

Regels voor recreatief gebruik.

SPELREGELS TAFELVOETBAL



1. De opstelling en het begin

Een voetbaltafel heeft acht stangen, vier per speler. Van je eigen doel naar voren gerekend zijn dat de keeperstang met één pop, de verdedigingsstang met twee, de middenveldstang met vijf en de aanvalsstang met drie. Speel je met zijn tweeën aan één kant, dan neemt de ene speler keeper en verdediging en de ander middenveld en aanval. Wisselen tijdens een partij doe je niet, dus spreek de verdeling voor de aftrap af.

Controleer voor je begint of de tafel waterpas staat. Staat hij scheef, dan rolt de bal vanzelf een kant op. Geef elkaar een hand en vraag ook bij elke hervatting even of je tegenstander klaarstaat.

2. De aftrap

Heeft je tafel een gat in het speelveld, dan laat je de bal daar vallen. Bij een tafel zonder gat, bijvoorbeeld met een speelveld van gezandstraald glas, leg je de bal onder de middelste pop van de vijfmansstang. Je raakt daarna eerst minimaal twee keer een andere pop van diezelfde stang voordat je naar een andere stang speelt. Dat geldt bij de start van de wedstrijd en bij elke hervatting.

3. Hoe je punten scoort

Een doelpunt telt zodra de bal volledig over de doellijn is, ook als hij daarna terug de tafel in stuitert. Na een goal neemt de tegenpartij de aftrap vanaf de vijfmansstang.

Voorbeeld:

Een set gaat tot 5 goals. Wie als eerste 5 keer scoort wint de set.

Speel je meerdere sets, dan win je met 2 van de 3 sets, of met 3 van de 5 bij een langere wedstrijd.

Je speelt één tegen één, twee tegen twee, of in teamverband, waarbij spelers losse partijen spelen en per gewonnen duel punten voor hun team verdienen.

4. Balbezit, dode bal en bal uit de tafel

Om het spel vlot te houden geldt er een maximale tijd per stang. Op de driemansstang en de keeperstang houd je de bal maximaal 15 seconden, op de vijfmansstang maximaal 10 seconden. Speel je niet op tijd door, dan gaat het balbezit naar je tegenstander.

Een dode bal is een bal die stilligt op een plek waar geen enkele pop er nog bij kan. Ligt hij tussen de twee vijfmansstangen, dan speel je hem opnieuw vanaf de vijfmansstang. Ligt hij daarachter, dan hervat je bij de dichtstbijzijnde keeperstang. Vliegt de bal uit de tafel en raakt hij de vloer, een muur of iets anders buiten het speelgebied, dan hervat de tegenpartij vanaf de keeperstang. Springt hij op zonder iets te raken, of rolt hij via de buitenkant van de kast terug het veld in, dan loopt het spel door.

5. Wat niet mag, en hoe je een time-out neemt

Een stang meer dan 360 graden doordraaien is niet toegestaan. Spinnen levert te veel voordeel op en heeft weinig met gecontroleerd spel te maken. Je mag de bal ook niet bewust klemmen of vastzetten tegen de tafel na een pass. Schudden, trekken of duwen tegen de tafel, hard tegen de stangen rammen en je tegenstander afleiden terwijl je zelf geen balbezit hebt horen er evenmin bij.

Elk team mag per game twee keer een time-out aanvragen, alleen bij eigen balbezit en pas zodra de bal stilligt. Een time-out duurt maximaal 30 seconden. In een pauze mag je grepen vervangen, de bal schoonmaken en de stangen smeren. Tijdens actief spel doe je dat niet.

6. Tot slot

Deze regels zijn bedoeld voor recreatief gebruik, voor een partij op school, in de kantine of op kantoor. In competitieverband gelden strengere afspraken over tijdslimieten, wisselen van kant en de bediening van de stangen. Speel je in competitie, houd dan het reglement van de Nederlandse Tafelvoetbalbond aan.

Dit blad is vrij te printen en te delen, bijvoorbeeld in je clubhuis, kantine of klaslokaal.

