

Spielordnung Classic (SPO Classic)



2025-11-19

Stand: 19. Februar 2025

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	3
Spieljahr	3
Spieltermine	3
Spielerlaubnis	3
Spielberechtigung	4
Spielerpass	5
Spieltisch, Beleuchtung, Bälle, Spielhindernisse	5
Bereitstellung des Spieltisches für die Gastmannschaft	6
Mannschaftsaufstellung	6
Spielbeginn	7
Regelungen zum Spielablauf	7
Wechsel des Spielers innerhalb eines Doppels, Ersatz- und Einwechselspieler	8
Spielwertung	8
Mitteilung des Pflichtspielergebnisses und Einsendung des Spielberichtes	9
Schiedsrichter	9
Protest und Einspruch	11
Ausscheiden eines Vereins während der Pflichtspielrunde	12
Ehrung der Landesmeister und Landespokalsieger	12
Haftung der Wanderpokale	12
Turniere	13
Spiele außerhalb des STFV	13
Änderung der Spielordnung	14

Allgemeines

Seit der Einführung des STFV-Regelwerkes im Mai 2023 werden in der SPO-Classic lediglich noch die formalen Regelungen zum Spielablauf, Spieljahr, Spielberechtigungen, Ehrungen und Hinweisen zu Turnieren etc. abgebildet. Die Spielregeln selbst stehen nun im STFV-Regelwerk! Alle Tischfußballspiele von Mannschaften des STFV innerhalb der Classic-Ligen werden nach der nachfolgenden Spielordnung durchgeführt. Die Tischfußballspiele innerhalb der Classic-Ligen des STFV gliedern sich in

1. Pflichtspiele (Meisterschafts-, Pokal-, Aufstiegs-, Abstiegs- und Entscheidungsspiele)
2. Auswahl- und Freundschaftsspiele

Spieljahr

Das Spieljahr beginnt am 1. Januar eines jeden Jahres und endet am 31. Dezember desselben Jahres. Der Vorstand ist berechtigt, aus besonderen Anlässen an einzelnen Tagen Spielverbot für alle Spiele im gesamten Verbandsgebiet auszusprechen. Dieses Spielverbot kann auch zeitlich begrenzt sein.

Spieltermine

1. Termineinhaltung

Grundsätzlich müssen alle vom Vorstand festgelegten Termine für Pflichtspiele eingehalten werden. Terminänderung, Spielverlegung * Der Vorstand und der/die Spielbetriebsleiter/in können Terminänderungen bzw. Spielverlegungen anordnen. * Die Vereine sind berechtigt, in begründeten Fällen Spielverlegungen zu beantragen. Hierzu muss eine schriftliche Einverständniserklärung des jeweiligen Gegners mit Angabe des neuen Termins (Datum und Uhrzeit) mindestens 3 Wochen vor dem ursprünglichen Termin dem/der Spielbetriebsleiter/in eingereicht werden. * Der neue Termin sollte maximal 3 Wochen vom ursprünglichen Termin abweichen. * Die letzten 3 Verbandsspiele sollten nur vorverlegt werden.

2. Nicht ausgetragene Spiele

Kommen Pflichtspiele infolge einer schlechten Wetterlage in den Wintermonaten nicht zur Austragung, so ist der betreffende Verein verpflichtet, spätestens eine Stunde vor Spielbeginn dies dem/der Spielbetriebsleiter/in und dem gegnerischen Verein zu melden. Ein neuer Spieltermin wird von dem/der Spielbetriebsleiter/in festgesetzt.

Kommen Pflichtspiele durch tragische Ereignisse nicht zur Austragung, so ist der betreffende Verein verpflichtet, dies unverzüglich, spätestens jedoch eine Stunde nach dem ursprünglichen Spielbeginn dem/der Spielbetriebsleiter/in zu melden. Ein neuer Spieltermin wird von dem /der Spielbetriebsleiter/in festgesetzt.

Spielerlaubnis

1. Nach Genehmigung des Spielerpasses ist jeder Spieler für seinen Verein bis zum Ende der Verbandsrunde spielberechtigt.
2. Wechselt ein Spieler den Verein, so hat er sich grundsätzlich bei seinem Verein unter Verwendung der vorgeschriebenen Austrittserklärung abzumelden. Der Spieler ist verpflichtet, diese Austrittserklärung unverzüglich an die Geschäftsstelle zu senden.
3. Der Verein ist verpflichtet, das Wechseln der Spieler schriftlich binnen 8 Tagen der Geschäftsstelle unter Einsendung des Spielerpasses zu melden.
4. In der Zeit nach dem letzten Spieltag der Saison bis zum Ende der Wechselfrist am 31. Dezember können sich alle Spieler einem neuen Verein anschließen. Der Spielerwechsel wird durch Einsendung der unterschriebenen Austrittserklärung und des Spielerpassantrages für den neuen Verein bei der STFV- Geschäftsstelle wirksam. Ein Spieler, der bis zum 31.12. zwar seinen Austritt erklärt hat, sich aber keinem Verein angeschlossen hat, ist für die ersten drei Spieltage der Verbandsrunde gesperrt. Spieler, die im Vorjahr kein Pflichtspiel bestritten haben, sind von dieser Regel ausgenommen. Erklärt

ein Spieler seinen Austritt nach dem 31.12. wird er mit einer Spielsperre belegt. Die Spielsperre beginnt ab dem auf der Austrittserklärung dokumentierten und vom Verein bestätigten Austrittsdatum. Die Spielsperre beträgt 4 Pflichtspieltage (ohne Pokalspiele). Mit Zustimmung des abgebenden Vereins können die bereits ausgesetzten Spieltage angerechnet werden.

5. Wechselt ein Spieler den Verein, so muss er seinen Verpflichtungen gegenüber diesem nachgekommen sein und zwar:
 - den monatlichen Beitragszahlungen für maximal ein Jahr, nachweisbar durch das Mitgliedsbuch oder andere Quittungen.
 - sonstigen nachweisbaren Verpflichtungen gegenüber seinem Verein.
7. Ist der Spieler diesen Verpflichtungen auch während der Sperre nicht nachgekommen, so entscheidet der STFV- Vorstand über die weitere Spielerlaubnis.
8. Will ein Spieler zu seinem alten Verein zurück. d.h., er hat sich noch keinem neuen Verein angeschlossen, so bleibt diese Spielsperre von 4 Spieltagen trotzdem bestehen.
9. Der Spielerpass wird dem Verein zugestellt. Für den Einsatz des Spielers gilt die im Pass dokumentierte Eintragung "Spielberechtigt ab: (Datum)"
10. Bei Auflösung eines Vereins während der laufenden Spielrunde unterliegen die jeweiligen Spieler ebenfalls einer Sperre von 4 Spieltagen.
11. Ein Verein, der seine Verbindlichkeiten gegenüber dem STFV bis zum 31.12. jeden Jahres nicht erfüllt hat, erhält für das kommende Spieljahr keine Spielerlaubnis.
12. Scheidet ein Verein aus dem Verband aus, der seine Verbindlichkeiten über den Kautionsbetrag hinaus nicht erfüllt hat, so werden alle Spieler des betreffenden Vereins mit einer Spielsperre von 8 Spieltagen belegt, sofern sie bis zum Austritt des Vereins aus dem Verband spielberechtigt waren.

Spielberechtigung

1. Die Vereine sind verpflichtet, zu dem vom Verband festgesetzten Termin die Anzahl der Mannschaften und die Spieler ihres Vereins zu benennen.
2. Ein Verein, der mehr als eine Mannschaft in einer mehrgleisigen Liga spielen hat, darf einen Spieler dieser Mannschaften nur zwei Verbandsspiele gegen eine andere Mannschaft dieser Liga einsetzen. Ein Spieler, der in einer eingleisigen Liga in einem Pflichtspiel (nicht Pokalspiel) eingesetzt wurde kann in der anderen Mannschaft der gleichen Liga erst eingesetzt werden, wenn er ununterbrochen 8 Pflichtspieltage (ohne Berücksichtigung der Pokalspiele) nicht mehr in dieser Mannschaft eingesetzt war. Für den Pokalwettbewerb gilt auch für diese Vereine die übliche Regelung des § 5 Abs. 4 SPO."
3. Ein Spieler, der dreimal in ununterbrochener Folge an Pflichtspielen (ohne Pokalspiele) einer übergeordneten Mannschaft eingesetzt wurde, muss zwei Punktspieltage (nicht Pokalspiele) in ununterbrochener Folge aussetzen, bevor er wieder in einer untergeordneten Mannschaft eingesetzt werden darf. Verstöße werden gem. § 5 SPO Abs. 7 geahndet.
4. Die Spielberechtigung für die Pokalspiele ergibt sich aus den Einsätzen in der Verbandsrunde. Spieler, die für eine untergeordnete Mannschaft für ein Punktspiel spielberechtigt wären, sind es auch für ein Pokalspiel.
5. Ein Spieler eines Vereins mit mehreren Mannschaften kann an einem Pflichtspieltag im gleichen Wettbewerb nur einmal an dem laut Spielplan festgesetzten Pflichtspiel eingesetzt werden.
6. Ein Einsatz eines Spielers ist schon dann als gegeben anzusehen, wenn der Name bzw. die Passnummer auf dem Spielbericht erscheint. Diese Regelung gilt auch:
 - bei einem vorverlegten Pflichtspiel
 - bei einem späteren Termin eines verlegten Pflichtspieles
 - bei einem Wiederholungsspiel

Spieler können an Relegationsspielen, Entscheidungsspielen und Pokalspielen (ab Viertelfinale) nur teilnehmen, wenn sie in laufender Saison mindestens 3 Pflichtspiele (nicht Pokalspiele) für den Verein bestritten

haben oder sie die komplette Rückrunde für den Verein spielberechtigt waren. Spieler die laut Einsatzstatistik überwiegend (mehr als 50 % ihrer Pflichtspiele) ohne Pokalspiele in dieser oder einer untergeordneten Mannschaft eingesetzt waren, sind für ein Entscheidungs- und Relegationsspiel spielberechtigt. Hierbei sind unbedingt die Regelungen aus § 5 Abs. 2 – 4 zu beachten. Der Einsatz von Spielern die laut Einsatzstatistik nicht eindeutig dieser Mannschaft zugeordnet werden kann, ist auf maximal 4 Spieler begrenzt. Begriffserklärung: Der Begriff „untergeordnete Mannschaft“ beziehungsweise „übergeordnete Mannschaft“ ergibt sich aus der Klassenzugehörigkeit und der Klassifizierung (Beispiel: 3. Mannschaft ist der 2. Mannschaft und eine Bezirksligamannschaft ist der Verbandsligamannschaft untergeordnet).

7. Die Spielberechtigung richtet sich immer nach dem ursprünglich im Spielplan festgelegten Termin.
8. Bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers wird das Doppel als verloren gewertet (0:4 Punkte). Sind in einer Begegnung in beiden Mannschaften nicht spielberechtigte Spieler eingesetzt, so ist das Doppel mit 2:2 Punkten zu werten. Darüber hinaus erfolgt eine gebührenpflichtige Ahndung gem. § 11 Abs.10 der GO.

Spielerpass

1. Teilnahmeberechtigt an STFV- Pflichtspielen sind nur solche Spieler, die im Besitz einer Spielerlaubnis sind.
2. Jeder Verein ist für die in einem Antrag auf Spielerlaubnis gemachten Angaben verantwortlich. Jede durch falsche Angaben oder durch Verschweigen wichtiger Umstände, insbesondere der früheren Vereinszugehörigkeit erwirkte Spielerlaubnis ist rückwirkend ungültig. Gleichzeitig wird eine Bestrafung ausgesprochen.
3. Wenn bei einem Vereinswechsel noch offene Beiträge bei dem alten Verein oder noch Ordnungsstrafen beim Verband zu zahlen sind, wird dem neuen Verein eine Bearbeitungsgebühr berechnet (siehe § 10 Abs. 9 GO).

Anmerkungen für die Ausstellung von Spielerpässen

- Dem Antrag ist 1 Lichtbild, nicht älter als ein halbes Jahr, beizufügen. Die jeweiligen Vereinsvorsitzenden sind dafür verantwortlich, dass die Lichtbilder mit dem tatsächlichen Aussehen des Spielers übereinstimmen.
- Sollte aus irgendwelchen Gründen eine Ausstellung eines Spielerpasses nicht möglich sein, die weder der beantragende Verein noch der Spieler zu verantworten haben, so ist eine befristete vorläufige Spielgenehmigung durch den Vorsitzenden oder dessen Vertreter auszustellen.

Spieltisch, Beleuchtung, Bälle, Spielhindernisse

1. Spieltisch, Beleuchtung, Bälle
 - Der Platzverein hat den Spieltisch ordnungsgemäß herzurichten. Die Stangen an dem Spieltisch müssen sehr leicht drehbar und beweglich sein. Öl ist von der Heimmannschaft auf Verlangen bereitzustellen.
 - Die Beleuchtung muss ausreichend sein, so dass der Spieltisch hell erleuchtet ist.
 - Die Hersteller aller Spieltische, auf denen Pflichtspiele ausgetragen werden, müssen durch den Vorstand zugelassen sein und durch die Spielbetriebskommission veröffentlicht werden. Die Tische müssen die Spieleigenschaften des ursprünglichen “Hansberg-Tisches” aufweisen. Auf den vorab genannten Tischen dürfen nur Contus STFV-Bälle ab dem Herstellungsjahr 2016 und folgende verwendet werden.

Beanstandete Bälle sind in einem verschlossenen Briefumschlag, der mit den Unterschriften der beiden Spielführer zu versehen ist, der Einspruchsstelle zuzustellen.

Die Entscheidung ist für die gesamte Verbands- und Pokalrunde für diese Mannschaft bindend. Die Wahl gilt solange bis Sie für eine neue Saison widerrufen wird. An den Banden müssen die vom STFV vorgeschriebenen

Holzleisten angebracht sein. Der Abstand zwischen der äußeren Spielfigur und der Holzleiste muss kleiner als ein Balldurchmesser sein.

Dem STFV-Vorstand obliegt die Möglichkeit zu jedem Zeitpunkt die Spieltische zu kontrollieren und auf Spielbarkeit zu überprüfen sowie nach Erstellen einer Mängelliste diese dem Heimverein als Reparaturaufgabe zukommen zu lassen, als auch, im Falle von groben Mängeln oder Manipulationen am Spielgerät den Spieltisch für den STFV-Spielbetrieb zu sperren!

2. Spielhindernisse

- Muss ein Verbandsspiel durch irgendwelche entstandenen Schäden (defekter Spieltisch, defekte Beleuchtung oder sonstige Schäden) unterbrochen werden und der Schaden kann behoben werden, so muss das Spiel fortgesetzt werden. Ist der Schaden jedoch nicht reparabel, wird das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt mit dem Spielstand vor der Unterbrechung und den gleichen Spielern fortgesetzt.
- Der Vereinsführung obliegt die Verpflichtung, bei Defekten (Münzprüfer, Balldurchlauf) jederzeit die Möglichkeit zur Öffnung des Spielgerätes und somit eine Schadensbehebung herbeizuführen. Im Zweifelsfalle ist die Heimmannschaft durch Ballentnahme aus dem Gerät verpflichtet, eine Fortführung des Spiels zu gewährleisten. Der Heimverein ist verpflichtet, alle am Spieltisch zu ersetzenden Teile wie z. Bsp. Stangen, Gummis, Unterlegscheiben, Griffe vor Ort zu haben und für ein zügiges Auswechseln der Teile zu sorgen.

Bereitstellung des Spieltisches für die Gastmannschaft

Damit der Spielführer einer Gastmannschaft den ordnungsgemäßen Zustand des Spieltisches überprüfen kann, muss der Platzverein dafür sorgen, dass der Spieltisch um 20.45 Uhr der Gastmannschaft zur Verfügung steht. Spielführer und Spieler können sich somit von dem ordnungsgemäßen Zustand des Spieltisches überzeugen und haben Gelegenheit, noch einige Trainingsbälle zu schießen. Der Spielführer des Platzvereins ist dafür verantwortlich, dass der Spieltisch von den Spielern des Platzvereins geräumt wird.

Zu widerhandlungen des Spielführers der Platzmannschaft gegen die Anweisungen des STFV können von dem Spielführer der Gastmannschaft auf dem Spielbericht vermerkt werden. Ein Vergehen des Spielführers hat aber mit der Austragung des folgenden Pflichtspieles nichts zu tun, d.h., das Spiel muss ausgetragen werden. Der Verein, der die Anweisungen des STFV nicht befolgt hat, wird mit einer Ordnungsstrafe belegt.

Mannschaftsaufstellung

1. Die Mannschaftsaufstellung und die Spielerpässe sind vor allen Pflichtspielen bis spätestens 21.00 Uhr zwischen den Spielführern beider Mannschaften auszutauschen, wobei der Spielführer der Gastmannschaft den ersten Kontakt aufnimmt.
2. Die von beiden Spielführern ausgetauschten Mannschaftsaufstellungen und der Spielbericht gelten als Dokument. Die Spielerpässe müssen entsprechend der Mannschaftsaufstellung geordnet sein. Nichtvorlage von Spielerpässen können mit einer Ordnungsstrafe belegt werden. Korrekturen des Spielberichtes dürfen nur durch Streichungen vorgenommen werden.

Der gestrichene Beitrag (ein Diagonalstrich) muss gut leserlich sein und von beiden Spielführern mit Namenszeichen und Unterschrift bestätigt werden. Überschreibungen sind nicht zulässig. Nachträglich eingetragene Zusätze (bei besonderen Vorkommnissen oder auf der Rückseite des Spielberichtes) sind vom Spielführer des Gegners wie folgt abzuzeichnen: "gesehen: Datum, Uhrzeit, Unterschrift". Jegliche nachträgliche Änderung ist nicht zulässig und wird als Fälschung (Manipulation) angesehen und genauso geahndet wie im Abs. 4, Manipulieren eines Spielberichtes.

3. Die Spielführer haben Spieler, Pässe und Mannschaftsaufstellungen zu vergleichen und auf dem Spielbericht durch Unterschrift zu bestätigen, dass die auf der Mannschaftsaufstellung und auf dem Spielbericht stehenden Personen auch tatsächlich gespielt haben. Außerdem bestätigen damit beide Spielführer die Richtigkeit der Orts-Datum-, und Zeitangaben und Vermerke bei Besonderen

Vorkommnissen, die auf dem Spielbericht stehen. Dazu muss der Spielführer der Heimmannschaft das Dokument "Spielbericht" dem Spielführer der Gästemannschaft aushändigen, damit dieser den Spielbericht prüfen kann. Der Spielbericht als Dokument ist Eigentum des STFV.

Bei begründeten Zweifeln hinsichtlich der Identität des Spielers mit der im Spielerpass abgebildeten Person hat der betroffene Spielführer dafür Sorge zu tragen, dass die Identität des fraglichen Spielers mittels Personaldokumente (Personalausweis, Führerschein o. dergl.) nachgewiesen wird.

4. Nicht- bzw. Falschmeldungen des Spieldausganges sowie das Manipulieren des Spielberichtes hat Bestrafung zur Folge.
5. Die Spielführer beider Mannschaften sind für den reibungslosen Ablauf der jeweiligen Pflichtspiele verantwortlich.

Bei Zwischenfällen, welche die Einschaltung des Schiedsgerichtes zur Folge haben, wird das Verhalten der Spielführer gesondert behandelt bzw. geahndet. Der Spielführer ist nicht berechtigt, unterbrechend bzw. hemmend in ein laufendes Spiel einzuwirken.

Spielbeginn

1. Der Spielbeginn ist auf 21.00 Uhr festgesetzt. Hinzu kommt eine Wartezeit von 15 Minuten. Für eine Mannschaft, die ihre Aufstellung bis 21.00 Uhr noch nicht abgegeben hat, besteht die Möglichkeit, dies in der Zeit bis 21.15 nachzuholen. Eine solche Nachmeldung ist jedoch mit einer Ordnungsstrafe verbunden. Der Spielbetrieb muss um 21.15 Uhr aufgenommen werden.
2. Bei späterer Abgabe der Mannschaftsmeldung muss die betroffene Mannschaft nachweisen (z.B. durch Uhrenvergleich mit einem verantwortlichen des STFV), dass eine zu späte Abgabe nach 21.15 Uhr erfolgte. Ist dieser Nachweis erbracht, ist das 1. Doppel für die verursachende Mannschaft mit 0:4 Punkten zu werten. Hat diese den Spielbetrieb des 2. Doppel bis 21.30 Uhr nicht aufgenommen, so ist die Begegnung als nicht angetreten zu werten und wird mit einer Ordnungsstrafe belegt. Im Wiederholungsfall erfolgt neben der Ordnungsstrafe ein Punktabzug von 2 Pluspunkten in der Tabelle nach Abschluss der Verbandsrunde (nur Landes- und Verbandsligen).

Regelungen zum Spielablauf

Begründete Spielunterbrechungen sowie die Wechsel nach einem Doppel dürfen die Zeit von 5 Minuten nicht überschreiten. Um einem eventuellen Zeitschinden vorzubeugen, darf eine begründete Spielunterbrechung nur einmal während der gesamten Begegnung vorkommen (Nachweis wie bei § 10 Abs. 2 SPO muss erbracht werden). Bei längerer Unterbrechung ist das zurzeit andauernde Doppel für jeweils die Partei als verloren zu werten, welche die Spielunterbrechung verursacht hat. Befindet sich ein Spieler bis zum Ende seines vorhergehenden Doppels nicht am Spielort, so ist der Spielführer oder ein Vertreter seines Vereins dazu verpflichtet, dies unverzüglich, also innerhalb der ersten Minute nach Ende des vorhergehenden Doppels, zwecks Uhrenvergleich an den gegnerischen Spielführer oder dessen Vertreter zu melden. Bei Zuwiderhandlungen wird das betreffende Doppel mit 0:4 Punkten und 0:6, 0:6 Toren gewertet. Kommt ein Doppel aus irgendwelchen Gründen nicht, oder teilweise nicht zur Austragung, so muss auf Antrag einer Mannschaft eine 15-minütige Pause eingelegt werden.

1. Für die am Spieltisch stehenden Spieler und Zuschauer besteht für die Dauer des Pflichtspieles absolutes Rauchverbot.
2. Unsportliches Verhalten, Beleidigungen, Drohungen und Tätlichkeiten von Spielern oder Zuschauern werden mit Ordnungsstrafen und gegebenenfalls zusätzlich mit Spielsperren belegt. Ebenso liegt es im Ermessen des STFV- Vorstandes bzw. des Schiedsgerichtes, den Verein bei o.g. Vorkommnissen mit einer Heimspielsperre bzw. Ordnungsstrafe oder beidem zu belegen.
3. Die Spieler einer Mannschaft sind verpflichtet an den Pflichtspielen für die Dauer des jeweiligen Spieleinsatzes in einem einheitlichen Vereinstrikot anzutreten. Die Einheitlichkeit muss nach Art, Farbe und

grundsätzlichem optischen Eindruck gegeben sein. Als Trikots kommen Hemden, Poloshirts oder T-Shirts in Frage, die jedoch nur dann vermischt getragen werden dürfen, wenn der optische Gesamteindruck erhalten bleibt. Sie müssen als oberstes Kleidungsstück und zugeknöpft getragen werden. Auf den Trikots muss der Vereinsname deutlich sichtbar aufgebracht sein. Werbeaufdrucke, wie das Symbol oder der Name eines Sponsors sind mit Ausnahme der Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke oder gesundheitsschädliche Drogen nur erlaubt, soweit dadurch der Gesamteindruck eines Sporttrikots nicht verloren geht.

Ist in Ausnahmefällen für einen Spieler wegen Übergröße oder Modellwechsel der Kollektion ein exakt gleiches Trikot nicht lieferbar, ist ein Ersatztrikot zu beschaffen, das dem optischen Eindruck der übrigen Trikots so nah wie möglich kommt. Die STFV- Geschäftsstelle prüft auf Antrag die weitestgehende Übereinstimmung der Trikots und erteilt eine Ausnahmegenehmigung, die dem Spielerpass beizufügen ist. Spieler ohne Trikot sind nicht spielberechtigt. Das bedeutet, dass ein Doppel als verloren gewertet wird, wenn nicht beide Spieler dieses Doppels ein mannschaftseinheitliches Vereinstrikot tragen.

Wechsel des Spielers innerhalb eines Doppels, Ersatz- und Einwechselspieler

1. Jeder Spieler innerhalb eines Doppels kann mit seinem Spielpartner wechseln, jedoch nur zweimal während des gesamten Doppel-Spiels. Der Wechsel ist nur zulässig nach einem Tor oder einem Time-out. Sollte es erforderlich sein, dass nach 2 Spielen ein Unentschieden erzielt wurde und ein Entscheidungsspiel notwendig wird, so ist ein weiterer Wechsel innerhalb des Doppels gestattet.
2. Pro Begegnung dürfen zwei Einwechselspieler eingesetzt werden. Die Einwechselspieler brauchen bei Abgabe der Mannschaftsaufstellung nicht aufgeführt sein. Sie müssen erst unmittelbar im Falle der Einwechslung auf dem Spielbericht vermerkt werden. Eine Einwechslung kann nur zu Beginn eines Doppels, nach einem Tor oder einem Time-out erfolgen. Der aus dem Spiel genommene Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden. Wird ein Spieler bereits zu Beginn des Doppels ausgewechselt zählt das dennoch als Einsatz. Der eingewechselte Spieler nimmt die Position des ausgewechselten Spielers ein und tritt auch sonst in dessen Rechte ein. Er muss sich die Time-outs und Wechsel innerhalb des bisherigen Spieles anrechnen lassen. Erst die tatsächliche Einwechslung zählt als Einsatz. Sie ist im Spielbericht unter Angabe des Spielstandes zu vermerken. Wird bei einer Begegnung ein Spieler nach § 13 Abs. 4 SPO ausgelost, entfällt das Recht einen Spieler auszuwechseln.
3. Hat eine Mannschaft 13 Punkte erreicht und somit das Spiel bereits für sich entschieden, so ist es den Vereinen freigestellt, ab dem nächsten Doppeleratzspieler einzusetzen. Der Vorgang muss mit Namen und Pass- Nr. der jeweiligen Spieler unter "Besondere Vorkommnisse" vermerkt werden. Der Spieleinsatz, wie auch die erspielten Punkte werden dem ursprünglich auf der Mannschaftsaufstellung stehenden Spieler zugerechnet

Spielwertung

1. Gespielt werden jeweils 6 Doppel à 2 Sätze à maximal 10 Bälle.
2. Spielwertung: a. Gewonnenes Spiel = 2:0 Punkte b. Verlorenes Spiel = 0:2 Punkte c. Unentschieden = 1:1 Punkte
3. Ein verlorenes Pflichtspiel ergibt 0:2 Punkte. Bei einem Stand von 12:12 wird kein Entscheidungsspiel ausgetragen, sondern mit 1:1 Punkten gewertet. Das gewonnene Pflichtspiel ergibt 2:0 Punkte.
4. Stehen einer Mannschaft am Spieltag weniger als 3 komplette Doppel zur Verfügung, ist das ein „Nichtantreten“ und wird mit einer Ordnungsstrafe belegt. In Begegnungen der untersten Spielklasse ist es Mannschaften mit mindestens 3 kompletten Doppel erlaubt, ein weiteres Doppel bei Austausch der Mannschaftsaufstellung unter den auf der Mannschaftsaufstellung stehenden Spielern auszulosen bzw. durch Auslosung ein weiteres Doppel zu vervollständigen. Das Doppel mit den gelosten Spielern muss

als sechstes Doppel gespielt werden. Für die Einsatzstatistik und die Rangliste wird das Spiel des gelosten Spielers nicht gewertet. Eine Mannschaft, die in der laufenden Saison mehr als 5-mal auslost, kann nicht aufsteigen. Bei einem oder mehreren Doppeln, die nicht angetreten sind, muss 6:0 und 6:0 in die Spalten für die Tore erfolgen und eine 0:4 Punktwertung eingetragen werden. Sollten beide Mannschaften zum gleichen Doppel nicht antreten, muss 5:5 und 5:5 in die Spalte der Tore erfolgen und eine 2:2 Punktwertung eingetragen werden.

5. Tritt eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zu einem Pflichtspiel nicht an, so wird dieses Nichtantreten mit 0:2 Punkten, 0:24 Sätzen und 0:72 Toren gegen den Verursacher gewertet und mit einer entsprechenden Ordnungsstrafe geahndet. Die Mitteilung des Spielergebnisses und die Übersendung des Spielberichtes obliegt dem Nichtverursacher.
6. Tritt eine übergeordnete Mannschaft zu einem Pflichtspiel nicht an, so werden (in der Regel) die Spiele aller untergeordneten Mannschaften mit 0:24 gewertet.
7. Muss ein Pflichtspiel abgebrochen werden, so wird die Begegnung, wenn die zuständigen Gremien des STFV die Schuldfrage eindeutig klären konnten, zu Ungunsten des Verursachers gewertet.

Mitteilung des Pflichtspielergebnisses und Einsendung des Spielberichtes

1. Die Heimmannschaft ist verpflichtet, das Ergebnis des Pflichtspieles dem zuständigen Klassenleiter unmittelbar nach Spielende mitzuteilen.
2. Der Spielführer der Heimmannschaft hat den Spielbericht unverzüglich an den Klassenleiter zu senden. Die Übersendung der Spielberichte hat per E-Mail (Spielbericht als Anhang im PDF- oder JPG/JPEGFormat), postalisch oder per Fax zu erfolgen. Der Original-Spielbericht ist von der Heimmannschaft aufzubewahren!
3. Bei nicht vollständig oder falsch ausgefüllten Spielberichten wird der jeweilige Aussteller mit einer Ordnungsstrafe belegt.
4. Vereine, deren Spielberichte, vier Tage nach dem Spieltag bei dem zuständigen Klassenleiter bzw. bei der Geschäftsstelle nicht eingegangen sind, werden mit einer Ordnungsstrafe belegt und darauf auch vom Klassenleiter hingewiesen.
5. Sendet ein Verein nach unter Absatz 4 genanntem Hinweis, den Spielbericht nicht innerhalb 3 Wochen ein, so zählt dies als Wiederholungsfall und wird mit einer weiteren Ordnungsstrafe belegt und darauf auch vom Klassenleiter hingewiesen. Sollte der Originalbericht fehlen, so ist der jeweilige Verein verpflichtet, eine Abschrift bzw. eine Kopie einzusenden. Sendet ein Verein nach zwei weiteren Wochen nach Erhalt der Ordnungsstrafe den Spielbericht nicht ein, so wird das mit Punktabzug bestraft.
6. Die Höhe der Ordnungsstrafe ist aus der Gebührenordnung zu entnehmen. Bei Wiederholungsfällen kann sich der Betrag um 100% erhöhen.
7. Die Klassenleiter sind verpflichtet, jeden verspätet eingehenden Spielbericht mit einem Eingangsdatum zu versehen und den Verein mit einer Ordnungsstrafe zu belegen.

Schiedsrichter

1. Die Spielbetriebskommission sowie der Schiedsrichterbmann ist berechtigt, zu den vom Verband festgesetzten Pflichtspielen neutrale Schiedsrichter einzusetzen.
2. Die dem STFV angeschlossenen Vereine sind darüber hinaus ebenfalls berechtigt, bis spätestens 14 Tage vor dem jeweiligen Pflichtspieltag einen Schiedsrichter zu beantragen.
3. Nach bestandener Schiedsrichterprüfung können alle Einzelmitglieder des Landesverbandes als Schiedsrichter eingesetzt werden. Der Einsatz des Schiedsrichters wird den Vereinen in der Regel schriftlich

durch die STFV- Geschäftsstelle bzw. durch den Schiedsrichterobmann mitgeteilt. Ein vom Verband nominierte Schiedsrichter kann nicht abgelehnt werden, es sei denn, er erscheint unentschuldigt nach 21.15 Uhr am Spielort.

4. Die Kosten (Spesen, KM-Pauschale – entsprechend der GO) der vom Verband eingesetzten Schiedsrichter tragen beide Mannschaften je zur Hälfte. Die Kostenerstattung erfolgt grundsätzlich unmittelbar nach Spiel-Ende.
5. Die Autorität des Schiedsrichters und die Ausübung der Befugnisse, die ihm durch die SPO gegeben werden, erstrecken sich auf den gesamten Zeitraum seiner Anwesenheit am Spielort.
6. Der Schiedsrichter ist verpflichtet, bis 21.00 Uhr am jeweiligen Spielort zu erscheinen.
7. Dem Schiedsrichter obliegt die Verpflichtung, vor Spielbeginn Spieltisch, Beleuchtung und Bälle auf ihren ordnungsgemäßen Zustand entsprechend § 7 SPO zu überprüfen. Er kontrolliert die Spielerpässe und vergleicht mit ihrer Hilfe den Einsatz der auf dem Mannschaftsmeldeformular vermerkten Spieler. Außergewöhnliche Vorfälle hat er der STFV-Geschäftsstelle bzw. dem Schiedsrichterobmann am darauffolgenden Tag fernmündlich vorab zu melden und binnen 8 Tagen einen schriftlichen Bericht nachzureichen.
8. Der Schiedsrichter ist berechtigt, das Spiel jederzeit wegen eines Regelverstößes zu unterbrechen, es wegen Unbespielbarkeit des Spieltisches, Störungen durch Zuschauer oder aus anderen Gründen zu unterbrechen oder abzubrechen, wenn er eine derartige Maßnahme für notwendig hält. Er kann Spieler, zuschauende Spieler oder andere Vereinsmitglieder wegen ungebührlichen oder unsportlichen Verhaltens ermahnen, warnen (gelbe Karte) oder ihn von einer weiteren Teilnahme ausschließen (rote Karte/Disqualifizierung). Die Verwarnung des Spielers ist unter Angabe des Grundes im Spielbericht zu vermerken. Im Fall der Disqualifizierung eines Spielers werden die zum Zeitpunkt der Disqualifizierung noch auszuspielenden Punkte und Tore dieses Spielers dem Gegner zugesprochen. Er ist berechtigt, Spielerpässe von Spielern oder zuschauenden Spielern einzuziehen, die:
 - sich wiederholt ungebührlich oder unsportlich verhalten
 - seinen Anweisungen nicht Folge leisten beschimpfende und beleidigende Äußerungen sowie Drohungen gegen ihn aussprechen
9. Wurde ein Spieler disqualifiziert, so erhält er für den nachfolgenden Spieltag ein Spielsperre. Über eine eventuell länger andauernde Spielsperre hat das Schiedsgericht zu entscheiden, sofern ein Sonderbericht durch den Schiedsrichter erstellt wurde. Hinsichtlich der Dauer der Spielsperre wird im Zuge der nächsten Schiedsgerichtssitzung entschieden. Auf Antrag kann eine außerplanmäßige Schiedsgerichtssitzung einberufen werden. Die Sitzungskosten (Aufwandsentschädigung für Schiedsgerichtsmitglieder und den als Zeugen geladenen Schiedsrichter) haben die betroffenen Spieler im Verurteilungsfall zu tragen. Ein Spieler, der im Verlauf einer Saison drei Verwarnungen (gelbe Karten) durch einen Schiedsrichter erhalten hat, ist automatisch für das nächstfolgende Pflichtspiel seines Vereins gesperrt.
10. Bei anderweitig nicht zu beseitigenden Störungen durch Zuschauer ist der Schiedsrichter berechtigt, den Spieltisch von zuschauenden Spielern und anderen Mitgliedern der beteiligten Vereine räumen zu lassen. Die Spielführer der beteiligten Vereine sind verpflichtet, den Schiedsrichter bei dieser Maßnahme zu unterstützen
11. Bei einem Verstoß des §11 Abs.4 durch Anschlagen kann der Schiedsrichter “Reset“ ausrufen! Dieser Ausruf setzt die Zeit des ballführenden Spielers zurück und er erhält neue 20 Sekunden! Das Spiel gilt als NICHT unterbrochen - anders als beim “Stopp” Ruf! Der “Reset” Ruf belastet immer das Doppel (also beide Spieler) und gilt für den gesamten Satz. Nach dem ersten Satz werden die Resetbelastungen gelöscht. Wiederholt sich der Verstoß innerhalb eines Satzes wird “Reset-Warning” oder nur “Warning” ausgerufen; auch hier erhält der ballführende Spieler neue 20 Sekunden. Erfolgt innerhalb eines Satzes ein Dritter Verstoß wird ein technisches Foul ausgerufen. Bei einem technischen Foul geht der Ball zur Dreierreihe des gegnerischen Doppels. Der Vordermann darf einen Versuch unternehmen, auf das Tor zu schießen. Wird ein Tor erzielt, zählt der Treffer und der Ball geht gemäß §11 Abs.3 zur Zweierreihe. Wurde kein Tor erzielt, wird das Spiel von der Stelle wieder aufgenommen, an der der Ball sich vor

dem Regelverstoß befand.

12. Die am Spielort getroffenen Entscheidungen des Schiedsrichters sind endgültig, sofern diese der Satzung bzw. Spielordnung entsprechen.
13. Die Repräsentanten der Vereine (Vorsitzende und Spielführer) sind zu jedem Zeitpunkt des Spiels verpflichtet, den Schiedsrichter bei seiner Arbeit zu unterstützen und nicht gegen diesen zu wirken. Ein Zuwiderhandeln wird mit Strafe belegt und vom Schiedsgericht in der Höhe entschieden.

Protest und Einspruch

1. Proteste sind auf dem Spielberichtsbogen unter „Besondere Vorkommnisse“ zu vermerken. Der Protest muss die Uhrzeit der Eintragung, den genauen Spielstand und das besondere Vorkommnis in Kurzform beinhalten.
2. Zusätzlich zu dem Eintrag im Spielberichtsformular müssen Proteste aus aufgetretenen Differenzen während der Pflichtspiele binnen 7 Tagen dem Schiedsgerichtsvorsitzenden per Telefax oder E-Mail mit Empfangs- und Lesebestätigung angezeigt werden.
3. Proteste werden nur rechtskräftig, wenn die lt. Gebührenordnung festgesetzte Protestgebühr innerhalb der vorgenannten Frist an die Verbandskasse entrichtet wurde.
4. Aus Pflichtspielen des laufenden Monats resultierende Proteste sind bis zum Ende des Folgemonats vom Schiedsgericht abzuhandeln. Die Entscheidung ist den jeweiligen Vereinen binnen 7 Tagen per Telefax oder E-Mail mit Empfangs- und Lesebestätigung zuzustellen. Abweichend von der vorgeschriebenen Frist sind Proteste, die innerhalb von 4 Wochen vor der Sommerpause anfallen, erst in der nächsten, auf die Sommerpause folgenden Schiedsgerichtssitzung abzuhandeln.
5. Gegen die Entscheidung des Schiedsgerichtes können die betroffenen Vereine binnen 7 Tagen nach Zustellung des Bescheides per Telefax oder E-Mail mit Empfangs- und Lesebestätigung beim STFV-Vorstand Einspruch einlegen. Dieser ist zu begründen.
6. Einsprüche werden nur rechtskräftig, wenn die lt. Gebührenordnung festgesetzte Einspruchsgebühr innerhalb der vorgenannten Frist an die entrichtet wurde.
7. Im Falle eines Einspruchs gegen ein Urteil des Schiedsgerichtes wird dieses bis zur Einspruchsverhandlung durch den Vorstandsvorstand ausgesetzt. Der Vorstand bestätigt dieses oder fällt ein neues Urteil. Die Entscheidung ist dem jeweiligen Mitgliedsverein binnen 7 Tagen per Telefax oder E-Mail mit Empfangs- und Lesebestätigung zuzustellen.
8. Die Teilnahme an den Schiedsgerichts- bzw. STFV- Vorstandssitzungen ist nur geladenen Zeugen, Spielführern und Vereinsvorsitzenden gestattet.
9. Ansprechpartner und Kontaktpersonen sind für den STFV außer den direkt betroffenen nur solche Personen, die von den Vereinen offiziell als Vorstandsmitglieder gewählt und dem Verband ordnungsgemäß zu Beginn jedes Jahres gemeldet werden, und zwar
 - Vorsitzender
 - Spielführer
 - Postempfänger
10. Die vom STFV- Vorstand und Schiedsgericht geladenen Zeugen sind verpflichtet, zu der betreffenden Sitzung zu Erscheinen. Berufs- oder krankheitsbedingte Verhinderungen sind schriftlich vor dem Verhandlungstermin der STFV- Geschäftsstelle unter Darlegung der Gründe mitzuteilen. Über den Verhinderungsgrund ist ein Nachweis zu erbringen. Im Fall der Verhinderung ist dem Schiedsgericht zur Sitzung eine schriftliche Aussage vorzulegen. Im Fall des Einspruchs gegen das Schiedsgerichtsurteil behält sich der Vorstand vor, nur die Zeugen anzuhören, die sich vor dem Schiedsgericht wenigstens schriftlich geäußert haben. Zeugen sind nicht zu Aussagen verpflichtet, durch die sie sich selbst belas-

ten. Unentschuldigtes Fernbleiben der vom Vorstand bzw. Schiedsgericht geladenen Zeugen kann mit einer Ordnungsstrafe bis zu € 52,- und Spielsperre belegt werden.

11. Mitglieder des Vorstandes oder des Schiedsgerichts sind nicht stimmberechtigt, soweit Belange des eigenen Vereines verhandelt werden. Mitglieder des Schiedsgerichtes sind in einer Einspruchsverhandlung nicht teilnahmeberechtigt, sofern sie an der Schiedsgerichtssitzung teilgenommen haben. Sie dürfen in diesem Fall auch bei der Anhörung von Zeugen nicht anwesend sein, jedoch können sie als Zeuge zu einer solchen Sitzung geladen werden.
12. Wird einem Protest oder Einspruch stattgegeben, so trägt die verurteilte Partei die Protest- bzw. Einspruchsgebühren. Ferner trägt sie allein die Schiedsrichterkosten für ganz oder teilweise neu angesetzte Spiele.

Ausscheiden eines Vereins während der Pflichtspielrunde

1. Hat ein Verein neben der 1. Mannschaft noch eine 2. Mannschaft für das jeweils laufende Spieljahr gemeldet, und der betreffende Verein ist infolge Spielermangel oder sonstiger Gründe nicht mehr in der Lage, einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb zu gewährleisten, so kann er in diesem Fall nur die 2. Mannschaft aus der laufenden Verbandsrunde abmelden.
2. Scheidet ein Verein während der 1. Hälfte der Pflichtrunde aus dem Verband aus, so werden alle Plus- und Minuspunkte den anderen Vereinen in Abzug gebracht. Scheidet ein Verein während der 2. Hälfte aus der Pflichtspielrunde aus, so gelten alle Spiele der Rückrunde für den Gegner als gewonnen.

Desgleichen gilt auch bei Ausschluss eines Vereins aus dem STFV.

Ehrung der Landesmeister und Landespokalsieger

1. Der Landesmeister und der Landespokalsieger erhält für seine errungene Erstplatzierung von dem STFV einen Wanderpokal für das kommende Spieljahr.
2. Er muss diesen Pokal an einem vom STFV-Vorstand festgesetzten Termin im folgenden Spieljahr dem Landesverband zurückgeben, damit dem neuen Landesmeister und dem neuen Landespokalsieger der Pokal überreicht werden kann.
3. Seitens des STFV werden die Spieler der jeweiligen Mannschaften auf den Plätzen 1-3 mit den entsprechenden Ehrennadeln in Gold, Silber und Bronze ausgezeichnet
4. Darüber hinaus erhalten die vier erstplatzierten Mannschaften der Landesmeisterschaft und des Pokalwettbewerbes zusätzlich je einen Pokal und eine Urkunde.
5. Hat eine Mannschaft dreimal in Folge die Landesmeisterschaft bzw. den Pokalsieg errungen, so bleibt der Wanderpokal in Vereinsbesitz. Hat eine Mannschaft viermal mit Unterbrechung die Landesmeisterschaft bzw. den Pokalsieg errungen, so geht der Wanderpokal nur dann in den Besitz des betreffenden Vereins über, wenn die errungenen Erstplatzierungen sich auf den jeweils gleichen Pokal beziehen.
6. Alle sonstigen Einzelbestimmungen dieser o.g. Ehrungen legt der STFV-Vorstand fest.

Haftung der Wanderpokale

1. Derjenige Verein, der aufgrund einer errungenen Landes- oder Pokalmeisterschaft für ein Jahr Besitzer des jeweiligen Wanderpokals ist, ist auch wie folgt dafür verantwortlich:
 - Wird der Wanderpokal beschädigt, muss der betreffende Verein die Kosten der Reparatur übernehmen.

- Wird der Wanderpokal gestohlen, muss der betreffende Verein binnen 3 Tagen per Einschreiben den Verlust der STFV- Geschäftsstelle mitteilen. Ferner muss der Verein, einen neuen Pokal mit allen Gravierungen anschaffen.
2. Der zu ersetzende Pokal muss bis zu einem vom STFV- Vorstand festgesetzten Termin an den Landesverband zurückgegeben werden.

Turniere

Vereine, die dem Verband angehören und während des Spieljahres Turniere veranstalten, müssen diese bei der Turnierleitungskommission anmelden.

Spielaufnahme

Nach Aufruf der Begegnung ist der Spielbetrieb unverzüglich aufzunehmen. Ein ausnahmsweise für kurze Zeit veränderter Spieler hat dies der Turnierleitung mitzuteilen. Er hat sich wieder anzumelden, wenn er wieder zur Verfügung steht. Nimmt ein Spieler nach dem zweiten Aufruf den Spielbetrieb nicht unverzüglich auf, wird die Begegnung nach Ermessen der Turnierleitung zu Gunsten des Gegners gewertet.

Time Out Regelung

Wird ein Spiel im “Best of” Modus gespielt hat jedes Team pro Satz 2 Time Out. Bei einem Satz bis 11 hat jedes Team 1 Time Out pro Seite. In der Vorrunde hat jedes Team 1 Time Out pro Spiel.

Ergebnismitteilung

Der Sieger hat das Spielergebnis der Turnierleitung unverzüglich nach Beendigung des Spiels mitzuteilen. Fehler bei der Ergebnismitteilung gehen zu Lasten des Spieles, der für die Eintragung verantwortlich war.

Spiele außerhalb des STFV

STFV-Vereine können gegen jeden Verein bzw. Mannschaft außerhalb der Verbandstermine Spiele austragen.

§ 22 Angaben zu Vereinsvorstand - Vereinslokal

1. Jeder Verein ist verpflichtet, zu Beginn eines neuen Spieljahres -in der Jahreshauptversammlung - die benötigten Angaben zur Erstellung eines Anschriftenverzeichnisses zu machen.
2. Jede nachfolgende Änderung ist der STFV- Geschäftsstelle umgehend anzuzeigen:
 - Ändert sich die Anschrift der Kontaktpersonen wie 1. Vorsitzender, Spielführer oder Postempfänger, so ist dies innerhalb 7 Tagen der Spielbetriebskommission schriftlich mitzuteilen.
 - Ändert sich die Anschrift des Spiellokales, so muss dies innerhalb 24 Stunden der Spielbetriebskommission mitgeteilt werden. Weiterhin bedarf es einer schriftlichen Meldung.
 - Bei einer unvorhersehbaren Schließung des Spiellokales sind die Vereine dafür verantwortlich, dass im Falle eines Heimspiels die gegnerischen Mannschaften (1. Vorsitzende) bis spätestens 18.00 Uhr des betreffenden Spieltages davon in Kenntnis gesetzt werden.
 - Genaue Angaben über die Anschrift und Telefon- Nr. des neuen Spiellokales sind zu erteilen.
 - Ferner muss der Verein binnen 7 Tagen allen Mannschaften seiner Spielklasse schriftlich den Lokalwechsel mit den vorgenannten Angaben mitteilen.
3. Kommen Verbands-, Pokal- oder Wiederholungsspiele durch Nichtbeachten der vorgenannten Anweisungen nicht zur Austragung, so kann der betreffende Verein durch sein schuldhaftes Verhalten mit einer Ordnungsstrafe belegt werden.

Änderung der Spielordnung

1. Änderungen und Ergänzungen der Spielordnung obliegen der Sport- und Regelkommission siehe Ordnung der SpoRKom, § 2. Änderungsanträge können auch bei der JHV gestellt werden.
2. Anträge auf Änderung der Spielordnung sind mit dem aktuellen Formblatt mindestens 6 Wochen vor dem Sitzungstermin der nächsten Delegiertenversammlung der SpoRKom beim Leiter der Sportund Regelkommission einzureichen.
3. Der Termin, zu dem die beschlossenen Änderungen der Spielordnung in Kraft treten, wird von der Sport- und Regelkommission im Einzelfall festgelegt.
4. Die Beschlüsse der Sport- und Regelkommission werden mit einfacher Mehrheit der anwesenden Mitglieder gefasst.
5. Die Mitgliederversammlung kann Beschlüsse der Sport- und Regelkommission mit einer Mehrheit von $\frac{2}{3}$ der Stimmen ändern.