



Frank Brauns
präsentiert:



“KING OF THE TABLES”

Ein Multitable & Multispielmodi-Tischkickerturnier

Wann: Samstag, den 17.06.2017

Wo: Vereinsheim TFF Neudenu
Am Sportplatz
Neudenu

Anmeldeschluss: pünktlich 10 Uhr (Einlass 9 Uhr)

Zeitplan:

10.15h – 14.00h Vorrunde Doppel

---PAUSE---

15.00h – 19.00h Vorrunde Einzel

---PAUSE---

20.00h: Achtelfinale Pro-Doppel, Viertelfinale NoPro-Doppel (Best of 3)

ca. 21h: Achtelfinale Pro-Einzel, Viertelfinale NoPro-Einzel (Best of 3)

ca. 22h: Viertelfinale Pro-Doppel, Halbfinale NoPro-Doppel (Best of 5)

ca. 22.30h: Viertelfinale Pro-Einzel, Halbfinale NoPro-Einzel (Best of 5)

ca. 23h: Finale Pro-Doppel (Best of 7)

ca. 23.30h: Finale Pro-Einzel (Best of 7)

9 Kickertische: 2 Leos, 4 Ullrich P4P, 2 Lettner, 1 XL-Leo

Disziplinen: Einzel & Doppel

Startgeld/Person: Einzel 15€, Doppel 15€, Junioren je 5 €

Preise:

	Pro-Einzel/Doppel	No-Pro-Einzel/Doppel
1. Platz	25% + 75 €* & 1 Krone *	4% + Trophy
2. Platz	15% + 50 €*	2% + Trophy
3.-4. Platz	10% + 25 €*	1%
5.-8. Platz	5%	

(* = pro Person)

Voranmeldung: Wir bitten um Voranmeldung, max. 90 Teilnehmer!

email: frank.daniel.brauns@googlemail.com Tel: 015254130484

Alle Zeitangaben sind grobe Schätzungen. Da dies das erste Turnier in diesem Modus ist, können wir die Dauer der nur schwer im Voraus einschätzen. Wir danken für euer Verständnis!

Einzelspielmodi:

„**XL-Leo-Single**“ gespielt an einem XL-8-Mann-Leokicker (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore)

„**Goalie War**“ gespielt am Ullrich P4P (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore) *(5er & 3er Stangen werden nicht benutzt)*

„**2 Ball in Game**“ gespielt am Leo (Vorrunde bis 9 Tore/K.O. Phase bis 6 Tore) *(gespielt mit 2 Bällen gleichzeitig; Anspiel in beiden Torwartbereichen)*

„**One Hand Single**“ gespielt am Leo (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore) *(einhändig gespielt)*

„**Von Rechts nach Links**“ gespielt am Ullrich (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore)

„**Perfekter Ball-Einzel**“ gespielt am Ullrich (Vorrunde bis 10 Tore/K.O. Phase bis 7 Tore)

„**3 Seconds Single**“ gespielt am Lettner (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore) *(pro Stange/Bereich nur 3 Sekunden)*

„**Pass and Hit Single**“ gespielt am Lettner (Vorrunde bis 9 Tore/K.O. Phase bis 6 Tore) *(Anspiel im Torwartbereich; verwandelte Pässe vom Goalie auf die 3 zählen 2 Tore; direkte Tore aus der 5er zählen 2 Tore)*

„**Ohne Überschlag**“ gespielt am Ullrich (Vorrunde bis 8 /K.O. Phase bis 5 Tore) *(Ohne Jet und Kurbler)*

Doppelspielmodi:

„**XL-Leo-Doppel**“ gespielt an einem XL-8-Mann-Leokicker (Vorrunde bis 5 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore)

„**Switch Double**“ gespielt am Ullrich (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore) *(es muss auf Kommando des Gegners die Position im Doppel getauscht werden; abwechselndes Kommandorecht)*

„**2 Ball in Game**“ gespielt am Leo (Vorrunde bis 9 Tore/K.O. Phase bis 6 Tore) *(gespielt mit 2 Bällen gleichzeitig; Anspiel in beiden Torwartbereichen)*

„**One Hand Doppel**“ gespielt am Leo (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore) *(einhändig gespielt)*

„**Von Rechts nach Links**“ gespielt am Ullrich (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore)

„**3 Seconds Doppel**“ gespielt am Lettner (Vorrunde bis 8 Tore/K.O. Phase bis 5 Tore) *(pro Stange/Bereich nur 3 Sekunden)*

„**Pass and Hit Doppel**“ gespielt am Lettner (Vorrunde bis 9 Tore/K.O. Phase bis 6 Tore) *(Anspiel im Torwartbereich; verwandelte Pässe vom Goalie auf die 3 zählen 2 Tore; direkte Tore aus der 5er zählen 2 Tore)*

„**Ohne Überschlag**“ gespielt am Lehmacher (Vorrunde bis 8/K.O. Phase bis 5 Tore) *(Ohne Jet und Kurbler)*

„**Perfekter Ball-Doppel**“ gespielt am Lehmacher (Vorrunde bis 10 Tore/ K.O. Phase bis 7 Tore)

Regeln:

Allgemein gelten die ITSF Regeln. Es gibt **jedoch keine Time-Outs**. In der K.O.-Runde hat jeder/s Spieler/Team einen Bonus: entweder 1 Time-Out oder die einmalige sofortige Änderung des Heimspielmodi (wird in diesem Fall, wenn möglich, aber auf dem gleichen Kicker weiter gespielt). **Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig**. Schiedsrichter können gegen Gebühren beantragt werden.

Verpflegung/Hotel:

Der Verzehr von mitgebrachtem Essen und Trinken ist auf dem Gelände untersagt. Übernachtungsmöglichkeiten:

https://www.hotel.de/search?hs_f_locationnr=38566&lng=de&hs_landiso3=deu&hde_uid=42&cpn=3141&cpnll=1813&ef_id=@GFPynAuKGoAAE8t:20161006180116:s

“KING OF THE TABLES”

Vorrundenmodus: In der Vorrunde gibt es keine Time-Outs! In der Vorrunde wird ein Satz gespielt.

Die Vorrunden von Einzel und Doppel finden im Schweizer System statt, Gegner und Tischnummer werden von der Turnierleitung bei jeder Runde ausgerufen. An jedem Kickertisch wird ein anderer Modus gespielt (siehe Seite 2). Jeder Spieler spielt jeden Modus in der Vorrunde*, d.h. mindestens 9 Vorrundenmatches pro Disziplin (daher nur ein Gewinnsatz).

Bsp: Spieler A spielt Runde 1 gegen Spieler B an Tisch Nr.3 (Goaliewar), in den anderen Runden spielt er dann gegen andere Gegner (nach Schweizer System) an anderen Tischnummern

Die Ergebnisse der Vorrunde ergeben die K.O.-Runde (Platz 1-16 Pro; Platz 17-24 No-Pro)

K.O.-Phase: Wer den Münzwurf gewinnt hat die Wahl zwischen:

1. Erster Satz auf dem Heimmodus + Anspiel + ein Time-Out (pro Match)
2. Einmal im Match den Heimspielmodus zu wechseln (egal bei welchem Spielstand – zu nehmen wie ein Time-Out!)

Jeder Einzelspieler/jedes Doppel wählt seinen Heimspielmodus. Es wird dann je nach Runde immer abwechselnd einen Satz auf dem Heimspielmodus, einen Satz auf dem des Gegners gespielt. Entscheidungssatz wird der Heimspielmodus alle zwei Bälle gewechselt (nach 1,3,5,7, ... Bällen). Der Entscheidungssatz muss mit zwei Toren Vorsprung gewonnen werden. **Im Entscheidungssatz entfallen alle Doppeltorregeln!** Beim Stand von 7:7 wird Forward-Shootout mit nur einem Tor unterschied zum Sieg gespielt.

WICHTIG: Jeder Spieler/jedes Doppel kann nur in einer K.O.-Phase spielen (Pro oder No-Pro)!

Goalie War

- Gespielt wird nur Torwartbereich gegen Torwartbereich
- Tore aus ruhendem Ball geschossen zählen nicht
- Wenn der Ball zwischen den Torwartbereichen liegen bleibt verliert immer derjenige den Ball, aus dessen Bereich er zuletzt heraus kam
- Bälle aus dem Tisch – der Spieler der zuletzt in der Defensive war erhält den Ball
- Keine Time-Outs

- Vorrunde bis 8 Tore/K.O.Phase bis 5 Tore

2 Ball in Game

- Gespielt mit 2 Bällen gleichzeitig
- Anspiel jeweils ein Ball in jeden Torwartbereich (gemeinsames auf 3 zählen + es darf erst bei der zweiten Figur geschossen werden)
- Wenn ein Ball aus dem Tisch fliegt werden IMMER beide Bälle wieder wie beim Anspiel ins Spiel gebracht (auch wenn bereits ein Ball im Tor war)
- Die Tore zählen, sobald diese erzielt wurden, müssen aber erst gestellt werden, wenn beide Bälle im Tor sind.
- Beim Stand von 8:8 ermittelt das nächste Tor (egal wie knapp) den Gewinner
- Keine Time-Outs
- Vorrunde bis 9 Tore/K.O.Phase bis 6 Tore

One-Hand-Single/Doppel

- Einhändig geführtes Match
- Normale ITSF Regeln außer: man muss bei Stangenwechsel nicht eine Sekunde warten!
- Vor jedem Anspiel müssen alle Spieler festlegen mit welcher Hand sie den kompletten Ballwechsel spielen
- Auch bei toten Bällen oder Bällen außerhalb des Tisches darf nicht die Hand gewechselt werden
- Keine Time-Outs

- Vorrunde bis 8 Tore/K.O.Phase bis 5 Tore

Von Rechts nach Links

- Alle Stangen werden Spiegelverkehrt eingebaut und man spielt von rechts nach links
- Normale ITSF-Regeln
- Keine Time-Outs

- Vorrunde bis 8 Tore/K.O.Phase bis 5 Tore

3 Seconds

- Normale ITSF Regeln außer: pro Bereich nur 3 Sekunden
- Keine Time-Outs

- Vorrunde bis 8 Tore/K.O.Phase bis 5 Tore

Pass and Hit

- Normale ITSF Regeln außer:
- Anspiel im Torwartbereich
- Verwandelte Pässe aus dem Torwartbereich auf die Dreierreihe zählen 2 Punkte
- Tore aus der Fünferreihe ohne gegnerische Ballberührung zählen 2 Punkte
- Keine Time-Outs

- Vorrunde bis 9 Tore/K.O.Phase bis 6 Tore

Ohne Überschlag

- Normale ITSF Regeln außer: Snake Shots (Jet) und Kubler werden als Foul gewertet und werden mit Ballverlust auf die Fünferreihe des Gegners bestraft
- Keine Time-Outs
- Vorrunde bis 8 Tore/K.O.Phase bis 5 Tore

Switch Doppel

- Normale ITSF Regeln außer: Wenn Team A das erste Anspiel hat, erhält Team B das erste Kommandorecht
- Schlägt das Team mit Kommandorecht auf den Kicker, egal wann und wo der Ball ist, muss das gegnerische Doppel unmittelbar die Position tauschen
- Das Kommandorecht wechselt nach der Ausführung zum gegnerischen Doppel
- Keine Time-Outs

- Vorrunde bis 8 Tore/K.O.Phase bis 5 Tore

Perfekter Ball Einzel/Doppel

- Normale ITSF Regeln außer:
- Erzieht man ein Tor, ohne dass der Gegner den Ball **berührt** hat, zählt dieses 3 Punkte. Wenn der Gegner Anspiel hat, kann man einen Perfekten Ball spielen, sobald man das erste mal in Ballbesitz kommt (egal auf welcher Stange)
- Erzieht man ein Tor ohne das der Gegner in **Ballbesitz** kommt, zählt dieses 2 Punkte (im ersten Ballbesitz eines Ballwechsel)
- Sobald keines der Teams einen perfekten Ball im ersten Ballbesitz gespielt hat, zählt ein Tor einen Punkt
- Keine Time-Outs
- Vorrunde bis 10 Tore/K.O. Phase bis 7 Tore

XL-Leo-Single

- Gespielt auf einem 8-Mann-Kicker
- Normale ITSF-Regeln außer: pro Stange maximal 10 Sekunden
- Keine Time-Outs

- Vorrunde bis 8/K.O.Phase bis 5 Tore