

Internationales Tischfußball Regelwerk

Stand: Februar 2005

1. Spielbeginn

Eine Begegnung beginnt mittels Münzwurf. Der Sieger des Münzwurfes wählt entweder die Tischseite oder die erste Auflage.

Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt, ebenso wechselt die Berechtigung der ersten Auflage.

In der Folge erhält jeweils das Team das Auflagerecht, welches das letzte Tor erhalten hat.

Die Bezahlung der Spielkosten (Münzeinwurf für Bälle) erfolgt abwechselnd, wobei der Verlierer des Münzwurfes als Erster bezahlt.

2. Auflage auf der Fünferreihe:

Der Spielball muss innerhalb des Mittelkreises der eigenen Fünferreihe gelegt, darf jedoch nicht durch eine Spielfigur "eingeklemmt" werden.

Störungen durch den Gegner, hervorgerufen durch bewegen der Spielfiguren oder durch "wackeln" des Tisches sind nicht erlaubt und werden Foul geahndet werden.

Das Team mit dem Auflagerecht muss ihre Spielbereitschaft dem gegnerischen Team mündlich mitteilen („Geht“ oder „Ready“).

Das Spiel beginnt sofort nachdem auch das gegnerische Team seine Spielbereitschaft kundgetan hat.

Das gegnerische Team hat 5 Sekunden Zeit um seine Spielbereitschaft bekannt zu geben.

Das Zeitlimit für die Fünferreihe beginnt ab der gegnerischen Bekanntgabe der Spielbereitschaft.

Wenn ein Spieler/Team aufgrund eines Regelverstoßes die Auflage erhielt und der Ball während des Spiels als toter Ball oder als Aus-Ball erklärt wird, so erhält derjenige Spieler/Team das Auflagerecht, welches das Auflagerecht ursprünglich, d.h. vor dem Regelverstoß, hatte.

Wird der Ball absichtlich aus dem Spielfeld befördert wird dies als Foul geahndet (sollte dies das erste Foul sein, erhält das gefoulte Team/ Spieler das Auflagerecht auf der Fünferreihe).

3. Schuss/Passversuch:

3.1 Passes (allgemein)

Der Ball darf nur aus der Bewegung von der 5er Reihe zur 3er Reihe gepasst werden. Sollte der Ball sich auf der 5er Reihe in ruhender oder eingeklemmter Position befinden, so muss er vor einem Passversuch zur 3er Reihe mit einer zweiten Figur berührt werden, die den Pass ausführen darf. Ein Pass an die Bande alleine gilt nicht als Abspielen.

Diese Regel gilt auch für direkte Pässe von der Verteidigung (Tormann und Verteidiger) auf die Fünferreihe (ausgeschlossen sind Pässe die von einer gegnerischen Figur berührt werden).

Ein direkter „Standpass“ von der Verteidigung auf die Stürmerreihe ist jedoch erlaubt.

3.2 Schuss nach der Auflage:

Der Ball muss vor einem Schuss auf das gegnerische Tor mindestens einmal die 5er Reihe verlassen haben. Wird ein Schussversuch unternommen, bevor der Ball die Fünferreihe verlassen hat, so wird ein aus diesem Schussversuch resultierendes Tor nicht gezählt - auch nicht, wenn der Ball abgefälscht wurde. Der Ball wird nun durch jenes Team, das zuletzt Auflagerecht hatte, wieder von der 5er Reihe ins Spiel gebracht.

Eigentore durch die Auflagenführende 5er Reihe werden gezählt.

3.3 Schuss aus der Mitte (ausg. Auflage)

Ein Schussversuch aus der Mitte darf nur aus der Bewegung erfolgen.

Sollte der Ball sich auf der 5er Reihe in ruhender oder eingeklemmter Position befinden, so muss er vor einem Schussversuch mit einer zweiten Figur berührt werden, die den Schuss ausführen darf.

Wird ein Schussversuch aus dem Stand abgegeben, erhält das gegnerische Team den Ball auf der 5er Reihe und es kommt zur Neuauflage.

3.4

Zum Zeitpunkt des Schusses müssen sich sämtliche Hände, des sich im Ballbesitz befindlichen Spielers/Teams, an den Griffen befinden. Das verteidigende Team hat sich so zu verhalten das es keine Ablenkung (siehe Pkt. 12.9) darstellt.

4. Passverteidigung/Pass:

Das Schlagen an die Bande ist zu unterlassen und wird mit einem Foul geahndet.

Des weiteren darf der Ball, sobald dieser sich außerhalb der eigenen Spielbereiche befindet nicht beeinflusst werden (z.B. drehen der Stangen oder klopfen an die Bande).

Ein direkter Konter durch die verteidigende 5er Reihe bei der Auflage wird gezählt.

Regelerklärung:

Hat der Ball den Bereich der verteidigenden Mitte verlassen und befindet sich bereits beim annehmenden Stürmer, wird durch ein Schlagen an die Bande oft ein zurückspringen des Balls verursacht. Ist die Passannahme durch das Schlagen vereitelt worden, erhält der passannahmende Stürmer den Ball. Da diese Situation als Foul geregelt ist (siehe Punkt 12.3.), obliegt es allen Spielbeteiligten, wo das Spiel fortgesetzt wird. Dies kann nur durch kurze Absprache der Beteiligten erfolgen.

Internationales Tischfußball Regelwerk

Stand: Februar 2005

5. Torregel

Ein Ball, der im Tor war, auch wenn er wieder auf das Spielfeld zurückspringt, zählt als Tor und es erfolgt die nächste Auflage.

6. Aus-Ball

Sobald der im Spiel befindliche Ball die Spielfläche verlässt, gilt er als Aus-Ball.

Die Tischkanten zählen zur Spielfläche. Erst wenn der Ball durch Berührung eines fremden Objektes, wie z.B. die Toranzeige wieder zur Spielfläche zurück kehrt gilt er als Aus-Ball.

Nachdem ein Ball als Aus-Ball gilt, erhält jenes Team das neuerliche Auflagerecht auf der 5er Reihe, welches ursprünglich selbiges hatte.

7. Toter Ball

Ein Ball, der zu völligem Stillstand gekommen ist und von keiner Spielfigur erreicht werden kann (das Biegen und Klopfen der Stangen bzw. das Bewegen des Tisches ist nicht erlaubt), wird als "tot" erklärt.

Ein toter Ball zwischen Tor und nächster Verteidigerstange wird vom jeweiligen Verteidiger durch Auflage auf der Verteidigerstange wieder ins Spiel gebracht.

Liegt der tote Ball zwischen den zwei Verteidigerstangen, erhält jenes Team das neuerliche Auflagerecht auf der Fünferreihe, welches es ursprünglich hatte.

Das Spiel wird nach den Bestimmungen des Punktes 2. Auflage fortgesetzt.

8. Durchdrehen der Stange

Das Durchdrehen der Stange ist verboten, wenn sich die Stange entweder vor oder nach dem Schuss mehr als 360 Grad dreht.

Sollte ein Tor durch verbotenes Durchdrehen erzielt werden, wird dieses nicht gewertet und der Gegner erhält das Auflagerecht auf der Fünferreihe.

Wird durch ein unerlaubtes Drehen einer Stange ein Schuss abgegeben, aber kein Tor erzielt, so kann das gegnerische Team entscheiden, ob das Spiel von der aktuellen Ballposition fortgesetzt wird oder der Ball durch eine Neuauflage (auf der eigenen 5er Reihe) mit der 5er Reihe wieder neu ins Spiel gebracht wird.

9. Positionswechsel

Ein Wechsel der Positionen innerhalb eines Teams (Stürmer/Verteidiger) ist **nur** nach einem Tor, während eines Time Outs und zwischen zwei Sätzen erlaubt. Während dieser Unterbrechung darf das sich im Ballbesitz befindliche Team nur einmalig wechseln. Sollte das verteidigende Team schon gewechselt haben, darf es darauf nochmals reagieren.

10. Auszeit (Time Out)

Ein Time Out kann von dem Team, welches im Ballbesitz ist, jederzeit während des Spiels genommen werden, wenn der Ball vollkommen ruhig liegt bzw. eingeklemmt ist.

Das Time Out darf, bei einem Doppel, nur von einem Spieler des Teams ausgesprochen werden. Berechtigt hierfür ist jener Spieler welcher auch in Ballbesitz ist.

Es ist jedoch gestattet bei der Auflage ein Time Out, unabhängig vom Auflagerecht, zu nehmen. In diesen Fällen beginnt das Zeitlimit erst wenn alle Spieler wieder am Tisch sind.

Daher ist auch bei einer strittigen Situation das Spiel fortzuführen, bis der Ball gestoppt wird oder den Tisch verlässt.

Schiedsrichter – Medizinische und Technische Time Outs werden nicht zu den möglichen 2 taktischen Time Outs gezählt.

10.1 Taktisches Time Out

Pro Satz sind maximal 2 Time Outs von jeweils 30 Sekunden je Team erlaubt.

Eine Überschreitung dieses Limits kann als Foul geahndet werden.

Beide Time Outs dürfen beim selben Ball genützt werden, wobei vor dem zweiten Time Out der Ball die aktuelle Stange verlassen muss.

10.2 Schiedsrichter Time Out

Wenn kein Schiedsrichter beim Spiel anwesend ist und es zu einer strittigen Situation im Spiel kommt, kann jedes Team einen Schiedsrichter verlangen.

10.3 Medizinisches Time Out

Jedes Team kann während des Spiels ein Medizinisches Time Out verlangen, falls körperliche Komplikationen auftreten. Die Begründung für die medizinische Auszeit muß von der Turnierleitung bestätigt werden. Die Turnierleitung setzt die Länge dieser Auszeit auf bis zu 20 Minuten fest.

10.4 Technisches Time Out

Sollten sich während eines Spiels technische Probleme ergeben, ist das Spiel **sofort** zu unterbrechen. Danach ist für eine Wiederbespielbarkeit des Tisches zu sorgen. Sollte dies aufgrund von schweren Beschädigungen nicht möglich sein, wird von der Turnierleitung ein neuer

Internationales Tischfußball Regelwerk

Stand: Februar 2005

Tisch zugewiesen, und der Ball wird wie nach einem Time Out wieder ins Spiel gebracht.

10.5 Ende des Time Outs

Das Team mit Ballbesitz muss ihre Spielbereitschaft dem gegnerischen Team mündlich mitteilen („Geht“ oder „Ready“).

Das Spiel beginnt sofort nachdem auch das gegnerische Team verbal seine Spielbereitschaft kundgetan hat.

Das gegnerische Team hat 5 Sekunden Zeit um seine Spielbereitschaft bekannt zu geben.

Vor einem Schuss- oder Passversuch muss eine zweite Figur derselben Reihe den Ball berührt haben mit welcher auch der Schuss/Passversuch erfolgen kann. (einmal abspielen).

Der Schussversuch nach einem Time Out ist erlaubt sofern vor dem Time Out bereits Schusserlaubnis bestand (z.B. nicht bei einem Aufagentimeout)

11. Zeitlimits

11.1 Während des Ballbesitzes

Der Ball darf sich maximal 20 Sekunden auf der 3er Reihe und in der Verteidigung bzw. 10 Sekunden auf der 5er Reihe befinden. Bei Zeitüberschreitung ist Ballverlust und Neuaufgabe zugunsten des Gegners die Folge. Das Zeitlimit beginnt ab der ersten Ballberührung, ausgenommen bei der Auflage (siehe Punkt 2).

11.2 Nach einem Tor

Nach einem Tor haben die Spieler 10 Sekunden Zeit bis zur Frage nach der Bereitschaft, wobei eine Antwort innerhalb von 5 Sekunden zu erfolgen hat.

11.3 Seitenwechsel nach einem Satz

Bei Seitenwechsel haben die Spieler 90 Sekunden Zeit, bevor sie den nächsten Satz beginnen.

11.4 Time Outs

Taktisches Time Out: 2x 30 Sek. pro Satz und Team

Medizinisches Time Out: 20 min.

Schiedsrichter /Tech. Time Out: Bis zur Lösung.

12. Reset/Warning/ Fouls / Recall

12.1 Fouls (Definition)

Es wird zwischen minderen Fouls und technischen Fouls unterschieden.

Als mindere Fouls werden Vergehen gewertet, die dem Spieler, der das Foul begangen hat, keinen ersichtlichen Vorteil gebracht hat. Dazu zählt zum Beispiel das Durchdrehen der Stange (siehe Punkt

9) und Zeitlimitüberschreitungen während des Spieles (siehe Punkt 10.1). Mindere Fouls werden immer nur mit Ballverlust und Auflage für den Gegner auf der Fünferreihe geahndet.

Als technische Fouls können alle Regelüberschreitungen gewertet werden, die entweder dem Spieler, der das Foul begangen hat, einen offensichtlichen Vorteil bringen oder aus unfairem Verhalten resultieren.

Die Unterscheidung zwischen mindere und technischem Foul obliegt nur dem Schiedsrichter, abhängig von der Spielsituation zu entscheiden

12.2 Strafen bei Fouls:

1. Foul:

Ballverlust zugunsten des Gefaulten, der Bereich der Spielfortsetzung wird vom Schiedsrichter vorgegeben.

2. Foul: Gegentor

3. Foul: Satzverlust

Fouls haben jeweils nur im gegenwärtigen Satz Gültigkeit.

Regelerklärung:

Wird z.B. bei einem Passversuch von der Fünferreihe auf die 3er Reihe ein Foul verursacht, oder befindet sich der Ball bereits auf der 3er Reihe während eines Fouls, erfolgt die Auflage auf der 3er Reihe des Gefaulten.

12.3 Reset:

Ein Reset wird ausgesprochen, wenn durch Rütteln oder Verschieben des Tisches, durch das nicht im Ballbesitz befindliche Team, der Lauf des Balles beeinflusst wird. Auch wenn der Ball sich im ruhenden Zustand befindet und durch rütteln oder zu starkes bewegen der Stangen sich der Ball bewegt, wird ein Reset gegen den Verursacher ausgesprochen.

Anmerkung:

Bei Verlust des Balles durch Rütteln oder Verschieben des Tisches wird ein Foul ausgesprochen.

Ein Reset wird durch den Schiedsrichter ausgesprochen und hat keine Spielunterbrechung zur Folge. Das dritte Reset wird als das erste Foul gegen den Reset-Verursachenden gewertet. Es gibt aber keine Neuaufgabe, das Spiel wird an derselben Stelle mit Ballbesitz des Gefaulten fortgesetzt.

12.4 Warning:

Ein Warning kann nur vom Schiedsrichter ausgesprochen werden und gilt nur als Warnung, dass ein weiteres Vergehen als Foul geahndet werden kann. Ein Warning hat keine Spielunterbrechung zur Folge.

Internationales Tischfußball Regelwerk

Stand: Februar 2005

12.5 Recall:

Sollte ein Team/Spieler nach Aufruf nicht innerhalb von 5 Minuten das Spiel beginnen, werden maximal 3 Recalls ausgerufen.

Erster Recall:

Das Team/Spieler hat nun 3 Minuten Zeit um zur Turnierleitung zu kommen, seine Anwesenheit zu bestätigen und sein Spiel anzutreten.

Zweiter Recall:

Das Team/Spieler hat nun weitere 2 Minuten Zeit um zur Turnierleitung zu kommen, seine Anwesenheit zu bestätigen und sein Spiel anzutreten.

Das Auflagerecht wurde verloren.

Dritter Recall:

Das Team/Spieler hat wiederum weitere 2 Minuten Zeit um zur Turnierleitung zu kommen, seine Anwesenheit zu bestätigen und sein Spiel anzutreten.

Verlust des ersten Satzes

(bei nur einem zu spielenden Satz ist das Spiel verloren).

Erscheint der Spieler/das Team auch nach dem dritten Recall nicht, gilt das Spiel als verloren.

12.6 Behandlung des Tisches:

Das Aufheben des Tisches oder wiederholtes Reißen an den Spielstangen ist verboten und zu unterlassen.

Die Spielstangen dürfen nur mit den Händen bzw. den Unterarm berührt werden (Beine, Hüfte, etc. ist verboten)

12.7 Präparation des Tisches:

Es ist **dem Spieler** nicht gestattet, Veränderungen am Spieltisch (z.B.: Höhenverstellungen), der Spielfläche (Präparation mit Pulver, z.B.: Magnesium) oder der Spielfiguren (z.B.: Abschleifen) vorzunehmen.

Auf den Tischen dürfen keine Gegenstände abgelegt werden (Getränke, Handtücher, etc)

Das Ölen der Stangen ist erlaubt (jedoch ausdrücklich nur mit den von der Turnierleitung genehmigten Sprays).

Veränderungen an den Griffen sind gestattet, allerdings muss der Urzustand der Griffe nach jedem Spiel von dem Spieler, der die Veränderung

verursacht hat, innerhalb von **90 Sekunden** wiederhergestellt werden.

12.8 In den Spielbereich greifen

Ein Spieler darf nicht ohne Erlaubnis des Gegners in den Spielbereich greifen, während der Ball im Spiel ist, ganz gleich, ob er den Ball berührt oder nicht.

Wenn ein Spieler den im Spiel befindlichen Ball berührt, erhält der Gegner ein Tor zugesprochen und der Ball wird aufgelegt, als ob er im Tor gewesen wäre.

Dies gilt auch für sich drehende Bälle oder das Fangen eines fliegenden Balls über dem Tisch.

Bei den folgenden Anlässen ist es erlaubt in den Spielbereich zu greifen:

Ein Ball, der "tot" ist, gilt als "aus dem Spiel" und kann mit Erlaubnis des gegnerischen Spielers/Doppels berührt werden.

Ein Spieler darf Ballspuren, Staub, Haare, Lagerabsonderungen und ähnliches von jedem Teil des Tisches entfernen, nachdem der Ball im Tor ist, "tot" erklärt wurde oder zwischen den Spielen auch ohne Einverständnis des Gegners.

Es ist immer erlaubt in den Spielbereich zu greifen, wenn der/das gegnerische Spieler/Doppel es erlaubt.

12.9 Ablenkung:

Akustische Signale (z.B.: auf den Tisch klopfen, Anreißen einer anderen Stange beim Schussversuch etc.) jeglicher Art, **oder die Hände von der Stange geben um den Gegner absichtlich zu verwirren**, können als Ablenkung gewertet und somit als Foul geahndet werden. (siehe auch 12.2.)

Jede Bewegung welche/jedes Geräusch welches nicht durch die Stange erzeugt wird, an der sich der Ball befindet, kann als Ablenkung gewertet werden. Ausgenommen sind Bewegungen der verteidigenden Stangen.

Das Schlagen mit der 5er-Stange oder mit einer anderen Stange vor oder während einem Schuss gilt als Ablenkung.

Tore, die durch Ablenkung erzielt werden, sind nicht gültig.

Das Zeichengeben zwischen Partnern, (z.B. sich ein Time out zu nehmen) hat so zu erfolgen, dass der Gegner dadurch nicht abgelenkt werden kann. (z.B. ein leichter Fußtritt)

Das Klopfen auf die Tischkante während der Ball im Spiel ist, ist nicht gestattet und kann als Ablenkung gewertet werden.

Die Aufstellung eines Beobachters, der während dem Spiel akustische oder optische Zeichen gibt, ist nicht

Internationales Tischfußball Regelwerk

Stand: Februar 2005

erlaubt. Die Betreuung während der Auszeiten durch andere Personen ist jedoch erlaubt.

12.10 Rauchen / Trinken

Das Rauchen während des Spieles ist verboten!
Das Trinken von nicht Alkoholischen Getränken ist erlaubt.

12.11 Gespräche:

Gespräche am Tisch sind von den Spielern auf die Verständigung innerhalb einer Mannschaft zu beschränken, vorausgesetzt der Ball befindet sich nicht im Spiel.

Befindet sich der Ball im Spiel und wird trotzdem miteinander gesprochen, gilt dies als Ablenkung und wird mit einem Foul geahndet.

Wird während eines Gespräches ein Schuss abgegeben bzw. ein Tor erzielt, ist es als Foul zu werten und der Gegner erhält den Ball als Neuauflage in der 5er Reihe.

Außer für den Spielablauf notwendige Dinge sind keine direkt oder indirekt an den Gegner gerichteten Kommentare erlaubt.

Die Aufmerksamkeit des Gegners vom Spiel abzulenken oder zu schreien ist nicht erlaubt.

Alle Rufe oder Geräusche, selbst solche aus Begeisterung, während der Ball im Spiel ist, sind ein technisches Foul.

12.12 Training während des Spiels

Hat ein Spiel einmal begonnen, darf kein Spieler mehr üben. Weder auf dem Tisch der gespielt wird noch auf irgend einem anderen.

Diese Regel gilt auch bei Time outs und sonstigen Unterbrechungen.

(Üben: Der auf dem Tisch befindliche Ball wird von einem Spieler durch eine oder mehrere Figuren bewegt und eventuell kommt es auch zu einem Schussversuch.)

Erlaubt ist das Rollverhalten des Balles vor Spielbeginn zu **testen**.

13. Unfares Verhalten

Unfares Verhalten können mitunter folgende Situationen sein:

- Während eines Spiels mit dem Schiedsrichter, den Zuschauern oder dem gegnerischen Spieler/Team eine Diskussion herbeiführen.
- Während eines Spiels, egal ob der Ball gestoppt wurde oder nicht, einfach den Tisch verlassen.

- Immer wiederkehrende akustische Störungen die mit dem Spiel in keinsten Weise zu tun haben (auch vom Zuschauerraum) sind zu unterlassen.
- Jegliche Art der Beschimpfung, Verhöhnung oder Erniedrigung des gegnerischen Spielers/Teams, vor/während oder nach dem Match ist ausdrücklich untersagt!

Jegliches unfaire Verhalten wird sofort mit einem Foul geahndet.

14. Ehrenkodex

Jede unsportliche oder unmoralische Handlung während des Turniers, in dem Turnierraum oder auf dem Gelände des Veranstalters bedeutet eine Verletzung des Ehrenkodex.

Die Strafe für das Brechen des Ehrenkodex kann den Verlust eines Spieles, einer Begegnung oder die Verweisung vom Turnier sein.

Ob der Ehrenkodex gebrochen wurde und die angemessene Strafe für das Vergehen wird von der Turnierleitung bestimmt.

Es wird eine faire Spielweise bzw. ein faires Verhalten der Spieler erwartet. Schließlich ziehen alle Spieler am selben Strang. Streitereien dienen nicht dem Tischfußballsport.

Der Tischfußballsport sollte zu mehr Anerkennung in Österreich und auf der ganzen Welt gelangen.

Helft mit, den Tischfußballsport gemeinsam zu fördern und zu publizieren. Miteinander statt gegeneinander für eine neue und junge Sportart!

Nach jeder Begegnung sollte auch ein "Händedruck" obligatorisch sein, auch wenn es dem Verlierer schwer fällt.

Eine mögliche Sperre wegen Verstößen gegen den Ehrenkodex können durch Landesverbände bzw. übergeordnete Verbände ausgesprochen werden.

Eine Sperre für das laufende Event kann auch von der Turnierleitung bzw. dem Veranstalter ausgesprochen werden.

15. Schiedsrichter

Bei strittigen Bällen ist ein Schiedsrichter hinzuzuziehen.

Die Kosten für den Schiedsrichter betragen € 2,- pro Spieler und müssen von allen Spielern bezahlt werden.

Internationales Tischfußball Regelwerk

Stand: Februar 2005

Weiteres Nichtbeachten der Anweisungen vom Schiedsrichter kann als Strafverifizierung den Satzverlust als Folge haben.

Diese Entscheidung obliegt dem Schiedsrichter (wenn kein Schiedsrichter anwesend war, dem Schiedsgericht), und kann bei unbegründeter Verzögerung, Verzögerung trotz Spielaufforderung, u.ä. verhängt werden.

Wird ein Schiedsrichter von einem Team zu einer Spielsituation gerufen, so muss der Schiedsrichter nach Darstellung des Sachverhalts durch die Teams und ev. Zuseher nach bestem Wissen und Gewissen entscheiden.

Wurde bei Abwesenheit eines Schiedsrichters ein umstrittenes Tor erzielt, so entscheidet ein von der Turnierleitung eingesetztes Schiedsgericht. Entscheidungen des Schiedsrichters bzw. der Turnierleitung sind endgültig und können nicht angefochten werden.

Schiedsrichter dürfen nicht mehr abgelehnt werden, die Turnierleitung trägt Sorge mit Bedacht einen passenden Schiedsrichter auszuwählen. Auf Wunsch der Spieler kann ein zweiter Schiedsrichter zu denselben Gebühren hinzugezogen werden.

Diskussionen bzw. verbale Attacken gegen den Schiedsrichter, aufgrund einer Schiedsrichterentscheidung, können mit Fouls bzw. sogar mit dem Ausschluss aus dem Turnier geahndet werden.

16. Zuseher

Auch Zuschauer, welche sich ungebührlich (von unangebracht bis ausfallend) benehmen, können aus dem Turnierraum gewiesen werden.

Die Zuseher müssen zu den Tischen einen solchen Abstand einhalten, dass keiner der Spieler in seinem Spiel gestört wird. Gegebenenfalls wird dies durch entsprechende Absperrungen veranlasst. Wird ein Spieler offensichtlich und zweifelsfrei behindert oder gestört, so wird der jeweilige Spielball wiederholt (neuerliche Auflage, wobei jener Spieler/jenes Doppel das Auflagerecht erhält welcher/welches auch vorher selbiges bei diesem Ball hatte). Wird ein Tor während oder durch eine offensichtliche und zweifelsfreie Behinderung (Störung) erzielt, so wird dieses annulliert und der Ball wird in die Lage vor der Behinderung zurückversetzt (Erklärung der Spielbereitschaft aller Spieler, weitere Berührung mit einer anderen Spielfigur). Das Rauchen während des Spieles oder im unmittelbaren Bereich des Spieltisches, auch für Zuseher, ist verboten. Weiters wird darum gebeten, Handys und Pager sowie andere Geräte die ablenken könnten, abzuschalten.

17. Fremdobjekte auf dem Spielfeld

Fällt ein Gegenstand auf das Spielfeld muss das sich im Ball besitzende Team/Spieler den Ball stoppen und das Spiel sofort unterbrechen. Danach muss der Fremdkörper sofort aus dem Spielfeld entfernt werden.

Wird während dieser Störung ein Tor erzielt, wird dieses annulliert und das Spiel wird an jener Reihe fortgesetzt welche den Schuss ausführte.

In beiden Fällen muss der Ball wie nach einem Time out ins Spiel gebracht werden.

Internationales Tischfußball Regelwerk

Stand: Februar 2005

Spezielle Bewerbungsregeln

18. Einzel:

Das Aufstellen der eigenen Spielerreihen (Figuren) im Einzel ist gestattet.

Sollte eine Stange im Einzel angeschossen werden und sich dadurch durchdrehen, so ist ein daraus resultierendes Tor gültig.

19. Goalie War (Servierer)

Die Mittel- und Stürmerreihen müssen mit Gummiringen hochgebunden werden.

Die Auflage wird durch Hinlegen des Balles im Bereich der 2-er Reihe durchgeführt.

Nach Bereitschaft der Spieler muss der Ball vor einem Schussversuch mindestens 2 Spieler berühren und darf erst mit der 3. Berührung geschossen werden. Das Zeitlimit liegt bei 15 Sekunden im gesamten Verteidigungsbereich.

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.

Ein Ball, welcher die Stangen, Spieler, Seitenwand (Bande) des Tisches oder Gummistopfen in der Mitte des Spielfeldes trifft und zum Schützen zurückprallt, erhält der Verteidiger.

Maßgeblich ist hierfür die Schussrichtung und der schon abgegebene Schuss in Richtung Verteidigung. Wenn der Ball in der Mitte des Tisches liegen bleibt, verliert jener Spieler den Besitz des Balles, welcher ihn als letzter in seinem Verteidigungsbereich hatte, d.h.: 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.

Ein geschossener Ball, der gleich von den Mittelfiguren oder Stangen zurückprallt und in das Tor des schießenden Spielers geht, wird als Tor gezählt.

Bei Aus-Bällen erhält jener Spieler das Aufлагerecht, welcher es zuletzt hatte. 2 Time Outs pro Satz/Spieler sind erlaubt.

20. Forward Shoot Out

Die Auflage wird durch Hinlegen des Balles im Bereich des mittleren Spielers der 3-er Reihe durchgeführt.

Nach Bereitschaft der Spieler muss der Ball vor einem Schussversuch von einer zweiten Figur berührt werden mit welcher auch geschossen werden darf.

Das Time Limit liegt bei 15 Sekunden.

Ein Ball gilt als geschossen, sobald er den Bereich der 3-er Stange einmal verlassen hat.

Ein Ball gilt als gehalten, wenn der Ball im Verteidigungsbereich gestoppt wird, oder der Ball den Verteidigungsbereich wieder verlassen hat.

Nach jedem Schuss wechselt das Schussrecht und der zuvor Verteidigende wechselt auf seiner Seite zu seiner Dreierreihe, der Schütze zu seinem Verteidigungsbereich auf seiner Tischseite.

21. 2-Ball Rollerball

Dieses Spiel wird im Doppel und Rollerball-Stil mit 2 Bällen gleichzeitig gespielt.

Ein Ball darf nicht länger als 1 Sekunde gestoppt oder eingeklemmt werden und es besteht ein Zeitlimit von 10 Sekunden pro Stange (Verteidigungsbereich zählt als eine Stange).

Die Bälle werden durch die Verteidiger serviert. Jeweils ein Stürmer (jeder einen Satz abwechselnd) zählt von eins bis drei, bei drei müssen die Verteidiger ihren Ball innerhalb spätestens einer Sekunde an der Bande im hinteren rechten Eck (aus der Verteidigersicht) des Verteidigungsbereiches durch Loslassen und Rollenlassen ins Spiel bringen.

Wenn ein Ball den Tisch verlässt und noch kein Tor erzielt wurde, dann ist das Spiel zu unterbrechen und beide Bälle werden neu serviert. Ansonsten serviert jenes Team den verbleibenden Ball, welches das eine Tor erhalten hat.

Zählen der Tore:

Wenn jedes Team ein Tor erzielt, dann erhält keines der Teams einen Punkt.

Wenn ein Team ein Tor erzielt und den verbleibenden 2. Ball in Besitz hat, kann bei einem gestoppten Ball das eine erzielte Tor gezählt werden.

In diesem Falle werden wieder 2 neue Bälle serviert. Ein Team, welches beide Tore erzielt, bekommt 2 Tore gezählt, und es werden wieder 2 neue Bälle serviert.

Internationales Tischfussball Regelwerk

Stand: Februar 2005

Ein Schuss der „in and out“ also wieder aus dem Tor heraus kommt, zählt beim 2-Ball Rollerball nicht als erzielt Tor und das Spiel wird fortgesetzt.

Ausnahme: Wenn ein Team im Besitz beider Bälle ist, muss nur ein Ball in Bewegung sein und der andere darf gestoppt werden, wobei jedoch das Zeitlimit pro Stange weiterhin aufrecht bleibt.

Vor einem Schuss eines Balles der länger als 1 Sek. gestoppt wurde muss dieser eine 2 Figur berühren und darf erst mit der 3ten Figur auf das Tor geschossen werden. Time Outs können nur dann genommen werden solange kein Ball im Spiel ist.

Jeder Satz wird auf das erste 7. Tor gespielt!

22. World Cup

Jedes Team besteht aus 7 Spieler/Innen aus dem selben Land, wobei 2 Damen genannt werden müssen. Eine Begegnung besteht aus folgenden einzelnen Disziplinen:

1x Herren Einzel	best of 3
1x Herren Doppel	best of 3
1x Mixed	best of 3
1x Damen Einzel	best of 3
1x Herren Einzel	best of 3

Die Reihenfolge der Disziplinen muss eingehalten werden. Jeder genannte Spieler darf nur einen Bewerb pro Begegnung spielen.

Jedes Team muss vor Beginn des ersten Spieles die Aufstellung der Spieler für die jeweilige Begegnung bekannt geben. In der nächsten Runde können die Spieler/Innen in einer anderen Disziplin eingesetzt werden.

23. Änderungen/Erweiterungen der Regeln

Alle Regeln gelten als Richtlinien und werden im Bedarfsfall vom TFBÖ mit sofortiger Wirkung ergänzt oder abgeändert!

Änderungen der ITSF-Regeln 01/2007 –Deutsch

h-Es dürfen keine Veränderungen vorgenommen werden, welche die inneren Spieleigenschaften des Spieltisches oder der Figuren beeinflusst.

1. Ehrencodex

Jedes unsittliches oder unsportliches Benehmen während eines Turnierspiels, im Turnierraum oder auf dem Veranstaltungsgelände, wird als eine Verletzung dieses Ehrencodex betrachtet. Gegenseitiger Respekt zwischen allen Spielern, Schiedsrichtern, Turnierleitung und oder Zuschauern wird vorausgesetzt. Es muss das Ziel von allen Spielern, Schiedsrichtern und der Turnierleitung sein, Tischfußball in einem positiven und sportlichen Licht zu präsentieren.

4. Das Auflage-und "Fertig" Protokoll

Die Auflage ist definiert als den Ball auf der Fünferreihe ins Spiel zu bringen zu Beginn des Spieles, nachdem ein Punkt erzielt wurde oder nachdem einem Spieler den Ball auf der Fünferreihe aufgrund eines Regelverstößes zugesprochen wurde. Das "Fertig" Protokoll tritt immer in Kraft, wenn der Ball ins Spiel gebracht wird.

4.1 Die Auflage muss aus einer ruhenden Position an der mittleren Figur der Fünferreihe beginnen. Das "Fertig" Protokoll muss befolgt werden.

4.1.1 Wenn der Ball von einer anderen Position außer der mittleren Figur der Fünferreihe ins Spiel gebracht wurde und dieser Verstoß wurde vor dem Erzielen des nächsten Tores bemerkt, wird das Spiel angehalten und die Auflage des Balls wiederholt. Sobald jedoch ein Tor erzielt wurde, kann kein Einspruch aufgrund einer falschen Auflage erhoben werden. Die Strafe für wiederholtes fehlerhaftes ins Spiel bringen des Balls, ist der Verlust des Auflagerechts an den Gegner.

4.2 "Fertig" Protokoll

Vor dem ins Spiel bringen des Balls muss der ballführende Spieler den gegnerischen Spieler fragen, ob dieser "fertig" sei. Der direkte Gegner hat 3 Sekunden Zeit mit "Fertig" zu antworten. Der ballführende Spieler hat nun 3 Sekunden Zeit den Ball ins Spiel zu bringen. Sollte er hierfür länger als 3 Sekunden brauchen, wird dies als Spielverzögerung gewertet (siehe Regel 25). Der Spieler muss den Ball von einer Figur zu einer zweiten Figur spielen und mindestens 1 Sekunde halten, bevor der Ball weitergeleitet werden darf. Der Ball muss nicht an einer Figur für 1 Sekunde gestoppt sein. Die Zeitbegrenzung beginnt eine Sekunde, nachdem der Ball die zweite Figur berührt hat.

4.2.1 Die Strafe für den Ball ins Spiel bringen bevor der direkte Gegner "fertig" gesagt hat, ist eine Verwarnung und eine Wiederholung der Auflage. Die Strafe für wiederholtes fehlerhaftes ins Spiel bringen des Balls, ist der Verlust des Auflagerechts an den Gegner.

4.2.2 Die Strafe für das Weiterleiten des Balles ohne eine 2. Figur zu berühren oder 1 Sekunde zu halten, ist die Wahl des Gegners entweder das Spiel von der derzeitigen Position weiterzuführen (inklusive Eigentor) oder Verlust des

Auflagerechts an den Gegner.

6. Ball im Spiel

Nachdem die auflegende Mannschaft den Ball ins Spiel gebracht hat (siehe 4), bleibt er im Spiel, bis er den Tisch verlässt, zum toten Ball erklärt wird, ein Time Out genommen wird, oder ein Tor erzielt wird.

7. Ball im Aus

Sollte der Ball das Spielfeld verlassen und / oder Torzähler oder andere Objekte, die nicht zum Tisch zählen, berühren, wird der Ball als Ausball erklärt. Berührt der Ball die Oberkante der Seitenwände oder die Kopfenden des Tisches und kehrt unverzüglich auf das Spielfeld zurück, ist der Ball im Spiel.

- 7.1 Das Spielfeld wird als der Bereich oberhalb der Spielfläche bis zu den Seitenwänden definiert. Die Oberkante der Seitenwände und die Kopfenden der Tische ist nur als Spielfeld definiert, wenn der Ball unverzüglich auf die Spielfläche zurückkehrt.
- 7.3 Wenn die Kraft eines Schusses oder Passes dazu führt, dass der Ball als Ausball erklärt wird, wird der Ball von der gegnerischen Zweierreihe aus wieder ins Spiel gebracht.
- 8.1 Sollte ein Ball für tot erklärt werden, wenn er zwischen den beiden Fünferreihen liegt, wird er wieder ins Spiel gebracht auf der Fünferreihe der Mannschaft, die ursprünglich Auflagerecht hatte (siehe Regel 4).
- 8.3 Ein Ball, der sich im Abwehrbereich auf der Stelle dreht jedoch außerhalb der Reichweite einer Figur ist, ist kein toter Ball und die Zeit läuft weiter bis entweder der Ball wieder in Reichweite einer Figur ist oder als tot erklärt wird.
- 9.2 In jeder Doppeldisziplin dürfen beide Mannschaften die Positionen während eines Time Outs wechseln.
- 9.5 Nur der Spieler oder die Mannschaft, die im Besitz des Balls ist, dürfen während der Ball im Spiel ist ein Time Out nehmen. Das Time Out fängt an, sobald es ausgerufen wird.
- 9.6 Sollte die sich in Ballbesitz befindliche Mannschaft "Time Out" rufen, während der Ball im Spiel ist und der Ball bewegt sich, verliert diese Mannschaft den Ball und der Ball wird auf der Fünferreihe des Gegners aufgelegt. Sollte die Mannschaft, die nicht im Besitz des Balls ist, Time Out rufen, wird es mit Foul wegen einer Ablenkung belegt.
 - 9.6.1 Wenn der Ball im Spiel ist und sich bewegt während das Time Out genommen wird und ein Eigentor dadurch erzielt wird, zählt dieses.
- 9.8 Eine Mannschaft, die mehr als zwei Time Outs pro Satz beantragt, wird mit einer Verwarnung belegt und der Antrag wird abgelehnt. Wenn das Team in Ballbesitz ist und der Ball im Spiel ist, führt dieser Antrag zum Verlust des Balles an die gegnerische Fünferreihe. Die Strafe für wiederholtes fehlerhaftes Beantragen eines Time Outs resultiert in einem technischem Foul.
 - 9.8.1 Eine Mannschaft, die aufgrund von Spielverzögerung, Rufen eines zweiten

Schiedsrichters während der Ball im Spiel ist oder jeglichem anderen Grund mit mehr als 2 Time Outs belastet wird, wird mit einem technischem Foul belegt.

9.9 Nachdem ein Spieler den Ball wieder ins Spiel gebracht hat, darf kein Time Out gerufen werden, bis der Ball die Auflagestange verlassen hat. Beide Verteidigerstangen werden als eine Stange betrachtet.

9.9.1 Die Strafe für die Verletzung dieser Regel ist der Verlust des Balls und der Ball wird vom Torwart des Gegners aufgelegt. Die Mannschaft wird nicht mit einem Time Out belastet.

9.10 Während eines Time Outs darf ein Spieler in das Spielfeld hineingreifen, um die Stangen zu schmieren, das Spielfeld abzuwischen usw. Der Ball darf nur aufgehoben, wenn der Gegner zustimmt und der Ball wieder an seine ursprüngliche Stelle zurückgelegt wird, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird. Eine Bitte, den Ball umzusetzen oder hochzuheben, kann vom Gegner oder vom Schiedsrichter (falls anwesend) abgelehnt werden.

9.10.1 Das Aufnehmen oder Versetzen des Balles ohne Erlaubnis des Gegners oder Schiedsrichters (falls anwesend) hat den Verlust des Balls an die gegnerische Fünferreihe zur Folge.

10.1 Sollte der Ball im Spiel gewesen sein, als das Time Out gerufen wurde, muss der Spieler sich vergewissern, dass der Gegner spielbereit ist, bevor er den Ball bewegt. Der Spieler muss den Ball von einer Figur zu einer zweiten Figur spielen und mindestens 1 Sekunde halten, bevor der Ball weitergeleitet werden darf. Der Ball muss nicht an einer Figur für 1 Sekunde gestoppt sein. Die Zeitbegrenzung beginnt eine Sekunde, nachdem der Ball die zweite Figur berührt hat.

10.1.1 Sobald jener, sich im Ballbesitz befindende Spieler, seine Hände wieder zurück auf die Griffe gibt und der Ball die aktuelle Stange verlässt, bevor das Spiel wieder korrekt aufgenommen wurde, hat der Gegner die Wahl, von der aktuellen Position weiterzuspielen oder den Ball selbst durch Neuauflage ins Spiel zu bringen.

11.2 Eine Mannschaft, die wiederholt einen Schiedsrichter anfordert, wird mit einem Time Out belastet. Diese Anforderung darf nur gestellt werden, wenn der Ball tot liegt. Sollte ein Team dennoch einen Schiedsrichter anfordern, während der Ball noch im Spiel ist, wird als Strafe ein technisches Foul verhängt.

11.2.1 Der Oberschiedsrichter oder die Turnierleitung entscheidet, ob der Bitte nach einem zusätzlichen Schiedsrichter stattgegeben wird. Wird die Bitte abgelehnt, wird der beantragende Spieler mit einem technischem Foul belegt.

11.6 Medizinisches Time Out æ Ein Spieler oder Mannschaft kann aus medizinischen Gründen ein Time Out beantragen. Diese Bitte muss von der Turnierleitung, dem Oberschiedsrichter oder einem anwesenden Schiedsrichter genehmigt werden. Sie legen die Länge des medizinischen Time Outs fest, die höchstens 60 Minuten betragen darf. Ein Spieler, der nach dieser Zeit nicht weiter spielen kann, muss aufgeben.

12.1 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 markiert wurde, sollte der Punkt nicht zählen. Sobald der nächste Satz oder das nächste Spiel angefangen hat, kann kein Antrag ein vergessenes Tor nachträglich zu stellen, gestellt werden.

- 13.2 Sollte eine Mannschaft am Ende der 90 Sekunden nicht spielbereit sein, wird dies als Spielverzögerung geahndet (siehe Regel 25).

14. Positionswechsel

Bei Turnieren im Doppel, darf jeder Spieler nur die beiden Stangen bedienen, die für seine Position vorgesehen sind. Sobald der Ball im Spiel ist, müssen die Spieler auf diesen Positionen verbleiben.

- 14.3 Unrechtmäßig getauschte Positionen während eines Ballwechsels werden als Ablenkung bewertet und die Spieler müssen ihre rechtmäßige Position einnehmen.

- 15.1 Wenn ein Ball durch einen Rundschlag illegal weitergeleitet wird, hat das gegnerische Team die Wahl, entweder das Spiel von der derzeitigen Position weiterzuführen oder den Ball durch Auflage auf der Fünferreihe wieder ins Spiel zu bringen.

- 16.1 Die Strafe für einen Verstoß gegen diese Regel ist: Erster und zweiter Verstoß: Der Gegner hat die Wahl, das Spiel von der aktuellen Position fortzuführen oder das Spiel von der Stelle aus, wo der Verstoß passiert ist fortzuführen, oder den Ball neu aufzulegen. Führt das Anschlagen zu einem Ballverlust, darf das Spiel von der betroffenen Stange fortgeführt werden. Weitere Verstöße werden mit einem technischen Foul bestraft.

- 17.2 Ein Reset wird nicht als Unterbrechung gesehen und der im Ballbesitz befindliche Spieler darf sofort schießen. Die Aufmerksamkeit des Verteidigers sollte nicht nachlassen und die Spieler sollten nicht zum Schiedsrichter hinübersehen, wenn Sie das Wort "Reset" hören, sondern in Spielbereitschaft bleiben.

- 17.3 Ein Verstoß der Regel hinter den Ball wird nicht als Reset-Verstoß gewertet. Es wird als ein Anschlagen gewertet. (Beispiel: Der Reset-Verstoß geht von der Dreier-Reihe aus, während der Gegner den Ball auf der Dreier-Reihe hält).

- 17.4 Ein absichtlich herbeigeführtes Bewegungen des Balles des in Ballbesitz befindlichen Teams mit der Absicht, einen "Reset" Ruf des Schiedsrichters zu provozieren, ist nicht erlaubt. Die Mannschaft, die gegen diese Regel verstößt, verliert den Ball und der Ball wird vom Gegner neu aufgelegt. (dies zählt nicht als ein Reset).

- 17.5 Nach dem ersten "Reset" Ruf innerhalb eines Spiels, wird in der Folge die Mannschaft, die zwei aufeinander folgende Resets während eines Balles verursacht, mit einem technischen Foul belastet. Nachdem der erste "Reset" Ruf erfolgt ist, wird bei weiteren Verstößen der Ruf „Reset Warning“ (Reset Warnung) oder nur "Warning" (Warnung) von dem anwesenden Schiedsrichter gerufen. Sollte es einen weiteren Reset Verstoß, nach einer Reset Warnung während desselben Balls geben, wird ein technisches Foul ausgesprochen.

- 17.5.1 Sollte ein technisches Foul für zu häufige Resets gegeben werden, wird beim nächsten Reset Ruf kein technisches Foul gegeben.

- 17.5.2 Resets werden pro Mannschaft und nicht pro Spieler berechnet und sie

werden auch pro Spiel und nicht pro Partie berechnet.

17.6 Sollte der Verteidiger den Tisch vorsätzlich bewegen, wird dies nicht als Reset sondern als Anschläge gewertet.

17.7 Bei einem "Reset" Ruf, der erfolgt, während sich der Ball an der Fünferreihe befindet, wird die Anzahl der Bandenkontakte sowie das Zeitlimit für Ballbesitz zurückgesetzt.

18. Hineingreifen in die Spielfläche

Es ist den Spielern nicht erlaubt ohne Erlaubnis des gegnerischen Teams in die Spielfläche zu greifen, während der Ball im Spiel ist, egal ob er den Ball berührt oder nicht. Wenn die gegnerische Mannschaft einem Spieler gestattet, in den Tisch hineinzugreifen, ist es erlaubt.

18.1 Ein sich drehender Ball ist immer noch im Spiel, auch wenn er von keiner Figur erreicht werden kann. Es ist unter keinen Umständen erlaubt, einen sich drehenden Ball mit der Hand anzuhalten, selbst wenn es für den Gegner geschieht.

18.3 Ein Ball, der tot liegt, wird als außerhalb des Spiels befindlich betrachtet. Der Ball kann erst dann angefasst werden, sobald der Schiedsrichter dies erlaubt hat. Sollte kein Schiedsrichter anwesend sein, muss das gegnerische Team seine Einwilligung geben.

18.5 Die Strafe für Verstöße gegen diese Regeln: -Wenn der Spieler im Besitz des Balls ist und der Ball gestoppt oder Abgabe des Balls an den Gegner. -Wenn der Ball im Torbereich (hinter der Zweierreihe) des Spielers sich bewegt oder wird ein Tor für den Gegner gegeben und der Ball neu aufgelegt, als ob ein regulärer Treffer erzielt worden wäre. -Jedes andere Vergehen wird als technisches Foul gewertet.

18.6 Sollte ein technisches Foul gegeben werden für das Fangen eines Balles der über den Tisch fliegt, wird nach dem technischen Foul von der Mannschaft aufgelegt, die den Verstoß nicht begangen hat. Wird der technische Freistoß getroffen, wird das Spiel von der gegnerischen Mannschaft wieder aufgenommen. Wird der technische Freistoß nicht getroffen, erhält das Auflagerecht, das nicht für den Verstoß zuständige Team.

19.1 Ein Spieler darf keinen Schweiß, Spucke oder andere Fremdmittel auf seinen Händen haben, bevor er Schusspuren vom Tisch wischt.

19.1.2 Ein Spieler, der ein Mittel an seinen Händen benutzt, um besseren Griff zu haben, muss dafür sorgen, dass dieses Mittel nicht mit dem Ball in Kontakt kommt. Sollte dies passieren und es wird festgestellt, dass die Eigenschaft des Balls davon beeinflusst wird (Beispiel: ein Ball mit Harz auf der Oberfläche), wird der Ball und alle Teile, die ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen worden sind, umgehend gereinigt. Das Team, das die Verunreinigung hervorgerufen hat, wird mit einer Spielverzögerung bestraft. Gleichzeitig wird eine Warnung ausgesprochen, dass bei Wiederholung dem Team untersagt wird, diese Substanz weiterhin zu benutzen.

19.3 Ein Spieler darf nichts an den Stangen, Griffen oder anderen Teilen des Tisches

befestigen, was die Bewegung der Stangen behindert (Beispiel: Um die Bewegung des Torwarts einzuschränken).

- 19.4 Ein Spieler darf die Griffe wechseln, solange diese Aktion innerhalb der vorgegebenen Zeit stattfindet und der Gegner dadurch nicht beim Seitenwechsel behindert wird. Überschreiten der vorgegebenen Zeit kann als Spielverzögerung gewertet werden.
- 20.1 Lautes Anschlagen der Fünferreihe oder einer anderen Stange bevor, während, oder nach einem Schuss wird als Ablenkung bewertet. Das leichte Bewegen der Fünferreihe nach einem Schuss wird nicht als eine Ablenkung bewertet.
- 20.5 Ein Spieler, der seine Hände von den Griffen nimmt und vom Tisch weg oder unter den Tisch greift (z.B. um seine Hände abzutrocknen) während der Ball im Spiel ist, kann mit einer Strafe (Ablenkung) belegt werden.
- 20.6 Die Strafe für eine Ablenkung ist: Beim ersten Ablenkungsverstoß wird die Mannschaft, die den Verstoß begangen hat, mit einer Warnung belegt, wenn der anwesende Schiedsrichter diese Ablenkung als harmlos bewertet. Sollte ein Schuss der angreifenden Mannschaft durch Ablenkung zu einem Torerfolg führen, wird das Tor nicht gezählt und die gegnerische Mannschaft hat das Recht zur Neuauflage. In allen anderen Fällen hat die gegnerische Mannschaft die Wahl, das Spiel von der aktuellen Position fortzusetzen, das Spiel vom Punkt des Verstoßes weiter zu spielen oder den Ball neu aufzulegen. Weitere Verstöße können mit einem technischen Foul gewertet werden.
- 21.1 Training wird definiert als das Bewegen des Balls von einer Spielfigur zur anderen oder das Schiessen eines Balles.
- 21.2 Die Strafe für das regelwidrige Training ist Verlust des Auflagerechts an das gegnerische Team. Wenn der Spieler nicht im Ballbesitz ist, ist die Strafe eine Verwarnung. Weitere Verwarnungen führen zu einem technischen Foul.
- 22.1 Es ist verboten, die Aufmerksamkeit des Gegners vom Spiel durch Rufen abzulenken. (siehe Regel 20). Rufe oder Geräusche, die während eines Spiels gemacht werden, sind ein Grund für ein technisches Foul ð auch wenn sie enthusiastischer Natur sind.
- 22.2 Es ist den Spieler verboten, zu fluchen. Die Strafe für Fluchen ist ein technisches Foul. Ein Spieler kann bei wiederholtem Fluchen Spiele aberkannt bekommen und/oder einen Verweis vom Turnierort erhalten.
- 22.3 Der Einsatz eines Trainers unter den Zuschauer ist nicht erlaubt. Weiterhin dürfen Zuschauer ein Spiel nicht durch Ablenkung eines Spielers oder eines Schiedsrichters beeinflussen. Ein Verstoß gegen diese Regel kann zum Verweis der betroffenen Personen vom Turnierort nach sich ziehen.
- 23.1.4
Wird der Ball von der Vorder- oder Hinterseite der Spielfigur berührt, bevor der Passvorgang durchgeführt wird, muss der Ball von einer zweiten/weiteren Spielfigur berührt werden, um einen erlaubten Pass auf die Stürmerreihe durchführen zu können (ebensolches gilt auch für den Passvorgang von der Verteidigerstange auf die Mittelstange). Wenn hingegen die Vorder- oder Rückseite der Spielfigur von einer anderen Stange angeschossen wird, kann trotzdem mit derselben Spielfigur gepasst werden.

- 23.2 Bevor ein Spieler einen Pass von der 5er-Stange versucht, darf der Ball die Seitenwand des Tisches (oder Seitenrampen falls vorhanden) 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 weiterspielt werden.
- 23.2.2 Hat der Ball einmal die Seitenwand oder Seitenrampen berührt und berührt er diese noch einmal, bevor er den Seitenstreifen verlassen hat, gilt dies nicht als zweite Berührung.
- 23.3 Regel 23.1 ist ebenso anwendbar bei einem Pass von der 2-Mann-Stange oder der Torwartstange zur 5er-Stange desselben 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. Die Anzahl der erlaubten Bandenberührungen (oder Seitenrampen) ist nicht limitiert.
- 23.4 Es ist regelgerecht, nur eine Hand an den Stangen zu haben, solange 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. Übertriebenes Wechseln der Hände zwischen den Griffen könnte als Ablenkung bewertet werden.
- 23.5 Die 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 einer Wiederauflage des Balles.

24 Zeitlimit für Ballbesitz

Als Ballbesitz wird definiert, wenn der Ball in Reichweite einer Spielfigur ist. Der Besitz des Balls ist auf maximal 10 Sekunden auf der Fünferreihe und 15 Sekunden auf alle anderen Stangen begrenzt. Beide Verteidigerstangen werden als eine Stange gewertet.

- 24.2 Ist ein sich drehender Ball in Reichweite einer Figur, gilt er als im Besitz dieser Reihe und alle zeitlichen Begrenzungen laufen weiter. Ist der sich drehende Ball jedoch nicht in Reichweite, treten die zeitlichen Begrenzungen nicht in Kraft (siehe Regel 8.3).
- 24.3 Die Strafen für eine Zeitüberschreitung an der 3er-Stange ist der Verlust des Balles an den gegnerischen Tormann. Bei Zeitüberschreitung an einer anderen Stange verliert das Team den Ballbesitz und das gegnerische Team bringt den Ball durch Auflage neu ins Spiel.

25. Verzögerung des Spiels

Es wird ohne Unterbrechung gespielt außer während Auszeiten. Ohne Unterbrechung bedeutet, dass die Zeit zwischen dem Erzielen eines Punktes und dem Auflegen eines neuen Balls nicht länger als 5 Sekunden dauern darf. Nur ein Schiedsrichter darf eine Strafe für Spielverzögerung aussprechen.

- 25.1 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.
- 25.2 Eine offensichtliche Verzögerung beim Einwurf des Balles oder bei der

Wiederaufnahme nach einem für "tot" erklärten Ball, kann ebenfalls als Spielverzögerung ausgerufen werden.

25.3 Beim ersten Verstoß gegen diese Regel erfolgt eine Verwarnung. Nachfolgende Verstöße werden mit Auszeiten bestraft. Beispiel: Ein Spieler wird mit einer Spielverzögerung belegt. Sollte er nach 10 Sekunden das Spiel noch nicht wieder aufgenommen haben, wird er mit einer Auszeit belegt. Wenn er 10 Sekunden nach der Auszeit noch immer nicht bereit ist, das Spiel wieder aufzunehmen, wird er mit einer zweiten Auszeit belegt.

26.1 Ein Wiederaufruf erfolgt alle drei Minuten. Die Strafe für den zweiten und nachfolgende Wiederaufrufe ist jeweils der Verlust eines Satzes.

27.1 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 wenn das Tor erzielt wurde, wird der Ball von dem Team wieder durch Auflage ins Spiel gebracht, gegen das das Tor erzielt wurde. Wurde kein Tor erzielt, wird das Spiel von der Stelle wieder aufgenommen, an der der Ball vor dem Regelverstoß war oder von der Stelle von der er laut Regelwerk wieder ins Spiel zu bringen ist.

27.1.1 Der Technische Foul Schuss wird als geschossen 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.

27.2 Bei einem technischen Foul Schuss muss der Ball zuerst ins Spiel gebracht werden, bevor geschossen wird. Außerdem gelten alle Regeln, inklusive Zeitlimits und Resets.

27.3 Eine Mannschaft darf vor und nach einem technischen Foul Schuss ihre Positionen wechseln, ohne dass eine Auszeit berechnet wird.

27.5 Ein Tor, welches durch einen illegal ausgeführten technischen Foul Schuss erzielt wurde, zählt nicht. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo das technische Foul ausgerufen wurde oder von der Stelle von der der Ball laut Regelwerk wieder ins Spiel zu bringen ist.

27.8 Der anwesende Schiedsrichter kann außerdem jederzeit nach dem ersten technischen Foul erklären, dass ein weiterer Regelverstoß zum Verlust des Satzes/Matches führt.

28.1 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 der nächsten Partie des Gewinnerteams eingelegt sein.

28.4 Streiten mit einem Schiedsrichter während eines Spiels ist verboten. Verstöße gegen diese Regel werden als Spielverzögerung geahndet und/oder gelten als ein Verstoß gegen die Benimmregeln.

29. Kleiderordnung

Es wird von jedem Spieler ein professionelles Auftreten erwartet. Jeder Spieler, der

an einer ITSF sanktionierten Disziplin teilnehmen möchte, muss vorgeschriebene Sportbekleidung tragen.

- 29.1 Verbotene Kleidung besteht aus (ist jedoch nicht begrenzt auf) in irgendeiner Weise obszöne Bekleidung, Trägertops oder jeglicher Kleidung aus Jeansstoff.
- 29.2 Bei ITSF geführten Veranstaltungen muss das Herkunftsland jedes Spielers auf dessen Jacke und Shirt sichtbar sein. Es ist gewünscht, jedoch nicht zwingend, dass die Kleidung in Landesfarben gewählt ist. Zusätzlich wäre es wünschenswert die Landesflagge als auch den Namen des Spielers sichtbar auf die Kleidung anzubringen.
- 29.3 Die Strafe für Verstöße gegen die Kleiderordnung kann der Verlust einer Partie, der Ausschluss vom Turnier sein und/oder eine Geldstrafe. Ob gegen die Kleiderordnung verstoßen wurde oder nicht und welche Strafe verhängt wird, wird von den Mitgliedern der ITSF Sports Commission entschieden.