

GRUNDREGELN TISCHFUSSBALL

Einwurf

Der erste Einwurf wird ausgelost. Die folgenden Einwürfe hat jeweils das Team, welches ein Tor "eingefangen" hat

Zeitbegrenzung

Der Ballbesitz ist zeitlich begrenzt:

5er-Stange: 10 Sekunden

Time Out

2er- und 3er-Stange: 15 Sekunden.

Passen

Ein Pass von einer Stange zur nächsten derselben Mannschaft muß über zwei Figuren derselben Stange erfolgen.

Tore

Ein direkter Schuß von der Torwart-, 2er- oder 5er-Stange zählt als Tor. Ein Ball, der im Tor war und wieder herausspringt, zählt als Tor.

"Toter" Ball

Ein Ball, der im Mittelfeld zwischen den 2-Mann-Stangen liegen bleibt wird erneut vom ursprünglich einwerfenden Team in der Mitte eingeworfen. Ein Ball, der im Verteidigungsbereich liegenbleibt, wird vom Tormann wieder ins Spiel gebracht.

Störungen

Jedes Rütteln, Rutschen oder Verschieben des Tisches ist verboten. Die Strafe dafür ist Ballverlust.

Auszeit

Es sind pro Satz (bis 5 Tore) zwei Auszeiten pro Team erlaubt. Während dieser Auszeiten dürfen die Spieler die Positionen wechseln.

SPIELREGELN

1. Spielbeginn

Ein Münzwurf für die Seitenwahl sollte dem Spiel vorausgehen. Das Team, das den Münzwurf gewinnt, hat die Entscheidung zwischen Seitenwahl und Anstoß. Das Team, das den Münzwurf verliert, hat die verbleibende Option und muß außerdem für das erste Spiel zahlen. Danach geht es abwechselnd weiter.

1.1 Sobald ein Team sich entweder für die Seitenwahl oder für den Anstoß entschieden hat, kann diese Entscheidung nicht wieder rückgängig gemacht werden.

1.2 Für den Fall, daß das Team mit der verlorenen Seitenwahl das Team der gewonnenen Seitenwahl im ersten Spiel schlägt, wird der Start des zweiten Spiels wieder mit einem Münzwurf ausgelost (gilt nur für Finalsspiele).

1.3 Das Spiel beginnt offiziell, wenn der Ball ins Spiel gebracht wird.

2. Balleinwurf

Der Einwurf des Balles durch das dafür vorgesehene Loch findet statt beim Beginn des Spiels, nachdem ein Tor geschossen wurde oder nachdem ein Ball den Tisch verlassen hat. Der Einwerfer darf versuchen, den Lauf des Balles beim Einwurf zu beeinflussen. Es ist jedoch untersagt, irgendeinen Teil der Hand in die Spielfläche zu bringen, sobald der Ball im Spiel ist.

2.1 Als Spielfläche bezeichnet man den Raum über dem Spielfeld bis zur Höhe der Seitenwände des Rahmens.

2.2 Bevor der Ball eingeworfen wird, kann sich eine Hand des Einwerfers in der Spielfläche befinden, um den Ball in Position zu bringen.

2.3 Nach dem Einwurf des Balles ist es beiden Teams untersagt, den Ball zu spielen, bevor er die Spielfläche berührt hat.

2.4 Die Spielzeit beginnt, sobald sich der Ball auf dem Spielfeld befindet.

2.5 Um den Lauf des Balls beim Einwurf zu beeinflussen, ist es dem servierenden Team gestattet, dem Ball einen Effekt zu geben. Ein Tor jedoch kann nur erzielt werden, sobald eine Figur des einen oder anderen Teams den Ball berührt hat.

2.6 Der Einwerfer muß mit dem Einwurf des Balles so lange warten, bis sichergestellt ist, daß das gegnerische Team bereit ist, das Spiel aufzunehmen. Mit dem Auftippen des Balles auf den Rand des Tisches signalisiert der Einwerfer die Bereitschaft, das Spiel zu beginnen.

2.6a Sobald der Einwerfer den Ball aufgetippt hat und das gegnerische Team die Spielstangen ergreift, signalisiert es, daß es bereit ist, das Spiel aufzunehmen (es sei denn, das gegnerische Team erklärt ausdrücklich, bevor der Ball das Spielfeld berührt, daß es noch nicht bereit ist).

2.7 Bei einem Verstoß gegen diese Regel muß der Ball vom ursprünglichen Einwerfer noch einmal eingeworfen werden. Nachfolgende Verstöße jeglicher Art führen zu einem Wechsel des Einwurfrechts und das gegnerische Team kann den Ball einwerfen.

2.7a Wird der Ball nicht korrekt eingeworfen, ohne gegen eine dieser Regeln zu verstoßen, bleibt der Ball

im Spiel. Insbesondere ist es dem Spieler nicht erlaubt, mit der Hand in die Spielfläche zu greifen um den Ball erneut einzuwerfen.

3. Nachfolgende Einwürfe

Nach dem ersten Einwurf des Balles zu Spielbeginn werden nachfolgende Einwürfe immer von dem Team durchgeführt, welches ein Tor kassiert hat. Der erste Einwurf in einem nachfolgenden Spiel eines mehrere Spiele umfassenden Matches, wird von dem Team ausgeführt, das das vorangegangene Spiel verloren hat (Gilt nur für Finalsspiele).

3.1 Wird der Ball versehentlich vom falschen Team eingeworfen und dieser Verstoß wird vor einem Torerfolg entdeckt, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Ball vom richtigen Team einzuwerfen. Sobald ein Tor erzielt wurde, ist ein Protest nicht mehr möglich und das Spiel wird fortgeführt, als ob kein Regelverstoß vorliegt.

3.2 Wenn ein Team die Eingabe wegen eines Regelverstoßes des gegnerischen Teams erhalten hat, der Ball "tot" liegt oder den Tisch verläßt und wieder eingegeben werden muß, wird dieser Neu-Anstoß von dem Team vorgenommen, welches ursprünglich das Einwurfrecht hatte.

4. Der Ball ist im Spiel

Ist der Ball einmal serviert, muß er auch im Spiel verbleiben, es sei denn, er wird vom Tisch geschossen, er liegt "tot" oder ein Tor wird erzielt.

5. Der Ball ist außerhalb der Spielfläche

Der Ball gilt als außerhalb der Spielfläche, sobald er die Toranzeige, einen der Aschenbecher, die Oberkante der Seitenumrandungen, die Kopfen des Tisches oder jeden anderen Gegenstand, der nicht zum Tisch gehört, berührt. In jedem dieser Fälle wird der Ball von dem Team wieder eingeworfen, das ursprünglich Einwurfrecht hatte.

5.1 Ein Ball, der während des Spiels in das Eingabeloch gelangt und dann von selbst zurück auf das Spielfeld rollt, wird immer noch als im Spiel befindlich angesehen.

6. Der Ball liegt "tot"

Ein Ball wird für "tot" erklärt, wenn er absolut stillliegt und von keiner der Figuren mehr erreicht werden kann. Das Biegen der Stangen ist in diesem Zusammenhang nicht gestattet.

6.1 Wenn der Ball als unerreichbar definiert wird und er sich zwischen der Torwart- und der 2-Mann-Stange befindet, wird er von hier aus in die nächstliegende Ecke gelegt und von dieser Position aus weiter gespielt.

6.1a Wenn das Spiel in dieser Weise wieder aufgenommen wird, muß sichergestellt sein, daß das gegnerische Team bereit ist, das Spiel wieder aufzunehmen. Des weiteren muß der Torwart den Ball von einer Figur zur anderen spielen und den Ball dann für mindestens eine Sekunde ruhig halten, bevor der Ball gepaßt oder auf das Tor geschossen wird.

6.1b Die Zeit beginnt eine Sekunde nachdem der Ball den zweiten Mann berührt hat, zu laufen.

6.2 Wenn der Ball zwischen den beiden Zwei-Mann-Stangen "tot" liegt, wird der Ball durch das ursprünglich einwerfende Team neu eingegeben.

6.3 Ein sich auf der Stelle drehender Ball kann noch nicht als "tot" liegend betrachtet werden.

6.4 Ein Ball, der mit der Absicht der Spielverzögerung "tot" gelegt wird, wird dem gegnerischen Team zugesprochen, welches ihn neu einwerfen kann (Beispiel: Die Zwei-Mann-Stange plazierte den Ball mit Absicht außer Reichweite, um den Ball neu einwerfen zu können.).

6.5 Die Strafe für falschen Balleinwurf (siehe 6.1) kann sich das gegnerische Team aussuchen. Möglich hierbei ist das Weiterspielen von der momentanen Position oder das Neu-Einwerfen des Balles.

7. Time Out

Jedem Team ist es erlaubt, zwei Time Outs pro Spiel zu nehmen. Während dieser Zeit dürfen die Spieler den Tisch verlassen. Diese Time Outs dürfen 30 Sekunden nicht überschreiten. Während der Ball gespielt wird, darf ein Time Out nur von dem im Ballbesitz befindlichen Team ausgerufen werden, wobei der Ball in einer absolut ruhigen Stellung sein muß. Befindet sich kein Ball im Spiel, können beide Teams ein Time Out beantragen.

7.1 Beide Teams können die 30 Sekunden in Anspruch nehmen, auch wenn das Team, daß das Time Out ausgerufen hat, nicht die volle Zeit in Anspruch nehmen möchte.

7.2 Während eines Time Out können innerhalb des Teams die Positionen getauscht werden (siehe 12).

7.3 Ein Time Out, welches zwischen zwei Spielen ausgerufen wird, zählt zum nachfolgenden Spiel.

7.4 Ein Spieler, der beide Hände von den Griffen nimmt und sich komplett vom Tisch abwendet, während sich der Ball im Spiel befindet, signalisiert hiermit, daß er ein Time Out beantragt.

7.4a Es ist einem Spieler erlaubt, die Hände von den Griffen zu nehmen, um sie vor einem Schuß auszuschütteln, wenn dies nicht mehr als 2 oder 3 Sekunden in Anspruch nimmt. Die Zeit läuft allerdings während dieses Vorgangs weiter und wird nicht angehalten. Das verteidigende Team sollte sich, während das gegnerische Team die Hände von den Griffen nimmt, nicht entspannen, sondern sich auf den folgenden Schuß konzentrieren (siehe 18.4)

7.5 Beide Team-Mitglieder können ein Time Out beantragen, so lange einer von beiden im Ballbesitz ist. Das Time Out beginnt in dem Moment, wo sie ausgerufen ist, zu laufen.

7.5a Sollte das im Ballbesitz befindliche Team einen Schuß- oder Passversuch machen, kurz nachdem ein Time Out ausgerufen wurde, zählt dieser Versuch nicht. Vielmehr wird dies als eine Ablenkung gewertet (siehe 18.2) und das Time Out darf nicht gegeben werden.

7.6 Wenn das im Ballbesitz befindliche Team ein Time Out ausruft während sich der Ball im Spiel befindet und in Bewegung ist, verliert dieses Team den Ballbesitz. Der Ball kann dann vom gegnerischen Team neu eingeworfen werden. Sollte das nicht im Ballbesitz befindliche Team ein Time Out ausrufen während sich der Ball im Spiel befindet und in Bewegung ist, wird dies als Ablenkung gewertet (siehe 18.2)

7.7 Sollte ein Team nach Ablauf von 30 Sekunden noch nicht bereit sein, das Spiel aufzunehmen, kann es mit einem weiteren Time Out bestraft werden.

7.8 Ein Team, welches mehr als zwei Time Outs pro Spiel ausruft oder mit diesen belegt worden ist, wird automatisch mit einem technischen Foul bestraft. Das technische Foul soll ausgeführt werden, bevor das Time Out (30 Sek.) gewährt wird.

7.8a Ein Team, das mit einem Time Out bestraft wird, soll immer die vollen 30 Sekunden erhalten. Dies gilt auch, wenn vorher schon zwei Time Outs ausgerufen wurden. Innerhalb der Teams können während dieser Zeit die Positionen getauscht werden.

7.9 Wenn ein Spieler nach einem Time Out den Ball wieder ins Spiel bringt, kann ein weiteres Time Out erst genommen werden, wenn der Ball die Stange verlassen hat.

7.9a Für den Fall des Verstoßes gegen diese Regel ist als Bestrafung der Verlust des Ballbesitzes vorgesehen und das gegnerische Team kann den Ball wieder eingeben. Das Time Out wird nicht gewertet.

7.10 Während eines Time Out ist es den Spielern erlaubt, in das Spielfeld zu fassen, um die Stangen zu polieren, das Spielfeld zu reinigen usw. Der Ball kann dazu in die Hand genommen werden, so lange er an der selben Stelle wieder abgelegt wird, bevor das Spiel weitergeht.

7.11 Während eines Time Out ist es dem Spieler ohne Erlaubnis des Schiedsrichters nicht erlaubt, den Ball von Figur zu Figur zu spielen, da dies als Üben angesehen wird (siehe 19). Ein Verstoß gegen diese Regel führt zum Verlust des Ballbesitzes und der Ball wird vom gegnerischen Vordermann wieder eingeworfen. Sollte der Schiedsrichter es für nicht möglich halten, daß der Ball auf genau die selbe Position gebracht werden kann, wie vor dem Time Out, kann ein Aufheben des Balles abgelehnt werden (Beispiel: Der Ball liegt gefährlich nahe am Randes des Tores).

8. Wiederaufnahme des Spiels nach dem Time Out

Nach dem Time Out wird der Ball von dem Spieler zurück ins Spiel gebracht, der vor der Ausrufung des Time Out in Ballbesitz war.

8.1 Sollte der Ball im Spiel gewesen sein, während ein Time Out ausgerufen wurde, muß der Spieler sicherstellen, daß das gegnerische Team bereit ist, das Spiel wieder aufzunehmen, bevor der Ball bewegt wird. Der Spieler muß dann den Ball von einer Figur zur anderen passen und ihn dort für eine Sekunde stoppen, bevor ein Schuß oder Pass versucht werden darf.

8.2 Sollte der Ball bei Ausrufung eines Time Out nicht im Spiel gewesen sein, wird er durch das ursprünglich servierende Team wieder zurück ins Spiel gebracht.

8.3 Die Bestrafung für unrechtmäßigen Balleinwurf sieht eine Wahl des gegnerischen Teams entweder zum Weiterspielen von der momentanen Position oder ein Widcreinwerfen des Balles vor. Dies beinhaltet auch den Fall, daß ein Spieler den Ball verliert, ohne daß er vorher zwei Figuren berührt hat.

9. Schiedsrichter-Time Out

Zusätzlich zu den zwei erlaubten Time Outs pro Team kann noch ein Schiedsrichter-Time Out genommen

werden. Nach diesem Time Out erfolgt der Balleinwurf auf die gleiche Art und Weise wie bei einem normal ausgerufenen Time Out.

9.1 Sollte kein Schiedsrichter zu Beginn des Matches zur Verfügung stehen und es kommt zu einem Zweifelsfall, können beide Teams einen Schiedsrichter beantragen. Dies kann zu jeder Zeit des Spiels eifolgen, so lange der Ball sich nicht bewegt oder "tot" liegt.

9.1a Die erste Bitte um einen Schiedsrichter wird als Schiedsrichter-Time Out betrachtet. Die Kosten für den Schiedsrichter werden von beiden Teams zu gleichen Teilen getragen.

9.1b Sollte das sich in Verteidigung befindliche Team nach einem Schiedsrichter rufen, während sich der Ball im Spiel befindet, jedoch ruht, und das offensive Team zur gleichen Zeit einen Pass spielen oder auf das Tor schießen, wird dieser Ruf als Störung des verteidigenden Teams geahndet. Ebenfalls als Störung geahndet wird der Ruf nach dem Schiedsrichter, während der Ball gespielt wird.

9.2 Eine Wiederholung dieses Vorgehens wird mit einem Time Out bestraft. Erlaubt ist der Ruf, wenn der Ball "tot" liegt. Sollte ein Team trotzdem nach dem Schiedsrichter rufen während sich der Ball im Spiel befindet, wird dies wie ein technisches Foul geahndet.

9.2a Der Oberschiedsrichter hat die Entscheidung, ob der Bitte nach einem zusätzlichen Schiedsrichter entsprochen wird. Sollte dies der Fall sein, muß das nach dem zusätzlichen Schiedsrichter verlangende Team die vollen Kosten dafür tragen. Beide Schiedsrichter werden dann das Spiel beaufsichtigen. Ob ein Schiedsrichter ausgetauscht wird, liegt im Ermessen des Oberschiedsrichters.

9.2b Sollten bereits zwei Schiedsrichter anwesend sein, wird jede Anfrage nach einem weiteren Schiedsrichter abgelehnt und das anfragende Team mit einem technischen Foul bestraft.

9.3 Während eines Schiedsrichter-Time Out ist es den Teams nicht gestattet, Positionswechsel vorzunehmen, es sein denn, sie wurden dazu berechtigt.

9.4 Tisch-Instandsetzung. Jegliche Tisch-Instandhaltung wie z.B. Bälle tauschen, befestigen der Figuren usw. muß beantragt werden bevor das Spiel beginnt. Die einzige Möglichkeit für den Spieler eine Instandsetzung während des Spieles durchzuführen zu lassen ergibt sich nur, wenn eine plötzliche Beschädigung des Tisches eintritt, wie z.B. beschädigte Figur, abgebrochener Spilmt, zerbröckelter Dampfer, verbogene Stangen usw.

9.4a Bricht eine Figur während des Ballkontaktes, wird ein technisches Time Out ausgerufen, um den Schaden zu beheben. Danach wird das Spiel an der Stange fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt des technischen Defektes befand.

9.4b Wenn die Beleuchtung ausfällt, wird das Spiel umgehend unterbrochen (unter der Voraussetzung, daß ein offizielles Time Out ausgerufen wurde).

9.4c Routine-Instandsetzungen wie z.B. das Ölen der Stangen usw. sollten ausschließlich während der Time Outs oder zwischen den einzelnen Spielen vorgenommen werden.

9.5 Gegenstände auf dem Spielfeld
Sollte ein fremder Gegenstand auf das Spielfeld fallen, wird das Spiel sofort unterbrochen. Grundsätzlich

sollten sich keine Gegenstände auf den Umrandungen des Tisches befinden, welche auf das Spielfeld fallen könnten.

9.6 Medizinisches Time Out. Ein Spieler oder ein Team kann ein Time Out aus medizinischen Gründen beantragen. Dieser Antrag muß dem vom Tumierdirektor, Oberschiedsrichter oder einem Mitglied des fungierenden Personals genehmigt werden. Sie legen die Länge des Time Out fest, die höchstens 60 Minuten betragen darf. Ein Spieler, der physisch nicht in der Lage ist, das Spiel nach der Verletzungspause zu beenden, muß aufgeben.

9.6a Wird der Wunsch nach einem medizinischen Time Out abgelehnt, wird der beantragende Spieler mit einem Time Out belegt. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob der Spieler zusätzlich wegen Spielverzögerung bestraft wird.

9.6b Üblicherweise werden medizinische Time Outs nur gewährt, wenn diese durch Unfälle oder unerwartete Verletzungen während des Spiels entstehen.

10. Erzielte Treffer

Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, sofern es regelgerecht erzielt wurde. Sollte der Ball nach einem erzielten Treffer zurück auf die Spielfläche prallen und/oder vom Tisch springen, zählt das Tor trotzdem.

10.1 Wenn ein erzielter Treffer nicht an der Toranzeige markiert wird, jedoch beide Teams übereinstimmend erklären, daß dieser Treffer vorher erzielt wurde und nur aus Nachlässigkeit vergessen wurde anzuzeigen, kann der Punkt gezählt werden. Wenn die Teams sich nicht einigen können, ob ein Treffer erzielt wurde, der versehentlich nicht angezeigt wurde, sollte der Punkt nicht zählen.

10.2 Bei Unstimmigkeiten, ob ein Treffer erzielt wurde und das nächste Tor ist bereits gefallen, sollte ein Schiedsrichter zu Rate gezogen werden.

10.3 Sollte in Team absichtlich einen Treffer auf der Anzeige markieren, obwohl gar kein Tor erzielt wurde, wird dies als technisches Foul geahndet. Weitere Verstöße gegen diese Regel führen zur Disqualifikation für dieses Spiel oder sogar das gesamte Match (wird vom Oberschiedsrichter festgelegt).

11. Seitenwechsel

Bevor das nächste Spiel beginnt, müssen die Teams die Seiten wechseln.

Hierfür sind maximal 60 Sekunden erlaubt.

11.1 Beide Teams können die vollen 60 Sekunden in Anspruch nehmen. Sollten beide Teams sich darauf verständigen, das Spiel vor Ablauf dieser 60 Sekunden wieder aufzunehmen, kann das Spiel auch eher fortgesetzt werden. Die Restzeit der 60 Sekunden verfällt dann.

11.2 Sollte ein Team nach 60 Sekunden noch nicht wieder bereit sein, das Spiel aufzunehmen, wird dies als Spielverzögerung geahndet.

12. Positionswechsel

In einem Doppelwettbewerb kann jeder Spieler an den Stangen spielen, die er für sich ausgewählt hat. Sobald der Ball im Spiel ist, muß der Spieler die Position halten,

bis ein Treffer erzielt wird, ein Time Out beantragt oder ein technisches Foul ausgerufen wurde.

12.1 Beide Teams können ihre Positionen tauschen während eines Time Out, nach den erzielten Treffern, zwischen zwei Spielen oder nach einem technischen Foul.

12.2 Hat ein Team einmal die Positionen getauscht, dürfen diese Positionen nicht zurückgetauscht werden, nachdem der Ball zurück ins Spiel gebracht wurde oder ein weiteres Time Out ausgerufen wurde.

12.2a Ein Positionswechsel wird als solcher angesehen, sobald beide Spieler in ihrer jeweiligen Position mit dem Gesicht zum Tisch plaziert sind.

12.3 Unrechtmäßig getauschte Positionen während eines Ballwechsels werden als Ablenkung gewertet.

12.3a Sollte während eines Doppelwettbewerbes ein Spieler die Spielstange seines Partners bewegen, während sich der Ball im Spiel befindet, wird dies als Ablenkung/Störung geahndet.

13. Stangendrehen

Das Kurbeln der Stangen ist untersagt. Kurbeln ist definiert als Rotation irgendeiner Figur um mehr als 360 Grad bevor oder nachdem der Ball gespielt wird. Die Drehung, die vor dem Treffen des Baues durchgeführt wird, wird nicht der Drehung nach dem Treffen des Balles hinzuaddiert.

13.1 Ein gekurbelter Ball wird wie folgt wiederholt:
- Sollte mit dem Kurbeln ein Tor erzielt werden, wird dies nicht als Punkt gewertet, sondern vom Torwart zurück ins Spiel gebracht, und zwar so, als ob der Ball zwischen Tor und der nächsten Zwei-Mann-Stange für "tot" liegend erklärt wird.

- Sollte mit dem Kurbeln kein Tor erzielt werden, hat das gegnerische Team die Wahl das Spiel von der momentanen Position des Balles weiterzuführen oder den Ball neu einzuwerfen.

13.2 Das Kurbeln einer Stange, welches nicht zu einem Vorteil führt und/oder mit dem der Ball nicht getroffen wird, wird nicht als unrechtmäßiges Kurbeln angesehen. Sollte ein Spieler durch Kurbeln ein Eigentor erzielen, zählt dieses als regulärer Treffer für das gegnerische Team. Das Kurbeln einer nicht im Ballbesitz befindlichen Stange wird nicht als unrechtmäßiges Kurbeln gewertet, kann jedoch als Störung geahndet werden.

13.3 Sollte eine Spielfigur einer nicht umgriffenen Stange getroffen werden und es dadurch zu einem Kurbelvorgang kommen, wird dies nicht geahndet (Beispiel: In einem Einzelmatch trifft ein Schuß, der von der Zweierstange abgegeben wurde, eine Figur der Dreierstange.).

14. Verrücken des Tisches

Jedes Verrücken, Schieben oder Anheben des Tisches ist verboten. Ob dies mit Absicht geschieht oder nicht, ist hierbei nicht relevant. Die Entscheidung, ob ein Verrücken vorliegt, muß ein Schiedsrichter treffen. Ob ein Verrücken vom Schiedsrichter ausgerufen wird ist nicht abhängig davon, ob einem Team ein Ball dadurch verlorenght.

14.1 Die Strafen für das Mißachten dieser Regel: Erster Verstoß - Das gegnerische Team hat die Wahl, ob es von der momentanen Position des Balles bei Begehung des Regelverstosses weiterspielen oder den Ball erneut

einwerfen will. Sollte ein Verrücken des Tisches zu einem Ballverlust führen, kann das Spiel von dort weitergeführt werden, wo der Ball verloren wurde. Nachfolgende Verstöße - technisches Foul. Nach dem technischen Schuß hat das verteidigende Team weiterhin die Wahl zwischen den unter 14.1 aufgeführten Optionen.

14.2 Jegliches Berühren der Spielstangen des gegnerischen Teams wird exakt so bestraft, wie das Verrücken, Schieben oder Anheben des Tisches.

14.3 Ein Verrücken des Tisches kann auch dann ausgerufen werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Im Besonderen wird das Anschlagen der Stange nach einem Tor als Verrücken betrachtet.

15. Reset

Wenn ein Spieler einen Ball stoppt und ihn sich zum Schuß oder Paß bereitlegt, und sich der Ball dann durch Verrücken des Tisches durch das gegnerische Team bewegt, ruft der Schiedsrichter "Reset", und hält die Zeit an. Der im Ballbesitz befindliche Spieler hat dann die Wahl, ob er sich den Ball wieder zurechtlegen will oder ob er den Ruf "Reset" ignoriert und den Ball dort weiterspielt, wo er ist.

15.1 Jede noch so leichte Bewegung des Balles kann einen Wiederbeginn zur Folge haben (Beispiel: Der Ball bewegt sich auf der Stelle.).

15.2 Der Ruf "Reset" ist keine Unterbrechung und der im Ballbesitz befindliche Spieler kann trotz des Ausrufens umgehend zum Schuß ansetzen. Das in der Verteidigung befindliche Team sollte sich deshalb nicht durch den Ruf irritieren lassen oder sich dem Schiedsrichter zuwenden, sondern lieber in der Verteidigungsposition bleiben.

15.3 Der Ruf "Reset" gilt nicht, wie ein Regelverstoß durch Verrücken. Allerdings können öfter vorkommende Rufe dazu führen, daß der anwesende Schiedsrichter das verursachende Team mit einem technischen Foul belegt.

15.3a Ein Verstoß dieser Regel nach dem Torschuß Ball wird nicht als ein Regelverstoß geahndet. Vielmehr handelt es sich hierbei um ein Verrücken des Tisches (siehe 14.1).

15.3b Ein absichtliches herbeigeführtes Bewegen des Balles des in Ballbesitz befindlichen Teams mit der Absicht, einen "Reset"-Ruf des Schiedsrichters zu provozieren, ist nicht erlaubt. Das Team, das gegen diese Regel verstößt, verliert den Ballbesitz, und das andere Team kann den Ball wieder eingeben.

15.4 Pro Spiel und Team darf nur einmal "Reset" ausgerufen werden. Sollte ein Team zwei "Resets" verursachen, wird es mit einem technischen Foul belegt.

15.4a Sollte ein technisches Foul für mehrfaches "Reset" ausgerufen werden, endet der nächste "Reset"-Ruf nicht in einem technischen Foul.

15.4b Ein "Reset" gilt pro Team und nicht pro Spieler.

15.5 Sollte das abwehrende Team den Tisch mit Absicht verrücken, wird dies nicht als "Reset" gewertet, sondern gilt als Verrücken des Tisches.

16. Hineinfassen in die Spielfläche

Den Spielern ist es nicht erlaubt ohne Erlaubnis des gegnerischen Teams in die Spielfläche hineinzufassen,

während der Ball im Spiel ist. Egal, ob der Ball berührt wird oder nicht. Wenn allerdings das gegnerische Team dem Spieler erlaubt, in die Spielfläche hineinzufassen, ist dies dem Spieler auch gestattet.

16.1 Ein sich um die eigene Achse drehender Ball wird als im Spiel befindlich betrachtet, außer wenn er außer Reichweite der Spielfiguren ist. Es ist unter keinen Umständen erlaubt, einen sich drehenden Ball mit der Hand anzuhalten, selbst wenn es für die gegnerische Mannschaft geschieht.

16.2 Ein Ball, der sich in der Luft befindet, ist noch so lange im Spiel, bis er etwas berührt, das nicht Teil der Spielfläche ist. Es ist somit nicht erlaubt, einen in der Luft befindlichen Ball zu fangen.

16.3 Ein "tot" liegender Ball wird als außerhalb des Spiels befindlich betrachtet. Der Ball kann erst dann angefaßt werden, sobald der Schiedsrichter dies erlaubt hat. Sollte kein Schiedsrichter vor Ort sein, muß das gegnerische Team seine Einwilligung geben.

16.3a Es wird keine Strafe ausgesprochen, nachdem ein Ball im "tot" liegenden Zustand angefaßt wurde, gleichgültig, ob eine Erlaubnis gegeben wurde oder nicht.

16.4 Es ist den Spielern erlaubt, Schußspuren o.ä. vom Tisch zu entfernen, während sich der Ball nicht im Spiel befindet. Es muß hierfür nicht um Erlaubnis gebeten werden.

16.5 Die Strafe für einen Verstoß gegen diese Regel sieht folgendes vor:

16.5a Sollte der verursachende Spieler in Ballbesitz sein und der Ball gestoppt sein, so wechselt der Ballbesitz an das gegnerische Team.

16.5b Ein Ball, der hinter der Zwei-Mann-Stange in Bewegung ist und mit einem Griff in die Spielfläche gestoppt wird, zählt als Torerfolg für das gegnerische Team. Der Ball wird wieder in das Spiel eingegeben, als ob ein regulärer Treffer erzielt worden wäre.

16.5c Jedes andere Foul: Technisches Foul.

17. Veränderungen am Tisch

17.1 Spielfläche. Es dürfen von keinem Spieler Veränderungen vorgenommen werden, die die Spielcharakteristik des Tisches beeinflussen würden. Dies bedeutet das Verändern der Spielfiguren, der Spielfläche, der Stoßfänger usw.

17.1a Es ist dem Spieler nicht erlaubt, Schweiß, Spucke oder irgendeine andere Substanz auf seine Hand zu tun, bevor er irgendwelche Schußspuren vom Tisch entfernt.

17.1b Es ist untersagt, Harz auf dem Tisch zu verteilen.

17.1c Jeder Spieler, der eine Substanz benutzt, um einen besseren Griff zu haben, muß sicherstellen, daß diese nicht an den Ball kommt. Sollte dies jedoch vorkommen und es ist festzustellen, daß diese Substanz einen gewissen Einfluß auf den Ball hat (Beispiel: Ball ist mit harziger Substanz bedeckt), müssen der Ball und alle Teile, die ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen worden sind, umgehend gereinigt werden. Das Team, das die Verunreinigung hervorgerufen hat, wird mit einer Spielverzögerung bestraft. Gleichzeitig wird eine Warnung ausgesprochen, daß, wenn dieses noch einmal vorkommt, dem Team untersagt wird,

diese Substanz weiterhin zu benutzen.

17.2 Griffe. Sollten Substanzen verwendet werden, um einen besseren Halt an den Griffen zu bekommen, und diese Spuren an den Griffen hinterlassen, müssen zurückbleibende Substanzen bei einem Seitenwechsel umgehend entfernt werden.

17.2a Sollte das Entfernen einer Substanz mehr als 60 Sekunden in Anspruch nehmen, gilt dies als Spielverzögerung und es wird dem Team untersagt, diese Substanz weiterhin zu benutzen.

17.2b Es ist den Spielern untersagt, Behälter o.ä. mit irgendwelchen Substanzen an/auf dem Tisch zu deponieren, die die Gerätestangen in ihren Bewegungen einschränken könnten (Beispiel: Um die Bewegungen der Torwartstange zu beeinflussen).

17.2c Es ist den Spielern untersagt, Griffe auf der Außenfläche des Tisches zu wechseln.

17.3 Sollte von Spielern gewünscht werden, daß die Bälle vor einem Match ausgetauscht werden, muß dies vom anwesenden Schiedsrichter oder vom Turnierdirektor genehmigt werden. Dieser Bitte kann nur nachgekommen werden, wenn die Spieleigenschaften der zur Zeit im Tisch befindlichen Bälle signifikant vom Standard abweicht.

17.3a Neuer Ball. Während sich ein Ball im Spiel befindet, ist es den Spielern untersagt, einen neuen Ball zu verlangen. Sollte allerdings ein Ball "tot" liegen, kann der Spieler einen neuen Ball aus dem Inneren des Tisches verlangen. Solch einer Bitte kann stattgegeben werden, es sei denn, der Schiedsrichter befindet, daß dieser Wunsch in der Absicht geäußert wurde, das Spiel zu verzögern.

17.3b Ein Spieler, der, während der Ball im Spiel ist, einen neuen Ball wünscht, wird mit einem Time Out belegt, es sei denn, der Schiedsrichter befindet den Ball tatsächlich für unspielbar, wobei in diesem Falle keine Strafe fällig wird.

17.4 Wenn nicht anders angegeben, führen Verletzungen dieser Regel zu einem technischen Foul.

18. Ablenkung

Alle Bewegungen und Geräusche, die abseits der Stange ausgeführt werden, an der sich der Ball gerade befindet, werden als Störung gewertet. Ein Treffer, der aufgrund von Störungen nicht erzielt wurde, wird als Tor gewertet. Sollte ein Spieler das Gefühl haben, gestört zu werden, liegt es in seinem Ermessen, einen Schiedsrichter heranzuholen.

18.1 Lautes Knallen der Fünf-Mann-Stange oder irgendeiner anderen Stange vor, während oder nach einem Schuß, wird als Ablenkung gewertet. Ein leichtes Bewegen der Stangen nach einem Schuß wird allerdings nicht als Störung gewertet.

18.2 Das Sprechen zwischen Teammitgliedern während eines Ballwechsels kann als Störung gewertet werden.

18.3 Es ist keine Störung, wenn ein Spieler während des Passens zur Täuschung die Stange bewegt, die den Ball aufnehmen soll. Extremes Bewegen ist allerdings als Störung zu werten.

18.4 Es ist als Störung zu werten, wenn nach der Vorbereitung eines Schusses die Hand von der Stange

genommen wird, um dann wiederum schnell zuzugreifen und zu schießen. Der Ball darf erst dann geschossen werden, wenn die Stange mindestens eine Sekunde umgriffen wurde.

18.5 Bestrafung für Ablenkung Wird durch das sich in der Offensive befindliche Team ein Tor erzielt, welches auf eine Störung jeglicher Art zurückzuführen ist, wird dieses nicht als Treffer gewertet, und das gegnerische Team kann den Ball wieder einwerfen. In allen anderen Fällen hat das gegnerische Team die Wahl, das Spiel von der momentanen Position des Balles fortzusetzen oder den Ball neu einzugeben. Nachfolgende Verstöße können ein technisches Foul nach sich ziehen.

19. Übungen

Sobald ein Spiel begonnen hat, ist es beiden Spielern untersagt, sowohl Einwürfe als auch Schußübungen an irgendeinem Tisch zu vollziehen. Diese Regel bezieht sich auch auf Time Outs und gilt ebenfalls zwischen den Spielen.

19.1 Eine Übung wird als solche bezeichnet, sobald der Ball sich durch den Kontakt mit einer Spielfigur bewegt oder ein Einwurf zu Übungszwecken durchgeführt wird.

19.1a Ob eine Übung gegen die Regel verstößt, liegt im Ermessen der anwesenden Schiedsrichters am Tisch. Ungewolltes Bewegen des Balles muß nicht unbedingt als Übung geahndet werden.

19.2 Die Strafe für solch einen Regelverstoß ist ein technisches Foul. Eine Strafe wird nicht verhängt, wenn der Ball nach einem Time Out zurück ins Spiel gegeben wird (siehe 7.11)

20. Sprachliche Gepflogenheiten

Unsportliche Kommentare, die direkt oder indirekt von Spielern abgegeben werden, sind nicht erlaubt. Verstöße gegen diese Regel ziehen ein technisches Foul nach sich.

20.1 Es ist nicht erlaubt, das gegnerische Team in irgendeiner Form abzulenken, die nichts mit dem normalen Spielbetrieb zu tun hat (siehe 18). Jegliche Laute oder Geräusche während des Matches, auch wenn sie enthusiastischer Natur sind, werden mit einem technischen Foul geahndet.

20.2 Fluchen ist nicht erlaubt. Andauerndes Fluchen eines Spielers kann den Verlust des Spieles zur Folge haben und/oder gar zum Ausschluß aus dem Turnier führen.

20.3 Es ist den Zuschauern nicht erlaubt, Hilfestellungen (Zeichen, Zurufe) zu geben oder ein Match durch Störungen der Spieler oder des Schiedsrichters zu beeinflussen. Ein Verstoß gegen diese Regel kann zu einem Ausschluß des störenden Zuschauers von der Veranstaltung führen.

20.4 Anweisungen eines Trainers sind erlaubt, allerdings nur während der Time Outs.

21. Ballabgabe/Passen

21.1 Wird ein Ball an der 5-Mann-Stange festgehalten oder gestoppt, kann er nicht direkt zur 3-Mann-Stange der selben Mannschaft weitergespielt werden. Er muß mindestens 2 Figuren der 5er-Stange berühren, bevor er zu einem Pass in Bewegung gebracht werden kann (es sei denn, es liegt ein unabsichtlicher, gequetschter

Pass vor, dieser ist erlaubt). Ein eingeklemmter (gestoppter) Ball, ist ein Ball, der zwischen Figur und Umrandung oder zwischen Figur und Spielfläche eingeklemmt ist.

21.1a Ein vollständig angehaltener Ball darf direkt weitergepaßt werden, wenn dieser Pass umgehend gespielt wird. Jegliche Verzögerung des Passens macht den Pass ungültig. Sobald ein Ball vollständig gestoppt wird und nicht umgehend weitergespielt wird, muß er dann mindestens 2 Spielfiguren der 5-Mann-Stange berühren, bevor er weitergespielt wird.

21.1b Ein Richtungswechsel eines sich in seitlicher Bewegung oder Richtung befindlichen Balles von der Vorder- oder Rückseite einer Spielfigur zur Vorbereitung eines Passes ist nicht erlaubt. Um eine Richtungs- oder Tempo-änderung eines solchen Balles zu vollziehen ist es erlaubt, die Seiten der Figur zu benutzen.

21.1c Ein unabsichtlich gequetschter Pass ist erlaubt. Allerdings, wenn ein gequetschter Ball erst durch eine Figur freigegeben wird und dann durch diese direkt weiter gepaßt wird, bevor eine andere Figur der selben Stange ihn berührt hat, ist dieser Pass nicht erlaubt.

21.2 Ein eingeklemmter oder angehobener Ball kann direkt auf das Tor geschossen werden. Um als Schuß angesehen zu werden muß der Ball entweder ins Tor gehen, von der gegnerischen Verteidigung abgeblockt werden oder die Rückwand treffen. Wird der versuchte Schuß von der gegnerischen 5-Mann-Stange abgeblockt und dann von der 3-Mann-Stange des schießen-den Spielers aufgefangen, gilt dies als regelwidriger Paß.

21.2a Wird ein eingeklemmter oder angehaltener Ball von der 5-Mann-Stange auf das Tor geschossen und trifft die 3-Mann-Stange des selben Teams, die den Schuß abgegeben hat, entspricht dies den Regel, vorausgesetzt, der Ball wird nicht durch die 3-Mann-Stange angehalten.

21.2b Ein angehaltener Ball ist ein Ball, der lange genug im Besitz einer Spielstange ist, um einen kontrollierten Pass oder Schuß abzugeben (Pickupshot).

21.3 Bevor ein Spieler einen Pass von der 5er-Stange versucht, darf der Ball die Seitenwand des Tisches nicht öfter als zwei Mal berühren. Dabei ist es gleichgültig, welche Wand berührt wird. Öfter als zwei Mal ist es nicht erlaubt. Berührt der Ball die Wand zum dritten Mal, muß er als Pass oder Schuß weitergespielt werden.

21.3a Wenn ein gegnerischer Pass oder Schuß mittels Figur und Seitenwand aufgefangen wird, zählt es für den Spieler, der den Ball aufgefangen hat und der jetzt im Besitz des Balles ist nicht zu den 2 erlaubten Berührungen der Seitenwand.

21.3b Hat der Ball einmal die Seitenwand berührt und berührt er diese noch einmal, bevor er den Seitenstreifen verlassen hat, gilt dies nicht als zweite Berührung.

21.4 Ein Pass von der 2-Mann- und der Torwart-Stange Regel 21.1 ist ebenso anwendbar bei einem Pass von der 2-Mann-Stange oder der Torwartstange zur 5er-Stange des selben Teams. Sollte allerdings, nach einem abgegebenen Paß der 2er- oder Torwartstange eine gegnerische Figur den Ball berühren, wird dieser Ball nicht mehr als Pass sondern als „lebender“ Ball angesehen, der regelgerecht von jeder Figur angenommen werden darf.

21.4a Regel 21.2a findet ebenfalls Anwendung für einen gestoppten und von der 2er-Stange abgegebenen Schuß, der die 5er-Stange berührt.

21.5 Es ist regelgerecht, nur eine Hand an den Stangen zu haben, so lange man in der Defensive ist (Beispiel: rechte Hand an der defensiven 5-Mann-Stange). Ebenso ist es regelgerecht, beide Hände zu benutzen, um eine Stange zu bewegen.

21.6 Strafe für regelwidrige Pässe: Verletzt ein Team obige Pass-Regeln, hat das gegnerische Team die Wahl zwischen der Fortführung des Spiels von der momentanen Position des Balles oder einem Wiedereinwurf.

22. Ballbesitz

22.1 Die Durchsetzung der Ballbesitzregel sollte nur von einem autorisierten Schiedsrichter vollstreckt werden.

22.2 Der Ballbesitz an einer Stange ist auf 15 Sekunden begrenzt, mit Ausnahme der 5er-Stange, dort sind 10 Sekunden vorgesehen. Ist die Zeit abgelaufen muß der Ball an eine Figur des Gegners oder daran vorbei gespielt werden.

22.3 Ist ein sich drehender Ball in Reichweite einer Figur, gilt er als im Besitz dieser Reihe und alle zeitlichen Begrenzungen laufen weiter. Die Spieler müssen einen ernsthaften Versuch machen, einen sich drehenden und sich in Reichweite befindlichen Ball in ihrem Besitz zu bringen. Ist der sich drehende Ball jedoch nicht in Reichweite, treten die zeitlichen Begrenzungen nicht in Kraft.

22.4 Die Strafen für eine Zeitüberschreitung an der 3er-Stange ist der Verlust des Balles an den gegnerischen Tormann. Dieser bringt ihn so zurück ins Spiel, wie es für einen "tot" liegenden Ball vorgeschrieben ist. Bei Zeitüberschreitung an einer anderen Stange verliert das verzögernde Team den Ballbesitz und das gegnerische Team bringt den Ball mit einem Einwurf neu ins Spiel.

23. Begrenzung der Spielzeit

Bei drei Gewinnspielen ist die Spielzeit auf eine Stunde ab Spielbeginn begrenzt. Bei zwei Gewinnspielen auf 35 Minuten ab Spielbeginn.

23.1 Läuft dieses Zeitlimit ab bevor das Match beendet ist, teilt ein Schiedsrichter den Spielern mit, daß eine 10-minütige Verlängerung in diesem Monient beginnt. Ist die Verlängerung abgelaufen, bevor das Match beendet ist, gewinnt der Spieler oder die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Spielen. Stünde es in diesem Falle unentschieden, gewinnt das Team mit den meisten Toren im laufenden Spiel, nachdem mit dem Ball, der bei Ablauf der Verlängerung gerade im Spiel ist, ein Tor erzielt wurde. Haben beide Mannschaften die gleich Zahl gewonnener Spiele und nach diesem letzten Schuß das gleiche Torverhältnis, wird noch ein Ball ausgespielt, um den Gewinner des Matches zu bestimmen.

23.2 Time Outs, die während der regularen Spielzeit verlangt wurden, werden auf die Gesamtspielzeit angerechnet. Bei der 10-minütigen Verlängerung werden Time Outs nicht mitgezählt (bei einem Time Out wurde die Uhr angehalten).

23.3 Offiziell ausgerufene Time Outs werden auf die Gesamtspielzeit angerechnet.

23.4 Die Durchsetzung dieser Regeln obliegt der Verantwortlichkeit des Turnierdirektors.

24. Spielverzögerung

Ein Spiel darf nicht unterbrochen werden mit der Ausnahme von Time Outs. Eine Strafe wegen Spielverzögerung darf nur von einem anwesenden Schiedsrichter ausgesprochen werden.

24.1 Nach einem Regelverstoß der Spielverzögerung muß das Spiel innerhalb von 10 Sekunden wieder aufgenommen werden. Sollte das Spiel innerhalb dieser Frist nicht aufgenommen werden, soll eine erneute Spielverzögerung ausgerufen werden.

24.2 Eine offensichtliche Verzögerung beim Einwurf des Balles oder bei der Wiederaufnahme nach einem für "tot" erklärten Ball, kann ebenfalls als Spielverzögerung ausgerufen werden.

24.3 Beim ersten Verstoß gegen diese Regel erfolgt eine Verwarnung. Nachfolgende Verstöße werden mit Time Outs bestraft. Beispiel: Ein Spieler wird mit einer Spielverzögerung belegt. Sollte er nach 10 Sekunden das Spiel noch nicht wieder aufgenommen haben, wird er mit einem Time Out belegt. Wenn er 10 Sekunden nach dem Time Out noch immer nicht bereit ist, das Spiel wieder aufzunehmen, wird er mit einem zweiten Time Out belegt (siehe 7.8)

25. Wiederaufruf/Ausschluß aus dem Spiel

Sobald ein Match ausgerufen ist, müssen beide Teams umgehend an dem für sie bestimmten Tisch erscheinen. Sollte ein Team innerhalb von drei Minuten nicht erscheinen, erfolgt ein Wiederaufruf. Ein wieder aufgerufenes Team muß umgehend am Tisch erscheinen, da sonst der Ausschluß aus dem Spiel erfolgt.

25.1 Ein Wiederaufruf erfolgt alle drei Minuten. Die Strafe für den zweiten und folgende Wiederaufrufe ist der Verlust eines Satzes.

25.2 Sollte ein Team Sätze durch Wiederaufruf verlieren, hat es vor dem dann folgenden Spiel die Wahl zwischen Einwurf und Seitenwahl.

25.3 Die Einhaltung dieser Regel liegt in der Verantwortlichkeit der Turnierleitung.

26. Technisches Foul

Wenn nach der Entscheidung eines autorisierten Schiedsrichters oder der Turnierleitung eine der Mannschaften zu irgendeinem Zeitpunkt gegen diese Spielregeln absichtlich oder offensichtlich verstößt, kann gegen die Mannschaft ein technisches Foul verhängt werden.

26.1 Wird ein technisches Foul ausgesprochen, ist das Spiel zu unterbrechen. Das gegnerische Team bekommt den Ball an die 3er-Stange gelegt und darf einen Versuch unternehmen, auf das Tor zu schießen. Danach wird das Spiel angehalten und, gleichgültig ob ein Tor erzielt wurde oder nicht, der Ball wird an den Punkt zurückgelegt, an dem das technische Foul ausgesprochen wurde. Falls der Ball zum Zeitpunkt des Ausrufens eines technischen Fouls in Bewegung war, wird der Ball so ins Spiel zurückgegeben, als ob er an dieser Stelle als "tot"

liegend erklärt gewesen wäre (außer die Voraussetzungen in 14.1 treffen zu).

26.1a Der Technische-Foul-Schuß wird als abgeschossen betrachtet, sobald der Ball die 3er-Stange verlassen hat. Der Foul-Schuß ist beendet, wenn er in der Defensivzone des Gegners gestoppt wird oder diese wieder verlassen hat.

26.2 Bei einem technischen Foulschuß wird der Ball wie unter 8.1 beschrieben ins Spiel gebracht. Alle Regeln und Zeitlimits sind gültig.

26.2a Positionswechsel vor und/oder nach dem technischen Foulschuß sind erlaubt, auch ohne Time Out.

26.2b Time Outs können auch während einem Technischen Foul Schuß genommen werden (siehe 7).

26.2c Ein Tor, welches durch einen illegal ausgeführten technischen Foulschuß gefallen ist, zählt nicht. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo das technische Foul ausgerufen wurde.

26.3 Wenn ein technischer Foulschuß einen Satz beendet, geht das Einwurfsrecht für den nachfolgenden Satz an das gegnerische Team.

26.4 Fortgesetzte absichtliche oder unabsichtliche Regelverstöße ziehen weitere technische Fouls nach sich. Das dritte technische Foul in einem Satz führt automatisch zum Satzverlust. Der anwesende Schiedsrichter kann außerdem jederzeit nach dem ersten technischen Foul erklären, daß ein weiterer Regelverstoß zum Verlust des Satzes/Matches führt.

27. Regelentscheidungen und Einsprüche

Wenn Schwierigkeiten über Regelentscheidungen auftreten, sind die Entscheidungen eines, während des Regelverstoßes anwesenden Schiedsrichters endgültig. Falls es sich um eine Regelinterpretation handelt oder der Schiedsrichter zur Zeit des Verstoßes noch nicht anwesend war, sollte der Schiedsrichter die den Umständen nach angemessenste Entscheidung treffen. Ein eventueller Einspruch gegen diese Entscheidung muß in der nachfolgend aufgeführten Art und Weise geschehen:

27.1 Im Falle einer Regelinterpretation muß der Spieler den strittigen Fall klären, bevor der Ball wieder ins Spiel gebracht wird. Ein Einspruch, der den Verlust eines Spieles betrifft, muß vor dem nächsten Spiel des Gewinner-teams eingelegt sein.

27.2 Alle Einsprüche sollen vom Hauptschiedsrichter und, falls anwesend, mindestens zwei Mitgliedern des Veranstaltungsteams behandelt werden. Die getroffenen Entscheidungen sind endgültig.

27.3 Ein Team, welches einen erfolglosen Regeleinspruch getätigt hat oder eine Entscheidung in Frage stellt, wird mit einem Time Out belegt. Zusätzlich kann das Team mit einer Zeitverzögerung belegt werden.

27.4 Streiten mit einem (zertifizierten) Schiedsrichter während eines Matches ist nicht erlaubt. Dieser Regelverstoß kann der Grund für eine Zeitverzögerungsstrafe sein und/oder als unsportliches Verhalten gewertet werden.

28. Unsportliches Verhalten

Jedes Unsportliche oder unethische Verhalten während des Turniers, in den Turnierräumen oder um die Spielstätte herum wird als Verstoß geahndet.

28.1 Die Strafe für unsportliches Verhalten kann der Verlust eines Satzes oder des Spieles sein und sogar zum Ausschluß aus dem Turnier führen. Ob ein unethische Verhalten vorliegt oder nicht und welche Strafe verhängt wird, wird vom Disziplinarausschuß entschieden.

29. Turnierdirektor

29.1 Die Durchführung des Turniers unterliegt der Verantwortung des Turnierdirektors. Dieses beinhaltet alle Auslosungen, die Durchführung der Wettbewerbe, Zeitnahme etc. Die Entscheidungen des Turnierdirektors diesbezüglich sind endgültig.

29.2 Alle Angelegenheiten, welche Regeln betreffen, liegen in der Verantwortlichkeit des Hauptschiedsrichters, der vom Turnierdirektor bestimmt wird.

WEITERE SPIELMETHODEN

I. Goalie War

Goalie War ist ein spezieller Einzelwettbewerb, in welchem die Dreier- und Fünferreihe hochgestellt werden, und die Verteidiger direkt gegeneinander spielen.

1. Der Anstoß

Erfolgt wie im regulären Einzel oder Doppel. Der Ball muß zwei Figuren berühren und vor einem Schußversuch eine volle Sekunde geruht haben. Ein Verstoß gegen diese Regel bedeutet Ballverlust.

1.1 Die Zeitbeschränkungen treten in Kraft, nachdem der Ball die zweite Figur eine Sekunde lang berührt hat.

2. Ballbesitz

Um den Ball zu passen oder ein Tor zu erzielen, muß der Spieler in Ballbesitz sein. Wenn der Ball in seinem Abwehrbereich verbleibt, ist der Spieler in Ballbesitz. Falls der Ball sich in der Tischmitte befindet, verliert jener Spieler den Ballbesitz, in dessen Verteidigungsbereich der Ball zuletzt war.

2.1 Der Verteidigungsbereich reicht von der Rückwand bis zur Reichweite der 2er-Stange. Die Tischmitte ist der restliche Bereich.

2.2 Ein Ball, der irgendeine Stange etc. in der Tischmitte berührt, gilt als "lebender" Ball. Diese Stange beeinflusst den Ballbesitz nicht.

2.3 Wenn ein Ball den Spielbereich verläßt, und/oder ein fremdes Objekt berührt, wird er vom ursprünglich im Ballbesitz befindlichen Spieler wieder ins Spiel gebracht. Falls der Ball in der Tischmitte liegenbleibt, wird er von dem Spieler wieder eingeworfen, welcher im Ballbesitz ist.

2.4 Wenn der von Spieler A geschossene Ball nicht den Verteidiger von Spieler B erreicht, muß Spieler A den Ball kontrolliert zu Spieler B geben. damit der Ball von B wieder ins Spiel gebracht werden kann.

3. Zeitbegrenzung

Der Ballbesitz im verteidigungsbereich auf 10 Sekunden begrenzt. Zusätzlich muß ein mehr als 3 Sekunden lang gestoppter Ball vor dem nächsten Schußversuch über 2 Figuren gespielt werden. Es gibt 2 Time Outs pro Satz.

II. Four on Four

Four on Four ist ein spezieller Wettbewerb, in welchem auf jeder Seite 4 Spieler stehen. Jeder Spieler hält eine einzelne Stange.

1. Positionswechsel

Wenn ein Team einen Punkt erzielt, muß es vor dem nächsten Punkt rotieren. Der Spieler auf der 3er-Stange wechselt zum Torwart, Torwart zur 2er, 2er zur 5er und 5er zur Dreier.

1.1 Ein Team kann auch vor dem Match oder zwischen den Spielen wechseln. Andere Wechsel sind nicht erlaubt.

2. Erlaubte Schüsse

2.1 Das Spiel wird im Rollerball-Stil gespielt, das heißt ein Ball darf nicht länger als 3 Sekunden geklemmt oder

eine Sekunde gestoppt sein. Pro Stange gilt ein 10-Sekunden Zeitlimit.

2.2 Wird ein Ball geklemmt oder gestoppt, muß zur Erzielung eines legalen Treffers anschließend eine andere Figur (egal auf welcher Stange) den Ball berühren.

2.3 Wird ein Treffer illegal erzielt, wird der Ball vom gegnerischen Team neu eingegeben.

3. Zwei Time Outs pro Spiel sind erlaubt.

Allerdings nicht, so lange der Ball im Spiel ist.

III. Two-Ball Rollerball

Two-Ball Rollerball ist ein Spezialwettbewerb mit 2 Bällen, welche am Beginn eines Punktes eingeworfen werden.

1. Zeitbegrenzung

Das Spiel wird mit rollenden Bällen gespielt, d.h. ein Ball darf nicht länger als 3 Sekunden geklemmt oder 1 Sekunde gestoppt sein. Der Ball darf aus gestoppter oder geklemmter Position geschossen werden. Das Zeitlimit pro Stange beträgt 10 Sekunden.

2. Balleinwurf

2.1 Zu Punktbeginn wirft jeder Stürmer seinen Ball, auf 3 gezählt, ein. Beide Bälle müssen innerhalb einer Sekunde auf das Spielfeld fallen.

2.2 Wenn ein Ball das Spielfeld verläßt ohne daß bisher ein Tor gefallen ist, werden beide Bälle neu eingeworfen. Anderenfalls wirft das zurückliegende Team den verbleibenden Ball ein.

3. Zählweise

3.1 Wenn beide Teams ein Tor schießen, zählt keines der geschossenen Tore. Zwei neue Bälle werden eingeworfen.

3.2 Wenn ein Team ein Tor schießt, kann es, in Ballbesitz, den Ball unter Kontrolle bringen und das Tor zählen. In diesem Fall werden zwei neue Bälle serviert.

3.3 Ein Team, welches beide Bälle ins gegnerische Tor schießt, darf sich 2 Treffer anstellen. Zwei neue Bälle werden eingeworfen.

3.4 Ein Ball muß im Tor verbleiben, um als Treffer zu gelten. Bei herausprallenden Bällen geht das Spiel weiter.

4. Es sind zwei Time Outs pro Spiel erlaubt.

Aber nur wenn kein Ball im Spiel ist.

IV. FORWARD SHOOTOUT

ist eine Spezialdisziplin; in der die Spieler abwechselnd technische Foulschüsse ausführen.

1. Der Spielbeginn

Der Ball wird an der 3er-Stange plziert und über 2 Figuren ins Spiel gebracht. Ein Schuß darf erst versucht werden, wenn der Ball eine volle Sekunde mit der 2. Figur gestoppt wurde. Ein Verstoß wird mit Ballverlust bestraft.

1.1 Der erste Einwurf wird in der üblichen Weise mit einem Münzwurf entschieden.

1.2 Die folgenden Einwürfe werden immer abwechselnd ins Spiel gebracht.

2. Schüsse

Der Ball wird als geschossen angesehen, wenn er die 3er-Stange verläßt. Der Ball gilt als gehalten, wenn er im Torraum gestoppt ist oder den Torraum verläßt.

3. Zeit

Es gilt das nonnale 15-Sekunden-Zeitlimit. Die Zeit beginnt zu laufen, wenn der Ball 1 Sekunde an der 2. Figur war.

4. Es sind 2 Time Outs pro Spiel erlaubt.