

Teilnahmebedingungen für das Wuzzlerturnier 2024



1. Teilnehmer:innen

1. **Teilnahmeberechtigt** sind **Mitglieder der AK Burgenland**, die in den teilnehmenden Betrieben beschäftigt sind und **Mitglieder des ÖGB und seinen Gewerkschaften**.
2. **Anmeldungen** haben **spätestens sieben Tage** vor dem Turnier auf der Homepage der Arbeiterkammer Burgenland unter Betriebssport zu erfolgen.
3. Ein Team besteht aus 2 Spieler:innen.
4. Es können auch **mehrere Teams von einem Betrieb** genannt werden. **Ein/e Teilnehmer:in kann nur in einem Team am Turnier teilnehmen.**

2. Punktezahlung & -wertung

5. Das Wuzzlerturnier orientiert sich nach den „Regeln für das Oldschool Turnier“ (siehe Anhang). Welche Regelungen explizit am Turniertag angewendet werden wird vor Ort bekanntgegeben.
6. Die **Auswertung** erfolgt sofort nach Ende des Turniers durch die/den Schiedsrichter:in.
7. **Einsprüche gegen die Auswertung** sind bis zur Siegerehrung möglich. **Spätere Einsprüche werden nicht mehr angenommen.**

3. Auszeichnungen

8. **Alle teilnehmenden Teams** erhalten **Urkunden**.
9. Die Teams **von Platz 1 bis 3** erhalten **Pokale und Urkunden**.

4. Sonstige Bestimmungen

10. Die/Der **Schiedsrichter:in** wird vor Beginn des Turniers von der Turnierleitung bekanntgegeben. Die Entscheidungen der Kampfrichter:innen sind endgültig.
11. **Den Weisungen und Entscheidungen der Turnierleitung (Schiedsrichter:in)** ist Folge zu leisten.
12. Die **Turnierleitung** wird durch die ARGE Betriebssport AK/ÖGB Burgenland ausgeübt.
13. Die Teilnahme am **Wuzzlerturnier** ist für die Spieler:innen gratis. Die Kosten für die **Miete** der Tischfußballtische werden von der ARGE Betriebssport AK/ÖGB Burgenland getragen.
14. Der **Veranstalter** übernimmt **keine Haftung**.

Regeln für das Oldschool Turnier

Zählweise:

Gespielt wird in 3 Sätzen (Best of Three). Jeder Satz wird bis 5 Punkte bzw. Tore gespielt.

Anstoß:

Das Team, welches ein Tor erhalten hat, bekommt den Ball bei der 5er Stange und mittlerer Figur aufgelegt (die Erstaufgabe wird mit einer Münze entschieden).

Bevor das Spiel startet muss das Team, welches sich im Ballbesitz befindet, das gegnerische Team fragen, ob diese bereit für das Spiel ist.

Der Ball muss einmal zu einer weiteren Figur der 5er Stange gepasst werden und muss in Bewegung bleiben. Danach kann der Ball auf eine beliebige Figur (meist 3er Stange) weitergespielt werden.

Dies bedeutet ein Stoppen des Balls und dann weiterspielen des ruhenden Balls, ist mit der 5er Stange nicht erlaubt und muss wiederholt werden.

Bei sämtlichen anderen Stangen gilt diese Stopp-Regel nicht.

Ohne Mitte:

Ein Tor von der 5er Stange ist kein gültiges Tor auch wenn der Ball durch eigenen oder gegnerischen Figuren abgefälscht wird. Die Stange von der die Schusskraft ausgeht ist hier entscheidend. Dies ist in Österreich das klassische „ohne Mitte“. Im Falle eines Tores durch die 5er Stange bekommt die Mannschaft den Ball die das ursprüngliche Auflagerecht hatte.

Ausnahme:

Wenn der Schuss, z.B. von der 2er Stange in den Block der 5er Stange des Gegners geschossen wird und dadurch der Ball ins eigene Tor geht, so gilt dies als Tor.

Eigentore durch die Mitte werden auch gezählt.

Kurbeln oder Stange durchdrehen:

Generell ist erlaubt die Figur maximal 360 Grad durchzudrehen, sollte es mehr als 360 Grad sein, so gilt dies als Foul und der Gegner bekommt den Ball, wie beim Anstoß, auf die 5er Stange aufgelegt.

Ball im Aus:

Auch hier gilt, wie bei der „ohne Mitte Regel“, von welcher Stange der Schuss ausgegangen ist.

Die/Der Gegenspieler:in erhält in diesem Fall den Ball auf die 2er Stange und nachdem alle Spieler:innen bereit sind, muss der Ball einmal zu der anderen Figur auf der 2er Stange abgespielt werden bevor es weitergeht.

Berührt der Ball nur die Oberkante der Seitenwände oder die Kopfen des Tisches und kommt danach wieder auf das Spielfeld zurück, dann verbleibt der Ball im Spielfeld und das Spiel geht weiter.

Toter Ball:

Ein toter Ball liegt bewegungslos auf dem Spielfeld, und kann von keiner anderen Spielfigur mehr erreicht werden. In diesem Fall wird der Ball zum toten Ball erklärt. Liegt ein toter Ball zwischen den beiden 5er-Reihen, dann wird der Ball auf die 5er Stange ins Spiel gebracht, die das ursprüngliche Auflagerecht hatte. Liegt der Ball hingegen zwischen Tor und 5er Stange, dann wird der Ball durch die 2er-Stange wieder ins Spiel gebracht, die dem toten Ball am nächsten ist.

Positionswechsel:

Im Spielverlauf darf kein Positionswechsel vorgenommen werden. Ist die Position einmal gewechselt, dann müssen die Spieler in dieser verbleiben, bis der nächste Ball ins Spiel gebracht, bzw. eine Auszeit genommen wird.

Zeitlimit:

Das Zeitlimit pro Stange, um den Ball weiterzuspielen, beträgt 10 Sekunden.

Die beiden Verteidigungsstangen werden als eine gewertet, hier werden aber 15 Sekunden toleriert.

Eine Auszeit nehmen:

Im Spiel darf jedes Team zwei Time Outs nehmen, die maximale Dauer ist 30 Sekunden.

Ist der Ball im Spiel, so darf nur die im Ballbesitz befindliche Mannschaft die Auszeit ausrufen, sofern der Ball nicht mehr in Bewegung also ruhend ist.

Fouls:

Starkes Anschlagen mit der Stange an die Bande ist nicht erlaubt.

Sollte es zu einem Foul kommen, so bekommt der Gegner den Ball wie beim Anstoß auf die 5er Stange.

Zusatz für die Profis:

„Snakes“ und „Pins“, sprich das Einklemmen des Balls unter der Figur und direkter Schuss auf das Tor, sind nicht erlaubt. Passiert dies unabsichtlich so wird es trotzdem als Foul gewertet.

Das Einklemmen des Balls und passen zu einer weiteren Figur, die den Ball in der Bewegung auf das Tor schießt, gilt jedoch.

Respekt vor den Gegner:innen:

Generell geht es im „Oldschool“ hauptsächlich um Spaß und es darf auch geredet werden und der Schmah darf natürlich auch laufen. Verlangt die/der Gegner:in aber das Reden einzustellen, so muss dies respektiert werden.

Beschimpfungen einer/s Gegner:in oder verbale Entgleisungen führen zum sofortigen Ausschluss aus dem Turnier.

Welche Regelungen für das AK/ÖGB Wuzzlerturnier angewendet werden wird nochmal vor Ort am Turniertag bekanntgegeben, um sämtliche Unklarheiten zu beseitigen.