

ITSF Spelregels (Korte versie)



1. Toss

De winnaar van de Tos - Munt opgooi- kiest voor de speelzijde of aftrap.



7. Draaien

Niet toegestaan.
Bij een overtreding, bal naar 5-stang tegenstander



2. Aftrap

De bal onder middelste pop van de 5-stang. Vraag aan de tegenstander of die klaar is. Als die beantwoordt met "Ja", pass de bal via een 2^{de} pop.



8. Goal

Elke pop kan scoren. Een bal dit in de goal gaat en er direct uit komt telt.



3. Uitbal

Wanneer een speler door de kracht van het schot de bal buiten de tafel schiet dan wordt die terug gegevens aan de 2-stand van de tegenstander.



9. FAIR PLAY

De bal niet beïnvloeden door trekken of rukken aan stangen of optillen van de tafel. Bal naar 5-stang tegenstander.



4. Time Out

Per set zijn 2 time outs van 30 seconde toegestaan. Alleen de speler in balbezit mag een time out aanvragen als de bal in het spel is. Als de bal niet in het spel is kan iedere speler/team een time-out aanvragen.



10. Tijdlimiet

Per stang max. 15 sec, max. 10 seconde onder de 5 stang. De keeper en 2-stang gelden als 1 stang. Bij overtreding van de 3 stang gaat de bal naar de achter-speler van de tegen-stander. Bij de andere stangen naar de 5-stang.



5. Passeren

Na iedere spelhervatting dient de bal door 2 poppen aangeraakt te worden voordat die naar een andere stang gaat.



ERE-CODE

Tafelvoetbal is FUN.
Respecteer je tegen-stander. Handschudden voor en na elke wedstrijd!
Bij een (re)start altijd vragen of de tegenstander gereed is ("Klaar?").



6. Wisselen

Na iedere set mag van speelzijde gewisseld worden.

Reglas completas: <http://www.table-soccer.org/rules/documents/ITSFRulesEnglish.pdf>

Código de arbitraje: <http://www.table-soccer.org/itsf/documents/GBR%20-%20ITSF%20REFEREE%20CODE.pdf>