

Regeln, Modus Schweizer Team-Meisterschaft 2009 des Schweiz. Tipp-Kick-Verbandes (STKV)

Regeln

Allgemeines

- Ein „Team“ besteht aus 2 Spielern. Weitere Spieler dürfen jederzeit nachgemeldet werden (max. jedoch 2), sofern sie nicht bereits für ein anderes Team gemeldet wurden.
- Ist ein Spiel vorzeitig mit 3:0 oder 0:3 entschieden, darf während einem Vergleichskampf ein dritter Spieler eingesetzt werden. Dieser dritte Spieler ersetzt in den verbleibenden beiden Einzelspielen den Spieler Nummer 1 oder 2.
- Bei jedem Vergleichskampf muss immer mindestens einer der beiden erstgenannten Spieler des angemeldeten Teams spielen!
- Die Resultat-Blätter müssen jeweils dem STM-Organisator innert 3 Tagen nach einem Spiel zugesandt werden (per Post oder per email, das Resultat-Blatt kann elektronisch angefordert werden)
- Ein STM-Meisterschaftsspiel besteht aus 4 Einzelspielen „über’s Kreuz“ sowie einem Doppelspiel (analog „Davis-Cup-Formel“ im Tennis)

Modus

- Es gibt eine SWISS SUPER LEAGUE mit max. 9 (neun) Teams. Jedes Team spielt gegen alle Konkurrenten, Ende Saison ist der Erste Schweizer Meister. Bei mehr als 9 Anmeldungen wird eine SWISS SUPER LEAGUE und eine SWISS CHALLENGE LEAGUE gebildet. Die Aufteilung bzw. Modus im Falle von mehr als 9 angemeldeten Teams wird nach Anmeldeschluss bekanntgegeben.
- Ein STM-Vergleichskampf besteht aus 2 Spielen; also faktisch ein „Hin- und Rückspiel“ am gleichen Tag. Das erstgenannte Team im Spielplan ist zweimal das Heimteam, das zweitgenannte Team ist zweimal das Auswärtsteam. Das Auswärtsteam muss das Spielformular zuerst ausfüllen.

- Bei Punktgleichheit (Siege ergeben 2 Punkte, Niederlagen 0 Punkte) entscheiden die Direktbegegnungen unter den punktgleichen Teams (wie bei Einzelturnieren). Eine Direktbegegnung ist das Zusammenzählen des Hin- und Rückspiels. Sind also mehrere Teams punktgleich, werden die jeweiligen Hin- und Rückspiele addiert. Beispiel: Team I spielt gegen Team II 4:1 und 2:3, hat es die Direktbegegnung mit 6:4 gewonnen. Bei einem 5:5 entscheidet die Tordifferenz über den Sieger der Direktbegegnung.

Spielplan

- Die vorgegebenen Stichtage gelten als Spieltage mit Anpfiff der Partien um 15.00 Uhr, falls die beiden involvierten Teams kein anderes Datum **vor** diesem Stichtag vereinbaren können.
- Das Heimteam hat die Pflicht, den als Auswärtsteam genannten Gegner für das Spiel „aufzubieten“. Um in einem Streitfall über Beweise zu verfügen, hat eine Einladung zum Spiel per Mail zu verfolgen mit Kopie an den Spielleiter. Ohne diesen schriftlichen Beleg wird ein Spiel, welches bis zum Stichtag nicht stattfindet, mit 0:0 und 0 Punkten für beide Teams gewertet. Kann ein Team jedoch belegen, dass es am Stichtag um 15 Uhr hätte spielen können (gem. Mailbeleg, s. im Text weiter oben in dieser Passage), wird das gegnerische Team, welches nicht antrat, mit zwei 0:5-Forfaitniederlagen bestraft (Torverhältnis 0:25, ohne Einzelwertung).
- Der Spielplan ist strikt einzuhalten. Es dürfen keine Spiele vorgezogen werden, sodass die Tabellen während der ganzen Saison übersichtlich sind.

Zusätzliche Spielregeln zu den offiziellen Spielregeln des STKV

Einzelspiele

- Steht ein Spiel nach 10 Minuten unentschieden, wird bis zum nächsten Tor ohne Zeitbegrenzung weitergespielt („Golden Goal“)
- 1 Sieg ergibt einen Punkt für das Team

Doppelspiele

- Das Doppel wird ohne Schiedsrichter gespielt
- Jeder Spieler ist beim Doppel pro Halbzeit einmal „Abwehrspieler“ und einmal „Stürmer“
- Der Abwehrspieler darf ausschliesslich aus der eigenen Platzhälfte schiessen, der Stürmer ausschliesslich aus der gegnerischen Platzhälfte. Liegt der Ball in der Mitte, ist freigestellt, wer den Ball spielt
- Es dürfen 2 Tipp-Kick-Männchen in der Abwehr benutzt werden
- Um Schüsse abzulenken, da ein Tipp-Kick-Männchen in den Strafraum des Gegners gestellt werden, jedoch nicht in den Torraum („Fünfer“). Legt ein Spieler sein Männchen in den Torraum, darf der gegnerische Torhüter diesen „wegspedieren“
- Ein Sieg ergibt einen Punkt für das Team

Oetwil a.d.L., 21. Dezember 2008