



Tafelvoetbalbond Brabant Noord-Limburg



Reglement

TBNL Competitie 2025/2026



Richtlijnen Multi Tafelvoetbalcompetitie 2025-2026

Richtlijnen Multi Tafelvoetbalcompetitie 2025-2026	1
1 Opzet	2
2 Rolverdeling	2
2.1 Algemeen Organisatie	2
2.2 Lokaalhouder	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 12 september 2025 - 22 mei 2026.
 - 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 Singels, iedere speler speelt maximaal 3 wedstrijden.
 - Een team = min 4 personen, waarvan 1 captain + 1 reserve captain.
 - Contributie: €75,- per team, nieuw team gratis.
 - **OPZET seizoen 2025-2026:**
 - 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.)

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 Lokaalhouder

- Het beschikbaar stellen met bespeelbare schone voetbaltafel (Zie Bijlage 2).
- Derde contact persoon competitie.
- Scoresheet klaarleggen bij thuiswedstrijden.

2.3 Team Algemeen

- Alle spelers van het team zijn geregistreerd op de website "Tafelvoetbal.nl".
- Inschrijving voor 1 September 2025; Nieuwe (onervaren) spelers kunnen het hele seizoen toegevoegd worden.
- 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 blanco laten). Ook nu mag een speler maximaal 3 keer spelen.
- 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 daarna afgemeld dan verliest het afmeldende team met 7-0 (21-0).



- Ieder team mag in een seizoen maximaal 3x afmelden. Meldt een team vaker af dan bij iedere afmelding -1 wedstrijdpoint. 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 “maximaal 3x afmelden”).
- Komen teams er zelf niet uit dan bemiddelt de competitieleiding en indien nodig beslissen.

2.4 Captain

- Eerste contactpersoon competitie.
- Zorg dragen 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 woensdag(ochtend) 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 controle 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 Inlog-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 te voren afmelden bij de teamcaptain.
- Respecteren van de spelregels, tegenstander en huisregels van de lokaalhouder.

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, de tegenstander vragen “Ready?”, nadat die beantwoord met “Ja”, de bal met minimaal 2 poppen raken en verder spelen.

2. Toss

Winnaar kiest aftrap of speelzijde 1 ste set (iedere set dan wisselen van kant).

3. Uitbal / Stil liggende bal

Uitspringende ballen gaan naar de achterspeler van de tegenstander.

Ligt een bal stil tussen de 5 stangen dan gaat de bal naar het team die laatste goal tegen heeft gehad.

Ligt de bal op andere plekken stil, dan naar 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 een 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.

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 na een Time out.

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

Complete regels: <http://www.table-soccer.org/rules/documents/ITSFRulesEnglish.pdf>

Scheidsrechter Code: <http://www.table-soccer.org/itsf/documents/GBR%20-%20ITSF%20REFEREE%20CODE.pdf>



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:

