Regelwerk für das fivebar Teamevent

Verfasser: Dohnal Jana, Ettenauer Bernhard, Mähner Valentin. Stand 24.6.2026

4. SPEZIELLE SPIELMODI 2
2-Ball Rollerball: 2
Goalie War: 3
Team Forward Shootout 3
Old School Doppel 4
5. TEAMAUFSTELLUNG 5
6. MATCHREIHENFOLGE 5
7. PUNKTE REGELN FÜR BEGEGNUNG UND MATCH 5
8. ABSAGEREGELUNGEN 6
9. TEAMZUSAMMENSETZUNG UND NACHNOMINIERUNGEN 6
10. FAIR PLAY UND VERWARNUNGEN 7
11. SPIELMODUS, TOPFEINTEILUNG UND DAUER EINER SAISON 7
12. GRUNDDURCHGANG 8
13. SCHIEDSRICHTER 9
14. ZEITPLAN, RECALL REGEL 9
15. HEIMTISCHREGEL 9
16. SPIELBERICHT 10
17. STARTGELD 10
18. PREISGELD 10
19. ABSCHLUSSBEMERKUNG 11

1. **Veranstalter** ist das Lokal Fivebar in der Pfeilgasse 8, 1080 Wien. Als Personen sind dies Bernhard Ettenauer und Jana Dohnal.

2. Folgende zwei Begriffe werden im Text verwendet:
   “Begegnung” = Das Aufeinandertreffen zweier Teams.
   “Match” = Eine Begegnung besteht aus einer definierten Anzahl einzelner Matches. Für jedes Match werden SpielerInnen aufgestellt. Sind alle Matches gespielt, gilt die Begegnung als beendet.

3. Eine Begegnung besteht aus 10 Matches. Diese sind: **Damen Einzel (DE), Mixed Doppel (MD), 2x Offenes Einzel (OE), 2x Offenes Doppel (OD), Goalie War (GW), 2-Ball, Old School Doppel, Team Forward Shootout.**

4. SPEZIELLE SPIELMODI

- Alle Matches werden nach dem offiziellen ITSF Regelwerk gespielt. Spezifische Regeln gelten für die Spielmodi **2-Ball, Goalie War, Team Forward Shootout und Old School Doppel.** Diese sind im Detail:

2-Ball Rollerball:

- Es darf während dem Match, auch wenn der Ball im Spiel ist, gesprochen werden. Es gelten allerdings allgemeine Fairnessregeln: Beleidigungen (aufgrund Hautfarbe, Herkunft etc.) sind verboten, ebenso ist extrem lautes Schreien verboten. Tisch anheben ist nicht erlaubt.
- Bo3 (1 Satz bis 8): Der Ball darf nicht gestoppt werden, um ein einzelnes Tor zu zählen.
- Beide Verteidiger klemmen den Ball in die Ecke, welche sich näher zu ihnen befindet (= Ausgangspunkt). Einer der Stürmer sagt “One, Two, Ball”. Bei “Ball” lassen beide Verteidiger den Ball los. Ein Anstupsen / Beschleunigen des Balles ist nicht erlaubt und es wird der Einwurf wiederholt. Beim Tornado Tisch müssen beide Bälle in der Mitte eingeworfen werden (der Ball muss durch das runde Loch in der Mitte eingeworfen werden. Hier darf der Ball von hinten angestupst / beschleunigt werden) und einer der Verteidiger sagt “One, Two, Ball”. Bei “Ball” wird der Ball eingeworfen.
- Schießt ein Team 1 Tor und das andere Team auch ein Tor, werden beide Bälle wieder aus dem Tor genommen und es klemmen beide Verteidiger die Bälle in der Ecke ein und das Spiel beginnt von neuem. Erst wenn ein Team beide Bälle ins gegnerische Tor geschossen hat, erhalten sie zwei Punkte.
- Verlässt ein Ball oder beide Bälle das Spielfeld, wird wieder beim Ausgangspunkt gestartet.
- Wurde bereits ein Tor erzielt und der verbleibende Ball verlässt das Spielfeld, setzt der Verteidiger des Teams, welches das erste Tor bekommen hat, das Spiel fort. Nach dem Ready-Protocol ist der Ball sofort spielbar
- Liegt ein Ball tot während der zweite Ball noch im Spiel ist, so bleibt dieser liegen, bis er durch Berührung mit dem zweiten Ball wieder spielbar ist, ein Tor fällt, der zweite Ball den Tisch verlässt oder der zweite Ball ebenfalls tot liegt. Ist nur noch ein Ball im Spiel, bekommt jener Verteidiger den Ball, dessen Team das erste Tor bekommen hat, liegen beide Bälle tot, so wird das Spiel vom Ausgangspunkt fortgesetzt
- Es wird 2-Ball Rollerball gespielt, der Ball darf also nicht länger als eine Sekunde ruhen und muss ständig in Bewegung gehalten werden.
- Es gibt keine Timeouts.

Goalie War:

- Es gelten die normalen ITSF Regeln mit folgenden Sonderregeln:
- Beide Dreier und Fünferstangen sind nach oben geklappt. Sie dürfen durch ein Gummiband oder Rodlock fixiert werden.
- Durch das “Ready Protokoll” wird Ball ins Spiel gebracht.
- 15 Sekunden Zeit bis Schuss erfolgen muss.
- Der Ball darf vor einem Schuss nicht länger als 5 Sekunden gestoppt oder eingeklemmt werden, ansonsten muss vor einem Schussversuch der Ball mindestens 2 Spieler berühren und darf erst mit der 3 Berührung geschossen werden.
- Bei Zeitfoul (Ball länger als 15 Sekunden im Kontrollbereich einer Stage) erhält der Gegner den Ball.
- Prallt der Ball von der Verteidiger oder Tormann Figur ab, bleibt im Spielfeld liegen und ist unerreichbar für alle Spieler:innen, erhält den Ball der Spieler bzw die Spielerin, dessen bzw deren Figur nicht zuletzt den Ball berührt hat.
- Prallt der Ball von einer Stange oder Figur einer 3er/5er Reihe oder von einer Seitenwand des Tisches oder von einem Gummipuffer ab, erhält der verteidigende Spieler bzw die verteidigende Spielerin den Ball. Es wird also behandelt, wie wenn der Ball den Tisch verlässt.
- Verliert der Schütze den Ball aus seinem Bereich, erhält ihn der Verteidiger, andererseits wehrt der Verteidiger einen Schuss ab, kann den Ball aber nicht in seinem Verteidigungsbereich halten, erhält der Schütze den Ball.
- Im Übrgien gelten die ITSF-Regeln.

Team Forward Shootout

- Jede Mannschaft notiert auf einem Zettel: Schütze 1, Tormann 1, Schütze 2, Tormann 2,....bis Schütze 8 und Tormann 8. Die Reihenfolge kann nachträglich nicht mehr geändert werden.
- 1 Match geht bis 8 Tore (bei Gleichstand gibt's Verlängerung).
- Bei einem Gleichstand nach 8 Schützen wird im Sudden Death Modus weitergespielt (es wird Schütze 9 und Tormann 9 nominiert. Ist wieder Gleichstand wird Schütze 10 und Tormann 10 nominiert, usw.).
- Jeder anwesende Spieler bzw jede anwesende Spielerin, muss mindestens einmal schießen und einmal verteidigen, jeder Spieler bzw jede Spielerin darf maximal zweimal schießen und zweimal verteidigen, nicht jedoch direkt hintereinander. Wurde achtmal geschossen und es ist Gleichstand, nominieren die Teams die nächste Schützin bzw. den nächsten Schützen sowie die nächste Verteidigerin bzw. den nächsten Verteidiger. Dies wird so lange gemacht, bis ein Sieger ermittelt wurde. Erst wenn alle Spieler:innen des Teams zweimal geschossen haben, darf ein Spieler bzw eine Spielerin ein drittes Mal schießen. Ein viertes Mal erst dann, wenn alle dreimal geschossen haben usw. Als “anwesend” zählt jede:r Spieler:in, welche:r am

Spielbericht als “anwesend” eingetragen ist, somit auch Spieler:innen die zum Start der Begegnung noch nicht, bzw. Beim Start des Team Forward Shootouts nicht mehr anwesend sind.
- Es müssen alle anwesenden SpielerInnen eines Teams beim Forward Shootout teilnehmen.
- Durch das “Ready Protokoll” wird das Spiel auf der Dreier Stange aufgenommen.
- 15 Sekunden Zeitbegrenzung.
- Bei Zeit Foul gilt Schuß als gehalten.
- Keine Timeouts erlaubt.
- Sobald der Ball einmal die 3er Stange verlassen hat, gilt der Schuss als gehalten
- Zwischen den einzelnen Schüssen dürfen nicht mehr als 30 Sekunden verstreichen, das gilt auch für etwaige Materialwechsel. Beim ersten Vergehen gibt es ein Warning. Beim zweiten Vergehen gilt der Schuss als gehalten (wenn Stürmer das Vergehen begeht) oder als Tor (wenn der Verteidiger das Vergehen begeht).

Old School Doppel

- Es gelten die normalen ITSF Regeln mit folgenden Sonderregeln:
- Wird ein Ball mit einer Figur eingezwickt / eingeklemmt, darf mit der gleichen Figur nicht geschossen / gepasst werden.
- Mitte Tore zählen nicht.
- Wird ein Ball mit der Mitte geblockt, sprich wenn die Schusskraft vom gegnerischen Spieler bzw der gegnerischen Spielerin ausgeht, so zählt das Tor. Das umschließt auch eine beim Verteidigen übliche Wackelbewegung. Ein Block zählt, ein Konter (Schusskraft von der eigenen Figur) nicht.
- Es darf während des Matches, auch wenn der Ball im Spiel ist, gesprochen werden (wie im 2-Ball). Es gelten allerdings allgemeine Fairnessregeln: Beleidigungen (aufgrund Geschlecht, Herkunft etc.) sind nicht erlaubt, ebenso ist extrem lautes Schreien verboten. Tisch anheben ist nicht erlaubt.
- Tormanntor zählt doppelt.

5. TEAMAUFSTELLUNG

- Nach jedem Match nominieren die beiden Teams den/die SpielerInnen für das nächste Match. Das erste Spiel wird blind aufgestellt, danach stellt immer die Siegerin bzw. der Sieger des vorherigen Matches zuerst auf.
- Ein/eine SpielerIn darf in einer Begegnung gegen ein anderes Team maximal 5 Matches bestreiten (inkl. Team Forward Shootout).
- Die beiden Offenen Doppel dürfen nicht vom selben Team gespielt werden. Die beiden Offenen Einzel dürfen nicht von derselben Person gespielt werden.
- Man muss mindestens zu dritt zur Begegnung antreten, allerdings gehen dann ein Offenes Einzel, ein Offenes Doppel und das Old School Doppel jeweils 0:5 0:5 verloren. Maximal dürfen 7 SpielerInnen antreten.
- Ist keine Dame verfügbar, gehen das Dameneinzel und das Mixed jeweils mit 0:5 0:5 verloren. Haben beide Teams keine Dame, werden Dameneinzel und Mixed nicht gewertet, es werden also statt zehn nur acht Punkte in der Begegnung vergeben

6. MATCHREIHENFOLGE

- 1. OD - 2. Goalie War - 3. Team Forward Shootout - 4. DE - 5. OD - 6. OE - 7. Mixed - 8. OE - 9. Old-School Doppel - 10. 2-Ball Rollerball
- Es ist möglich, Matches in der Spielreihenfolge zu tauschen, wenn das gegnerische Team damit einverstanden ist. **Das Team Forward Shootout muss aber immer als drittes Match gespielt werden.** Wenn ein Spieler oder eine Spielerin beim Team Forward Shootout nicht mehr anwesend ist, zählen seine Schussversuche bzw. Halteversuche als fehlgeschlagen und die Punkte gehen ans gegnerische Team. **Das Old School Doppel und das 2-Ball müssen immer die beiden letzten Partien sein.**

7. PUNKTE REGELN FÜR BEGEGNUNG UND MATCH

- Eine Begegnung besteht aus 10 einzelnen Matches. Jedes Match, bis auf das Team Forward Shootout, wird Bo3 gespielt. Pro Gewonnenem Satz erhält man 1 Punkt. Für ein gewonnenes Match erhält man einen extra Punkt. Beispiel: Man gewinnt das Offene Doppel 2:0 = 3 Punkte für Sieger/Siegerin (2 Punkte für die gewonnenen Sätze, 1 Punkt für das gewonnene Match). Man gewinnt 2:1 = 3 Punkte für den/die Sieger/Siegerin. 1 Punkt für Verlierer. Beim Team Forward Shootout gibt es nur einen Satz. Der Gewinner bekommt 2 Punkte.

- Am Ende der Begegnung werden von beiden Teams die gemachten Punkte zusammengezählt, im Spielbericht eingetragen und dann vom Veranstalter in die Tabelle 1:1 übernommen.

8. ABSAGEREGELUNGEN

- Gibt ein Team später als 20:00 am Tag vor dem Spieltag bekannt, dass keine Dame verfügbar ist und dieses nicht Verfügbar sein liegt nicht an einer plötzlichen Erkrankung, eines Unfalls oder eines sonstigen wichtigen, ungeplanten Ereignisses (beruflich,...) wird eine Verwarnung vom Veranstalter ausgesprochen. Tritt erneut solch ein Fall ein, erhält das Team einen 10% Abzug ihres etwaigen Preisgeldes. Bei neuerlichem Verstoß gibt es erneute 10% Preisgeldabzüge usw. Die Abzüge kommen zurück in den Pot für die anderen Teams des gleichen Topfes und werden dort zu gleichen Teilen an die übrigen Teams aufgeteilt.
- Selbige Regelung gilt, wenn ein Team gar nicht antreten kann.
- Die Information (dass keine Dame verfügbar ist, oder das ganze Team nicht antreten kann), hat an den Teamkapitän des gegnerischen Teams zu erfolgen.
- Verschieben einer Begegnung auf einen anderen Tag ist nicht möglich.

9. TEAMZUSAMMENSETZUNG UND NACHNOMINIERUNGEN

- Es wird auf unserer Homepage eine Anmeldemaske für das Teamevent geben. Auf dieser hat man bis zum 31.7.2026 00:00 Zeit, sein Team anzumelden. Anzugeben sind: **1. der Teamname, 2. die Namen aller Teammitglieder, 3. ein Kapitän** und **4. der Heimtisch.**
- Damit ein Team am Teamevent teilnehmen kann, muss es mindestens 4 SpielerInnen anmelden. Maximal dürfen 7 SpielerInnen angemeldet werden.
- Nach dem Grunddurchgang (Wo sich entscheidet, wer in welchem Topf spielt) sind keine Wechsel von einem Team zu einem anderen Team möglich.
- Nach der Teamanmeldung ist kein Wechsel mehr möglich.
- . Ebenso darf maximal ein/e SpielerIn pro Team nachgemeldet werden (Nachmeldung nur, wenn die SpielerInnen zu Beginn noch in keinem anderen Team gemeldet waren und die maximale Teamgröße damit nicht überschritten wird).
- Wenn die erste Hälfte der Saison vorbei ist, dürfen keine SpielerInnen mehr nachgemeldet werden.
- Wenn gemeldete Spieler:innen nicht an mindestens 25% der Spieltage anwesend sind, so gibt es einen 20% Abzug vom potentiellen Preisgeld (wird vom Veranstalter einbehalten).

10. FAIR PLAY UND VERWARNUNGEN

- Beleidigungen (aller Art oder aufgrund von Herkunft, Geschlecht etc.) sind nicht erlaubt und führen zu einer Verwarnung. Erfolgt erneut eine Beleidigung, wird der/die SpielerIn für den aktuellen und den folgenden Spieltag disqualifiziert. Bisherige gespielte Spiele / Ergebnisse des/der Disqualifizierten bleiben vom Ausschluss unberührt. Erfolgt die zweite Beleidigung während eines laufenden Matches wird dieses Match als 0:5 0:5 gewertet. Erfolgt ein dritter Vorfall, so führt dies zum Ausschluss des Spielers bzw der Spielerin aus der laufenden Saison.
- Der Veranstalter kann bei schwerwiegenden Fällen eine Spielerin bzw. einen Spieler auch für mehrere Saisonen sperren.
- Hört ein/e SchiedsrichterIn an einem anderen Tisch oder im Raum, wie eine Person eine Beleidigung ausspricht oder hört eine sonstige Person ebensolches, kann sie sich an den Veranstalter wenden und ihr Gehörtes mitteilen. Der Veranstalter ist dann dazu angehalten, Zeugen des Vorfalls zu befragen. Wird das Gehörte von mindestens einem Zeugen bestätigt, ist der Veranstalter berechtigt, eine Verwarnung auszusprechen. Hört der Veranstalter, wie eine Person eine Beleidigung ausspricht, ist er auch ohne Zeugenbefragung berechtigt, eine Verwarnung auszusprechen.
- Da der Veranstalter an dem Event auch selbst teilnimmt, muss er, wenn er eine Verwarnung gegen eine:n Spieler:in eines Teams ausspricht, das im selben Topf wie der Veranstalter spielt, immer Zeug:innen befragen und darf nur nach deren Bestätigung eine Verwarnung aussprechen.
- Sollte es zu Unklarheiten, Protesten, oder Streitigkeiten kommen, so hat jedes Team die Möglichkeit durch den:die Kapitän:in Protest beim Veranstalter einzulegen. Der Protest ist bis zum nächsten Spieltag, längstens jedoch am 14. Tag nach dem entsprechenden Vorfall einzubringen. Der Veranstalter entscheidet, unter Einbeziehung von den Kapitän:innen des betroffenen, bzw. Der betroffenen Teams und zieht zwei neutrale Kapitän:innen, wenn möglich aus einem anderen Topf, zur Beratung bei. Eine Entscheidung wird mündlich, oder schriftlich beim auf die Entscheidung folgenden Spieltag verkündet, längstens jedoch vier Wochen nach einlangen der Beschwerde

11. SPIELMODUS, TOPFEINTEILUNG UND DAUER EINER SAISON

- Ab 10 angemeldeten Teams wird in Topf 1 und Topf 2 aufgeteilt (50%/50%). Ab 18 Teams wird in Topf 1-3 aufgeteilt (33%/33%/33%).
- Zuerst spielen alle angemeldeten Teams in einem Topf - jeder gegen jeden 1x (Grunddurchgang).
- Danach wird aufgrund der Rangliste in die Töpfe aufgeteilt.

- Nach dem Grunddurchgang erfolgt ein Punkte-Reset auf 0 mit folgender Zusatzregelung:

  In jedem Topf werden **je nach Platzierung im Grunddurchgang Bonuspunkte** mitgenommen. Der Letztplatzierte erhält 0 Punkte, jeder Platz darüber 2 mehr. (Beispiel: 10 Teams angemeldet. Nach dem Grunddurchgang Topf 1 und Topf 2 mit je 5 Teams. Das Team auf Platz 5 nach dem Grunddurchgang nimmt 0 Punkte für Topf 1 mit. Das Team mit Platz 4 nach dem Grunddurchgang nimmt 2 Punkte in Topf 1 mit usw.. Das Team mit Platz 6 nach dem Grunddurchgang nimmt 8 Punkte für Topf 2 mit. Das Team mit Platz 7 nach dem Grunddurchgang nimmt 6 Punkte für Topf 2 mit.)

- Bei 9 Teams fällt der Grunddurchgang weg. Es spielt jeder gegen jeden 2x.
- Bei 10 Teams spielt zuerst jeder gegen jeden 1x. Danach spielt in jedem Topf jedes Team 4x gegeneinander.
- Insgesamt soll die Saison immer 32 Wochen dauern, das heißt, bei mehr als 5 Teams pro Topf wird dann nur mehr 3x oder 2x gegen jedes andere Team gespielt.
- Spieltage sind alle 2 Wochen. Abwechselnd Mittwoch und Donnerstag.
- Spielbeginn 19:00. Das genaue Datum **aller** Spieltage wird vor Beginn der Saison bekannt gegeben. Der Veranstalter behält sich vor, in Ausnahmefällen den 2 Wochenrhythmus abzuändern. Er tut dies aber nur dann, wenn dadurch günstigere Bedingungen für die TeilnehmerInnen zu erwarten sind (z.B.: Feiertage) oder Hindernisse (z.B.: eine World Series, Schulferien) umgangen werden können.
- Eine Begegnung besteht aus 10 Matches: DE, MD, OE(2x), OD(2x), GW, 2-BALL, Oldschool Doppel, Team Forward Shootout
- Jedes Match wird Bo3 gespielt. 3. Satz auf zwei Unterschied bis max. 8:7.
- Die Spieler:innen werden unmittelbar vor Beginn jedes einzelnen Matches nominiert.

12. GRUNDDURCHGANG

- Im Grunddurchgang spielen alle für das Teamevent angemeldeten Teams 1x gegeneinander. Er dient dazu, die Teams je nach Spielstärke in Topf 1-3 aufzuteilen.
- Der Grunddurchgang findet an einem Wochenende statt. Start Samstag und Sonntag 10:00 - 20:00.
- Eine Begegnung im Grunddurchgang besteht aus 5 Matches: OE, DE, 2x OD, MD. Alle Matches werden Bo3 gespielt. (im 3. Satz zwei Tore Unterschied bis max. 8:7). Pro Gewonnenem Satz erhält man 1 Punkt. Für ein gewonnenes Match erhält man einen extra Punkt. Beispiel: Man gewinnt das Offene Doppel 2:0 = 3 Punkte für Sieger/Siegerin. Man gewinnt 2:1 = 3 Punkte für den/die Sieger/Siegerin. 1 Punkt für Verlierer.
- Hat ein Team keine Dame, gehen das Dameneinzel und das Mixed Doppel mit 0:5 0:5 verloren. Haben beide Teams keine Dame, werden das Dameneinzel und das Mixed Doppel nicht gewertet.

- Am Ende des Grunddurchgangs gibt es eine Punkterangliste. Die obere Hälfte spielt in Topf 1, die untere Hälfte in Topf 2. Haben zwei Teams gleich viele Punkte zählt das direkte Duell, wer Topf 1 spielt. Ist dieses Duell unentschieden ausgegangen folgt ein Entscheidungsmatch in Form eines offenen Doppels (Bo3, 3. Satz auf zwei Tore Unterschied bis maximal 8:7). Dieses Entscheidungsmatch findet noch am selben Tag des Grunddurchgangs statt. Selbige Regel gilt, wenn in 3 Töpfe aufgeteilt wird.

13. SCHIEDSRICHTER

- Es gibt grundsätzlich keine Schiedsrichter und das Teamevent beruht auf dem Fairplay Gedanken.
- Gibt es dennoch eine strittige Situation, so kann die bzw. der höchstrangige anwesende Schiedsrichter:in, die bzw. der nicht Teil der Begegnung bzw. nach der Teilung nicht Teil des eigenen Topfes ist, zu Rate gezogen werden und eine finale Entscheidung treffen.
- Wenn sich beide Teams auf einen Schiedsrichter, der zeitlich zur Verfügung steht, einigen können, so kann die Partie auch mit Schiedsrichter gespielt werden. Er hat von den Teams zu gleichen Teilen mindestens nach dem ITSF Schema entlohnt zu werden. Er darf nicht im gleichen Topf wie die betroffenen Teams spielen.

14. ZEITPLAN, RECALL REGEL

- Wir verwenden für unsere wöchentlichen Turniere immer die Kickertool Software. Diese sagt uns, dass ein Bo3 im Durchschnitt 18 Minuten dauert. Wir haben daher ein Bo3 sicherheitshalber mit 25 Minuten Dauer kalkuliert. Bei 10 Bo3 einer Begegnung kommen wir somit auf eine Gesamtdauer von 250 Minuten. Da wir um 19:00 starten, sind wir laut diesen Berechnungen um 23:10 mit dem letzten Spiel fertig. Trotzdem führen wir folgende Recall Regel ein:
  1. Recall nach 3 Minuten. 2. Recall nach weiteren 3 Minuten. Erster Satz geht verloren. 3. Recall nach weiteren 3 Minuten. Match ist mit 0:2 verloren.

15. HEIMTISCHREGEL

- 2 Teams können Garlando, 6 Teams Tornado und 12 Teams Leonhart als Heimtisch wählen. Die ersten beiden Teams, die Garlando als Heimtisch auswählen und auf

unserer Homepage angemeldet sind, bekommen ihn auch. Gleiches gilt für Tornado und Leonhart.
- Eine Begegnung kann entweder Heim oder Auswärts sein. Hat man Heimspiel, dann wird die gesamte Begegnung auf dem Heimtisch gespielt.

16. SPIELBERICHT

- Die Spielberichte liegen in gedruckter Form in der fivebar auf und werden am Spieltag an die Kapitäne der Teams ausgeteilt. Die fertig ausgefüllten Spielberichte müssen von beiden Kapitänen der beteiligten Mannschaften unterschrieben und am Ende des Spieltages abgegeben werden.
- Mit ihrer Unterschrift bestätigen die beiden Kapitäne die Richtigkeit der eingetragenen Ergebnisse. Eine nachträgliche Reklamation ist ausgeschlossen.

17. STARTGELD

- Pro Person sind 20 Euro Startgeld zu zahlen.
- Das Startgeld ist pro Team direkt an die fivebar bzw. den Veranstalter zu bezahlen.

18. PREISGELD

- Ab 10 zum Stichtag angemeldeten Teams wird vom Veranstalter ein Preisgeld in der Höhe von Euro 10.000 garantiert.
- Das Preisgeld wird je nach Anzahl der teilnehmenden Teams aufgeteilt. Dies wird rechtzeitig **vor** dem Start des Teamevents bekanntgegeben. Um es sich besser vorstellen zu können, hier ein Beispiel wie es bei 10 Teams mit Topf 1 und Topf 2 aussehen würde:

Topf 1:

1. Platz 2500,-
2. Platz 1500,-
3. Platz 1200,-
4. Platz 900,-
5. Platz 800,-

Topf 2:

1. Platz 900,-
2. Platz 700,-

3. Platz 600,-
4. Platz 500,-
5. Platz 400,-

- Wenn zwei oder mehr Teams während der Saison aufgeben und nicht mehr am Bewerb teilnehmen, ist der Veranstalter berechtigt, das Preisgeld um 50% zu kürzen.
- Wenn die Statistik am Ende der Saison zeigt, dass 30% oder mehr der Begegnungen nicht stattgefunden haben (weil Teams nicht erschienen sind oder abgesagt haben), ist der Veranstalter ebenso berechtigt, das Preisgeld auf 50% zu kürzen.

19. ABSCHLUSSBEMERKUNG

Der Veranstalter bittet um folgendes: Ja, es geht um Preisgeld und ja, manchmal fühlen wir uns von GegnerInnen unfair behandelt oder wir glauben, es wurde ein Foul begangen und fühlen uns 100% im Recht. Auch ist es ein Teamevent und wir kämpfen um den Sieg, aber eben nicht nur für uns alleine, sondern für ein Team, dem wir angehören. All das löst Emotionen in uns aus. Da wir nicht für jedes Match und jede Situation einen Schiedsrichter bereitstellen können, sind die TeilnehmerInnen gefordert, strittige Situationen am Tisch untereinander zu klären. Es ist völlig in Ordnung, wenn einmal etwas lauter diskutiert wird, aber vergessen wir dabei nie, uns gegenseitig zu respektieren und nicht zu beleidigen. Am Ende des Tages wollen wir ein spannendes Event für die Wiener Tischfußballszene schaffen und es den TeilnehmerInnen ermöglichen eine gute Zeit miteinander zu verbringen. Verwenden wir unsere Energie, um eine starke Leistung am Tisch abzurufen und Ideen für die Weiterentwicklung dieses Events zu artikulieren.