

## **1. Matchbeginn**

### **1.1. Ermittlung der Tischseite oder des ersten Einwurfes**

Durch den Wurf einer Münze wird bestimmt, welcher Spieler die Wahl der Tischseite oder den ersten Einwurf hat. Der Spieler der hierbei gewonnen hat, trifft die Wahl (der Tischseite oder ersten Einwurf), der gegnerische Spieler muss diese annehmen und den ersten Satz bezahlen. Die Bezahlung wechselt bei jedem Satz.

### **1.2. Seitenwechsel**

Nach Ende eines jeden Satzes hat jeder Spieler das Recht, die Seiten zu wechseln. Ein beiderseitiger Verzicht auf den Seitenwechsel nach einem Satz bedeutet nicht den Verzicht für alle nachfolgenden Sätze.

### **1.3 Position im Doppel**

Das Team, das das Einwurfrecht hat, muss seine Position im Doppel als erstes festlegen.

### **1.4. Endspielmodus**

Das Endspiel wird nach dem "Berliner Zeitmodell" ausgetragen. Das heißt der Sieger der Verliererrunde muss einen Satz mehr gewinnen, als der Sieger der Gewinnerrunde. Grundlage ist die vorgegebene Anzahl der Gewinnsätze der Gewinnerrunde in den einzelnen Disziplinen.

## **2. Balleinwurf**

### **2.1. Korrekter Einwurf**

Der Ball wird bei Matchbeginn oder nach einem Torerfolg durch das Balleinwurfloch ins Spiel gebracht. Der einwerfende Spieler darf versuchen, den Lauf des Balles zu beeinflussen. Es ist ihm jedoch nicht gestattet, mit der Hand in den Spielbereich zu fassen. Als Spielbereich wird die Fläche über dem Spielfeld bis zur Höhe der Seitenwände des Fußballtisches bezeichnet. Dem Spieler ist es verboten, in den Spielraum zu greifen. Bevor er aber den Ball ins Spiel rollen lässt, ist ihm dieses erlaubt, um den Ball für den Einwurf in die richtige Position zu bringen. Wenn dem Einwerfer dabei der Ball aus der Hand fällt, muss er ihn noch einmal in Position bringen. Sollte er ihm ein zweites Mal aus der Hand fallen, verliert er das Einwurfrecht an den Gegenspieler.

### **2.2. Ball 'im Spiel'**

Der Ball muss erst das Spielfeld berühren, bevor er von einem Spieler gespielt werden darf. Von da an wird er als 'im Spiel' betrachtet.

### **2.3. Beeinflussung des Einwurfs**

Drehen des Balles zur Beeinflussung des Einwurfes ist erlaubt. Durch den einwerfenden Spieler kann jedoch kein Tor erzielt werden, bevor der Ball eine seiner Figuren berührt hat.

### **2.4. Spielbereitschaft**

Um anzuzeigen, dass das Match gleich beginnt, kann der einwerfende Spieler mit dem Ball an die Seite des Tisches klopfen. Er darf den Ball nicht einwerfen, bevor der gegnerische Spieler seine Spielbereitschaft bestätigt hat. Bei Verletzung dieser Regel wird der Ball erneut von dem Spieler eingeworfen, der ursprünglich das Einwurfrecht hatte.

## **3. Nachfolgende Einwürfe**

### **3.1. Einwürfe nach einem Torerfolg**

Die folgenden Einwürfe während eines Satzes werden von dem Spieler vorgenommen, gegen den ein Tor erzielt wurde. In einem Match mit mehreren Sätzen wird der jeweils erste Einwurf von dem Verlierer des vorhergehenden Satzes ausgeführt.

### **3.2. Einwurf durch einen falschen Spieler**

Wenn der Ball vom falschen Spieler eingeworfen wird, und die Verletzung bemerkt wird, bevor der Ball im Tor ist, muss der Satz unterbrochen und der Ball vom richtigen Spieler nochmals eingeworfen werden. Wenn der Ball einmal im Tor ist, sind keine Proteste mehr erlaubt. Das Match wird fortgesetzt, als ob es keine Verletzung der Regel gegeben hätte.

### **3.3. Weiter Einwüfe nach einem Regelverstoß**

Wenn ein Spieler auf Grund eines Regelverstoßes den Einwurf erhielt, und der Ball während des Spiels als 'Aus-Ball' oder als 'toter Ball' erklärt wird, wird von dem Spieler eingeworfen, der das Einwurfrecht ursprünglich, d.h. vor dem Regelverstoß, hatte.

## **4. Ball 'im Spiel'**

### **4.1. Ball 'im Spiel'**

Wenn der Ball vom Einwerfer ins Spiel gebracht wurde bleibt er solange 'im Spiel', bis er als 'Aus-Ball' oder als 'toter Ball' erklärt oder ein Tor erzielt wird.

### **4.2. Ball im Einwurfloch**

Ein Ball, der in das Einwurfloch hineinrollt, und von selbst wieder auf das Spielfeld zurückkehrt, wird als 'im Spiel' betrachtet.

## **5. 'Aus-Ball'**

### **5.1. Ball außerhalb des Spielfeldes**

Sollte der Ball das Spielfeld verlassen und irgend einen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes berühren und anschließend wieder auf das Spielfeld zurückkehren, ist er als 'Aus-Ball' zu erklären. Er wird von dem Spieler, der ihn ursprünglich eingeworfen hat, erneut durch Einwurf ins Spiel gebracht.

### **5.2. Vorsätzliches Schlagen des Balles vom Tisch**

Es ist regelwidrig, den Ball vorsätzlich so zu beeinflussen, dass er den Tisch verlässt. Ein Ball, der vorsätzlich vom Tisch geschlagen wird (z.B. durch den Tormann), wird vom Gegner wieder eingeworfen. Fällt ein Ball, nachdem er in die Luft geschossen wurde, ohne einen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes zu berühren wieder auf die Spielfläche zurück, wird weiter gespielt. Ein auf diese Weise erzieltos Tor (z.B. Schüsse vom Tormann über die Köpfe sämtlicher Männchen hinweg) wird gezählt, wenn beim Schießen kein Regelverstoß auftritt und der Ball im vorgeschriebenen Spielraum blieb.

### **5.3. Der 'Heber'**

Ein sogenannter 'Heber' (Schuss vom Torwart über die Köpfe sämtlicher Männchen hinweg) ist limitiert auf maximal zwei 'Heber' pro Satz und einen 'Heber' pro Ball. Ein 'Heber' ist dann gegeben, wenn der Ball vom Torwart aus mindestens eine gegnerische Reihe überquert. Die Strafe für einen unberechtigten 'Heber' ist das 'Technische Foul'.

## **6. 'Toter Ball'**

### **6.1. Wann ist ein Ball als 'tot zu erklären**

Ein Ball, der zu völligem Stillstand gekommen ist und von keiner Spielfigur erreicht werden kann, wird als 'tot erklärt. Ein 'toter Ball' wird auf eine der folgenden Arten wieder ins Spiel gebracht:

### **6.1.1. 'Toter Ball' zwischen Tor und nächster Zweierreihe**

Wird der Ball zwischen einem Tor und der nächsten Zweierreihe als 'tot' erklärt, ist er vom Tormann ins Spiel zurückzubringen. Dieser legt den Ball in eine Ecke und lässt ihn ins Spielfeld rollen. Der Ball darf erst ins Spiel gebracht werden, nachdem sich die gegnerische Mannschaft spielbereit erklärt hat. Der Ball muss von einer Spielfigur zu einer zweiten bewegt werden, bevor ein Schuss oder ein Pass ausgeführt wird.

### **6.1.2. 'Toter Ball' zwischen den Zweierreihen**

Wird der Ball irgendwo zwischen den beiden Zweierreihen als 'tot' erklärt, wird er von dem Team, das ursprünglich das Einwurfrecht hatte, wieder eingeworfen.

### **6.2. Beeinflussung eines 'toten Balls'**

Beeinflusst ein Spieler einen 'toten Ball' (z.B. Schlagen, Pusten, Biegen der Stange, etc.) und bringt ihn wieder ins Spiel, hat der Gegner die Möglichkeit, entweder das Spiel fortzusetzen oder den Ball selbst neu einzuwerfen.

### **6.3. Wiederaufnahme des Spiels nach dem Abbrechen einer Figur**

Sollte eine Figur abbrechen, während sie den Ball berührt, wird das Spiel an dieser Reihe wieder aufgenommen. Der Ball muss von einer Spielfigur zu einer zweiten bewegt werden und dort für eine Sekunde gestoppt sein, bevor ein Schuss oder ein Pass ausgeführt wird.

## **7. Auszeit**

### **7.1. Reguläre Auszeit zwischen den Sätzen**

Zwischen den Sätzen ist eine Höchstpause von 60 Sekunden erlaubt. Beide Teams können die vollen 60 Sekunden beanspruchen. Wenn beide Teams zustimmen, dass sie spielbereit sind, bevor die volle Zeit vorbei ist, wird weitergespielt. Der Rest der 60 Sekunden ist dann verloren. Zu diesen 60 Sekunden sind zwischen den Sätzen keine zusätzlichen Auszeiten erlaubt. Wird eine Auszeit verlangt, hat das automatisch ein 'Technisches Foul' zur Folge.

### **7.2. Reguläre Auszeiten während eines Satzes**

Jedem Team stehen zwei 'Time-outs' pro Satz zu, während denen es den Tisch verlassen darf. Dieses 'Time-out' darf 30 Sekunden nicht überschreiten. Jedes Team kann die vollen 30 Sekunden beanspruchen, selbst wenn das Team, welches das 'Time-out' verlangt hat, nicht die gesamte Zeit ausnützen will. Jedes Team darf nur ein 'Time-out' pro Ball verlangen. Nach einem Tor kann von jedem Team ein 'Time-out' genommen werden. Es gilt beim Zählen der 'Time-outs' für den nachfolgenden Ball.

### **7.3. Die Berechtigung, ein 'Time-out' zu nehmen**

Während der Ball 'im Spiel' ist, ist nur das ballbesitzende Team berechtigt, ein 'Time-out' zu nehmen. Alles was nach dem Beginn eines 'Time-out' geschieht, z.B. ein Schuss oder Pass, zählt nicht mehr.

Ein 'Time-out' kann nur verlangt werden, wenn sich der Ball nicht bewegt. Die Strafe für das Verlangen eines 'Time-out', während sich der Ball bewegt, ist der Verlust des Ballbesitzes.

### **7.4. Hände an den Griffen**

Nimmt ein Spieler die Hände von den Griffen und wendet sich vom Tisch ab, während der Ball 'im Spiel' ist, ist das Team mit einer Auszeit zu bestrafen. Ein Spieler darf jedoch seine Hände von den Griffen nehmen, um sie vor einem Schuss abzuwischen, solange es nicht länger als drei Sekunden dauert. Vor einem Schuss müssen jedoch wieder beide Hände mindestens eine Sekunde Griff- oder Stangenberührung haben. Wenn sich der Ball in Schussposition befindet, beginnt das Zehn-Sekunden-Limit zu laufen, auch während

sich der Spieler die Hände abwischt. Das verteidigende Team sollte nicht in seiner Aufmerksamkeit nachlassen, wenn ein Gegenspieler die Hand von der Stange nimmt.

### **7.5. Zeitüberschreitung eines 'Time-outs'**

Sollte das 'Time-out' ohne Zustimmung der Turnierleitung 30 Sekunden überschreiten, wird das Team, welches die Verzögerung verursacht hat, mit einem 'Technischen Foul' belegt.

### **7.6. Nach einem 'Time-out'**

Nach einem 'Time-out' wird das Spiel von dem Spieler wieder aufgenommen, welcher im Ballbesitz war und zwar an der Stelle, an der sich der Ball zuletzt 'im Spiel' befand. Dieser Spieler muss sich, bevor er das Spiel wieder beginnt, vergewissern, dass der Gegner spielbereit ist.

#### **7.6.1. Bewegen des Balles während eines 'Time-outs'**

Es ist regelwidrig, in das Spielfeld zu greifen und/oder den Ball während eines 'Time-outs' zu berühren. Dies wird mit dem Verlust des Ballbesitzes bestraft. Ebenso ist es regelwidrig, während eines 'Time-outs' zu üben. Jede Bewegung des Balles - gleich wie gering - kann als Übung angesehen werden. Deshalb sollte der Spieler, der sich im Ballbesitz befindet, erst dann den Griff der Stange, an der sich der Ball befindet, berühren, wenn alle Spieler am Tisch sind, ihre Hände an den Stangen haben und spielbereit sind. Wenn der Spieler mit dem Ball die Bestätigung hat, dass alle Spieler bereit sind, kann es weitergehen und der ballbesitzende Spieler kann den Griff anfassen. Die Strafe für eine Bewegung des Balles während einer Auszeit ist ein 'Technisches Foul'.

#### **7.6.2. Wiederaufnahme des Spiels nach einem 'Time-out'**

Bei der Wiederaufnahme des Spiels nach der Bestätigung, dass die anderen Spieler bereit sind, muss der ballbesitzende Spieler den Ball zuerst von einer Spielfigur zu einer zweiten bewegen und dort für eine Sekunde stoppen, bevor ein Schuss oder ein Pass ausgeführt wird. Wird nach einem 'Time-out' geschossen oder gepasst, bevor der Ball zwei Figuren berührt hat und eine Sekunde gestoppt war, darf der Gegner wählen, ob er weiterspielen oder den Ball einwerfen will.

### **7.7. Verlangen unberechtigter 'Time-outs'**

Verlangt ein Team mehr als zwei 'Time-outs' pro Satz oder ein zweites während des gleichen Balls, wird es mit einem 'Technischen Foul' bestraft. In letzterem Fall ist es für diesen Satz nicht mehr 'Time-out-berechtigt'.

### **7.9. Auszeit zur Wartung des Spieltisches**

Alle notwendigen Tischwartungen, wie z.B. das Auswechseln der Bälle, Festschrauben der Figuren etc. müssen vor dem Match durchgeführt werden. Dazu sollte ein Spieler zur Turnierleitung gehen und eine technische Hilfe anfordern. Während des Matches kann eine Auszeit zur Wartung des Tisches nur dann verlangt werden, wenn eine plötzliche Veränderung am Spieltisch eintritt (z.B. gebrochene Figur, gebrochene Schraube, verbogene Stange, etc.). Ein 'Time-out' zur Tischwartung zählt nicht zu den zwei pro Satz erlaubten 'Time-outs'.

### **7.10. Medizinisches 'Time-out'**

Das medizinische 'Time-out' kann von einem Spieler verlangt werden. Es muss von der Turnierleitung bestätigt werden. Die Turnierleitung setzt die Länge dieser Auszeit bis zu einem Maximum von 60 Minuten fest. Ein Spieler der körperlich nicht in der Lage ist, nach der festgesetzten Zeit weiterzuspielen, muss das Match aufgeben.

## **8. Erzielen eines Tores**

### **8.1. Reguläres Tor**

Ein Ball, der in ein Tor geschossen wird, zählt als Tor gegen das Team, welches dieses Tor verteidigt.

### **8.2. Zurückprallen des Balles nach einem Tor**

Ein Ball, der im Tor war, aber ins Spielfeld zurückprallt, zählt ebenfalls als Tor, auch wenn er nach dem Zurückprallen das Spielfeld verlässt.

## **9. Seitenwechsel**

9.1. Ein Seitenwechsel findet nur dann statt, wenn eines der beiden Teams darauf besteht

## **10. Stellungswechsel**

In einem Doppel darf jeder Spieler nur an den beiden Stangen spielen, die normalerweise für seine Stellung vorgesehen sind. Ist der Ball einmal eingeworfen, müssen die Spieler in der gleichen Position bleiben, bis der Ball im Tor ist. Nach einem Tor oder zwischen den Sätzen kann die Position gewechselt werden.

## **11. Drehen der Stangen**

### **11.1. Drehen mit Ballberührung**

Das Drehen der Stangen ist regelwidrig. Drehen bedeutet die Rotation irgendeiner Figur um mehr als 360 Grad vor oder nach einer Ballberührung. Ein Ball, der durch ein regelwidriges Drehen bewegt wird, ist folgendermaßen zu wiederholen: Trifft der Ball ins Tor wird es nicht gezählt. Das Einwurfrecht geht an den Gegner über. Trifft der Ball nicht ins Tor, hat der Gegner die Möglichkeit, das Spiel fortsetzen oder den Ball neu einzuwerfen.

### **11.2. Drehen ohne Ballberührung**

Das Drehen einer Stange ohne Ballberührung, bedeutet kein regelwidriges Drehen, kann aber als Ablenkung gewertet werden. Wenn ein Spieler durch Drehen ein Eigentor schießt, zählt es als Tor für den Gegner.

## **12. Beeinflussung des Tisches**

### **12.1. Bewegen des Tisches**

Jedes Rütteln, Schlagen, Rutschen oder Anheben des Tisches ist verboten. Ob der Tisch bewusst oder unbewusst beeinflusst wurde, spielt keine Rolle. Diese Entscheidung muss von einem Schiedsrichter getroffen werden.

### **12.2. Strafen für Bewegen des Tisches**

Bei Verletzung dieser Regel gilt folgende Bestrafung:  
Erster Verstoß: Verwarnung

Im Doppel betrifft eine Verwarnung das Team, nicht den Spieler. Der Gegner hat die Wahl das Match fortzusetzen oder den Ball neu einzuwerfen, Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:  
a) Verursacht ein Spieler durch regelwidrige Beeinflussung des Tisches (siehe 12.1.) beim Gegner einen Ballverlust an dessen Dreierreihe, so wird von dort aus weitergespielt.  
b) Wurde der Ball regelwidrig beeinflusst (siehe 12.1.), während ein Spieler versucht hat in Ballbesitz zu kommen (z.B. ein Pass zur Dreierreihe), wird der anwesende Schiedsrichter eine Entscheidung über den Besitz des Balles treffen.

Zweiter Verstoß: Technisches Foul

Dritter Verstoß: Technisches Foul

Vierter Verstoß: Verlust des Satzes

### **12.3. Strafen für nachfolgende Sätze des gleichen Matches**

In den nachfolgenden Sätzen desselben Matches gilt folgende Strafe:

Erster Verstoß: Technisches Foul

Zweiter Verstoß: Technisches Foul

Dritter Verstoß: Verlust des Satzes

### **12.4. Berühren einer gegnerischen Stange**

Berühren der gegnerischen Stange in irgendeiner Art wird genauso wie Rütteln, Schlagen, Rutschen oder Anheben des Tisches bestraft.

### **12.5. 'Reset'**

Wird der Ball (wie unter 12.1. beschrieben) beeinflusst, wenn ein Spieler den Ball angehalten und zum Schießen vorbereitet hat, ruft der anwesende Schiedsrichter 'Reset' und stellt die Uhr zurück. Der Spieler kann sich den Ball erneut zurechtlegen oder weiterspielen. Der verteidigende Spieler sollte deshalb nicht in seiner Aufmerksamkeit nachlassen oder bei dem Wort 'Reset' zum Schiedsrichter blicken, sondern verteidigungsbereit bleiben. Bei wiederholten Verstößen kann vom anwesenden Schiedsrichter ein 'Technisches Foul' gegen den Spieler verhängt werden, der das 'Reset' verursacht hat.

## **13. Hineingreifen in den Spielbereich**

### **13.1. Hineingreifen bei Ball 'im Spiel'**

Ein Spieler darf nicht ohne Erlaubnis des Gegners in den Spielbereich greifen, während der Ball 'im Spiel' ist, egal ob er den Ball berührt oder nicht. Die Verletzung dieser Regel wird automatisch mit einem 'Technischen Foul' bestraft. Wenn ein Spieler während einem 'Time-out' den Ball berührt wird er mit einem 'Technischen Foul' bestraft. Berührt ein Spieler den 'im Spiel' befindlichen Ball in seinem Torbereich, erhält der Gegner ein Tor und der Ball wird wieder eingeworfen, als ob ein reguläres Tor erzielt wurde. Ein sich drehender Ball gilt als 'im Spiel'. Es ist regelwidrig, in den Spielbereich zu greifen und den sich drehenden Ball anzuhalten, selbst wenn dies für den Gegner geschieht. Ein Ball, der in die Luft fliegt, bleibt 'im Spiel' bis er etwas berührt, das nicht im Teil des Spielbereiches ist. Es ist nicht erlaubt, einen über dem Tisch fliegenden Ball zu berühren.

### **13.2. Hineingreifen ohne Ball 'im Spiel'**

Wenn sich kein Ball im Spielbereich befindet, ist es jedem Spieler erlaubt, in den Spielbereich zu greifen, um z.B. Ballspuren zu entfernen.

### **13.3 Zustimmung des Gegners**

Es ist immer erlaubt, in den Spielbereich zu greifen, wenn der Gegner zustimmt.

## **14. Fremdkörper auf dem Tisch**

Fällt ein Gegenstand auf das Spielfeld, muss das Team, das sich im Ballbesitz befindet, das Match anhalten, damit der Gegenstand entfernt werden kann. Es sollte sich nichts am Tischrand befinden, was in das Spielfeld fallen könnte. Trifft der Ball einen Gegenstand, der ins Spielfeld gefallen ist, gilt er als 'Aus-Ball' und ist wieder ins Spiel zu bringen, als ob er für 'tot' erklärt worden wäre.

## **15. Veränderungen am Tisch**

### **15.1. Spielzone**

Kein Spieler darf Veränderungen vornehmen, die die Spieleigenschaften des Tisches beeinflussen könnten. Der Spieler darf weder Schweiß noch Spucke noch irgendeine andere Substanz auf seine Hand aufbringen, bevor er Ballspuren vom Tisch wischt.

### **15.2. Griffe**

Benützt ein Spieler ein Mittel zur Griffverbesserung, dessen Reste beim Seitenwechsel noch an den Griffen sind, muss er diese sofort reinigen. Benötigt er dafür mehr als 60 Sekunden, hat dies ein 'Technisches Foul' zur Folge, und der Spieler darf das Mittel nicht mehr benutzen.

## **16. Ablenkung**

### **16.1. Was wird als Ablenkung gewertet**

Jede Bewegung, jedes Geräusch, das nicht durch die Stange erzeugt wird, an der sich der Ball befindet, kann als Ablenkung gewertet werden. Das Schlagen auf eine Stange vor oder während eines Schusses gilt als Ablenkung. Auch das Sprechen zwischen Mitgliedern einer Mannschaft während der Ball 'im Spiel' ist, kann als Ablenkung gewertet werden.

### **16.2. Strafen für Ablenkung**

Wurde bei einem Team die Verletzung dieser Regel festgestellt und durch diese Ablenkung ein Tor erzielt, zählt dieses nicht. Der Gegner erhält den Einwurf. Hat das Team kein Tor erzielt, kann der Gegner wählen, ob er weiterspielen oder den Ball erneut einwerfen will.

## **17. Üben**

### **17.1. Regelwidriges Üben**

Hat ein Match einmal begonnen, darf kein Spieler mehr seinen Einwurf oder Schuss üben. Weder an dem Tisch auf dem gespielt wird, noch auf irgendeinem anderen. Diese Regel gilt auch bei Auszeiten und zwischen den Sätzen.

Üben heißt, dass folgende zwei Voraussetzungen zutreffen:

1. Auf dem Tisch muss ein Ball sein.
2. Der Spieler muss den Ball dadurch bewegen, dass eine oder mehrere Figuren den Ball berühren.

## **17.2. Strafe für regelwidriges Üben**

Dieser Verstoß wird mit einem 'Technischen Foul' bestraft.

## **18. Sprache**

### **18.1. Kommentare an den Gegner**

Gespräche am Tisch sind von den Spielern auf die Verständigung innerhalb eines Teams zu beschränken. Mit Ausnahme von ehrlichen Komplimenten sind keine direkt oder indirekt an den Gegner gerichteten Kommentare erlaubt.

### **18.2. Ablenkung des Gegners**

Schreien oder die Aufmerksamkeit des Gegners vom Spiel abzulenken, ist nicht erlaubt. Alle Rufe oder Geräusche, selbst solche aus Begeisterung, während der Ball 'im Spiel' ist, können der Grund für ein 'Technisches Foul' sein.

### **18.3. Fluchen /Beleidigung**

Den Spielern ist es nicht erlaubt, zu fluchen oder Personen (insbesondere Schiedsrichter) zu beleidigen. Dieser Verstoß wird mit einem 'Technischen Foul' geahndet. Fortgesetztes Fluchen oder Beleidigen eines Spielers kann zu Verlust des Spieles und/oder zur Ausweisung aus der Turnierhalle führen.

### **18.4. Verweisung von Zuschauern**

Auch Zuschauer können aus der Spielhalle gewiesen werden.

### **18.5. Beobachter**

Die Aufstellung eines Beobachters, der während dem Match akustische oder optische Zeichen gibt, ist untersagt, die Betreuung während der Auszeiten ist jedoch erlaubt.

## **19. Passen**

### **19.1. Gestoppter Ball**

Ein gestoppter Ball, ist ein Ball, der sich in Reichweite einer Figur nicht bewegt.

### **19.2. Pass**

Ein Pass ist dann gegeben, wenn die erhaltende Reihe den Ball berührt.

### **19.3. 'Abgequetschter' Pass**

Ein Pass, bei dem der Ball 'abgequetscht' wird, ist nicht erlaubt.

### **19.4. Eingeklemmter Ball**

Wird ein Ball eingeklemmt oder gestoppt, darf er nicht direkt als Pass weitergespielt werden. Er muss mindestens eine weitere Figur berühren, bevor er zu einem Pass in Bewegung gebracht werden darf.

### **19.5. Regelwidriger Pass**

Der Pass äußerster Mann - Bande - äußerster Mann - Durchspiel ist verboten.

### **19.6. Pass auf die Dreierreihe**

Ein Pass aus dem Abwehrbereich auf die Dreierreihe ist immer erlaubt.

### **19.7. Bandenberührung vor einem Pass**

Ein Ball im Besitz der Fünferreihe darf die Seitenstreifen der Banden des Tisches nur zweimal berühren, um weitergeführt zu werden. Eine dritte Seitenstreifenberührung ist nur erlaubt wenn der Ball gleichzeitig als Schuss oder Pass weitergespielt wird. Wenn ein

gegnerischer Pass oder Schuss mittels Figur und Seitenwand aufgefangen wird, zählt es für den Spieler, der den Ball aufgefangen hat und jetzt im Ballbesitz ist, nicht zu den zwei erlaubten Berührungen des Seitenstreifens.

### **19.8. Freier Ball**

Wurde der Ball einmal von der Zweierreihe oder dem Torwart abgegeben und berührt eine gegnerische Figur, gilt dieser Ball nicht mehr als Pass und kann von jedem Spieler aufgefangen werden.

### **19.9. Strafe für einen regelwidrigen Pass**

Verletzt ein Team eine der obigen Passregeln, kann der Gegner das Match fortsetzen oder neu einwerfen.

### **19.10. Blocken eines Passes**

Der passgebende Spieler darf beim Passen nicht so hart anschlagen, dass der Blockversuch des Gegners dadurch negativ beeinflusst wird.

## **20. Zeitlimit**

### **20.1. Zeitlimit an einer Stange**

Der Besitz des Balles an einer Reihe ist auf 20 Sekunden begrenzt, bei der Fünferreihe auf nur zehn Sekunden. Innerhalb dieser Zeit muss der Ball an eine Reihe des Gegners oder daran vorbei gespielt werden.

### **20.2. Zeitlimit an einer Figur**

Das maximale Zeitlimit an einer Figur beträgt zehn Sekunden. Unterbrochen wird dieses Zeitlimit durch das Berühren des Balles mit einer anderen Figur.

### **20.3. Gestoppter Ball**

Ein 'gestoppter Ball' zählt als Besitz der Figur mit der letzten Ballberührung.

### **20.4. Drehender Ball**

Ist ein sich drehender Ball in Reichweite einer Figur, gilt er als Besitz dieser Figur.

### **20.5. Strafe für Zeitüberschreitung**

Die Strafe für Zeitüberschreitung ist der Verlust des Ballbesitzes. Der Gegner erhält das Einwurfrecht.

## **21. Begrenzung der Spielzeit**

**21.1. Max. Dauer des Spiels** Bei drei Gewinnspielen ist die Spielzeit auf 60 Minuten vom ersten Aufruf an begrenzt, bei zwei Gewinnspielen auf 30 Minuten vom ersten Aufruf an. Bei einem Spiel bis sieben wird 25 Minuten gespielt.

### **21.2. Verlängerung**

Läuft dieses Zeitlimit ab, bevor das Match beendet ist, teilt ein Schiedsrichter den Spielern mit, dass eine fünfminütige Verlängerung in diesem Moment beginnt. Ist die Verlängerung abgelaufen, bevor das Match beendet ist, gewinnt das Team mit den meisten gewonnenen Sätzen. Steht es in diesem Fall unentschieden, gewinnt das Team mit den meisten Toren im laufenden Satz, nachdem mit dem Ball, der bei Ablauf der Verlängerung gerade 'im Spiel' ist, ein Tor erzielt wurde. Haben beide Teams die gleiche Zahl gewonnener Sätze und nach diesem letzten Ball das gleiche Torverhältnis, wird noch ein Ball ausgespielt, um den Gewinner zu ermitteln.

### **21.3. Zeitnahme bei 'Time-outs'**

'Time-outs', die während der regulären Spielzeit verlangt wurden, werden auf die Gesamtspielzeit angerechnet. Bei der fünfminütigen Verlängerung werden 'Time-outs' nicht mitgezählt (Bei einem 'Time-out' wird die Uhr angehalten).

### **21.4. Regelwidrige Verzögerung während einer Verlängerung**

Stellt ein Schiedsrichter während der Verlängerung eine regelwidrige Verzögerung fest, kann er gegen das verursachende Team ein 'Technisches Foul' verhängen und an die Verlängerung für jeden Verstoß eine Minute anhängen.

## **22. Wiederaufruf**

Sollte das gegnerische Team drei Minuten nach Aufruf nicht am Gerät erschienen sein, so muss eine Wiederaufrufkarte (WA-Karte) ausgefüllt werden. Folgende Informationen müssen auf die Karte:

- Name des noch nicht erschienenen Teams oder Spielers
- Tischnummer
- Disziplin

Anschließend muss der Spieler wieder zum Gerät zurück. Durch diesen werteten WA beginnt automatisch die WA-Zeit zu laufen. Das aufgerufene Team hat jetzt drei Minuten Zeit, diese zu stoppen, indem es bei der Turnierleitung meldet, dass es nun anwesend ist. Nur an den Tisch zu gehen und das Match zu beginnen, stoppt nicht die WA-Zeit. Falls innerhalb dieser drei Minuten die WA-Zeit nicht gestoppt wurde, erfolgt automatisch der zweite WA. Das Team, das den WA verursacht hat, hat zu diesem Zeitpunkt bereits den ersten Satz verloren. Jetzt hat das aufgerufene Team noch mal drei Minuten Zeit, die WA-Zeit zu stoppen. Falls dies auch innerhalb dieser drei Minuten nicht geschehen ist, hat das Team das Match verloren.

Die Einhaltung dieser Regel liegt in der Verantwortlichkeit der Turnierleitung.

## **23. 'Technisches Foul'**

### **23.1. Verhängung eines 'Technischen Fouls'**

Wenn nach der Entscheidung eines autorisierten Schiedsrichters oder der Turnierleitung eines der Teams zu irgendeinem Zeitpunkt diese Regeln offensichtlich oder absichtlich verletzt, kann gegen dieses Team ein 'Technisches Foul' gegeben werden.

### **23.2. Vollzug des 'Technischen Fouls'**

Wird ein 'Technisches Foul' ausgesprochen, ist das Match zu unterbrechen. Der Gegner des Teams, das eine Regel verletzt hat, bekommt den Ball auf seine Dreierreihe. Ein Schuss wird ausgeführt, wobei die Spieler während dem 'Technischen Foulschuss' in der Position bleiben müssen, in der sie sich befanden, als das 'Technische Foul' ausgesprochen wurde. Beim Doppel müssen die nicht beteiligten Spieler für die Dauer des Schusses den Tisch verlassen. Geht der Ball in das Tor, so wird für das Team das das 'Technische Foul' zugesprochen bekam, ein Tor gewertet. Sobald der Ball den Verteidigungsbereich des Gegners verlässt oder vom Gegner gehalten wird, wird der 'Technische Foulschuss' als beendet angesehen. Auch wenn der Spieler den Ball nach Freigabe des 'Technischen Fouls' verliert, so gilt der Schuss als beendet. Nach dem 'Technischen Foulschuss' wird das Spiel wieder angehalten. Der Ball wird an der Stelle wieder ins Spiel gebracht, an der er sich befand, als das Foul ausgesprochen wurde, egal

ob es ein Treffer war oder nicht. War der Ball in Bewegung, wird er in das Spiel gebracht, als ob er an dieser Stelle für 'tot' erklärt worden wäre.

### **23.3. Weitere 'Technische Fouls'**

Weitere Regelverletzungen offensichtlicher oder vorsätzlicher Art ziehen weitere 'Technische Fouls' nach sich. Der Schiedsrichter kann, nachdem das erste 'Technische Foul' gegen ein Team verhängt wurde jederzeit ankündigen, dass weitere Regelverletzungen durch dieses Team den Verlust des Matches zur Folge haben können.

## **24. Regelentscheidungen und Einsprüche**

### **24.1. Verlangen eines Schiedsrichters**

Jeder Spieler kann jederzeit während einem Match einen Schiedsrichter verlangen.

### **24.2. Schiedssprüche wenn kein Schiedsrichter anwesend war**

Wenn eine Meinungsverschiedenheit mit einer Interpretation der Regeln verbunden ist und der Schiedsrichter war zu dem Zeitpunkt, des Ereignisses nicht anwesend, soll er die gerechteste Entscheidung treffen, welche unter diesen Umständen möglich ist. Gegen Entscheidungen dieser Art kann Einspruch erhoben werden. Dies muss aber sofort und in der unter 24.3. beschriebenen Art getan werden.

### **24.3. Einsprüche**

Um gegen eine Entscheidung Einspruch zu erheben, muss der Spieler den Einspruch bei der Turnierleitung zu Protokoll geben, bevor der Ball, der zu Zeit der Meinungsverschiedenheit gespielt wurde, wieder ins Spiel gebracht wird. Ein Einspruch, der den Verlust des Matches betrifft, muss zu Protokoll gegeben werden bevor das Team, das durch den betreffenden Verlust gewann, sein nächstes Match begonnen hat.

### **24.4. Entscheidungen über Einsprüche**

Über alle Einsprüche wird von der Turnierleitung beraten. Alle Entscheidungen über Einsprüche sind endgültig.

### **24.5. Schiedssprüche wenn ein Schiedsrichter anwesend war**

Betrifft eine Meinungsverschiedenheit einen Schiedsspruch, bei dem der Schiedsrichter bei dem fraglichen Ereignis anwesend war, ist seine Entscheidung endgültig. Es kann kein Einspruch erhoben werden.

## **25. Ehrenkodex**

### **25.1. Verletzung des Ehrenkodex**

Jede unsportliche oder unmoralische Handlung während des Turniers, im Turniersaal oder auf dem Gelände des Gastgebers bedeutet eine Verletzung des Ehrenkodex.

### **25.2. Strafe für Verletzung des Ehrenkodex**

Die Strafe für das Brechen des Ehrenkodex kann den Verlust eines Matches oder die Verweisung vom Turnier sein. Ob der Ehrenkodex gebrochen wurde, und die angemessene Strafe für das Vergehen wird von der Turnierleitung bestimmt.

## **26. Turnierleitung**

Die Durchführung eines Turniers liegt in der Verantwortung der Turnierleitung. Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig und nicht anfechtbar.