



# **Tafelvoetbalbond Brabant Noord-Limburg**



**Reglement**

---

---

**TBNL Competitie**

---

---

**2023/2024**



# Richtlijnen Multi Tafelvoetbalcompetitie 2023-2024

Richtlijnen Multi Tafelvoetbalcompetitie 2019-2020.....	1
1 Opzet.....	1
2 Rolverdeling.....	1
2.1 Algemeen Coördinator (Rens van de Kerkhof).....	1
2.2 Lokaalhouder.....	1
2.3 Team Algemeen.....	2
2.4 Captain.....	2
2.5 Reserve Captain.....	2
2.6 Spelers.....	2
Bijlage 1 Spelregels.....	3
Bijlage 2 Richtlijnen Voetbaltafel.....	4

## 1 Opzet

- Spelregels van de wereldbond ITSF (Zie Bijlage 1).
- Alle soorten (professionele) voetbaltafels (Zie Bijlage 2).
- Het seizoen is van vrijdag 15 september 2023 - 5 juli 2024.
- 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.
- 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.

## 2 Rolverdeling

### 2.1 Algemeen Coördinatie (Rens van de Kerkhof\* & Mike Moors)

- Bestuurder TBNL\*.
- Werven nieuwe lokalen.
- Ledenadministratie.
- Indeling competitie.
- Planning.
- Communicatie met de teams.
- Beheer website [www.tafelvoetbal.nl](http://www.tafelvoetbal.nl), deel TBNL.
- Arbitrage.

### 2.2 Lokaalhouder

- Lokaal beschikbaar stellen met bespeelbare schone voetbaltafel (Zie Bijlage 2).
- Derde contact persoon competitie.
- Scoresheet klaarleggen bij thuiswedstrijden.
- Controleren of scoresheet (bij thuiswedstrijden) is verstuurd.



## 2.3 Team Algemeen

- Alle spelers van het team zijn geregistreerd op de website "[Tafelvoetbal.nl](https://www.tafelvoetbal.nl)".
- Een speler mag tijdens het lopende seizoen voor maximaal 1 team uitkomen.
- Het team op de wedstrijdavond bestaat uit minimaal 4 personen.
- 3 personen is toegestaan echter is S2, D4 en D5 automatisch met 3-0 verloren, uitslag invullen (namen blanco laten).
- Zo vroeg mogelijk afmelden. Uiterlijk 2 dagen voor de wedstrijd dient de tegenstander geïnformeerd te worden indien de wedstrijd niet doorgaat. Wordt de wedstrijd op de wedstrijddag 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 wedstrijd punt. 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.
- Komen teams er zelf niet uit dan kan de competitieleiding daarin bemiddelen en in uiterste geval beslissen.

## 2.4 Captain

- Eerste contactpersoon competitie.
- Zorgdragen dat uiterlijk 2 dagen voor de wedstrijd het team compleet is.
- Bij afmelding de tegenstander en competitieleiding informeren.
- Bij thuiswedstrijden uitslag doorgeven via: <https://www.tafelvoetbal.nl/tbnl-uitslag>
- Bij uitwedstrijden controle van de uitslag (via bv. Live Ticker).
- Foto volledig ingevuld Scoresheet van gespeelde wedstrijd in GroepsApp "TBNL TC's".
- Beheer Inlog-code om uitslagen door te geven.
- Tijdens wedstrijd bemiddelen indien nodig (met captain tegenstander). Evt munt opgooi als men er niet uitkomt. Vergeet niet: Plezier voorop.
- Facturatie contributie.

## 2.5 Reserve Captain

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

## 2.6 Spelers

- Uiterlijk 2 dagen 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. 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 Tafelvoetbal

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

Voorbeelden:

