



Regeln für das Tögge-Turnier vom 07.12.2024 im Clubhaus FC Littau

Allgemeines

Diese Regelungen gelten ausschliesslich für das Tögge-Turnier vom 07.12.2024 im Clubhaus FC Littau und bieten eine Orientierungshilfe für die Turnierleitung sowie für die Teilnehmer des Turniers.

Regelwerk

1) Spielmodus

- a) Vorrunde: Sofern sich mehr als 16 Paare für das Turnier angemeldet haben, gibt es eine Vorrunde in Gruppen à je 4 Mannschaften, bei welcher je eine Direktbegegnung auf insgesamt max. 10 Tore gespielt wird. 5:5 wird als Unentschieden gewertet und gibt 1 Punkt, ein Sieg (egal ob 6:0 oder 6:4) gibt 3 Punkte.
- b) KO-Phase: Sofern sich mehr als 16 Paare für das Turnier angemeldet haben, wird im Anschluss an die Vorrunde die KO-Phase gespielt. Es kommen die jeweils 2 bestplatzierten Teams pro Gruppe weiter. Bei Punktegleichheit entscheidet das bessere Torverhältnis, bei gleichem Torverhältnis die Direktbegegnung, bei Unentschieden entscheidet das Los. In der KO-Phase wird je nach Anzahl der aus der Vorrunde qualifizierten Teams ein 8er, 16er, 32er etc. Finaltableau mit Single-KO Best-of-3-Sätze (Also auf zwei Gewinnsätze) auf fünf Tore gespielt. Ein Satz ist beendet, sobald ein Team fünf Tore erzielt hat. Bei 1:1 in Sätzen wird ein Entscheidungssatz auf drei Tore gespielt. Der Entscheidungssatz ist beendet, sobald ein Team drei Tore erzielt hat.
- c) Sofern sich weniger als 16 Paare für das Turnier angemeldet haben und es keine Vorrunde gibt, wird je nach Anzahl angemeldete Teams ein 8er oder 16er Tableau mit Double-KO Best-of-5-Sätze (Also auf drei Gewinnsätze) auf sieben Tore gespielt. Ein Satz ist beendet, sobald ein Team sieben Tore erzielt hat. Bei 2:2 in Sätzen wird ein Entscheidungssatz auf fünf Tore gespielt. Der Entscheidungssatz ist beendet, sobald ein Team fünf Tore erzielt hat.

2) Spielregeln

- a) **Erste und wichtigste Regel: Habt Spass und spielt fair!** 😊
- b) Das erste Anspiel wird per Schere-Stein-Papier entschieden. Anschliessend hat jene Mannschaft jeweils Anspiel, welche den letzten Satz verloren hat.
- c) Der Anstoss erfolgt bei der mittleren Figur der Fünferreihe unter Anwendung der Bereitschafts-Regel. Bereitschaft bedeutet: der Ball muss ruhen. Dann fragt der Spieler in Ballbesitz «ok?», der Gegner bestätigt mit «ok!» wenn er bereit. Daraufhin beginnt das Spiel.
- d) Mit der dritten Ballberührung, welche durch mindestens zwei verschiedene Figuren auf der Fünferreihe erfolgen muss, ist das Spiel freigegeben. Ab da kann man passen oder schiessen. Standschüsse ab der Fünferreihe sind mit der dritten Ballberührung erlaubt.
- e) Die Anspielregeln gelten analog auch auf der Zweier- und Dreierreihe für die Spielwiederaufnahme nach einem sogenannten «toten» Ball, Foul oder Out.



- f) Out: Springt der Ball aus dem Spielfeld, verliert das Team den Ball, welches zuletzt die Ballkontrolle hatte. Angespielt wird immer unter Beachtung der Bereitschafts-Regel auf der gegnerischen Zweierreihe.
- g) Toter Ball: Ein Ball wird für «tot» erklärt, wenn er bewegungslos liegt und von keiner Figur erreicht werden kann. In solchen Fällen bitte NICHT den Tisch hochziehen. DANKE 😊
- h) Ein toter Ball, welcher **zwischen den beiden Fünferreihen liegt**, wird unter Beachtung der Bereitschafts-Regel mit der Fünferreihe der Mannschaft angespielt, welche zuletzt Anspiel hatte.
- i) Ein toter Ball, welcher **zwischen einem Tor und einer Fünferreihe liegt**, wird durch die Zweierreihe auf derjenigen Spielhälfte, in der sich der tote Ball befindet, unter Beachtung der Bereitschafts-Regel wieder ins Spiel gebracht.
- j) Die Figuren bzw. die Stangen dürfen sich vor und nach der Ballberührung maximal um 360° Grad drehen.
- k) Der Ball muss sich beim Schuss vor, neben oder hinter der Figur befinden. Abschlüsse mittels Klemmen (z.B. Snake oder Pin) sind nicht erlaubt und werden als Foul gewertet. Dabei bekommt der gefoulte Verteidiger den Ball auf die Zweierreihe gesetzt und das Spiel wird unter Beachtung der Bereitschafts-Regel wieder aufgenommen.
- l) Bälle, die ins Tor gehen und dann wieder auf die Spielfläche zurückspringen, zählen als Tor.
- m) Zu starkes Anschlagen gegen die Bande ist strikt verboten! Bei starkem Anschlagen verliert der Ball seine natürliche Richtung. Ausserdem kann dadurch der Tisch stark beschädigt werden! Verliert ein Spieler den Ball, weil der Gegner zu stark angeschlagen hat **und den Ball dabei nicht berührt hat**, kann er ein Foul reklamieren. Danach bekommt der gefoulte Spieler den Ball auf die Stange zurück, auf der er den Ball zuletzt unter Kontrolle hatte.
- n) Positionswechsel mit Partner: Man darf den Platz mit dem Partner nach jedem Spielunterbruch wechseln. Fouls gelten nicht als Spielunterbruch.
- o) Time Out: Es gibt keine Time Outs.

HAVE FUN

