, echter niet op vrijdag (dan telt het wel mee met de regel "afmelden").
- Komen teams er zelf niet uit, dan bemiddelt de competitieleiding en indien nodig beslist de competitieleiding.

2.4 Captain

- Eerste contactpersoon van de competitie.
- Zorgdragen dat uiterlijk 2 dagen (woensdag) voor de wedstrijd het team compleet is. Advies: Meldt aan je eigen team op maandag dat er een wedstrijd is op vrijdag en dan moeten de spelers uiterlijk woensdagochtend doorgeven wie aanwezig is.
- Bij afmelding de tegenstander en competitieleiding informeren (TC app).
- Bij thuiswedstrijden LIVE uitslag doorgeven OF <https://www.tafelvoetbal.nl/tbnl-uitslag> OF KICKERN app (Arne Feil)
- Bij uitwedstrijden het controleren van de uitslag (via bv. Live Ticker of KICKERN app).
- Foto volledig ingevuld Scoresheet van gespeelde thuiswedstrijd in GroepsApp "TBNL TC's". LET OP: Dit is slechts de Back-up voor de website!
- Beheer PIN-code website EN account Kickern app om uitslagen door te geven.
- Tijdens wedstrijd bemiddelen indien nodig (met captain tegenstander). Evt. munt opgooi als men er niet uitkomt, bal naar de 5 stang. Vergeet niet: Plezier voorop.
- Groepsbeheerder WhatsApp groep TBNL Spelers App.
- Facturatie contributie.

2.5 Reserve Captain

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

2.6 Spelers

- Uiterlijk 2 dagen (Woensdagochtend) van tevoren afmelden bij de teamcaptain.
- Respecteren van de spelregels, tegenstander en huisregels van de locatie.

Plezier hebben!



Bijlage 1 Spelregels

Dit zijn vereenvoudigde ITSF regels. Bij twijfel zullen de ITSF regels leidend zijn.

FAIRPLAY

Tafelvoetbal is FUN. Respecteer je tegenstander.

Handen schudden of boxen voor en na elke wedstrijd!

1. “Ready” protocol

Bij iedere situatie dat de bal uit het spel geweest is, de bal in het spel leggen, vraagt de tegenstander “Ready?”, nadat die beantwoord is met “Ja”, de bal met minimaal 3 poppen raken.

De 3de keer raken mag een direct schot zijn. De achterwand of zijwand wordt niet geteld als “pop”.

2. Start

Het uitspelende team mag beginnen met de aftrap.

3. Uitbal / Stil liggende bal

Uitspringende ballen gaan naar de achterspeler van de tegenstander.

Ligt een bal stil tussen beide 5 stangen dan gaat de bal naar het team van de laatste tegengoaal.

Ligt de bal op andere plekken stil, dan naar de achterspeler van betreffende helft waar de bal ligt.

Volg het “Ready” protocol (#1).

4. Aftrap

De bal onder de middelste pop van de stang leggen (naast de pop of klem (pin)), “Ready” protocol.

5. Overtreding

Bij een overtreding gaat de bal naar de 5 stang van de tegenstander. Volg het “Ready” protocol (#1).

6. 5 stang

In beweging overspelen naar de 3 stang; niet vanuit klem positie met dezelfde pop overspelen.

Vanuit stilstand niet toegestaan om over te spelen, wel om direct op goal te schieten.

7. Draaien

Niet toegestaan (op ongecontroleerde wijze). Pop mag max 360° voor en na aanraken van de bal rond.

8. Goal

“Alles telt”. Elke pop kan scoren. Gaat de bal in en uit de goal (klinker) dan telt deze.

9. Beïnvloeden spel / tegenstander

Niet toegestaan.

De bal niet beïnvloeden door trekken of rukken aan stangen (“Jarren”) of optillen van de tafel.

Tegenstander niet beïnvloeden / afleiden als de bal in het spel is.

10. Tijdslimiet / Time Out

Per stang max. 15 sec. De goalie en 2-stang geldt als 1 stang.

2 Time Outs per wedstrijd. De tijdslimiet gaat opnieuw in, na een Time out.

Bij een Time Out (en na een goal) mag een Dubbel wisselen (voor/achter), niet bij een Uitbal.



Bijlage 2 Richtlijnen Voetbaltafel

- Degelijke voetbaltafel met professionele uitstraling
- Gewicht min 80kg
- Technisch in orde; vlakke bodemplaat, rechte (gladde) stangen, complete poppen, geen losse delen
- Plastic ballen welke met de pin-techniek te bespelen zijn
- Voldoende "beweeg"- ruimte rond de voetbaltafel

Voorbeelden:

