

Regeln Flensburger Tischkicker Liga (FTL)



2026-02-02

Regelwerk Flensburger Tischkicker Liga

1. Spielmodus

- Gespielt wird Best of 5.
- Ein Team gewinnt das Spiel mit 3 gewonnenen Sätzen.
- Ein Satz wird bis 5 Tore gespielt.
- Es gibt keine Verlängerung.

2. Spielbeginn und Auslosung

- Zu Beginn eines Spiels erfolgt eine Auslosung zwischen beiden Teams.
- Die Auslosung kann per Münzwurf, Schnick-Schnack-Schnuck, oder gleichwertigen anderen Weg stattdessen finden.
- Der Gewinner der Auslosung erhält den ersten Ballbesitz.
- Der Verlierer darf die Spielfeldseite wählen.

3. Anstoß und Spielfortsetzung

- Der Anstoß erfolgt über die 5er-Reihe.
- Nach jedem Tor beginnt das Spiel erneut mit einem Anstoß über die 5er-Reihe.
- Vor jedem Anstoß oder Wiedereinbringen des Balls fragt das ballführende Team "Bereit?"; der Gegner muss dies bestätigen.
- Ein toter Ball (Ball bewegt sich nicht mehr und ist von keiner Figur spielbar) wird über die 2er-Reihe des Teams ins Spiel gebracht, das auch den ursprünglichen Anstoß hatte.
- Springt der Ball aus dem Tisch, erhält das Team den Ball auf die 2er-Reihe, das den ursprünglichen Anstoß hatte.

4. Tore

- Ein Ball, der die Torlinie passiert hat, gilt als Tor.
- Gleiches gilt für einen Ball, der im Tor war und wieder herausspringt.

5. Timeouts

- Jedes Team verfügt über zwei (2) Timeouts pro Satz.
- Ein Timeout dauert 30 Sekunden.
- Ein Timeout darf nur genommen werden:
 - wenn sich das Team im Ballbesitz befindet und der Ball ruht, oder
 - vor dem Wiedereinbringen des Balls (Anstoß, toter Ball, Ball im Aus).
- Während eines Timeouts darf der Ball nicht gespielt werden.

6. Verbotene Aktionen

- Kurbeln der Stangen ist nicht erlaubt. Eine Rotation bis maximal 360° vor und nach dem Schuss ist zulässig.
- Anschlagen, Anheben des Tisches oder exzessives Rütteln an den Stangen ist untersagt.

7. Kommunikation

- Reden zwischen den am Spiel beteiligten Personen ist erlaubt.
- Trashtalk zwischen den am Spiel beteiligten Personen ist ebenfalls erlaubt, solange er nicht beleidigend ist.
- Kommunikation von Außenstehenden mit den am Spiel beteiligten Personen ist nur während Timeouts und während sich der Ball nicht im Spiel befindet (Ball im Aus, Tor) gestattet.

- Außenstehende unter sich können sich so unterhalten, dass es die Spieler am Tisch nicht stört.

8. Regelverstöße

- Generelle Regelverstöße führen zu Ballverlust auf die gegnerische 5er-Reihe. Wird durch ein Anschlagen von Stangen ein Ballverlust provoziert und der Gegner meldet es an, bekommt der Gegner den Ball auf die Stange, an der der Ball verloren ging. Es handelt sich um eine Wiedereinbringung des Balls und muss mit dem Bereit Protokoll (siehe 3.3) gestartet werden.
- Besitzt der Gegner den Ball bereits, darf er ihn auf die 3er-Reihe legen und einen Freistoß ausführen.
- Danach wird das Spiel an der ursprünglichen Position fortgesetzt.

9. Positionswechsel

- Positionswechsel innerhalb eines Teams sind nur zulässig:
 - nach einem Tor,
 - nach einer Spielunterbrechung (toter Ball, Ball im Aus),
 - in einem Timeout (eigenes oder vom Gegner).

10. Klärung von Regelfragen

- Sonstige Regelfragen sind zwischen den Spielern direkt zu klären.
- Falls keine Einigung erfolgt, ist die Ligaleitung zu befragen.

11. Alternatives Regelwerk

- Sofern beide Teams vor Spielbeginn einvernehmlich zustimmen, kann ein Spiel alternativ nach dem ITSF-Regelwerk ausgetragen werden.
- In diesem Fall gelten die ITSF-Regeln vollständig für das jeweilige Spiel.
- Ohne beiderseitige Zustimmung gilt ausschließlich dieses Regelwerk.