I T S F

International Table Soccer Federation

SPIELREGELN

Stand Januar 2007

Übersetzungsstand 22. Februar 2009

EINLEITUNG **3**
QUALIFIZIERTES AUTORITÄTSPERSONAL **3**
OFFIZIELLER SPRACHGEBRAUCH **4**
Player = Spieler 4
Official = Schiedsrichter 4
Sanctions = Strafen 4
SPIELMATERIALIEN **5**
SPIELTISCHE 5
BÄLLE 5
GRIFFE 5
SONSTIGES ZUBEHÖR 5
1. EHRENCODEX **6**
2. DIE PARTIE **6**
3. SPIELAUFNAHME **6**
4. DAS AUFLAGE- UND „FERTIG“ PROTOKOLL **6**
5. NACHFOLGENDE AUFLAGEN **7**
6. BALL IM SPIEL **7**
7. BALL IM AUS **8**
8. TOTER BALL **8**
9. TIME OUT (AUSZEIT) **8**
10. WIEDERAUFNAHME DES SPIELS NACH EINEM TIME OUT **10**
11. SCHIEDSRICHER TIME OUT **10**
12. ERZIELTE TREFFER **11**
13. SEITENWECHSEL **11**
14. POSITIONSWECHSEL **12**
15. RUNDSCHLAGEN DER STANGEN **12**
16. ANSCHLAGEN **13**
17. RESET **13**
18. HINEINGREIFEN IN DIE SPIELFLÄCHE **14**
19. VERÄNDERUNGEN AM TISCH **14**
20. ABLENKUNG **15**
21. TRAINING **16**
22. SPRACHE **16**
23. PASSEN **17**
24. ZEITLIMIT FÜR BALLBESITZ **18**
25. VERZÖGERUNG DES SPIELS **18**
26. SPIELAUSSCHLUSS **18**
27. TECHNISCHE FOULS **19**
28. REGELENTSCHEIDUNGEN UND EINSPRÜCHE **19**
29. KLEIDERORDNUNG **20**
30. TURNIERLEITUNG **20**

EINLEITUNG

Alle Spieler und Turnierleitungen haben dieser Spielordnung Folge zu leisten.

a- Die Spielordnung ist als Wegweiser gedacht, um der Turnierleitung zu helfen. Ihr oberstes Ziel ist es, die Spielregeln zu erklären. Und so, wie es das Ziel des Schiedsrichters ist, seine Autorität zum Wohl des Spiels einzusetzen, muss er auch aufpassen, dass er den Spielverlauf nicht durch zu strikte Entscheidungen hemmt.

b- Schiedsrichter des ITSF sind die höchste Instanz der Spielordnung während eines Turniers. Ihre Entscheidungen müssen respektiert werden und dürfen nicht in Frage gestellt werden. Ein ITSF-Schiedsrichter kann von einem anderen Schiedsrichter gerufen werden, um sich über Auslegungen der Spielregeln zu beraten. Wenn kein ITSF-Schiedsrichter beim Turnier anwesend ist, wird die Turnierleitung diese Funktion übernehmen.

c- Die Regeln des Tischfußballspiels sind so konzipiert, dass sie Entscheidungen von Schiedsrichtern und Spielern erleichtern.

d- Das Ziel ist, die subjektive Auslegung der Regeln auf ein absolutes Minimum zu begrenzen.

e- Es ist das Ziel der Regeln, das Spiel auf einer Ebene der gemeinsamen Anerkennung zwischen den Spielern zu halten, und gleichzeitig Transparenz für die Zuschauer zu geben.

f- Wir weisen darauf hin, dass, obwohl eine Schiedsrichterentscheidung unumstritten ist, er in seiner Tätigkeit nicht unfehlbar ist und Fehlentscheidungen auch ein Teil des Spiels sind.

QUALIFIZIERTES AUTORITÄTSPERSONAL

a- Diese Spielregeln wurden geschrieben und überprüft von der **Judges and Officials Commission des ITSF** unter der Verantwortung der **Sporting Commission**. Sie werden jedes Jahr überprüft und am Anfang jeder Saison in Kraft gesetzt vom **Managing Committee** der ITSF. Das Regelwerk kann von der Hauptversammlung geprüft und geändert werden.

b- Sollte es zu Unregelmäßigkeiten oder schwierigen Situationen kommen, können sofortige Änderungen von der **Judges and Officials Commission** während der Saison vorgeschlagen werden. Diese Änderungen müssen dann dem **Managing Committee** zur Genehmigung vorgelegt werden.

c- Es liegt in der Verantwortung der ITSF-Schiedsrichter, Schiedsrichter und Spieler, diese Spielregeln zu nutzen.

d- Partien können mit oder ohne Schiedsrichter gespielt werden. In einer Partie mit Schiedsrichter ist er die maßgebende Person. In einer Partie ohne Schiedsrichter kann jeder Schiedsrichter der vor Ort ist, um Rat gefragt werden. Sollte es ein unlösbares Problem geben, kann die **Judges and Officials Commission** einberufen werden. Diese ist verantwortlich, dass ihre Entscheidung der **Sporting Commission** bekannt gegeben wird und die **Sporting Commission** ist verantwortlich dafür, dass ihre Entscheidung den Mitgliedern bekannt gegeben wird.

e- Ein Schiedsrichter, der während eines Spiels gerufen wird, um ein Problem zu lösen, darf von einem anderen Schiedsrichter, der den Vorfall beobachtet hat, Rat erhalten / einholen. Sollte mehr als ein Schiedsrichter anwesend sein, kann von dem mit der höchsten Stellung (bis zum ITSF-Schiedsrichter) Rat eingeholt werden. Sollte kein solcher Schiedsrichter zu der Zeit anwesend gewesen sein, wird das Spiel fortgesetzt, ohne dass er einem Gesuch für ein Foul oder einen Torerfolg stattgibt.

f- Fragen, Erklärungswünsche, sowie Änderungswünsche zum Regelwerk sind an den Vorsitzenden der **Judges and Officials Commission** zu richten. Dieser ist dem Vorsitzenden der **Sporting Commission** unterstellt.

g- Die Strafen und Sanktionen bis zum Verlust eines Spiels oder der Partie liegen in der Verantwortung der Schiedsrichter. Sollte eine Sanktion noch schwerer ausfallen, muss der Turnierleiter einen Bericht an die **Discipline Commission** übermitteln.

h- Diese Regeln können während einem Turnier nur modifiziert oder angepasst werden aus sehr außergewöhnlichen Gründen. Dies muss mit der Zustimmung eines ITSF Vertreters und/oder eines **ITSF Head Official** (Kommissionsmitglied). Die **Sport Commission** und das **ITSF Executive Committee** müssen sofort von jeder Änderung unterrichtet werden, um diese zu bestätigen. Ansonsten kann das Turnier von der ITSF Klassifizierung ausgeschlossen werden.

Offizieller Sprachgebrauch

Player	**= Spieler**
Time Out	= Auszeit
Technical	= Technisches
Medical	= Medizinisches
Ready	= Fertig
Official	**= Schiedsrichter**
10 seconds	= 10 Sekunden
Play	= Spiel
Reset	= Zurücksetzen
Fault	= Fehler
Official Time Out	= Offizielle Auszeit
Medical Time Out	= Medizinische Auszeit
Time	= Zeit
Warning	= Warnung
Technical Fault	= Technisches Foul
Sanctions	**= Strafen**
Reset	= Zurücksetzen
Fault	= Fehler
Jarring	= Anschlagen
Warning	= Verwarnung
Technical Fault	= Technischer Fehler
Game	= Spiel
Match	= Partie

SPIELMATERIALIEN

SPIELTISCHE

a- Die offiziellen Tische werden von der ITSF Hauptversammlung gewählt. Diese Tischauswahl kann gemäß den Vereinbarungen zwischen der ITSF und den Partnerherstellern geändert werden.

b- Die Turnierleitung muss turniergerechtes Material zur Verfügung stellen (z.B. saubere und gerade Stangen).

c- Auf keinem Fall darf die Tischoberfläche behandelt werden. Sollte dies der Fall sein, erfolgt als Strafe der Ausschluss vom Turnier und der Originalzustand der Oberfläche wird wieder hergestellt.

d- Die Spieler dürfen die Außenoberfläche der Stangen schmieren. Die Innenoberfläche von teleskopischen Stangen darf nicht geschmiert werden.

e- Es kann sein, dass die Turnierleitung vorschreibt, nur bestimmte Arten von Schmier- und Reinigungsmitteln zu benutzen. Diese müssen dann den Spielern zur Verfügung gestellt werden. Sollte in solch einem Fall eine andere Marke von einem Spieler benutzt wird, hat dies zur Folge, dass dieser Spieler vom Turnier ausgeschlossen wird.

f- Es ist strengstens verboten Harz (wie beim Handball) oder Magnesium oder ähnliche Mittel auf dem Tisch (Oberfläche, Griffe oder Bälle) zu benutzen.

g- Es ist den Organisatoren frei gestellt, Produkte, die als schädlich für Tische oder Spieler gelten, zu verbieten.

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

BÄLLE

a- Die offiziellen Bälle werden von der ITSF **Sport Commission** ausgewählt. Ein Anhang zu dieser Regel wird zur Verfügung gestellt, nachdem die endgültige Wahl für eine Saison getroffen wurde.

b- Bei einem Turnier dürfen die Spiele nur mit Bällen gespielt werden, die am Turnierort zur Verfügung gestellt werden.

c- Alle Spieler müssen einen Turnierball bei jeder Partie zur Verfügung stellen können.

GRIFFE

a- Wenn die Griffe austauschbar sind, darf jeder Spieler mit den Griffen seiner Wahl spielen. Diese Griffe müssen auf die Stangen passen, ohne dass der Tisch beschädigt oder Spieler durch diese verletzt werden könnten.

b- Die Stange muss sich frei bewegen können. Es werden keine mechanischen Systeme zugelassen.

c- Die Turnierleitung kann festlegen, dass bestimmte Griffe gefährlich sind und deshalb einem Spieler vorschreiben, dass er sie nicht benutzen darf. Sollte ein Spieler sich weigern, seine Griffe abzumontieren, hat dies zur Folge, dass er vom Turnier ausgeschlossen wird.

d- In einer Partie von mehreren Spielen, müssen die Spieler innerhalb der vorgegebenen Zeit zwischen den Spielen, Auszeiten, oder zwischen Punkten, die Griffe wechseln können.

SONSTIGES ZUBEHÖR

a- Sonstiges Zubehör (Handschuhe, Gummibänder, Griffüberzüge) ist genehmigt, außer wenn dieses als gefährlich für den Spieler oder andere Teilnehmer eingestuft wird.

b- Die Tischoberfläche oder die Seitenwände dürfen auf keinem Fall durch Zubehör verändert werden.

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.

1.1 Die Strafe, wenn diese Regeln verletzt werden, könnte der Verlust eines Spiels oder einer Partie, Ausschluss vom Turnier und / oder ein Bußgeld sein. Die **ITSF Disciplinary Commission**, falls nicht anwesend der oberste Schiedsrichter und die Turnierleitung, entscheidet, ob der Ehrencodex verletzt wurde und welche Maßnahmen daraus resultieren.

2. Die Partie

Wenn die Turnierleitung nicht anders entscheidet, besteht eine Partie aus 3 Gewinnsätzen. Jedes Spiel geht bis 5. Das letzte Spiel einer Partie geht bis 5, aber man muss mit einer Tordifferenz von 2 Punkten gewinnen. Das Erzielen des 8 Punktes führt zum Sieg – auch ohne 2 Tore Differenz.

2.1 Die Turnierleitung ist dafür verantwortlich, wie viele Spiele gespielt werden und hat dies in der Ausschreibung des Turniers bekannt zu geben.

2.2 Sollte es zu Zeitproblemen kommen, darf die Turnierleitung die Anzahl der Spiele und Punkte, die pro Partie gespielt werden, reduzieren,.

2.2.1 Diese Entscheidung ist endgültig und betrifft alle Partien, die bei diesem Turnier gespielt werden.

2.3 Bei jedem offiziellen ITSF Turnier wird die Anzahl der zu spielenden Spiele von der **ITSF Sports Commission** festgelegt, und wird in der offiziellen Ausschreibung des Turniers bekanntgegeben.

2.4 Die Strafe für das nicht Einhalten der offiziellen Anzahl der Spiele oder Punkte, könnte die Aberkennung der Partie oder der Ausschluss vom Turnier für beide Mannschaften sein.

3. Spielaufnahme

Vor Spielbeginn wird eine Münze geworfen. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, darf entweder die Tischseite oder das Recht der ersten Auflage wählen. Die andere Mannschaft erhält damit automatisch die verbleibende Option.

3.1 Sobald die wahlberechtigte Mannschaft sich entschieden hat, ist dies endgültig.

3.2 Die Partie fängt an, sobald der Ball ins Spiel gebracht wird. (Verstöße können von dem für das Spiel zuständigen Schiedsrichter geahndet werden, sobald er und beide Mannschaften am Tisch sind.)

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 Regelverstoßes zugesprochen wurde. Das „Fertig“ Protokoll tritt immer in Kraft, wenn der Ball ins Spiel gebracht wird.

4.1 Die Auflage

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 innerhalb der Reihe von einer Figur zu einer anderen Figur spielen. Nach der Berührung der zweiten Figur muss der Ball mindestens eine Sekunde im Bereich der Fünferreihe verbleiben, bevor er diese verlässt. 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 diesen danach nicht Mindestens 1 Sekunde an der Fünferreihe zu führen, ist die Wahl des Gegners entweder das Spiel von der derzeitigen Position weiterzuführen (inklusive Eigentor) oder Verlust des Auflagerechts an den Gegner.

5. Nachfolgende Auflagen

Nach der ersten Auflage erfolgt die weitere Auflage von der Mannschaft, die den letzten Punkt verloren hat. Die erste Auflage in den nachfolgenden Spielen eine Partie mit mehreren Spielen wird von der Mannschaft, die das vorangegangene Spiel verloren hat, ausgeführt.

5.1 Wenn der Ball von der falschen Mannschaft aufgelegt wurde und kein Tor bis zur Feststellung dieses Sachverhalts erzielt wurde, wird das Spiel angehalten und die richtige Mannschaft hat den Ball neu aufzulegen. Sollte bereits ein Tor erzielt sein, werden keine Proteste zugelassen, und das Spiel wird, als ob keine Verletzung der Spielregeln stattgefunden hat, weitergeführt.

5.2 Sollte eine Mannschaft die Auflage gehabt haben, weil der Gegner für einen Verstoß gegen die Spielregeln bestraft wurde, und danach der Ball tot liegt oder den Tisch verlässt, wird bei einer Neuauflage der Ball von der Mannschaft ins Spiel gebracht, die ursprünglich Auflagerecht hatte.

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 Oberflächen der Seitenwände (einschließlich der Kanten) definiert. Die Oberfläche und -kante der Seitenwände und Kopfenden der Tische ist nur als Spielfeld definiert, wenn der Ball unverzüglich auf die Spielfläche zurückkehrt.

7.2 Ein Ball, der in das Einwurfloch (falls vorhanden) geht und wieder auf das Spielfeld kommt, gilt als noch im Spiel.

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.

7.4 Lobs (Aerials) sind nicht erlaubt. Es wird nicht als Foul gewertet, wenn der Ball als Querschläger von einer anderen Stange aufsteigt.

7.5 Die Strafe, wenn Regel 7.4 verletzt wird, ist Ballverlust und es wird neu aufgelegt auf der Fünferreihe des Gegners.

8. Toter Ball

Ein Ball wird für tot erklärt, wenn er bewegungslos liegt und von keiner Figur erreicht werden kann.

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).

8.2 Sollte ein Ball für tot erklärt werden, wenn er zwischen dem Tor und der Fünferreihe liegt, wird er durch die Zweierreihe, die am nächsten zu dem toten Ball ist, wieder ins Spiel gebracht. Das Spiel wird mit dem **„Fertig“** Protokoll fortgesetzt.

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 wird ausgesetzt bis der Ball wieder in Reichweite einer Figur ist (woraufhin die Zeit von Neuem beginnt) oder als tot erklärt wird.

8.4 Ein Ball, der vorsätzlich tot gelegt wird, wird an den Gegner abgegeben. Es erfolgt eine Auflage auf der Fünferreihe.

9. TIME OUT (Auszeit)

Jedes Team darf zwei Time Outs pro Spiel nehmen. Während dieser Zeit dürfen die Spieler den Tisch verlassen. Ein Time Out darf maximal 30 Sekunden dauern. Wenn der Ball noch im Spiel ist, darf nur die Mannschaft, die im Besitz des Balls ist, Time Out ausrufen und nur wenn der Ball sich nicht mehr bewegt. Sollte der Ball nicht im Spiel sein, dürfen beide Mannschaften ein Time Out nehmen.

9.1 Jedes Team darf die vollen 30 Sekunden ausnutzen, auch wenn die andere Mannschaft, die Time Out ausgerufen hat, die Zeit nicht voll ausnutzen will.

9.2 In jeder Doppeldisziplin dürfen beide Mannschaften die Positionen während eines Time Outs wechseln.

9.3 Ein Time Out, das zwischen zwei Spielen ausgerufen wird, zählt zu der Anzahl von Time Outs für das nächste Spiel.

9.4 Wenn ein Spieler beide Hände von den Griffen nimmt und sich ganz vom Tisch wegdreht, während der Ball noch im Spiel ist, wird dies als ein Time Out gewertet.

9.4.1 Ein Spieler darf seine Hände von den Griffen wegnehmen, um diese abzuwischen, bevor er schießt, solange dieser Vorgang nicht länger als zwei bis drei Sekunden dauert. Während der Spieler seine Hände abwischt, läuft die Zeit weiter.

9.4.2 Eine Pause von einer Sekunde muss eingehalten werden, nachdem die Hände wieder an den Stangen sind, bevor ein Schuss abgegeben wird.

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.

9.5.1 Sollte die Mannschaft, die ein Time Out ausruft, nach diesem Ausruf einen Schuss abgeben, zählt dieser Schuss nicht und die Mannschaft erhält ein Foul wegen Ablenkung. Das ausgerufene Time Out zählt nicht.

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.

9.7 Sollte eine Mannschaft nach 30 Sekunden nicht spielbereit sein, wird sie wegen Spielverzögerung bestraft.

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 einen 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. Wiederaufnahme des Spiels nach einem Time Out

Nach einem Time Out wird der Ball wieder an der Stange aufgelegt, wo er sich befand, als das Time Out ausgerufen wurde.

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 diesen Ball dann von einer Figur zu einer anderen Figur bewegen und den Ball daraufhin mindestens eine Sekunde im Bereich der Reihe behalten (gemäß Regel 4) bevor der Ball diese verlässt.

10.1.1 So der Ball die Stange verlässt, wenn der Spieler, der am Zug ist, die Griffe in die Hände nimmt und das Zurückbringen des Balles ins Spiel noch nicht begonnen hat, hat der Gegner die Wahl, das Spiel an der aktuellen Position fortzusetzen oder den Ball neu aufzulegen.

10.2 Sollte der Ball nicht im Spiel gewesen sein, als das Time Out gerufen wurde, wird der Ball wieder von der Mannschaft ins Spiel gebracht, die das Auflagerecht hat.

10.2.1 Sollte das Time Out zwischen zwei Bällen (nachdem ein Tor geschossen wurde, aber bevor der nächste Ball aufgelegt wurde) gerufen werden, wird der Ball von der Fünferreihe der Mannschaft, die das letzte Tor kassiert hat, aufgelegt.

10.3 Wenn ein Ball fehlerhaft ins Spiel gebracht wird, ist die Strafe hierfür, dass der Gegner die Wahl hat, das Spiel an der aktuellen Position weiter zu spielen oder den Ball neu aufzulegen.

11. Schiedsricher Time Out

Ein Schiedsrichter Time Out zählt nicht zu den zwei erlaubten Time Outs pro Mannschaft und pro Spiel. Der Ball wird genauso wieder ins Spiel gebracht wie bei einem normalen Time Out.

11.1 Sollte kein Schiedsrichter zu Beginn einer Begegnung anwesend sein und es kommt zu einer strittigen Situation, kann eine der Mannschaften einen Schiedsrichter anfordern. Diese Anforderung kann zu jeder Zeit des Spiels erfolgen, solange der Ball bewegungslos ruht.

11.1.1 Die erste Bitte nach einem Schiedsrichter wird als ein Schiedsrichter Time Out gewertet.

11.1.2 Sollte die verteidigende Mannschaft einen Schiedsrichter anfordern, während der Ball noch im Spiel, aber gestoppt ist, und die angreifende Mannschaft gleichzeitig einen Pass oder einen Schuss versucht, wird diese Anforderung als eine Ablenkung gewertet. Genauso wird der Ruf nach einem Schiedsrichter als Ablenkung gewertet, wenn der Ball sich in Bewegung befindet.

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.

11.3 Ein Team darf seine Positionen während eines Schiedsrichter Time Out nicht wechseln, es sei denn, wenn es ihm aus anderen Gründen erlaubt ist (siehe 14).

11.4 Jegliche notwendige Wartung des Tisches wie z.B. Austauschen der Bälle, Festziehen der Figuren usw. muss vor der Partie angefragt werden. Der einzige Grund für einen Spieler eine Wartungsauszeit während der Partie auszurufen, ergibt sich nur, wenn eine plötzliche Beschädigung des Tisches eintritt, zum Beispiel durch eine gebrochene Spielfigur, gebrochene Schraube, zerbröselnde Gummipuffer, gebogene Stange usw.

11.4.1 Bricht eine Figur während des Ballkontaktes, wird eine offizielle Auszeit ausgerufen, um den Schaden zu beheben. Danach wird das Spiel an der Stange fortgesetzt, an der die Spielfigur abgebrochen war.

11.4.2 Sollte die Tischbeleuchtung ausfallen, wird das Spiel umgehend unterbrochen (als wäre ein Schiedsrichter Time Out ausgerufen worden).

11.4.3 Normale Wartung, zum Beispiel das Sprühen der Stangen usw. sollte nur während der Auszeiten oder zwischen den einzelnen Spielen durchgeführt werden.

11.5 Sollte ein Fremdkörper auf das Spielfeld fallen, wird das Spiel sofort gestoppt. Generell sollten sich keine Gegenstände auf den Umrandungen des Spieltisches befinden, die auf das Spielfeld fallen könnten.

11.6 Medizinisches Time Out – 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.

11.6.2 Sollte die Bitte nach einem Medizinischen Time Out abgelehnt werden, wird der Spieler mit einen normalen Time Out belastet. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob der Spieler zusätzlich wegen Spielverzögerung (siehe Regel 25) bestraft wird.

12. 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.

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.

12.2 Sollte es Meinungsverschiedenheit geben, ob der Ball ins Tor gegangen ist oder nicht, sollte ein Schiedsrichter angefordert werden.

12.3 Sollte eine Mannschaft absichtlich einen Treffer auf der Anzeige markieren, obwohl gar kein Tor erzielt wurde, wird dieser Punkt gestrichen und das Vergehen wird mit einem Technischen Foul belegt. Weitere Verstöße gegen diese Regel führen zum Verlust des Spiels oder sogar der gesamten Partie (wird vom Oberschiedsrichter entschieden).

13. Seitenwechsel

Die Mannschaften dürfen am Ende eines Spiels die Tischseiten wechseln, bevor das nächste Spiel beginnt. Wenn die Seiten einmal gewechselt wurden, dann müssen sie nach jedem Spiel gewechselt werden. Ein maximales Zeitlimit von 90 Sekunden ist hierfür zwischen den Spielen erlaubt.

13.1 Jede Mannschaft darf die vollen 90 Sekunden in Anspruch nehmen. Sollten beide Mannschaften sich darauf verständigen, das Spiel vor Ablauf dieser 90 Sekunden wieder aufzunehmen, kann das Spiel eher fortgesetzt werden. Die Restzeit der 90 Sekunden verfällt dann.

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.

14.1 Die Spieler eines Teams dürfen ihre Position während einer Auszeit, nach erzielten Treffern, zwischen zwei Spielen oder nach einem technischen Foul tauschen.

14.2 Sobald die Spieler einer Mannschaft ihre Positionen getauscht haben, müssen sie in dieser Aufstellung verbleiben, bis der nächste Ball wieder ins Spiel gebracht wurde oder erneut eine Auszeit ausgerufen wurde.

14.2.1 Ein Positionswechsel wird als solcher angesehen, sobald beide Spieler auf ihrer Position sind und mit dem Gesicht zum Tisch aufgestellt sind. Sollten beide Mannschaft ihrer Positionen wechseln wollen, muss die Mannschaft, die im Besitz des Balls ist, sich zuerst entscheiden.

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

14.3.1 Sollte ein Spieler beim Doppel, während der Ball im Spiel ist, seine Hand auf eine Stange legen, die normalerweise von seinem Partner gespielt wird, wird diese Aktion als Ablenkung gewertet.

15. Rundschlagen der Stangen

Das Rundschlagen der Stangen ist untersagt. Rundschlagen (Kurbeln) wird als Rotation einer Spielfigur um mehr als 360° bevor oder nachdem der Ball getroffen wurde definiert. Beim Ausrechnen der 360° wird die Drehung, die vor dem Treffen des Balles durchgeführt wird, nicht zu der nach dem Schuss hinzu addiert.

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.

15.2 Rundschlagen einer Stange, die den Ball nicht trifft, wird nicht als Rundschlag gewertet. Sollte ein Spieler durch Kurbeln ein Eigentor erzielen, zählt dies als regulärer Treffer für das gegnerische Team. Das Rundschlagen einer Stange ohne Ballbesitz ist prinzipiell nicht verboten, könnte aber als Ablenkung geahndet werden.

15.3 Sollte eine Spielfigur einer nicht umgriffenen Stange getroffen werden und es dadurch zu einem Kurbelvorgang kommen, wird dies nicht geahndet (Beispiel: ein Schuss im Einzel von der Zweier-Reihe trifft die eigene Dreier-Reihe).

16. Anschlagen

Jedes Bewegen, Schieben oder Anheben des Tisches ist verboten. Es ist nicht relevant, ob dies mit Absicht geschieht oder nicht. Ob ein Anschlagen vorliegt, ist nicht davon abhängig, ob einem Team der Ball dadurch verloren geht. Anschlagfouls werden während der gesamten Partie fortgezählt.

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.

16.2 Jegliches Berühren der Spielstangen des gegnerischen Teams wird exakt so bestraft wie das Anschlagen.

16.3 Ein übermäßiges Anschlagen, nachdem ein Punkt erzielt wurde oder wenn der Ball nicht im Spiel ist, kann als Unsportlichkeit gewertet werden. Auch das Anschlagen der Stange, nachdem geschossen wurde, wenn der Ball noch im Spiel ist, wird als Anschlagen bewertet.

17. Reset

Wenn ein Spieler einen Ball stoppt und ihn sich zum Schuss oder Pass bereitlegt und sich der Ball dann durch Anschlagen des gegnerischen Teams bewegt, ruft der Schiedsrichter "Reset“ aus und setzt die Zeit für den Ballbesitz zurück. 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 aus der aktuellen Position weiterspielt.

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

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 Bewegen 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 aufeinanderfolgende 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 Anschlagen 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.

18.2 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.

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.

18.4 Ein Spieler darf Schussspuren oder ähnliches vom Tisch wegwischen, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Hierzu braucht er nicht die Erlaubnis der gegnerischen Mannschaft.

18.5 Die Strafe für Verstöße gegen diese Regeln:
- Wenn der Spieler im Besitz des Balls ist und der Ball ist gestoppt – Abgabe des Balls an den Gegner.
- Wenn der Spieler nicht im Ballbesitz ist oder der Ball sich bewegt, wird dies als technisches Foul gewertet.
- Wenn der Ball im Torbereich (hinter der Zweierreihe) des Spielers sich bewegt – wird ein Tor für den Gegner gegeben und der Ball wird 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 technisches 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. Veränderungen am Tisch

Spielfeld – Spieler dürfen keine Änderungen am Tisch durchführen, die die Spielcharakteristik des Tisches beeinflussen. Dieses beinhaltet Änderungen an Spielfiguren, der Spielfläche, den Puffern, usw.

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

19.1.1 Es darf kein Harz auf den Tisch aufgebracht werden.

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.

19.2 Sollte ein Spieler ein Mittel (wie Harz) verwenden, um besseren Grip zu haben, muss er sicherstellen, dass die Griffe beim Seitenwechsel sauber sind.

19.2.1 Sollte der Spieler mehr als die zugelassenen 90 Sekunden für das Reinigen brauchen, wird er wegen Spielverzögerung bestraft. Es wird ihm verboten, dieses Mittel weiter 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.

19.5 Die Bitte, die Bälle vor Beginn einer Partie zu tauschen, kann vom anwesenden Schiedsrichter oder der Turnierleitung genehmigt werden. Dieser Bitte wird nur dann stattgegeben, wenn die Spieleigenschaften der jetzigen Bälle eindeutig von der Norm abweichen.

19.5.1 Neuer Ball – Ein Spieler darf nicht um einen neuen Ball bitten, während der Ball im Spiel ist. Bei einem toten Ball darf ein Spieler um einen neuen Ball aus der Ablage im Tisch bitten. Dieser Bitte wird normalerweise stattgegeben, außer wenn der anwesende Schiedsrichter entscheidet, dass die Bitte nur gemacht wurde, um das Spiel zu verzögern.

19.5.2 Ein Spieler, der um einen neuen Ball bittet, während der Ball noch im Spiel ist, wird mit einem „Time Out“ belegt. Sollte der Schiedsrichter entscheiden, dass der Ball nicht bespielbar ist, wird kein „Time Out“ gegeben.

19.6 Wenn nicht anders formuliert, führen Verletzungen dieser Regel zu einem technischen Foul.

20. Ablenkung

Alle Bewegungen und Geräusche, die abseits der Stangen ausgeführt werden, an der sich der Ball gerade befindet, werden als Ablenkung gewertet. Ein Treffer, der auf Grund einer Ablenkung nicht erzielt wurde, wird als Tor gewertet. Sollte ein Spieler das Gefühl haben, gestört zu werden, liegt es in seinem Ermessen, einen Schiedsrichter zu rufen.

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.

20.2 Das Sprechen zwischen Teammitgliedern untereinander, während der Ball im Spiel ist, kann als Ablenkung gewertet werden.

20.3 Es ist keine Ablenkung, wenn ein Spieler während des Passens zur Täuschung die Stange bewegt, die den Ball fangen soll. Extremes Bewegen dieser Stange ist als Ablenkung zu werten.

20.4 Es wird als eine Ablenkung bewertet, wenn, nachdem ein Schuss vorbereitet wurde, die Hand von der Stange weggenommen wird, um dann zuzugreifen und sofort im Anschluss den Ball zu schießen. De Ball darf nur geschossen werden, nachdem Hand/Handgelenk für eine volle Sekunde am Griff ist.

20.4.1 Beim Einzel gilt Regel 20.4 nur für einen vorbereiteten Schuss von der Dreierreihe.

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. Training

Während einer Partie ist es zwischen den einzelnen Sätzen erlaubt, auf einem beliebigen Tisch zu trainieren. Innerhalb eines Satzes ist dies verboten.

21.1 Training wird definiert als das Bewegen des Balls von einer Spielfigur zur anderen oder das Schiessen eines Balles.

21.1.1 Regelwidriges Training wird von dem am Tisch anwesenden Richter entschieden. Unbeabsichtigte Bewegung des Balls wird nicht zwangsläufig als Training gewertet.

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. Sprache

Unsportliche Bemerkungen, die ein Spieler direkt oder indirekt äußert, sind verboten. Verstöße gegen diese Regel sind ein Grund für ein technisches 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 – 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.

22.4 Anweisungen durch einen Trainer sind während Auszeiten und zwischen Spielen erlaubt.

23. Passen

23.1 Wird ein Ball an der 5-Mann-Stange festgehalten oder gestoppt, kann er nicht direkt zur 3-Mann-Stange der selben Mannschaft weitergespielt werden, unabhängig davon, ob dieser die gegnerische 5-Mann-Stange berührt. Er muss mindestens 2 Figuren der 5er-Stange berühren, bevor er zu einem Pass in Bewegung gebracht werden kann. Ein eingeklemmter Ball ist ein Ball, der zwischen Figur und Umrandung oder zwischen Figur und Spielfläche eingeklemmt ist.

23.1.1 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 berühren, bevor er legal gepasst werden kann.

23.1.2 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.

23.1.3 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 Regeln, vorausgesetzt, der Ball wurde nicht durch die 3-Mann-Stange gefangen oder kontrolliert weitergeleitet.

23.1.4 Wenn der Ball die Vorder- oder Rückseite einer Figur vor der Passbewegung berührt, muss er eine zweite Figur der Fünferreihe des selben Teams berühren, bevor er legal auf der 3-Mann-Stange gefangen werden darf (bzw. 5-Mann-Stange, wenn aus dem Abwehrbereich gepasst wird). Erfolgt die Ballberührung einer Figurenvorder- oder -rückseite beim initialen Kontakt von einer anderen Reihe aus, kann der Ball legal mit der selben Figur 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 weitergespielt werden.

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

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.

23.2.3 Nach einer Auszeit wird die erste Ballberührung der Seitenwand, die stattfindet, bevor eine zweite Spielfigur berührt wird, nicht zu den erlaubten zwei Bandenkontakten gezählt.

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.

24.1 Ein Ball gilt als gespielt, wenn er sich nicht mehr in Reichweite der Spielfiguren der Stange befindet, egal ob er sich vorwärts oder rückwärts bewegt hat. Im Torwartbereich ist ein Ball gespielt, wenn er nicht mehr in der Reichweite der Spielfiguren der Zweierreihe und außerhalb des Torbereichs ist.

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. Spielausschluss

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.

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

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

26.3 Die Einhaltung dieser Regel liegt in die Verantwortung der Turnierleitung.

27. Technische Fouls

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.

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. Nur der schießende und abwehrende Spieler dürfen dabei am Tisch stehen. 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 dass 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 einen technischen Foul Schuss muss der Ball zuerst ins Spiel gebracht werden, bevor geschossen wird. Außerdem gelten allen Regeln, inklusive Zeitlimits und Resets.

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

27.4 Auszeiten dürfen während einem technischen Foul Schuss ausgerufen werden, falls dies sowieso noch möglich ist.

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.

27.6 Sollte der Schuss eines technisches Fouls das Spiel beenden, erhält der Gegner die erste Auflage des nächsten Satzes.

27.7 Weitere offensichtliche oder vorsätzliche Verstöße führen zu zusätzlichen technischen Fouls. Ein drittes technisches Foul in einen Satz führt zum automatischen Verlust des Satzes.

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

28. 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 angemessene Entscheidung treffen. Ein eventueller Einspruch gegen diese Entscheidung muss in der nachfolgend aufgeführten Art und Weise geschehen:

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.

28.2 Alle Einsprüche müssen vom obersten Schiedsrichter und, wenn anwesend mindestens zwei weiteren Mitgliedern der Turnierleitung entschieden werden. Alle diesbezüglichen Entscheidungen sind endgültig.

28.3 Ein Team, welches einen erfolglosen Regeleinspruch vorgenommen hat und/oder eine Entscheidung in Frage stellt, wird mit einer Auszeit belegt. Zusätzlich kann das Team mit einer Zeitverzögerung belegt werden.

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

Spieler, die an einer durch den ITSF genehmigten Veranstaltung teilnehmen wollen, müssen eine ordentliche Sportbekleidung tragen und es werden höchste Ansprüche an persönliches und professionelles Auftreten gestellt. Für die Einhaltung der Kleiderordnung sorgt der Turnierleiter, der ranghöchste Offizielle und/oder ein Mitglied eines offiziellen ITSF Sportausschusses.

29.1 Zulässige Sportkleidung besteht aus Trainingsjacken und -hosen, Trikots, Sport-T-Shirts, Polohemden, kurzen Sporthosen und Sportschuhen. Außerdem sind Sportkappen, Visoren, Schweißbänder und Sportkopftücher erlaubt.

29.2 Unzulässig sind anstößige Bekleidung, Trägerhemden, Denim oder Jeans jeder Art, ebenso Cargo-Hosen, körperenge Elasthan- oder Lycra-Hosen und -shorts. Ebenso sind Flip-Flops, Sandalen und unsportliche Schuhe nicht zulässig.

29.3 Die Spieler werden aufgefordert, den Namen ihres Landes deutlich auf ihrem Sporthemd und ihrer Sportjacke zu tragen. Dies ist für die höchstplatzierten Spieler verbindlich. Zusätzlich werden sie aufgefordert, Abzeichen an ihren Ärmeln zu tragen, die ihre Weltranglistenplatzierung kennzeichnen. Es wird empfohlen, ist jedoch nicht verbindlich, dass die Sportkleidung der Spieler in ihren Nationalfarben mit dem Landesnamen, der Landesflagge und Sponsorenaufdrucken gut erkennbar versehen werden.

29.4 Die Strafe für den Verstoß gegen die Kleiderordnung können der Verlust eines Spieles oder einer Begegnung sein. Wenn ein Spieler während einer Begegnung gegen die Kleiderordnung verstößt, wird das Spiel solange unterbrochen bis er zulässige Kleidung trägt, und die Mannschaft wird mit einer Spielverzögerung bestraft (Siehe Regel 25).

30. Turnierleitung

Die Durchführung eines Turniers obliegt der Verantwortung der Turnierleitung. Dieses beinhaltet alle Auslosungen, die Durchführung der Wettbewerbe, Zeitnahme etc. Die Entscheidungen der Turnierleitung zu diesem Thema sind endgültig.

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

Die Turnierleitung ist bei jedem offiziellen ITSF Turnier der **ITSF Sport Commission** verantwortlich**.**

Anhang A. Historie

Überarbeitung 22. Februar.2009: Regel 10.1

Überarbeitung 1. Februar.2009: Regel 4.2, Regel 7.1, Regel 8.3, Regel 10.1, Regel 17, Regel 18.5, Regel 23.1.3, Regel 23.1.4, Regel 27