

# WIENER AKADEMIK FUßBALLTENNIS –SEKTION REGELWERK

WIENER AKADEMIK FUßBALLTENNIS – SEKTION REGELWERK.....	1
Das Regelwerk für Fußballtennis des Wiener Akademik.....	2
I. Einteilung in Kategorien, Disziplinen und Altersklassen.....	2
0.1 Kategorien.....	2
0.2 Disziplinen.....	2
0.3 Altersklassen.....	2
II. Regeln für alle Kategorien und Disziplinen .....	2
1. Das Spielfeld & Verbotzone.....	2
2. Das Netz .....	3
3. Der Ball.....	3
4. Der Spielbeginn.....	3
5. Der Anstoß.....	4
6. Der Ball im Spiel.....	4
7. Punkte erzielen.....	5
8. Time-Outs und Auswechslungen .....	5
9. Fehler, die zu einem Punktverlust führen.....	5
10. Fehlverhalten und Strafen.....	6
11. Ausrüstung .....	7
12. Bewerb.....	7
13. Fußballtennis - Mannschaftsbewerb - EINZEL UND DOPPELSPIELE .....	7
14. Fußballtennis – EINZELBEWERB.....	8
15. Fußballtennis – TURNIERBEWERBE.....	9

Fußballtennis ist anders als Fußball bislang nicht weltweit organisiert, so dass es kein einheitliches Regelwerk in allen Ländern gibt. In Deutschland wird zum Teil mit anderen Regeln gespielt als in den internationalen Verbänden. In Deutschland wird z.B. meist eine Spieldauer festgelegt (15 Minuten), während internationalen ähnlich wie beim Tennis Sätze ausgespielt werden. Eine Vereinheitlichung des Regelwerks wäre eine wichtige Voraussetzung für eine weitere Popularisierung der Sportart Fußballtennis.

In der Fußballsektion des Wiener Akademik wird ein Spiel auf einen Satz (bis 11 Punkte, mit mindestens 2 Punkte Unterschied, aber der Satz darf nicht länger als bis zu 15 Punkte gespielt werden).

## **Das Regelwerk für Fußballtennis der Wiener Akademik Fußballsektion!**

### **I. Einteilung in Kategorien, Disziplinen und Altersklassen**

#### **0.1 Kategorien:**

- a) Mannschaftsbewerbe nur Einzel - Einzel/Doppel – nur Doppel
- b) Einzelbewerb
- c) Turniere

#### **0.2 Disziplinen:**

- a) Einzel
- b) Doppel

#### **0.3 Altersklassen:**

- a) U-11 und jüngere
- b) U-12 bis U-16
- c) U-18 bis 40 Jahre
- d) Über 40 Jahre

### **II. Regeln für alle Kategorien und Disziplinen**

#### **1 Das Spielfeld & Verbotzone**

- a) Maße für die Einzelbewerbe (7x3,50m). Netzhöhe: 0,60m
- b) Um den Kontakt bei dem Netz beim Doppel-Spiel zu verhindern, ist auf jeder Spielfeldseite noch je ein Meter vom Netz in das Spielfeld eine Verbotzone eingerechnet, die von keinem Spieler betreten werden darf. Sollte ein Spieler die Verbotzone betreten wird ein Punkt für den Gegner gerechnet. Der Ball darf in die Verbotzone gespielt werden.

1.2 Das Spielfeld wird durch ein Netz in 2 Hälften geteilt. Vom Netz wird von jeder Seite je 1 Meter in das Spielfeld eine Verbotzone eingerechnet. Die Verbotzone darf nicht betreten werden. Der Ball darf in die Verbotzone gespielt werden.

1.3 Die Linien Seiten- und Grundlinien gehören zum Spielfeld. Die Verbotzone darf vom Spieler nicht betreten werden (Punkt zum Gegner). Der Ball darf in die Verbotzone gespielt werden. Die Linien können mit einer Schnur oder Hütchen gekennzeichnet werden (Toleranz: 1 cm). Die Toleranz wird vom Komitee vor Ort entschieden.

## **2. Das Netz**

2.1 Das Netz im Regelsinne ist nur der Teil des physischen Netzes, der sich über dem Spielfeld befindet. Die Stangen gehören zum Netz.

2.2 Das Netz wird über die beiden Außenstangen gespannt. Die Höhe beträgt 60 cm. Eine Abweichung von maximal 2 cm ist erlaubt.

## **3. Der Ball**

3.1 Der Ball ist rund und darf ein Gewicht von 396 bis 453 haben. Das entspricht etwa der Fußballgröße 5.

## **4. Der Spielbeginn**

4.1 Die Heimmannschaft hat Anstoß und darf die Seite wählen oder bestimmen. Alle Bewerbe werden als Zeitmangel auf nur einen Satz gespielt.

4.2 Bei einem zweiten Satz wechseln die Teams die Seiten und das erste Anstoßrecht.

4.3 Wenn ein dritter Satz nötig ist, kann das Team mit den meisten gewonnenen Punkten die Seite wählen oder bestimmen, wer zuerst das Anstoßrecht hat. Bei Punktgleichheit wird das Wahlrecht per Münzwurf bestimmt.

4.4 Nach dem sechsten ausgespielten Punkt wechseln die Teams die Seiten, außer es wird mit Tie-Break gespielt (siehe 7.3.).

4.5 Folgende Zeitbeschränkungen gelten:

- 5 Sekunden nach dem Schiedsrichterpfiff für den Anstoß
- 30 Sekunden für jede Auswechslung
- 60 Sekunden Pause zwischen den Sätzen
- 5 Minuten Pause zwischen den Spielen

## **5. Der Anstoß**

5.1 Der Anstoß wird immer von der Heimmannschaft durchgeführt (links am Blankett oder der Spieler auf der linken Seite). Die Auswärtsmannschaft (rechts am Blankett oder der Spieler auf der rechten Seite) hat immer Platzwahl.

5.2 Der Anstoß darf nur mit dem Fuß ausgeführt werden. Der Spieler steht dabei hinter der Grundlinie.

5.3 Der Anstoß darf aus der Luft, vom Boden oder als Dropkick gespielt werden.

5.4 Der Ball muss in der gegnerischen Aufschlagszone landen.

5.5 Der Anstoß ist auch dann gültig, wenn der Ball das Netz berührt.

5.6 Das Anstoßrecht liegt während des laufenden Satzes bei dem Team, das den letzten Punkt gemacht hat.

5.7 Der Gegner darf den Ball nicht berühren, bevor er in der Aufschlagszone aufkommt.

## **6. Der Ball im Spiel**

6.1 Die Zahl der erlaubten Bodenberührungen ist abhängig von der Kategorie und der Disziplin. Der Ball muss nicht den Boden berühren.

6.2 Der Ball darf nur auf dem Spielfeld aufkommen.

6.3 Wenn das Spiel gestört wird, beispielsweise durch einen zweiten Ball, wird der letzte Anstoß wiederholt.

6.4 Kein Spieler darf das Netz berühren. Kein Spieler darf die Verbotszone betreten.

6.5 Der Ball muss über das Netz gespielt werden und danach das Spielfeld oder einen Gegner der im Spielfeld steht berühren.

6.6 Beim Doppel-Spiel kann Spieler A den Ball sofort in das gegnerische Feld spielen oder Zuspield zu Spieler B und er spielt in das gegnerische Feld oder Spieler B spielt noch einmal zu Spieler A, der dann in das gegnerische Spielfeld den Ball spielt.

6.7 Ein Spieler darf mit dem Körper über die Verbotszone gehen, um den Ball zu spielen. Er darf aber nicht die Verbotszone berühren und muss bei einem Sprung in der übrigen eigenen Spielhälfte aufkommen.

6.8 Ein Spieler darf mit seinem Körper nur über die Verbotszone gehen, um den Ball zu spielen.

## **7. Punkte erzielen**

7.1 Ein Team bekommt einen Punkt, wenn das gegnerische Team einen Fehler macht.

Turniere die längere dauern, dürfen auch auf zwei oder drei Sätze gespielt werden. Ein Satz wird bis 11 Punkte gespielt. Dabei ist ein Mindestvorsprung von 2 Punkten nötig, um den Satz zu gewinnen. Gegebenenfalls wird der Satz verlängert, bis ein Team 2 Punkte Vorsprung hat oder ein Team 15 Punkte erreicht hat. Die Satzpunkte können vor jedem Bewerbungsstart auch reduziert oder aufgestockt werden. Diese Punktezahl muss dann auch für den gesamten Bewerb eingehalten werden.

7.2 Alternativ zum dritten Satz ist ein Tie-Break möglich. Das Team, das zuerst 7 Punkte erreicht, gewinnt das Match. Tie-Breaks sind bei K.O.-Spielen nicht erlaubt.

## **8. Time-Outs und Auswechslungen**

8.1 Der Kapitän und der Trainer können eine 30-Sekunden-Auszeit nehmen.

8.2 Der Schiedsrichter darf das Spiel jederzeit unterbrechen, um unerwünschte Gegenstände vom Spielfeld zu entfernen

8.3 Während der Time-Outs verlassen die Spieler das Spielfeld.

## **9. Fehler, die zu einem Punktverlust führen**

9.1 Der Ball kommt 2 Mal nacheinander in einer Spielhälfte auf.

9.2 Der Ball kommt im Spielfeld auf, und springt dann ohne Berührung eines Spielers über das Netz zurück in die gegnerische Hälfte.

9.3 Ein Spieler berührt das Netz.

9.4 Anstoßfehler:

- Der Spieler steht beim Anstoß im Spielfeld.
- Der Ball wird nach dem Anstoß von einem Mitspieler berührt.
- Der Ball landet nicht in der gegnerischen Anstoßzone.

9.5 Ein Spieler berührt den Ball mit dem Arm oder der Hand.

9.6 Der Ball wird nicht über das Netz gespielt.

9.7 Der Ball landet nicht im Spielfeld.

9.8 Der Spieler steht bei einem Pass in der gegnerischen Hälfte und nicht in der eigenen Hälfte.

9.9 Wenn der Ball ein fremdes Objekt berührt, ist das ein Fehler des Spielers, der als letztes den Ball berührt hat.

9.10 Ein Spieler berührt den Ball 2 Mal nacheinander.

## **10. Fehlverhalten und Strafen**

10.1 Spielverzögerungen werden zunächst mit einer Verwarnung und dann mit einer Gelben Karte und einem Punktabzug bestraft.

10.2 Unsportliches Verhalten (Proteste etc.) wird zunächst mit einer Verwarnung, einer Gelben oder einer Roten Karte bestraft. Beim zweiten Vorfall muss der Schiedsrichter die Gelbe oder Rote Karte zeigen und dem Team einen Punkt abziehen.

10.3 Nach einer Gelben Karte ist die nächste Strafe automatisch die Rote Karte. Ein Spieler, der die Rote Karte gesehen hat, muss sofort das Spielfeld verlassen.

10.4 Bei einem Doppel und einem Tripel wird der Spieler, der die Rote Karte gesehen hat, durch einen anderen Spieler ersetzt. Der erzwungene Spielerwechsel wird nicht als

Auswechslung gezählt. Bei einem Einzel wird das Spiel nach einer Roten Karte für den anderen Spieler mit 2:0 (11:0,11:0) gewertet.

10.5 Wenn ein Spieler den Schiedsrichter attackiert, wird das Spiel automatisch für den Gegner gewertet.

## **11. Ausrüstung**

11.1 Die Spieler müssen ein Trikot mit einer Nummer tragen. Erlaubt sind Nummern von 1 bis 99.

11.2 Das Spielen mit Noppenschuhen ist verboten.

## **12. Bewerb**

### **Fußballtennis - Mannschaftsbewerb - EINZELSPIELE**

#### **Austragungsmodus:**

12.1 Mannschaften - Einzel Mannschaftsmeisterschaft

Fünf Spieler stellen einen Teamkader für die Mannschaftsmeisterschaft. Drei Spieler müssen von den Kapitänen jener Teams vor Spielbeginn genannt werden, um ein Meisterschaftsspiel starten zu können.

### **13. Fußballtennis - Mannschaftsbewerb - EINZEL UND DOPPELSPIELE**

#### **Austragungsmodus:**

13.1 Mannschaften – Einzel und Doppelmeisterschaft

Eine Meisterschaftsbegegnung wird aus 4 Einzelspiele und zwei Doppelspiele gewertet.

Drei Spieler müssen anwesend sein um ein Meisterschaftsspiel starten zu können.

Begonnen wird mit zwei Einzelbegegnungen. Danach wird ein Doppel gespielt. Bei einem Stand von 3:0 gibt es keine weiteren Spiele mehr in der Begegnung. Das Spiel wird auch mit 3:0 gewertet.

Sollte es nach zwei Einzel- und einem Doppel 2:1 stehen, werden noch zwei Einzel gespielt. Ist der Endstand danach 4:1, ist das Spiel entschieden und wird mit 4:1 gewertet. Sollte der Endstand nach vier Einzel und einem Doppel 3:2 stehen, wird ein letztes Doppel ausgespielt um einer Mannschaft noch ein Unentschieden zu ermöglichen. Für einen Sieg einer Mannschaft werden 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage werden keine Punkte vergeben und in die Tabelle geschrieben.

13.2 Ergebnis

Die Austragung eines Mannschaftsmeisterschaftsspieles im Einzel besteht aus 5 Paarungen, wobei jedes Spiel auf einen Satz gespielt wird. Alle 5 Spiele müssen gespielt werden. Bei nicht antreten gibt es ein 11:0. Sollte kein Gastspieler vorhanden sein, kann auch ein Kaderspieler öfter eingesetzt werden. Drei Kaderspieler müssen aber pro Team anwesend

sein um ein Meisterschaftsspiel starten zu können. Die jeweiligen Endergebnisse werden dann pro Team addiert und als Spielergebnis gewertet.

### 13.3 Gastspieler / nicht antreten / eigene und gegnerische Kaderspieler

Ein Team kann mit 3 Kaderspielern ein Mannschaftsmeisterschaftsspiel beginnen. Sollte keine weiteren Kaderspieler eines Teams anwesend sein, so kann man auch einen Gastspieler nennen, dieser darf nicht von einer Gegnerischen Kadernmannschaft genannt werden. Ein Kaderspieler der eigenen Mannschaft darf auch bis zu zwei Spiele in einer Begegnung bestreiten. Diese Regelung gilt nur wenn nicht mehr als drei Kaderspieler anwesend sind. Sollte man keinen 4. Spieler auftreiben können, so werden die übrigen Spiele mit 0:11 für den Gegner gewertet.

13.4 Das nicht Antreten bei einem Meisterschaftsspiel wird mit 0:11 gewertet.

## **14. Fußballtennis - EINZELBEWERB**

### **Austragungsmodus:**

#### 14.1 Auslosung der Einzelmeisterschaft

Die Einzelmeisterschaft wird mit 14 verlässlichen Spielern der Wiener Akademik Fußball-Sektion ausgetragen, die vom Sektionsleiter der Wiener Akademik Sektion persönlich ausgesucht wurde. Mit einem neuen Tabellenprogramm wurde per Zufallsgenerator die Auslosung erstellt und in die Sektionseigene Webseite gestellt.

14.2 Nicht Antreten wird mit 0:11 gewertet.

14.3 Die Durchführungsbestimmungen für die Einzelmeisterschaft.

## **15. Fußballtennis - TURNIERBEWERBE**

### **Austragungsmodus:**

15.1 Der Turnierbewerb kann als Einzel- oder als Doppelbewerb durchgeführt werden. Der genaue Austragungsmodus muss vor Beginn der Turniere bestimmt werden. Die Teilnehmenden Spieler werden in einer Turniertabelle gelistet. Auch Mannschaftsturniere können durchgeführt werden, deren Austragungsmodus vor Turnierbeginn bestimmt werden muss.

15.2 Nicht antreten wird mit 0:11 gewertet.

15.3 Die Punktevergabe für die Turniertabelle.

Da jeder Spieler nach seiner Platzierung Punkte erhält, sollte jeder Platz ausgespielt werden. Ist dies nicht möglich (aus welchen Gründen auch immer), wird die Punktedifferenz und die Satz Siege der betroffenen Spieler verglichen. Sollte es da ebenfalls zu einer Gleichheit kommen entscheidet das Los.

15.4 Der Punkteraster für die Turniertabelle:

1. Platz = 25 Punkte, 2. Platz = 18 Punkte, 3. Platz = 15 Punkte, 4. Platz = 12 Punkte, 5. Platz = 10 Punkte, 6. Platz = 8 Punkte, 7. Platz = 6 Punkte, 8. Platz = 4 Punkte, 9. Platz = 2 Punkte, und jeder weitere Platz bekommt je einen Punkt für die Turniertabelle.