

## Firmen – Krökel - Cup

### Turnierablauf

Es wird eine Gruppenphase mit anschließendem KO gespielt (Schweizer System\*). Jede Mannschaft hat 5 bzw. 6 Spiele (Teilnehmerabhängig). Jedes Spiel besteht aus 2 Halbzeiten zu je drei Minuten in der die Mannschaft durch wechselt, so dass alle Mannschaftsmitglieder zum Einsatz kommen.

### Vereinfachte Spielregeln für den Tischfußballsport

#### 1. Spielaufnahme

Der Spieler des Teams, mit den schwarzen Figuren (1. Halbzeit) bzw. mit den grünen Figuren (2. Halbzeit) hat den 1. Anstoß. Wenn ein Tor geschossen wurde, hat das Team Mittelanstoß, welches das Tor hinnehmen musste. Der Spielführende (anstoßende) Spieler erfragt die Bereitschaft seines Gegners.

#### 2. Ball im Aus

Verlässt ein Ball das Spielfeld, kommt er in den Torraum, von dem er das Spielfeld verlassen hat. Ist dieses nicht eindeutig, so bekommt die Mannschaft den Ball in die Mittelreihe gelegt, die den letzten Anstoß hatte.

#### 3. Torerfolg

Als Torerfolg zählt jeder Ball, der durch Spielfiguren, Stangen oder Spielfeldrand offensichtlich ins Tor geht und auch nicht wieder auf das Spielfeld zurückspringt. Nicht als Tor zählt ein Ball, der sich unerreichbar für den Verteidiger auf der Torlinie befindet und durch Rütteln, Stoßen usw. ins Tor befördert wird. Weiterhin zählen keine durch Runds Schlag erzielten Tore, bei dem die Stange jeweils vor und nach der Ballberührung einen Winkel von je 360° überschreitet.

#### 4. Toter Ball

Es handelt sich um einen Toten Ball, wenn ein Ball unerreichbar im Spielfeld liegen bleibt. Bleibt der Ball zwischen den Mittelstangen liegen erhält die Mannschaft den Ball, die den letzten Mittelanstoß hatte. Ansonsten bekommt die Mannschaft den Ball, auf welcher Spielseite er liegen bleibt.

#### 5. Runds Schlag (kurbeln)

Runds Schlag mit Ballkontakt ist grundsätzlich verboten. Ein Runds Schlag liegt vor, wenn die Spielfigur um 360 Grad oder mehr, vor oder nach dem Ballkontakt, bewegt wird. Ein Verstoß gegen diese Regel zählt als Foul und der Gegner erhält den Ball in seine Torecke und setzt von dort aus das Spiel fort.

#### 6. Rütteln/Anschlagen

Jedes bewusste Rütteln oder Anheben eines Tisches ist verboten. Dieser Verstoß ist ebenfalls ein Foul und der Gegner erhält den Ball in seine Torecke und setzt von dort aus das Spiel fort.

#### 7. Spielereinsatz

Kein Spieler/In darf während einer Begegnung in zwei Halbzeiten eingesetzt werden. In jedem Team ist mindestens eine Frau gemeldet. Es darf kein(e) Turnier- oder Liga-Spieler/In des DTFB und/oder P4P gemeldet werden (Ausnahme Betriebssportliga).

#### 8. Sieger einer Begegnung

Das Team, welches am Ende der beiden Halbzeiten am meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel. In der Gruppenphase ist ein Unentschieden möglich.

*\*Das Schweizer System ist ein Turniermodus, bei dem Mannschaften aufeinandertreffen, die gleich viele Punkte aufweisen, ohne dass im Turnierverlauf zwei Mannschaften mehrfach gegeneinander spielen. Bei Punktgleichheit entscheiden die Wertungspunkte. Diese errechnen sich durch Addition der Punkte aller Gegner, gegen die gespielt wurde - unabhängig vom Ergebnis der Spiele. Die Mannschaft mit mehr Wertungspunkten ist besser platziert als die punktgleiche Mannschaft mit weniger Wertungspunkten, weil sie ja in diesem Turnier gegen stärkere Gegner gespielt hat.*