

# ÖFTU Fussballtennis – REGELWERK

ÖFTU Fussballtennis – REGELWERK.....	1
Das Regelwerk für Fussballtennis des ÖFTU.....	2
I. Einteilung in Kategorien, Disziplinen und Altersklassen.....	2
0.1 Kategorien.....	2
0.2 Disziplinen.....	2
0.3 Altersklassen.....	2
II. Regeln für alle Kategorien und Disziplinen .....	2
1. Das Spielfeld .....	2
2. Das Netz .....	3
3. Der Ball.....	3
4. Der Spielbeginn.....	3
5. Der Anstoß.....	4
6. Der Ball im Spiel.....	4
7. Punkte erzielen.....	5
8. Time-Outs und Auswechslungen .....	5
9. Fehler, die zu einem Punktverlust führen.....	5
10. Fehlverhalten und Strafen.....	6
11. Ausrüstung .....	7
12. Bewerb.....	7
13. Fussballtennis - Mannschaftsbewerb - EINZEL UND DOPPELSPIELE .....	7
14. Fussballtennis – EINZELBEWERB.....	8
15. Fussballtennis – TURNIERBEWERBE.....	9

Fussballtennis ist anders als Fußball bislang nicht weltweit organisiert, so dass es kein einheitliches Regelwerk in allen Ländern gibt. . In Deutschland wird zum Teil mit anderen Regeln gespielt als in den internationalen Verbänden. In Deutschland wird z.B. meist eine Spieldauer festgelegt (15 Minuten), während internationalen ähnlich wie beim Tennis Sätze ausgespielt werden. Eine Vereinheitlichung des Regelwerks wäre eine wichtige Voraussetzung für eine weitere Popularisierung der Sportart Fussballtennis.

## Das Regelwerk für Fussballtennis !

### I. Einteilung in Kategorien, Disziplinen und Altersklassen

#### 0.1 Kategorien:

- Mannschaftsbewerbe nur Einzel - Einzel/Doppel – nur Doppel
- Einzelbewerb
- Turniere

#### 0.2 Disziplinen:

- Einzel
- Doppel

#### 0.3 Altersklassen:

- KK ( Kinderklasse) U-13 und jüngere
- JK ( Jugendklasse) U-18 und jüngere
- SK ( Seniorenklasse) über 45 Jahre

d) AK ( Allgemeine Klasse)

## **II. Regeln für alle Kategorien und Disziplinen**

### **1 Das Spielfeld**

1.1 Maße für die Einzelbewerbe (7,60 x 3,80m)

1.2 Das Spielfeld wird durch ein Netz in 2 Hälften geteilt

1.3 Die Linien, Seiten- und Grundlinien gehören zum Spielfeld. Die Linien können mit einer Schnur oder Hütchen gekennzeichnet werden (Toleranz: 1 cm). Die Toleranz wird vom Komitee vor Ort entschieden.

### **2. Das Netz**

2.1 Das Netz im Regelsinne ist nur der Teil des physischen Netzes, der sich über dem Spielfeld befindet. Die Stangen gehören zum Netz.

2.2 Das Netz wird über die beiden Außenstangen gespannt. Die Höhe beträgt 60 cm. Eine Abweichung von maximal +/- 5 cm ist erlaubt.

### **3. Der Ball**

3.1 Der Ball ist rund und darf ein Gewicht von 396 bis 453 haben. Das entspricht etwa der Fußballgröße 5.

3.2 Bei Kinderklasse wird mit Fußballgröße 4 gespielt

### **4. Der Spielbeginn**

4.1 Die Heimmannschaft hat Anstoß und Gegner darf die Seite wählen oder bestimmen.

4.2 Es wird auf 2 gewonnene Sätze gespielt.

4.3 Bei einem zweiten Satz wechseln die Teams die Seiten und das erste Anstoßrecht.

4.4 Wenn ein dritter Satz nötig ist, kann das Team mit den meisten gewonnenen Punkten die Seite wählen oder bestimmen, wer zuerst das Anstoßrecht hat. Bei Punktgleichheit wird das Wahlrecht per Münzwurf bestimmt.

4.5 Folgende Zeitbeschränkungen gelten:

- 5 Sekunden nach dem Schiedsrichterpfiff für den Anstoß
- 30 Sekunden für jede Auswechslung
- 60 Sekunden Pause zwischen den Sätzen
- 5 Minuten Pause zwischen den Spielen

### **5. Der Anstoß**

5.1 Der Anstoß wird immer von der Heimmannschaft durchgeführt (links am Blankett oder der Spieler auf der linken Seite). Die Auswärtsmannschaft (rechts am Blankett oder der Spieler auf der rechten Seite) hat immer Platzwahl.

5.2 Der Anstoß darf nur mit dem Fuß ausgeführt werden. Der Spieler steht dabei hinter der Grundlinie.

5.3 Der Anstoß darf aus der Luft, vom Boden oder als Dropkick gespielt werden.

5.4 Der Ball muss in der gegnerischen Aufschlagszone landen.

5.5 Der Anstoß ist auch dann gültig, wenn der Ball das Netz berührt.

5.6 Nach drei Aufschlägen wird automatisch das Aufschlagrecht gewechselt

5.7 Der Gegner darf den Ball nicht berühren, bevor er in der Aufschlagszone aufkommt.

### **6. Der Ball im Spiel**

- 6.1 Der Ball darf nur ein mal den Boden berühren.
- 6.2 Der Ball darf nur auf dem Spielfeld aufkommen.
- 6.3 Wenn das Spiel gestört wird, beispielsweise durch einen zweiten Ball, wird der letzte Anstoß wiederholt.
- 6.4 Kein Spieler darf das Netz berühren.
- 6.5 Der Ball muss über das Netz gespielt werden und danach das Spielfeld oder einen Gegner der im Spielfeld steht berühren.
- 6.6 Beim Doppel-Spiel kann Spieler A den Ball sofort in das gegnerische Feld spielen oder Zuspiel zu Spieler B und er spielt in das gegnerische Feld oder Spieler B spielt noch einmal zu Spieler A, der dann in das gegnerische Spielfeld den Ball spielt, dh. Maximal drei Kontakte in der Mannschaft.

## **7. Punkte erzielen**

- 7.1 Ein Team bekommt einen Punkt, wenn das gegnerische Team einen Fehler macht. Ein Satz wird bis 11 Punkte gespielt. Dabei ist ein Mindestvorsprung von 2 Punkten nicht nötig. Die Satzpunkte können vor jedem Bewerbsstart auch reduziert oder aufgestockt werden. Diese PunktezahI muss dann auch für den gesamten Bewerb eingehalten werden.
- 7.2 Alternativ zum dritten Satz ist ein Tie-Break möglich. Das Team, das zuerst 7 Punkte erreicht, gewinnt das Match. Tie-Breaks sind bei K.O.-Spielen nicht erlaubt.

## **8. Time-Outs und Auswechslungen**

- 8.1 Der Kapitän und der Trainer können eine 30-Sekunden-Auszeit nehmen.
- 8.2 Der Schiedsrichter darf das Spiel jederzeit unterbrechen, um unerwünschte Gegenstände vom Spielfeld zu entfernen
- 8.3 Während der Time-Outs verlassen die Spieler das Spielfeld.

## **9. Fehler, die zu einem Punktverlust führen**

- 9.1 Der Ball kommt 2 Mal nacheinander in einer Spielhälfte auf.
- 9.2 Der Ball kommt im Spielfeld auf, und springt dann ohne Berührung eines Spielers über das Netz zurück in die gegnerische Hälfte.
- 9.3 Ein Spieler berührt das Netz, außer gespielte Ball von Gegner berührt zuerst das Netz.
- 9.4 Anstoßfehler:
  - Der Spieler steht beim Anstoß im Spielfeld.
  - Der Ball wird nach dem Anstoß von einem Mitspieler berührt.
  - Der Ball landet nicht in der gegnerischen Anstoßzone.
- 9.5 Ein Spieler berührt den Ball mit dem Arm oder der Hand.
- 9.6 Der Ball wird nicht über das Netz gespielt.
- 9.7 Der Ball landet nicht im Spielfeld.
- 9.8 Der Spieler steht bei einem Pass in der gegnerischen Hälfte und nicht in der eigenen Hälfte.
- 9.9 Wenn der Ball ein fremdes Objekt berührt, ist das ein Fehler des Spielers, der als letztes den Ball berührt hat.
- 9.10 Ein Spieler berührt den Ball 2 Mal nacheinander.

## **10. Fehlverhalten und Strafen**

10.1 Spielverzögerungen werden zunächst mit einer Verwarnung und dann mit einer Gelben Karte und einem Punktabzug bestraft.

10.2 Unsportliches Verhalten (Proteste etc.) wird zunächst mit einer Verwarnung, einer Gelben oder einer Roten Karte bestraft. Beim zweiten Vorfall muss der Schiedsrichter die Gelbe oder Rote Karte zeigen und dem Team einen Punkt abziehen.

10.3 Nach einer Gelben Karte ist die nächste Strafe automatisch die Rote Karte. Ein Spieler, der die Rote Karte gesehen hat, muss sofort das Spielfeld verlassen.

10.4 Bei einem Doppel und einem Tripel wird der Spieler, der die Rote Karte gesehen hat, durch einen anderen Spieler ersetzt. Der erzwungene Spielerwechsel wird nicht als Auswechslung gezählt. Bei einem Einzel wird das Spiel nach einer Roten Karte für den anderen Spieler mit 2:0 (11:0,11:0) gewertet.

10.5 Wenn ein Spieler den Schiedsrichter attackiert, wird das Spiel automatisch für den Gegner gewertet.

## **11. Ausrüstung**

11.1 Die Spieler müssen ein Trikot mit einer Nummer tragen. Erlaubt sind Nummern von 1 bis 99.

11.2 Das Spielen mit Noppenschuhen ist verboten.

## **12. Bewerb**

### **Fussballtennis - Mannschaftsbewerb - EINZELSPIELE**

#### **Austragungsmodus:**

12.1 Mannschaften - Einzel Mannschaftsmeisterschaft

Fünf Spieler stellen einen Teamkader für die Mannschaftsmeisterschaft. Drei Spieler müssen von den Kapitänen jener Teams vor Spielbeginn genannt werden, um ein Meisterschaftsspiel starten zu können.

12.2 Es dürfen 2 zusätzliche Ersatz-Spieler im Kader stehen

### **13. Fussballtennis - Mannschaftsbewerb - EINZEL UND DOPPELSPIELE**

#### **Austragungsmodus:**

13.1 Mannschaften – Einzel und Doppelmeisterschaft

Eine Meisterschaftsbegegnung wird aus 4 Einzelspiele und zwei Doppelspiele gewertet.

Drei Spieler müssen anwesend sein um ein Meisterschaftsspiel starten zu können.

Begonnen wird mit zwei Einzelbegegnungen. Danach wird ein Doppel gespielt. Bei einem Stand von 3:0 gibt es keine weiteren Spiele mehr in der Begegnung. Das Spiel wird auch mit 3:0 gewertet.

Sollte es nach zwei Einzel- und einem Doppel 2:1 stehen, werden noch zwei Einzel gespielt. Ist der Endstand danach 4:1, ist das Spiel entschieden und wird mit 4:1 gewertet. Sollte der Endstand nach vier Einzel und einem Doppel 3:2 stehen, wird ein letztes Doppel ausgespielt um einer Mannschaft noch ein Unentschieden zu ermöglichen. Für einen Sieg einer Mannschaft werden 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage werden keine Punkte vergeben und in die Tabelle geschrieben.

13.2 Ergebnis

Die Austragung eines Mannschaftsmeisterschaftsspieles im Einzel besteht aus 5 Paarungen, wobei jedes Spiel auf zwei gewonnene Sätze gespielt wird. Alle 5 Spiele müssen gespielt werden. Bei nicht antreten gibt es ein 11:0. Sollte kein Gastspieler vorhanden sein, kann auch ein Kaderspieler öfter eingesetzt werden ( max. aber zwei Spiele) Drei Kaderspieler müssen aber pro Team anwesend sein um ein Meisterschaftsspiel starten zu können. Die jeweiligen Endergebnisse werden dann pro Team addiert und als Spielergebnis gewertet.

### 13.3 Gastspieler / nicht antreten / eigene und gegnerische Kaderspieler

Ein Team kann mit 3 Kaderspielern ein Mannschaftsmeisterschaftsspiel beginnen. Sollte keine weiteren Kaderspieler eines Teams anwesend sein, so kann man auch einen Gastspieler nennen, dieser darf nicht von einer Gegnerischen Kadernmannschaft genannt werden. Ein Kaderspieler der eigenen Mannschaft darf auch bis zu zwei Spiele in einer Begegnung bestreiten.

13.4 Das nicht Antreten bei einem Meisterschaftsspiel wird mit 0:11 gewertet.

## 14. Fussballtennis - EINZELBEWERB

### PUNKTE FÜR DIE KLASSIERUNG UND DAS RANKING ÖFTU-Turnierordnung Allgemeine Klasse

14.1 Je nach Stärke eines Ranglistenturniers ( Grand Slam, Elite, Master, Challenge) werden die Rankingpunkte anhand der Schlussrangliste jeder Disziplin berechnet

14.2 Nur Spielende mit ÖFTU-Lizenz erhalten – entsprechend ihrer Platzierung - Punkte für die ÖFTU-Rangliste. Spielende ohne Lizenz dürfen (wenn vom Veranstalter zugelassen) teilnehmen, erhalten jedoch keine Punkte für die ÖFTU-Rangliste. 1

14.3 In der ÖFTU Ranglistenordnung mit seinen Anhängen sind die Berechnung und Verteilung der Rankingpunkte festgelegt.

## 15. Fussballtennis - TURNIERBEWERBE

### Austragungsmodus:

15.1 Der Turnierbewerb kann als Einzel- oder als Doppelbewerb durchgeführt werden. Der genaue Austragungsmodus muss vor Beginn der Turniere bestimmt werden. Die Teilnehmenden Spieler werden in einer Turniertabelle gelistet. Auch Mannschaftsturniere können durchgeführt werden, deren Austragungsmodus vor Turnierbeginn bestimmt werden muss.

15.2 Nicht antreten wird mit 0:11 gewertet.

15.3 Die Punktevergabe für die Turniertabelle.

Da jeder Spieler nach seiner Platzierung Punkte erhält, sollte jeder Platz ausgespielt werden.

15.4 Wenn zwei Spieler punktegleich sind, entscheidet direkte Spiel die zwei Spieler wer besser platziert ist.

15.5 Wenn drei oder mehrere Spieler punktegleich sind, wird eine interne Tabelle gemacht. Dabei werden nur die Spieler untereinander zur Wertung genommen. Die Wertung ist: 1. Punkte, 2. Satzdiffenz, 3. Satzpunktedifferenz. Sollte es bei allen drei Wertungen zum Gleichstand kommen, wird ausgelost.

