

ITSF

International Table Soccer Federation



SPIELREGELN

www.table-soccer.org

Stand Mai 2016

Übersetzungsstand 10.November 2016

Vorwort des Präsidenten der ITSF Regelkommission

Diese neueste Version des ITSF Regelbuch ist der Höhepunkt einer gemeinschaftlichen Anstrengung basierend auf dem Input vieler Spieler und Schiedsrichter aus der ganzen Welt, unter der Leitung der ITSF Regelkommission. Es wurden Änderungen vorgenommen um einige Regeln zu vereinfachen, um andere klarzustellen, und um es für Schiedsrichter einfacher zu machen, ihre Funktion zu erfüllen.

Wir ermutigen die Spieler, diese Regeln zu lernen und zu verinnerlichen, sodass unabhängig von ihrer Staatsangehörigkeit oder ihren Tischvorlieben alle nach den gleichen Standards konkurrieren. Die Regelkommission wird weiterhin überwachen, wie gut diese Regeln funktionieren und wird sie nach Bedarf auf Basis von Rückmeldungen von Spielern und Schiedsrichtern ändern.

Mit freundlichen Grüßen



**Tom Yore, Präsident
ITSF Regelkommission**

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG.....	4
QUALIFIZIERTES AUTORITÄTSPERSONAL	4
PARALYMPISCHE TECHNISCHE REGULIERUNGEN	6
TEILNAHMEBERECHTIGUNG	6
ROLLSTUHL.....	6
HILFSMITTEL UND PROTHESEN	6
VERSTÖßE.....	7
1. VERHALTENSKODEX	8
2. DIE PARTIE	8
3. SPIELAUFNahme	8
4. DIE AUFLAGE UND DAS BEREITSCHAFTSPROTOKOLL	8
5. NACHFOLGENDE AUFLAGEN	9
6. BALL IM SPIEL	10
7. BALL VOM TISCH	10
8. TOTER BALL	10
9. AUSZEIT	11
10. WIEDERAUFNAHME DES SPIELS NACH EINER AUSZEIT	12
11. OFFIZIELLE AUSZEIT	13
12. ERZIELTE TREFFER	14
13. SEITENWECHSEL	14
14. POSITIONSWECHSEL	14
15. RUNDSCHLAGEN DER STANGEN	16
16. ANSCHLAGEN	16
17. RESET	17
18. HINEINGREIFEN IN DIE SPIELFLÄCHE	18
19. VERÄNDERUNGEN AM TISCH	19
20. ABLENKUNG	20
21. TRAINING	20
22. VERHALTENSREGELN	21
23. PASSEN	21
24. ZEITLIMIT FÜR BALLBESITZ	22
25. SPIELVERZÖGERUNG	22
26. WIEDERAUFRUFE UND SPIELAUFGABE	22
27. TECHNISCHE FOULS	23
28. REGELENTSCHEIDUNGEN UND EINSPRÜCHE	24
29. KLEIDERORDNUNG	24
30. TURNIERLEITUNG	25
31. ANDERE SPIELARTEN	25

EINLEITUNG

Alle Spieler und Turnierleitungen haben diesem Regelwerk Folge zu leisten.

- a. Das Regelwerk ist als Leitfaden zur Unterstützung der Schiedsrichter gedacht. 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 stellen die höchste Entscheidungsinstanz der Spielordnung eines Turniers dar. Ihre Entscheidungen müssen respektiert werden und sind endgültig. Ein ITSF-Schiedsrichter kann von einem anderen Schiedsrichter gerufen werden, um sich über Auslegungen der Spielregeln zu beraten. Wenn kein ITSF-Schiedsrichter bei einem Turnier anwesend ist, übernimmt die Turnierleitung diese Funktion.
- c. Die Regeln des Tischfußballspiels sind darauf ausgelegt, Entscheidungen nicht nur von Schiedsrichtern, sondern auch von den Spielern selbst zu ermöglichen.
- d. Die Aufgabe ist die Begrenzung subjektiver Auslegungen der Regeln auf ein absolutes Minimum.
- 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 gewährleisten.
- f. Wir weisen darauf hin, dass, obwohl eine Schiedsrichterentscheidung endgültig ist, er in seiner Tätigkeit nicht unfehlbar ist und Fehlentscheidungen auch ein Teil des Spiels sind.

QUALIFIZIERTES AUTORITÄTSPERSONAL

- a. Das vorliegende Regelwerk wurde geschrieben und überprüft von der **Rules Commission** des ITSF unter der Verantwortung der **Sporting Commission**. Sie werden jedes Jahr überprüft und am Anfang jeder Saison in Kraft gesetzt vom **Executive Committee** des 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 **Rules Commission** während der Saison vorgeschlagen werden. Diese Änderungen müssen dann dem **Executive Committee** zur Genehmigung vorgelegt werden.
- c. Es liegt in der Verantwortung der ITSF-Verbände, Schiedsrichter und Spieler, diese Spielregeln zu nutzen.
- d. Partien können mit oder ohne Schiedsrichter gespielt werden. In einer Partie mit Schiedsrichter ist dieser die qualifizierte Autoritätsperson. In einer Partie ohne Schiedsrichter kann bei Unklarheiten jeder qualifizierte Schiedsrichter vor Ort um Rat gefragt werden. Sollte ein Problem entstehen, für das keine Lösung gefunden wird, können die Turnierleitung und der oberste Turnierschiedsrichter einberufen werden. Diese sind 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. Wird ein Schiedsrichter zum einer laufenden Partie gerufen, darf er Informationen von anderen Schiedsrichtern und Zuschauern einholen oder Videoaufnahmen, wenn verfügbar, benutzen, um eine bestmögliche Entscheidung zu treffen.
- f. Fragen, Erklärungswünsche, sowie Änderungswünsche zum Regelwerk sind an den Vorsitzenden der Schiedsrichter- und Regelkommission zu richten. Dieser ist dem Vorsitzenden der **Sporting Commission** unterstellt.
- g. Die Strafen und Sanktionen die zum Verlust eines Spiels oder der Partie führen liegen in der Verantwortung des anwesenden obersten Schiedsrichters. Sollte eine Sanktion noch schwerer ausfallen, muss die Turnierleitung einen Bericht an die **Discipline Commission** übermitteln.
- h. Während eines Turniers können diese Regeln im Falle von sehr außergewöhnlichen Umständen modifiziert oder angepasst werden. Dies muss mit der Zustimmung eines ITSF Delegierten und/oder eines **ITSF Head Official** (Kommissionsmitglied) geschehen. 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.
- i. Regeln, die speziell Veranstaltungen des **ITSF Paralympic Table-Soccer** betreffen werden mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet:



Die **ITSF Paralympic Commission** wird alle an Behinderungen erforderlichen Anpassungen der Regeln betreffend evaluieren.

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 Teleskopstangen darf nicht geschmiert werden.
- e. Die Turnierleitung darf bestimmen, nur bestimmte Arten von Schmier- und Reinigungsmitteln zu benutzen. Diese müssen dann den Spielern zur Verfügung gestellt werden. Sollte dennoch eine andere Marke von einem Spieler benutzt werden, hat dies zur Folge, dass dieser Spieler vom Turnier ausgeschlossen wird.
- f. Das Aufbringen von Harz, Magnesium oder ähnlichen Produkten, direkt auf der Tischoberfläche oder den Bällen ist streng verboten. Bei Verletzung dieser Regel kann die Strafe zum Ausschluss des Spielers beim Turnier führen.
- g. Es ist den Turnierleitung 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, mit Ausnahme der normalen Tischwartung.

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. Während eines Wettbewerbs müssen sämtliche Spiele mit den von der Turnierleitung zur Verfügung gestellten Bällen bestritten werden.
- c. Alle Spieler sind verpflichtet, sich einen zugelassenen Turnierball zu besorgen.

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. Bewegungen der Spieler müssen selbstständig und uneingeschränkt sein. Mechanische Systeme sind nicht zugelassen. Die Griffe müssen sicher an der Stange befestigt sein, an der sie angebracht sind.
- c. Die Turnierleitung kann festlegen, dass bestimmte Griffe gefährlich sind und deshalb einem Spieler deren Benutzung verbieten. Sollte ein Spieler sich weigern, seine Griffe abzumontieren, hat dies zur Folge, dass er vom Turnier ausgeschlossen wird.
- d. In einer Partie mit mehreren Spielen, müssen Spieler die Griffe innerhalb der vorgegebenen Zeit für zwischen den Spielen, die Auszeiten, oder zwischen den Punkten 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.

Paralympische Technische Regulierungen



TEILNAHMEBERECHTIGUNG

- a. Spieler mit angeborenen oder erworbenen physischen Behinderungen - Ein Behindertenausweis oder ein ähnliches Dokument sollte dem ITSF vorgelegt werden bei Erwerb der ITSF Mitgliedskarte oder bei der Anmeldung für eine Begegnung. Dies dient dem reibungslosen und problemlosen Ablauf vor und nach dem Spiel. Die ITSF **Paralympic Commission** wird alle Ausnahmen dieser Regelungen durch Prüfung jedes individuellen Falls evaluieren.
- b. Körperlich gesunden Spielern ist es nicht gestattet an Turnieren teilzunehmen, welche für körperlich beeinträchtigte Spieler ausgelegt sind, mit der Ausnahme von integrierten Sportveranstaltungen, in welchen körperlich behinderte Spieler sowie körperlich gesunde Spieler im Doppel oder in der selben Mannschaft zusammen teilnehmen können.
- c. **World Cup:** Ein körperlich beeinträchtigter Spieler, dem es gestattet ist am World Cup teilzunehmen im Rahmen der paralympischen Nationalmannschaft, darf nicht in den Kategorien der körperlich Gesunden teilnehmen, da dieser Spieler sich entscheiden muss, in welcher Kategorie er spielen möchte.
- d. **Weltmeisterschaft:** Ein behinderter Spieler darf sowohl in den Kategorien für körperlich Beeinträchtigte sowie für körperlich Gesunde simultan teilnehmen. Zu beachten ist, dass unterschiedliche ITSF Regelungen in den verschiedenen Kategorien Anwendung finden.
- e. **Trainer:** Ein Trainer darf ebenfalls als Spieler fungieren, wenn er körperlich beeinträchtigt ist, ansonsten darf er nur als Trainer fungieren.

ROLLSTUHL

- a. Es ist vorgeschrieben, dass man in einer sitzenden Position im Rollstuhl spielt. Reguläre Stühle sind nicht gestattet.
- b. Die Nutzung von zusätzlichen Materialien wie z. B. von Kissen, Radstützen, Gurten oder Klettverschlüssen sind gestattet, um die passende Körperposition sowie Stabilität und Sicherheit zu gewährleisten. Spieler dürfen jegliche technischen Geräte zur Vorbeugung von kurz- oder langzeitigen Muskeln- oder Sehnen-Verletzungen benutzen. Andere Sportgegenstände dürfen mit Genehmigung der ITSF **Paralympic Commission** benutzt werden.
- c. Es ist verboten seine Hüftknochen (Spina iliaca anterior superior) über den Stangen zu positionieren. Dies kann abgemessen werde durch das Ausziehen der Zweier- und Fünferreihe.
- d. Der Griff der verlängerten Stange sollte nicht die Oberschenkel des Spielers berühren. Es muss möglich sein, die Hand des Spielers zwischen Griff und Oberschenkel zu positionieren.

HILFSMITTEL UND PROTHESEN

- a. Einseitig amputierte Spieler dürfen nicht mit ihrer Prothese spielen.
- b. Beidseitig amputierte Spieler dürfen lediglich eine Prothese benutzen.
- c. Spieler mit Poliomyelitis-Behinderungen (Kinderlähmung) müssen ihre Füße während des Spiels auf den Fußstützen platzieren, außer in Fällen, in welchen die Genehmigung der ITSF **Paralympic Commission** ausdrücklich erteilt wurde.

- d. Alle anderen physischen Behinderungen werden individuell von der **ITSF Paralympic Commission** eingestuft und bewertet.
- e. Spieler, welche einen oder beide ihrer unteren Extremitäten kontrollieren können, müssen ihre Füße auf den Fußstützen ablegen. Andere Spieler, welche ihre unteren Extremitäten nicht kontrollieren können haben die Wahl, ob sie ihre Füße auf den Fußstützen oder auf den Boden ablegen.

VERSTÖßE

- a. Spieler haben die Möglichkeit ein Foul bezüglich des Gegners auszurufen, basierend auf den technischen Regulierungen. Bleibt das Foul ungelöst, so wird der autorisierte Schiedsrichter entscheiden, ob es einen Regelverstoß gegeben hat. Wenn der Schiedsrichter eine Wiederholung von Unregelmäßigkeiten feststellt, ist die Bestrafung der Verlust eines Satzes. Wenn der Verstoß ein drittes Mal wiederholt wird, so bedeutet dies die Niederlage der Partie. Eine Wiederholung derselben Unregelmäßigkeit kann zur Disqualifikation vom Wettbewerb führen.
- b. Spieler müssen alle Ausnahmen der technischen Regulierungen durch die **ITSF Paralympic Commission** vor Antritt des Turniers anerkannt bekommen, um zu vermeiden, dass Verstöße beanstandet werden.

1. Verhaltenskodex

Jedes unsittliche oder unsportliche Benehmen während eines Turnierspiels, im Turnierraum oder auf dem Veranstaltungsgelände, wird als eine Verletzung des Ehrenkodex betrachtet. Gegenseitiger Respekt zwischen allen Spielern, Schiedsrichtern, und/oder Zuschauern wird vorausgesetzt. Es soll das Ziel von allen Spielern und Schiedsrichtern sein, Tischfußball in einem positiven und sportlichen Licht zu präsentieren.

- 1.1 Die Strafe für das Brechen des Ehrenkodex könnte der Verlust eines Spiels oder einer Partie, Ausschluss vom Turnier und/oder ein Bußgeld sein. Ob der Ehrenkodex verletzt wurde und welche Maßnahmen daraus resultieren entscheidet die **ITSF Disciplinary Commission** oder, falls nicht anwesend, der oberste Schiedsrichter und die Turnierleitung.

2. Die Partie

Sofern nicht anders von der Turnierleitung festgelegt, besteht eine Partie aus bis zu 5 Sätzen, bei dem der Spieler oder die Mannschaft gewinnt, der als erster 3 Sätze für sich entschieden hat. Jeder Satz besteht aus einem Spiel auf 5 Tore. Der entscheidende Satz einer Partie wird ebenfalls auf 5 Tore gespielt, unter der Bedingung, dass 2 Tore Unterschied zum Gegner bestehen, bis zum Spielstand von maximal 8 Toren.

- 2.1 Die Turnierleitung legt die Anzahl der Sätze pro Partie fest und hat dies in der Ausschreibung des Turniers zu veröffentlichen.
- 2.2 Die Turnierleitung kann die Anzahl der Sätze, der Tore und die Spielzeit ändern, um die Veranstaltung in einem zeitlichen Rahmen beenden zu können oder falls es für übertragene oder aufgezeichneten Partien notwendig sein sollte.
- 2.3 Bei jedem sanktioniertem ITSF Turnier wird die Anzahl der zu spielenden Sätze von der **ITSF Sports Commission** festgelegt, und wird in der offiziellen ITSF Turnierausschreibung veröffentlicht.
- 2.4 Die Strafe für das Nichteinhalten der angegebenen Anzahl an Sätze oder Toren kann 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, hat die Wahl zwischen der Tischseite oder der ersten Auflage. Die Mannschaft, die den Münzwurf verliert, erhält die verbleibende Option.

- 3.1 Sobald sich eine Mannschaft entweder für die Tischseite oder die erste Auflage entschieden hat, kann sie diese Entscheidung nicht mehr ändern.
- 3.2 Die Partie beginnt offiziell dann, wenn der Ball ins Spiel gebracht wurde. (ABER: Verstöße wie Fluchen usw. können von dem für die Partie zugewiesenen Schiedsrichter geahndet werden, sobald er und beide Mannschaften am Tisch sind.)

4. Die Auflage und das Bereitschaftsprotokoll

Die Auflage ist definiert als das ins Spiel bringen des Balls auf der Fünferreihe zu Beginn des Spiels, nachdem ein Tor erzielt wurde oder nachdem einem Spieler der Ball auf die Fünferreihe aufgrund eines Regelverstößes zugesprochen wurde. Das Bereitschaftsprotokoll wird jedes Mal befolgt, wenn der Ball ins Spiel gebracht wird.

4.1 Die Auflage

Die Auflage beginnt mit dem gestoppten Ball an der mittleren Figur der Fünferreihe. Der Spieler, der den Ball ins Spiel bringt muss das Bereitschaftsprotokoll befolgen.

- 4.1.1 Wenn der Ball von einer anderen Position außer der mittleren Spielfigur der Fünferreihe aufgelegt wurde und dieser Verstoß vor dem Erzielen des nächsten Tores bemerkt wird, so wird das Spiel angehalten und die Auflage des Balls wiederholt. Sobald jedoch ein Tor erzielt wurde, kann kein Einspruch mehr aufgrund einer falschen Auflage erhoben werden. Die Strafe für wiederholte Fehlaulage des Balls ist der Verlust des Aufgarechts an den Gegner.

4.2 Bereitschaftsprotokoll

Bevor ein Spieler den Ball ins Spiel bringen darf, muss der im Ballbesitz befindliche Spieler seinen direkten Gegner nach dessen Bereitschaft fragen. Der direkte Gegner hat dann drei Sekunden Zeit, um das zu bestätigen. Der im

Ballbesitz befindliche Spieler hat dann drei Sekunden Zeit, um den Ball ins Spiel zu bringen. Das Überschreiten dieser Zeitbeschränkungen wird als Spielverzögerung gewertet (siehe Regel 25).

4.2.1 Sollte der Spieler mit Auflagerecht versuchen den Ball ins Spiel zu bringen bevor der Gegner seine Bereitschaft bestätigt hat, ist die Strafe eine Verwarnung und der Ball muss erneut von der anfänglichen Position ins Spiel gebracht werden. Die Strafe für wiederholte Verstöße dieser Art ist der Verlust des Auflagerechts an den Gegner.

4.2.2 Um den Ball ins Spiel zu bringen, muss der Ball von einer Figur zur einer anderen bewegt werden, darf aber nicht von der zweiten Figur direkt weitergeleitet werden. Nach Kontakt mit der zweiten Figur darf der Ball mit einer anderen Figur direkt weitergeleitet werden. Der Spieler muss den Ball nicht stoppen oder warten bevor er den Ball weiterleitet. Der Ball gilt als im Spiel und die Zeit wird gemessen sobald er mit der zweiten Spielfigur in Berührung gekommen ist.

4.2.3 Die Strafe für die Verletzung der Regel gemäß Punkt 4.2.2 ist nach Wahl des Gegners den Ball von seiner aktuellen Position aus weiterzuspielen (mit eingeschlossen Tor) oder den Ball neu aufzulegen.

5. Nachfolgende Auflagen

Nach der ersten Auflage erfolgt jede weitere Auflage von der Mannschaft, gegen die das letzte Tor erzielt wurde. Das erste Auflagerecht in den nachfolgenden Spielen eine Partie mit mehreren Spielen hat die Mannschaft, die das vorangegangene Spiel verloren hat.

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 erhält den Ball zur Auflage. Sollte bereits ein Tor erzielt sein, werden keine Einsprüche mehr zugelassen und das Spiel wird weitergeführt, als ob keine Verletzung der Spielregeln stattgefunden hat.

5.2 Sollte einer Mannschaft aufgrund eines Regelverstößes des Gegners die Auflage zugesprochen worden sein und der Ball wird danach zwischen den Fünferreihen als tot erklärt, wird der Ball von der Mannschaft neu aufgelegt, die ursprünglich Auflagerecht hatte.

6. Ball im Spiel

Nachdem die aufliegende Mannschaft den Ball ins Spiel gebracht hat, ist er solange im Spiel, bis er den Tisch verlässt, zum toten Ball erklärt wird, eine Auszeit genommen wird, oder ein Tor erzielt wird.

7. Ball vom Tisch

Sollte der Ball die Spielfläche verlassen und Torzähler, befestigte Leuchtmittel oder andere Gegenstände treffen oder über die Tischrandoberfläche rollen oder darauf liegenbleiben, wird der Ball als vom Tisch erklärt. Allerdings ist der Ball weiterhin im Spiel, wenn er die Oberkante der Seitenwände trifft oder die Kopfenden des Tisches und anschließend auf die Spielfläche zurückkehrt.

- 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 gelten nur dann als Spielfeld, wenn der Ball auf die Spielfläche zurückkehrt.
- 7.2 Ein Ball, der in das Einwurfloch (falls vorhanden) geht und wieder zurück auf das Spielfeld rollt, gilt als noch im Spiel. Wenn der Ball im Einwurfloch liegen bleibt, wird der Ball wie ein toter Ball zwischen den Fünferreihen gewertet.
- 7.3 Wenn ein Spieler den Ball weiterleitet und dieser als Folge davon vom Tisch geht, wird der Ball im gegnerischen Abwehrbereich wieder ins Spiel gebracht. Ein verteidigender Spieler wird nicht durch seine Reaktion auf einen Schuss oder durch das Blocken als derjenige betrachtet, der den Ball weitergeleitet hat.
- 7.4 Einem Spieler ist es nicht erlaubt so zu schießen, dass der Ball über die Stangen des Gegners hüpfert (z. B. beim „Heber“). Es wird nicht als Verstoß gewertet, wenn der Ball als Querschläger von einer anderen Stange aufsteigt.
- 7.5 Die Strafe, wenn Regel 7.4 verletzt wird, ist der Ballverlust und die Auflage 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 zwischen den beiden Fünferreihen für tot erklärt werden, wird er auf der Fünferreihe der Mannschaft, die ursprünglich Auflagerecht hatte, wieder ins Spiel gebracht (siehe Regel 4).
- 8.2 Sollte ein Ball zwischen dem Tor und der Fünferreihe für tot erklärt werden, wird er auf der Zweierreihe, die am nächsten zu dem toten Ball ist, wieder ins Spiel gebracht. Das Spiel wird mit dem Bereitschaftsprotokoll (siehe Regel 4) fortgesetzt.
- 8.3 Ein Ball, der sich im Abwehrbereich auf der Stelle dreht, jedoch außerhalb der Reichweite einer Figur befindet, ist kein toter Ball und die Zeit wird ausgesetzt bis der Ball wieder in Reichweite einer Figur ist oder als tot erklärt wird.
- 8.4 Falls ein Ball absichtlich tot gelegt wird, hat das den Ballverlust und die Auflage auf der Fünferreihe des Gegners zur Folge (Beispiel: Den Ball außer Reichweite der Stange zu schieben).

9. Auszeit

Jedes Team darf zwei Auszeiten pro Spiel nehmen, während dieser die Spieler den Tisch verlassen dürfen. Eine Auszeit darf maximal 30 Sekunden dauern. Wenn der Ball im Spiel ist, darf nur die im Ballbesitz befindliche Mannschaft eine Auszeit ausrufen. Sollte der Ball nicht im Spiel sein, dürfen beide Mannschaften eine Auszeit nehmen.

- 9.1** Jedes Team darf die vollen 30 Sekunden ausnutzen, auch wenn die andere Mannschaft, die Auszeit ausgerufen hat, die Zeit nicht voll ausnutzen will.
- 9.2** In Doppeldisziplinen dürfen beide Mannschaften die Positionen während einer Auszeit wechseln (siehe Regel 14.1).
- 9.3** Eine Auszeit, die zwischen zwei Spielen ausgerufen wird, zählt zu der Anzahl von erlaubten Auszeiten für das nächste Spiel.
- 9.4** Wenn ein Spieler beide Hände von den Griffen nimmt und sich komplett vom Tisch wendet, während der Ball noch im Spiel ist, wird dies als Ausrufen einer Auszeit gewertet.
- 9.4.1** Ein Spieler darf seine Hände von den Griffen nehmen, um diese abzuwischen bevor er schießt, solange dieser Vorgang nicht länger als zwei oder drei Sekunden dauert. Während der Spieler seine Hände abwischt läuft die Zeit weiter. Das Team in der Defensive sollte weiter in Bereitschaft sein, wenn der Gegner die Hände von der Stange nimmt.
- 9.4.2** Sobald die Hände wieder die Stangen berühren, muss eine volle Sekunde gewartet werden, bevor ein Schuss oder Pass ausgeführt werden darf.
- 9.5** Sollte die im Ballbesitz befindliche Mannschaft eine Auszeit ausrufen und sofort danach einen Schuss oder Pass ausführen, zählt dieser Spielzug nicht und die Mannschaft wird wegen Ablenkung bestraft (siehe Regel 20). Die ausgerufene Auszeit zählt dann nicht.
- 9.6** Sollte die im Ballbesitz befindliche Mannschaft eine Auszeit ausrufen während der Ball im Spiel ist und sich bewegt, so beginnt die Auszeit erst, wenn der Ball eine ruhende Position erlangt hat. Sollte die vorgesehene Zeit für den Ballbesitz auf der Stange überschritten werden bevor sich der Ball im Stillstand befindet, wird die Mannschaft gemäß Regel 24.2 verwarnet.
- 9.6.1** Wenn die Mannschaft ohne Ballbesitz eine Auszeit ausruft, während der Ball im Spiel ist, wird diese mit einer Ablenkung gemäß Regel 20 bestraft.
- 9.6.2** Wenn der Ball im Spiel ist und sich bewegt während die Auszeit ausgerufen wird und ein Eigentor dadurch erzielt wird, zählt dieses Tor für die gegnerische Mannschaft.
- 9.7** Sollte eine Mannschaft nach Ablauf der 30 Sekunden nicht spielbereit sein, wird diese wegen Spielverzögerung bestraft (siehe Regel 25).
- 9.8** Eine Mannschaft, die mehr als zwei Auszeiten pro Satz ausruft, wird mit einer Verwarnung belegt und die Auszeit wird abgelehnt. Wenn die Mannschaft im Ballbesitz ist und der Ball im Spiel ist, führt dies zum Ballverlust und der Auflage auf der Fünferreihe des Gegners. Die Strafe für wiederholtes Ausrufen einer Auszeit resultiert in einem technischen Foul.
- 9.8.1** Eine Mannschaft, die aufgrund einer Spielverzögerung, durch das Rufen eines zweiten Schiedsrichters während der Ball im Spiel ist oder aus anderen Gründen mit mehr als zwei Auszeiten belastet wurde, wird mit einem technischen Foul belegt.
- 9.9** Nachdem ein Spieler den Ball wieder ins Spiel gebracht hat, darf keine Auszeit ausgerufen werden, bis der Ball die aktuelle Stange verlassen hat. Beide Verteidigerstangen werden als eine Stange betrachtet.
- 9.9.1** Die Strafe für die Verletzung der Regel 9.9 ist der Ballverlust und der Auflage auf der Verteidigerstange des Gegners. Die Mannschaft wird nicht mit einer Auszeit belastet.
- 9.10** Während einer Auszeit darf ein Spieler in das Spielfeld hineingreifen, um die Stangen zu schmieren, das Spielfeld abzuwischen usw. Der Ball darf nur aufgehoben werden, 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 (z. B. wenn der Ball auf der Torlinie liegt).
- 9.10.1** Das unerlaubte Aufnehmen oder Versetzen des Balles hat den Ballverlust und die Auflage an der Fünferreihe des Gegners zur Folge. Wenn der Ball an der Torlinie desselben Teams liegt, zählt dies als Tor für den Gegner.
- 9.10.2** Wenn die Mannschaft ohne Ballbesitz den Ball berührt oder ihn ohne Erlaubnis aufhebt, wird diese Aktion mit einem technischem Foul bestraft.

10. Wiederaufnahme des Spiels nach einer Auszeit

Nach einer Auszeit wird der Ball wieder an der Stange ins Spiel gebracht, an der er sich befand, als die Auszeit ausgerufen wurde.

10.1 Um das Spiel nach einer Auszeit wieder aufzunehmen, muss das Bereitschaftsprotokoll befolgt werden (siehe Regel 4.2).

10.1.1 Umfasst der im Ballbesitz befindliche Spieler die Griffe wieder mit den Händen und sollte der Ball die aktuelle Stange verlassen bevor die Prozedur zum Wieder-ins-Spiel-bringen des Balls begonnen wurde, 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 die Auszeit ausgerufen wurde, wird der Ball wieder von der Mannschaft ins Spiel gebracht, die laut Regeln legal dazu imstande ist.

10.2.1 Sollte die Auszeit zwischen zwei Bällen ausgerufen werden (nach einem erzielten Tor, aber bevor der nächste Ball aufgelegt wurde), erhält die Mannschaft, gegen die das letzte Tor erzielt wurde, das Auflagerecht auf ihrer Fünferreihe.

10.3 Wenn der Ball fehlerhaft ins Spiel gebracht wird, ist die Strafe hierfür nach Wahl des Gegners entweder das Spiel an der aktuellen Position weiter zu spielen oder den Ball neu aufzulegen.

11. Offizielle Auszeit

Eine offizielle Auszeit zählt nicht zu den zwei erlaubten Auszeiten pro Mannschaften pro Spiel. Der Ball wird genauso wieder ins Spiel gebracht wie bei einer regulären Auszeit.

- 11.1** Sollte kein Schiedsrichter zu Beginn einer Partie anwesend sein und es kommt zu einer strittigen Situation, kann jede der Mannschaften einen Schiedsrichter anfordern. Diese Anforderung kann zu jeder Zeit des Spiels erfolgen, solange der Ball gestoppt oder als tot erklärt ist.
- 11.1.1** Die erste Anforderung nach einem Schiedsrichter wird als offizielle Auszeit gewertet.
- 11.1.2** Sollte die verteidigende Mannschaft einen Schiedsrichter anfordern, während der Ball noch im Spiel, aber gestoppt ist, und die angreifende Mannschaft versucht gleichzeitig einen Pass oder einen Schuss, wird diese Anforderung als eine Ablenkung gewertet. Genauso wird die Anforderung eines Schiedsrichters als Ablenkung gewertet, während der Ball sich in Bewegung befindet.
- 11.2** Nachdem das Spiel mit einem anwesenden Schiedsrichter wiederaufgenommen wurde, wird eine Mannschaft, die einen zweiten Schiedsrichter anfordert, mit einer Auszeit belastet. Diese Anforderung darf nur gestellt werden wenn der Ball tot oder nicht im Spiel ist. Die Strafe für das Anfordern eines weiteren Schiedsrichters während der Ball noch im Spiel ist, ist ein technisches Foul.
- 11.2.1** Wird ein Spiel mit zwei Schiedsrichtern wiederaufgenommen, wird ein Antrag auf Auswechslung eines Schiedsrichters von der Turnierleitung oder dem obersten Turnierschiedsrichter entschieden und im Falle einer Ablehnung mit einem technischen Foul bestraft.
- 11.3** Eine Mannschaft darf die Positionen während einer offiziellen Auszeit nicht wechseln, es sei denn es ist aus anderen Gründen erlaubt (siehe Regel 14).
- 11.4** Tischwartung – Jegliche notwendige Wartung des Tisches muss vor der Partie angefragt werden. Nach Beginn der Partie darf eine offizielle Auszeit zur Wartung des Tisches nur dann ausgerufen werden, wenn eine plötzliche Beschädigung des Tisches auftritt, wie zum Beispiel durch eine gebrochene Spielfigur, eine gebrochene Schraube, einen defekten Gummipuffer, eine verbogene 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 wiederaufgenommen, an der die Spielfigur abgebrochen war.
- 11.4.2** Sollte die Tischbeleuchtung ausfallen, wird das Spiel umgehend unterbrochen (als wäre eine offizielle Auszeit ausgerufen worden).
- 11.4.3** Normale Wartungen, zum Beispiel das Besprühen der Stangen mit Schmiermittel usw. darf nur während einer Auszeit oder zwischen Spielen durchgeführt werden.
- 11.5** Fremdkörper auf dem Spielfeld – Sollte ein Gegenstand auf das Spielfeld fallen, wird das Spiel sofort angehalten und der Gegenstand entfernt. Das Spiel wird an der Stange wiederaufgenommen, an der sich der Ball befand, als das Objekt das Spielfeld traf. Generell sollten sich keine Gegenstände auf den Umrandungen des Spieltisches befinden, die auf das Spielfeld fallen könnten. Sollte der Ball in Bewegung gewesen sein, wird der Ball von dem Spieler wieder ins Spiel gebracht, der zuletzt in Ballbesitz war.
- 11.5.1** Sollte der Ball mit einem übersehenen Fremdkörper auf dem Spielfeld in Kontakt kommen wird das Spiel angehalten und der Gegenstand entfernt. Das Spiel wird an der Stange wiederaufgenommen, an der sich der Ball befand, als das Spiel angehalten wurde.
- 11.6** Medizinische Auszeit – Ein Spieler oder eine Mannschaft kann aus medizinischen Gründen eine Auszeit anfordern. Diese Anforderung muss von der Turnierleitung, dem Oberschiedsrichter oder dem Schiedsrichter der Partie, falls die medizinische Notwendigkeit offensichtlich ist, genehmigt werden. Diese legen die Länge der medizinischen Auszeit fest, die höchstens 60 Minuten betragen darf. Ein Spieler, der nach dieser Zeit physisch nicht dazu in der Lage ist weiter zu spielen, muss die Partie aufgeben.
- 11.6.1** Sollte die Anforderung einer medizinischen Auszeit abgelehnt werden, wird der Spieler mit einer Auszeit belegt. Es liegt im Ermessen des anwesenden 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, zählt der Treffer. Wenn die Teams sich nicht einigen können, ob ein Treffer erzielt wurde, der versehentlich nicht markiert wurde, zählt der Treffer nicht. Sobald das nächste Spiel (oder die nächste Partie) angefangen hat, kann kein Antrag mehr gemacht werden, einen vergessenen Treffer nachträglich zu stellen.
- 12.2 Sollte es Meinungsverschiedenheit geben, ob der Ball ins Tor gegangen ist oder nicht, sollte ein Schiedsrichter angefordert werden. Der Schiedsrichter kann eine Entscheidung aufgrund von Aussagen von Spielern und Zuschauern treffen. Sind die eingeholten Informationen un schlüssig, zählt der Treffer nicht.
- 12.3 Sollte eine Mannschaft absichtlich einen Treffer auf der Anzeige markieren, obwohl kein Treffer erzielt wurde, zählt dieser illegal gestellte Treffer nicht 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

Nach jedem abgeschlossenen Spiel haben die Mannschaften 90 Sekunden Zeit, bevor das nächste Spiel begonnen werden muss. Wenn die Mannschaften sich darauf geeinigt haben, nach dem ersten Spiel die Seiten zu tauschen, so müssen anschließend nach jedem Spiel die Seiten gewechselt werden. Sollten die Mannschaften sich entscheiden, die Seiten nach dem ersten Spiel nicht zu wechseln, so müssen beide Mannschaften ihre Tischseite bis zum Ende der Begegnung beibehalten.

- 13.1 Sofern sich beide Mannschaften entschließen, das Spiel vor Ablauf des 90-Sekunden-Zeitlimits wieder aufzunehmen, so verfällt die Restzeit und das Spiel wird unmittelbar wieder aufgenommen.
- 13.2 Sollte eine Mannschaft am Ende der 90 Sekunden nicht spielbereit sein, wird dies als Spielverzögerung geahndet (siehe Regel 25).
- 13.3 Die Turnierleitung darf verlangen, dass die Tischseiten beibehalten werden während aufgezeichneten oder übertragenen Begegnungen.

14. Positionswechsel

Bei Turnieren mit Doppeldisziplinen darf jeder Spieler nur die beiden Stangen bedienen, die für seine Position vorgesehen sind. Sobald der Ball ins Spiel gebracht wurde, 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 vor und nach der Ausführung eines technischen Fouls 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 oder erneut eine Auszeit ausgerufen wurde. Sollte die Mannschaft in Ballbesitz ihre Positionen tauschen, so darf die gegnerische Mannschaft auch tauschen unabhängig davon, ob sie zuvor Positionen getauscht hatten.
 - 14.2.1 Ein Positionswechsel wird als solcher angesehen, sobald beide Spieler auf ihrer Position und mit dem Gesicht zum Tisch aufgestellt sind unabhängig davon, ob sie die Griffe berühren.
- 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 in einer Doppeldisziplin, 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.



Paralympische Events

In Einzeldisziplinen ist es den Spielern gestattet ihren Rollstuhl zwischen Torwartstange und Dreierreihe zu manövrieren, der Ball darf außerdem unmittelbar befördert werden, ohne die Ausrichtung der Position des Gegners abwarten zu müssen. Sobald der Ball auf der Dreierreihe gestoppt wurde oder kontrolliert wird, muss der Stürmer darauf warten, dass der Verteidiger seine

Defensiv-Position eingenommen hat bevor das Spiel wieder aufgenommen wird. Das Bereitschaftsprotokoll muss befolgt werden wenn das Spiel wieder aufgenommen wird.

14.4 Dem Gegner ist es gestattet drei Sekunden dafür aufzuwenden, um zurückzugreifen und die defensiven Stangen zu erfassen sowie fünf Sekunden, um die Defensiv-Position einzunehmen. Die Spieler werden aufgefordert Fairness und Sportsgeist zu zeigen, sofern ein Gegner mehr als fünf Sekunden aufgrund von Problemen mit der Ausrichtung des Rollstuhls benötigt.

14.5 Verstöße gegen diese Regel führen zum Ballverlust und zur Auflage auf der Fünferreihe des Gegners.

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 vom Ball getroffen werden und es dadurch zu einem Rundschlag kommen, wird dies nicht geahndet (Beispiel: ein Schuss im Einzel von der Zweier-Reihe trifft die eigene Dreier-Reihe).

16. Anschlagen

Jegliches Anschlagen an die Seitenwände oder Bewegungen des Tisches, was zur Folge hat, dass der Gegner den Ballbesitz verliert oder ihn daran hindert den Ball zu fangen wird als Anschlag-Verstoß gewertet. Während eines Passes oder Schusses an die Bande zu stoßen wird nicht als Anschlag-Verstoß gewertet, solange keine übertriebene Kraft verwendet wurde, die den Gegner eindeutig daran hinderte den Ball zu fangen. Anschlag-Verstöße werden über die gesamte Partie hinweg gezählt.

- 16.1 Jegliche Berührung der gegnerischen Stangen, was zur Folge hat, dass der Gegner den Ballbesitz verliert oder ihn daran hindert, den Ball zu fangen, wird als Anschlag-Verstoß gewertet. Berührung der gegnerischen Stangen, welche den Ballbesitz nicht beeinflussen wird als Ablenkungsverstoß gewertet.
- 16.2 Erschütterungen des Tisches oder übermäßiges Springen lassen der Stangen nach einem erzielten Tor kann als unsportliches Verhalten gewertet werden, wenn es in einer respektlosen Weise an den Gegner gerichtet ist. Die Stangen, nach einem Schuss anschlagen zu lassen während der Ball noch im Spiel ist, kann als Anschlag-Verstoß gewertet werden.
- 16.3 Dem im Ballbesitz befindlichen Spieler ist es verboten, die Stangen gegen die Tischseiten zu schlagen, um den Ball von der Seitenwand wegzubewegen. Das erste Anschlagen wird mit einer Verwarnung bestraft, wiederholte Verstöße dieser Art führen zum Ballverlust und Auflage des Gegners auf der Fünferreihe. Diese Aktion wird nicht als Anschlag gewertet.
- 16.4 Die Strafe für den ersten und zweiten Anschlag-Verstoß ist nach Wahl des Gegners von der aktuellen Position weiterzuspielen, an der das Anschlagen reklamiert wurde, oder Auflage auf der Fünferreihe des Gegners. Darauf folgende Verstöße werden als technisches Foul gewertet.

17. Reset

Sollte der verteidigende Spieler den Tisch derart anschlagen oder rütteln, dass der Gegner die Kontrolle des Balls verliert oder ihn daran hindert einen Pass oder Schuss auszuführen, so wird der anwesende Schiedsrichter „Reset“ ausrufen und das Zeitlimit für den Ballbesitz wie auch die Anzahl der erlaubten Berührungen des Balls an der Seitenwand werden zurückgesetzt. Der sich im Ballbesitz befindliche Spieler ist nicht verpflichtet den Ball zu stoppen, daher sollte der defensive Spieler sich nicht entspannen oder den Schiedsrichter anschauen nachdem „Reset“ ausgerufen wurde.

- 17.1** Ein leicht schaukelnder Ball wird nicht als Reset gewertet, es sei denn der Ball bewegt sich von seiner Position weg. Ein Reset kann ausgerufen werden, wenn der Ball geklemmt oder in der Bewegung ist sofern der Schiedsrichter bestimmt, dass der Spieler durch den Gegenspieler daran gehindert wurde, den Ball zu kontrollieren oder einen Pass oder Schuss auszuführen.
- 17.2** Sollte ein Reset ausgerufen werden bevor ein Pass von der Fünferreihe gespielt wird und der Schiedsrichter entscheidet, dass das Ausrufen des Resets der Grund war, dass der Spieler den Ball verloren hat oder den Pass nicht komplett ausführen konnte, dann wird der Ball zurück auf dessen Fünferreihe gegeben. Dies wird nicht als Anschlag-Verstoß gewertet.
- 17.3** Ein Reset wird nicht als Ablenkung gewertet und der im Ballbesitz befindliche Spieler darf unmittelbar einen Schuss oder Pass ausführen. Die verteidigende Mannschaft sollte sich nicht entspannen oder den Schiedsrichter anschauen wenn sie das Wort „Reset“ hört, sondern weiterhin verteidigen.
- 17.4** Ein Reset, welches durch eine Stange verursacht wird, die sich hinter der Ballposition befindet wird nicht als Reset-Verstoß gewertet sondern als Anschlag-Verstoß (Beispiel: Der gegnerische Stürmer führt einen Reset herbei während der eigene Stürmer im Ballbesitz auf dessen Dreierreihe ist).
- 17.5** Ein absichtlich herbeigeführtes Reset der in Ballbesitz befindlichen Mannschaft mit dem Ziel, einen „Reset“-Ruf des Schiedsrichters zu provozieren, ist nicht erlaubt. Die Mannschaft, die gegen diese Regel verstößt, verliert den Ball und der Gegner erhält die Auflage auf der Fünferreihe (dies zählt nicht als ein Reset).
- 17.6** Nachdem eine Mannschaft zum ersten Mal in einem Spiel mit einem Reset belegt wurde, wird eine Mannschaft, die zwei aufeinanderfolgende Resets während eines Balles verursacht, mit einem technischen Foul belastet. Nachdem der erste „Reset“-Ruf erfolgt ist, wird bei einem weiteren Verstoß „Reset Warning“ (Reset-Warnung) oder nur „Warning“ (Warnung) von dem anwesenden Schiedsrichter ausgerufen. Sollte es nach einer Reset-Warnung einen weiteren Reset-Verstoß während desselben Balls geben, wird ein technisches Foul ausgesprochen.
 - 17.6.1** Sollte ein technisches Foul für zu häufige Resets ausgesprochen werden, wird beim nächsten „Reset“-Ruf kein technisches Foul gegeben.
 - 17.6.2** Resets werden pro Mannschaft und nicht pro Spieler gezählt und ebenso pro Spiel und nicht pro Partie.
- 17.7** Sollte der Verteidiger den Tisch vorsätzlich bewegen, wird dies nicht als Reset gewertet und stattdessen wird sofort ein Anschlag-Verstoß geahndet.

18. Hineingreifen in die Spielfläche

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

- 18.1** Ein Ball, der sich auf der Stelle dreht, wird als im Spiel betrachtet, selbst dann, wenn er von keiner Figur erreicht werden kann. Es ist verboten, in die Spielfläche hineinzugreifen und den 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 über dem Tisch zu fangen.
- 18.3** Ein für tot erklärter Ball wird als nicht im Spiel betrachtet (siehe Regel 8). Der Ball kann somit nach Erlaubnis des Schiedsrichters oder, falls nicht anwesend, der gegnerischen Mannschaft angefasst werden.
- 18.4** Ein Spieler darf Schusspuren 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 – Ballverlust und Auflage des Gegners auf der Fünferreihe. Wenn der Spieler nicht im Ballbesitz ist oder der Ball sich bewegt, wird dies als technisches Foul gewertet. Wenn ein Spieler in die Spielfläche hineingreift um ein Tor zu verhindern, wird ein Tor für den Gegner gegeben und der Ball wird neu aufgelegt, als ob ein regulärer Treffer erzielt worden wäre.
- 18.6** Ein technisches Foul für das Fangen eines Balles der über den Tisch fliegt, wird folgendermaßen ausgespielt: Wird der technische Freistoß getroffen, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball zur Auflage auf der Fünferreihe. Wird der technische Freistoß nicht getroffen, erhält die Mannschaft das Auflagerecht auf der Fünferreihe, die nicht für den Verstoß verantwortlich war.

19. Veränderungen am Tisch

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

- 19.1** Ein Spieler darf Schussspuren auf der Spielfläche nicht mit Schweiß, Spucke oder andere Fremdmittel auf seinen Händen abwischen. Der erste Verstoß dieser Regel hat eine Warnung zur Folge, jeder weitere Verstoß wird mit einem technischen Foul belegt.
- 19.1.1** Nur von den Herstellern empfohlene oder von der Turnierleitung bereitgestellte Reinigungsmittel dürfen verwendet werden, um die Spielfläche zu reinigen. Schmiermittel dürfen nur mittels Tropfer oder Schwammapplicatoren auf den Stangen aufgetragen werden. Schmiermittel in Sprühflaschen sind nicht erlaubt.
- 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 der Spielfläche, den Stangen, oder dem Ball in Kontakt kommt. Sollte das Mittel mit auf die Spielfläche oder die Stangen geraten, muss es abgewischt werden, bevor das Spiel wieder aufgenommen werden kann. Sollte der Ball von dem Mittel beeinflusst sein, wird der Ball ausgetauscht. Der verantwortliche Spieler wird mit einer Spielverzögerung bestraft. Für jeden weiteren Verstoß dieser Art wird der Spieler mit einem technischen Foul belegt und es wird ihm verboten, diese Substanz für den Rest des Turniers weiter zu benutzen.
- 19.2** Sollte ein Spieler ein Mittel verwenden, das bei einem Seitenwechsel Spuren auf den Griffen hinterlässt, wird dieser Spieler verwarnet und er muss die Griffen umgehend reinigen.
- 19.2.1** Sollte der Spieler mehr als die zugelassenen 90 Sekunden für das Reinigen brauchen, wird er wegen Spielverzögerung bestraft. Bei weiteren Verstößen dieser Art wird es ihm verboten, dieses Mittel für den Rest des Turniers zu benutzen.
- 19.3** Ein Spieler darf nichts an den Stangen, Griffen oder anderen Teilen des Tisches befestigen, das die Bewegung der Stangen behindert (Beispiel: Um die Bewegung des Torwarts einzuschränken). Absichtliches Verbiegen der Stangen um Ballbesitz zu erlangen ist verboten und wird mit Ballverlust zur gegnerischen Fünferreihe bestraft.
- 19.4** Ein Spieler darf die Griffen 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 (siehe Regel 25).
- 19.5** Spieler haben Anspruch darauf, jede Partie mit einem neuen, unbespielten Ball zu beginnen (falls verfügbar), oder können sich darauf einigen, mit den vorhandenen Bällen zu spielen. Sollten neue, unbespielte Bälle nicht verfügbar sein, wählt die Turnierleitung oder der Oberschiedsrichter die bestmögliche Alternative.
- 19.5.1** Ein Spieler darf nicht um einen anderen, sich in der Ablage im Tisch befindlichen 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. Sobald die Partie begonnen hat, ist es verboten, ohne Erlaubnis der gegnerischen Mannschaft oder des Schiedsrichters einen anderen Ball in den Tisch zu legen.
- 19.5.2** Ein Spieler, der um einen neuen Ball bittet, während der Ball noch im Spiel ist, wird mit einer Auszeit belegt, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet, dass der Ball nicht bespielbar ist, in diesem Fall wird keine Auszeit belegt.
- 19.6** Falls nicht anders spezifiziert, können Verletzungen dieser Regel zu einem technischen Foul führen.

20. Ablenkung

Jegliche Bewegungen und Geräusche (inklusive die von Telefonen oder elektronischen Geräten), die abseits oder hinter der Stange verursacht werden, an der sich der Ball gerade befindet, können als Ablenkung gewertet werden. Während des Spiels als Geste der Anerkennung oder Entschuldigung auf den Tisch zu klopfen kann als Ablenkung gewertet werden. Sollte ein Spieler das Gefühl haben gestört zu werden, liegt es in seiner Verantwortung, einen Schiedsrichter zu rufen.

- 20.1** Lautes Anschlagen der Fünferreihe oder einer anderen Stange bevor, während, oder nach einem Schuss wird als Ablenkung bewertet. Leichtes Bewegen der Fünferreihe nach einem Schuss wird nicht als eine Ablenkung bewertet.
- 20.2** Das Sprechen zwischen Spielern einer Mannschaft 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. Übermäßiges Bewegen dieser Stange kann jedoch als Ablenkung gewertet werden.
- 20.4** Es wird als eine Ablenkung gewertet, eine Hand deutlich von der Stange wegzunehmen und dann sofort im Anschluss den Ball zu schießen. Der Ball darf nur geschossen werden, nachdem beide Hände (und/oder Handgelenke) beide Griffe für eine volle Sekunde berühren. Das Handgelenk an den Griff zu gleiten wird nicht als Ablenkung gewertet, falls nicht anders vom Schiedsrichter entschieden.
 - 20.4.1** In den Einzeldisziplinen ist ein Spieler nicht verpflichtet, beide Hände an beiden Griffen für eine volle Sekunde zu haben wenn er die Stangen wechselt. Sobald jedoch ein Spieler auf der Dreierreihe deutlich im Besitz des Balls ist und diesen kontrolliert, gilt Regel 20.4.
- 20.5** Nimmt ein Spieler seine Hände von den Griffen und greift vom Tisch weg oder unter den Tisch (z.B. um seine Hände abzutrocknen oder Magnesia aufzutragen) während der Ball im Spiel ist, wird dies als Ablenkung gewertet.
- 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 bekommt das Auflagerecht auf dessen Fünferreihe. 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 zur Auflage auf der Fünferreihe. Weitere Verstöße können mit einem technischen Foul bestraft werden.

21. Training

Das Trainieren auf einem beliebigen Tisch ist vor und während einer Partie zwischen den einzelnen Spielen erlaubt. Sobald ein Spiel angefangen hat ist das Trainieren verboten.

- 21.1** Trainieren wird definiert als das Bewegen des Balls von einer Spielfigur zur anderen oder das Schießen des Balles.
 - 21.1.1** Regelwidriges Trainieren wird von dem am Tisch anwesenden Richter entschieden. Unbeabsichtigte Bewegung des Balls oder das Positionieren des Balls zur Auflage mittels der Spielfiguren wird nicht als Trainieren gewertet.
- 21.2** Die Strafe für regelwidriges Trainieren ist Verlust des Ballbesitzes und Auflage auf der Fünferreihe des Gegners. Wenn der Spieler nicht im Ballbesitz ist, ist die Strafe eine Verwarnung. Weitere Verstöße dieser Art werden mit einem technischen Foul bestraft.

22. Verhaltensregeln

Unsportliches Benehmen oder unsportliche Bemerkungen, die ein Spieler direkt oder indirekt äußert, sind verboten (siehe Regel 20). Verstöße gegen diese Regel können mit einem technischen Foul bestraft werden.

- 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, selbst wenn sie enthusiastischer Natur sind, können mit einem technischen Foul bestraft werden.
- 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 Spähers unter den Zuschauern, der Informationen weitergibt, während sich der Ball im Spiel befindet, ist nicht erlaubt. Weiterhin dürfen Zuschauer eine Partie 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 nur während Auszeiten und zwischen den Spielen erlaubt.

23. Passen

Ein Ball, der aus der geklemmten oder gestoppten Position von der Fünferreihe aus nach vorne gespielt wird, darf nicht von der Dreierreihe derselben Mannschaft gefangen werden, unabhängig davon, ob die gegnerische Fünferreihe den Ball zwischenzeitlich berührt hat.

- 23.1 Ein Ball gilt als geklemmt, wenn er zwischen Figur und Spielfläche oder Figur und Seitenwand eingeklemmt ist. Ein Ball gilt als gestoppt, wenn er komplett angehalten wurde, ohne unmittelbar befördert worden zu sein.
 - 23.1.1 Sobald der Ball geklemmt oder gestoppt ist, muss er mindestens zwei Figuren berühren bevor er von der vorderen Dreierreihe gefangen werden darf.
 - 23.1.2 Ein Ball, der kurz auf der Spielfläche eingeklemmt und in der gleichen Bewegung weitergeleitet wird kann rechtmäßig auf der Dreierreihe gefangen werden, sofern der Pass sonst als zulässig betrachtet werden kann. Wenn der Ball auf der Spielfläche eingeklemmt ist, sich löst und anschließend von der gleichen Figur gepasst wird, zählt dies als unerlaubter Pass.
 - 23.1.3 Es ist kein unerlaubter Pass, wenn ein eingeklemmter oder gestoppter Ball von der Fünferreihe auf das Tor geschossen wird und dabei die Dreierreihe derselben Mannschaft trifft, vorausgesetzt, der Ball wurde nicht gefangen oder durch die Dreierreihe kontrolliert weitergeleitet.
 - 23.1.4 Wenn der Ball die Vorder- oder Rückseite einer Figur vor der Passbewegung berührt, muss er eine zweite Figur berühren, bevor er legal auf der Dreierreihe gefangen werden darf (bzw. Fünferreihe, wenn aus dem Abwehrbereich gepasst wird). Berührt der Ball jedoch die Vorder- oder Rückseite einer Figur beim initialen Kontakt von einer anderen Reihe aus, kann der Ball legal mit derselben Figur gepasst werden.
- 23.2 Auf der Fünferreihe darf der Ball die Seitenwände oder Seitenstreifen falls vorhanden nicht mehr als zwei Mal berühren. Sollte der Ball die Seitenwand ein drittes Mal berühren, so folgt der Ballverlust und der Gegner erhält das Aufлагerecht auf der Fünferreihe (Ausnahme: siehe Regel 23.2.1).
 - 23.2.1 Wenn der Ball an der Seitenwand gestoppt ist, so darf der Spieler den Ball so oft wie notwendig gegen die Seitenwand spielen, um ihn von der Seitenwand wegzubewegen. Sobald der Ball jedoch eine zweites Mal die Seitenwand berührt, während der Spieler versucht diesen von der Wand wegzubewegen, so muss der Ball eine andere Figur berühren, bevor er rechtmäßig weitergeleitet werden darf.
 - 23.2.2 Regel 23.2.1 wird als eine der zwei erlaubten Berührungen des Balls gegen die Seitenwand gezählt, bevor er weitergeleitet wird und die Zeit des Ballbesitzes läuft weiter.
 - 23.2.3 Defensives Fänger - Es wird nicht als eine der beiden erlaubten Seitenwandberührungen des Balls gewertet, wenn ein Pass oder Schuss des Gegners auf der Fünferreihe so abgefangen wird, dass der Ball zwischen Figur und Seitenwand geklemmt ist.
 - 23.2.4 Wird das Spiel nach einer Auszeit wieder aufgenommen, so wird jede Berührung, des Balls an der Seitenwand, die vor der Berührung einer zweiten Figur stattfindet, nicht zu den zwei erlaubten Seitenwandberührungen gezählt.
- 23.3 Passen von der Zweierreihe (oder der Torwartreihe) zur Fünferreihe des eigenen Teams ist genau so geregelt wie das Passen von der Fünferreihe auf die Dreierreihe, mit dem Unterschied, dass wenn der Ball eine gegnerische Figur berührt, er auf der Fünferreihe gefangen werden darf. Das Limit für die drei Berührungen der Seitenwände gilt nicht auf der Zweierreihe.

- 23.4** Es ist in der Defensive erlaubt, nur eine Hand an den Stangen zu haben (Beispiel: rechte Hand an der defensiven Fünferreihe). Ebenso ist es erlaubt, beide Hände zu benutzen, um eine Stange zu bewegen (Beispiel: defensive Fünferreihe). Übertriebenes Wechseln der Hände zwischen den Griffen könnte als Ablenkung bewertet werden.
- 23.5** Strafe für einen verbotenen Pass – Wenn eine Mannschaft gegen die obigen Passregelungen verstößt, so hat die gegnerische Mannschaft die Wahl, den Ball von der aktuellen Position weiterzuspielen oder zur Auflage des Balls auf der Fünferreihe.

24. Zeitlimit für Ballbesitz

Der Ballbesitz ist auf der Fünferreihe auf 10 Sekunden beschränkt und auf allen anderen Stangen auf 15 Sekunden. Ein Spieler wird als im Ballbesitz befindlich betrachtet, sobald der Ball in Reichweite einer seiner Figuren ist. Beide Verteidigerstangen werden als eine Stange in Hinsicht auf Ballbesitz angesehen.

- 24.1** Ein Ball gilt als weitergeleitet sobald er die Stange, auf der er sich im Ballbesitz befindet verlässt, unabhängig davon, ob nach vorn oder nach hinten. Im Verteidigerbereich gilt der Ball als befördert sobald er sich nicht mehr in Reichweite der Zweierreihe befindet oder in das Tor fällt.
- 24.2** Ist ein sich auf der Stelle drehender Ball in Reichweite einer Figur, gilt er als im Besitz auf dieser Stange und alle zeitlichen Begrenzungen laufen weiter. Ist der sich drehende Ball jedoch nicht in Reichweite, treten die zeitlichen Begrenzungen außer Kraft (siehe Regel 8.3).
- 24.3** Strafen – Die Strafen für eine Zeitüberschreitung auf der Dreierreihe ist der Verlust des Balles an den gegnerischen Verteidiger. Die Strafe für eine Zeitüberschreitung an allen anderen Stangen ist der Verlust des Ballbesitzes und Auflage des Balls auf der Fünferreihe des Gegners.

25. Spielverzögerung

Das Spiel wird kontinuierlich gespielt, mit der Ausnahme von Auszeiten. Kontinuierlich bedeutet, dass nach einem erzielten Treffer nicht mehr als fünf Sekunden vergehen dürfen, bis das Bereitschaftsprotokoll der nächsten Auflage erfolgt, es sei denn, es ist für aufgezeichnete oder übertragene Partien anders spezifiziert. Bei Veranstaltungen mit mehreren Tischtypen („Multi-Table“) haben die Spieler fünf Sekunden Zeit, um ihre Position einzunehmen, wenn zwischen den Tischen gewechselt wird. Nur ein Schiedsrichter darf eine Strafe für eine 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** Beim ersten Verstoß gegen diese Regel erfolgt eine Verwarnung. Nachfolgende Verstöße werden mit Auszeiten bestraft. Beispiel: Ein Spieler wird wegen Spielverzögerung bestraft. 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. Wiederaufrufe und Spielaufgabe

Sobald eine Partie ausgerufen wurde, sollten beide Mannschaften umgehend an dem für sie bestimmten Tisch erscheinen. Sollte eine Mannschaft nicht innerhalb von drei Minuten erscheinen, sollte ein Wiederaufruf erfolgen. Eine wiederaufgerufene Mannschaft muss umgehend am Tisch erscheinen, um die Aufgabe der Partie zu verhindern.

- 26.1** Ein Wiederaufruf erfolgt alle drei Minuten. Die Strafe für den Dritten und alle nachfolgende Wiederaufrufe ist jeweils die Aufgabe eines Spiels bis die komplette Partie aufgegeben ist.
- 26.2** Sollte eine Mannschaft Spiele durch Wiederaufrufe verlieren, hat sie vor dem dann folgenden Spiel die Wahl zwischen Auflagerecht und Seitenwahl.
- 26.3** Es liegt in die Verantwortung der Turnierleitung diese Regel durchzusetzen.

27. Technische Fouls

Wenn, nach Ermessen eines autorisierten Schiedsrichters, eine der Mannschaften zu irgendeinem Zeitpunkt der Partie gegen diese Spielregeln absichtlich oder offensichtlich verstößt, kann gegen diese Mannschaft ein technisches Foul ausgerufen werden.

- 27.1** Wird ein technisches Foul ausgerufen, wird das Spiel unterbrochen und die gegnerische Mannschaft bekommt den Ball auf die Dreierreihe gelegt. Nur der schießende und der verteidigende Spieler dürfen dabei am Tisch verbleiben. Ein Schuss wird ausgeführt und danach wird das Spiel angehalten. Wenn ein Treffer erzielt wurde, bekommt die Mannschaft das Auflagerecht auf der Fünferreihe, gegen die der Treffer erzielt wurde. Wurde kein Treffer erzielt, wird das Spiel an der Stelle wieder aufgenommen, an der sich der Ball vor dem Regelverstoß befand oder von der er laut Regeln wieder ins Spiel zu bringen ist.
- 27.1.1** Der Schuss des technischen Fouls wird als geschossen betrachtet, sobald der Ball die Dreierreihe verlassen hat. Der Schuss wird als gehalten betrachtet, wenn er im Verteidigerbereich gestoppt ist oder den Bereich wieder verlassen hat.
- 27.2** Beim Schießen des technischen Fouls muss der Ball zuerst regelkonform ins Spiel gebracht werden, bevor geschossen wird. Außerdem gelten allen Regeln, inklusive zeitlichen Beschränkungen und Resets.
- 27.3** Eine Mannschaft darf vor und/oder nach dem Schießen des technischen Fouls ihre Positionen wechseln, ohne dass eine Auszeit berechnet wird.
- 27.4** Auszeiten dürfen während des Schießens des technischen Fouls ausgerufen werden, solange diese sonst auch erlaubt wären.
- 27.5** Ein Treffer, der beim Ausführen des technischen Fouls durch einen illegalen Schuss erzielt wurde, zählt nicht. Das Spiel wird an der Stelle wieder aufgenommen, an der das technische Foul ausgerufen wurde oder von der Stelle von der der Ball laut Regeln wieder ins Spiel zu bringen ist.
- 27.6** Sollte der Schuss eines technischen Fouls das Spiel beenden, erhält die gegnerische Mannschaft die erste Auflage des nächsten Spiels.
- 27.7** Weitere offensichtliche oder vorsätzliche Verstöße führen zu zusätzlichen technischen Fouls. Ein drittes technisches Foul in einem Spiel führt zum automatischen Verlust des Spiels.
- 27.8** Der anwesende Schiedsrichter kann außerdem jederzeit nach dem ersten technischen Foul erklären, dass weitere Verstöße zum Verlust des Spiels oder der Partie führen können.

28. Regelentscheidungen und Einsprüche

Wenn bei Streitigkeiten die Entscheidung einer höheren Instanz beantragt wird und ein Schiedsrichter war während der Ereignisse, die zu der Kontroverse führten anwesend, ist dessen Entscheidung endgültig und kann nicht angefochten werden. Falls es sich bei den Streitigkeiten um eine Regelinterpretation handelt oder der Schiedsrichter zur Zeit des Verstoßes nicht anwesend war, sollte der Schiedsrichter die gerechteste Entscheidung treffen, die unter den gegebenen Umständen möglich ist. Gegen solche Entscheidung kann Einspruch erhoben werden, müssen jedoch unmittelbar und in der nachfolgend aufgeführten Art und Weise geschehen:

- 28.1** Im Falle einer Regelinterpretation muss der Spieler den Einspruch beim Schiedsrichter erheben, bevor der während der Streitigkeiten gespielte Ball wieder ins Spiel gebracht wird. Ein Einspruch, der den Verlust einer Partie betrifft, muss vor der nächsten Partie der Mannschaft erhoben werden, welche die Partie gewonnen hat.
- 28.2** Alle Einsprüche müssen vom obersten Schiedsrichter und (falls anwesend) mindestens zwei weiteren Mitgliedern der Turnierleitung entschieden werden. Alle Entscheidungen über Einsprüche sind endgültig.
- 28.3** Eine Mannschaft, welche einen erfolglosen Einspruch zu einer Regelinterpretation offensichtlicher Natur erhoben hat oder eine Entscheidung in Frage stellt, wird mit einer Auszeit belegt. Zusätzlich kann die Mannschaft im Ermessen des Schiedsrichters wegen einer Spielverzögerung bestraft werden.
- 28.4** Das Argumentieren mit einem Schiedsrichter während einer Partie ist nicht erlaubt. Verstöße gegen diese Regel können als Spielverzögerung und/oder als ein Verstoß gegen den Verhaltenskodex geahndet werden.

29. Kleiderordnung

Spieler, die an einer durch den ITSF sanktionierten 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 kann der Verlust eines Spieles oder einer Partie sein. Wenn ein Spieler während einer Partie 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.

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

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

31. Andere Spielarten

31.1. Torwart Duell

Das Torwart Duell ist eine spezielle Einzel-Spielart bei der die Dreier- und Fünferreihen hochgestellt werden und die Spieler von den Verteidigerstangen aus gegeneinander spielen.

31.1.1. Die Auflage

- Um den Ball ins Spiel zu bringen, muss der Ball von einer Figur zur einer anderen bewegt werden, darf aber nicht von der zweiten Figur direkt weitergeleitet werden. Nach Kontakt mit der zweiten Figur darf der Ball mit einer anderen Figur direkt weitergeleitet werden.
- Der Spieler muss den Ball nicht stoppen oder warten bevor er den Ball weiterleitet. Der Ball gilt als im Spiel und die Zeit wird gemessen sobald er mit der zweiten Spielfigur in Berührung gekommen ist.
- Der Verstoß führt zum Ballverlust an den Gegner.

31.1.2. Ballbesitz

Ein Spieler wird als im Ballbesitz befindlich betrachtet, wenn der Ball in Reichweite der Verteidigerstangen ist. Die Fläche dafür erstreckt sich dabei von dem Ende der zurück gedrehten Zweierreihe nach hinten zum Tor. Die Mitte des Tisches ist die restliche Spielfläche.

- Wenn der Ball während des Spiels vom Tisch geht oder zwischen den Zweierreihen für tot erklärt wird, wird er von dem Gegner des Spielers wieder ins Spiel gebracht, der zuletzt im Ballbesitz war.
- Wird der Ball im Verteidigerbereich für tot erklärt, wird er im selben Verteidigerbereich wieder ins Spiel gebracht.
- Trifft ein Ball eine Stange, Figur oder Puffer in der Mitte des Tisches gilt der Ball weiter als im Spiel. Diese Stangen beeinflussen nicht den Ballbesitz.

31.1.3. Zeitliche Beschränkungen

Sobald der Ball im Spiel ist, hat der Spieler zehn Sekunden Zeit, um den Ball weiterzuleiten. Ist der Ball für mehr als drei Sekunden gestoppt oder wird der Ball für länger als eine Sekunde geklemmt, muss er zuerst eine andere Figur berühren, bevor er weitergeleitet werden darf. Der Verstoß hat jeweils den Ballverlust an den Gegner zur Folge.

31.2. Vier gegen Vier

Vier gegen Vier ist eine spezielle Spielart mit vier Spielern auf jeder Seite des Tisches, wobei jeder Spieler mit einer Hand eine Stange kontrolliert. Spieler dürfen die Hand nicht wechseln sobald der Ball im Spiel ist.

31.2.1. Positionswechsel

- Wenn eine Mannschaft einen Treffer erzielt, müssen die Spieler der Mannschaft die Positionen rotieren bevor der Ball wieder ins Spiel gebracht wird. Der Spieler der Dreierreihe rotiert an die Torwartreihe und der Rest der Spieler rotiert eine Stange weiter.
- Eine Mannschaft darf ihre Positionen bevor eine Partie beginnt oder zwischen den Spielen neu aufbauen. Sobald ein Spiel begonnen hat, müssen die Mannschaften die Reihenfolge der Rotation für den Rest des Spiels beibehalten.

31.2.2. Erlaubte Schüsse

- Das Spiel wird im Rollerball Stil gespielt, d. h. ein Ball darf nicht länger als drei Sekunden geklemmt oder länger als eine Sekunde gestoppt werden. Auf jeder Stange gilt ein zeitliche Beschränkung von zehn Sekunden.
- Wird ein Ball gestoppt oder geklemmt, muss er zuerst eine andere Figur berühren bevor er weitergeleitet werden darf.
- Wird ein Treffer unrechtmäßig erzielt, erhält die gegnerische Mannschaft das Auflagerecht.

31.3. Zweiball Rollerball

Zweiball Rollerball ist eine spezielle Spielart bei der zwei Bälle gleichzeitig aufgelegt werden um das Spiel zu beginnen.

31.3.1. Zeitliche Beschränkungen

- Auf jeder Stange gilt ein Zeitlimit von zehn Sekunden und der Ball darf nicht länger als eine Sekunde geklemmt oder gestoppt werden.
- Wenn ein Ball länger als eine volle Sekunde gestoppt oder geklemmt wird solange zwei Bälle im Spiel sind, dann werden beide Bälle neu aufgelegt. Falls nur ein Ball im Spiel ist, erhält die gegnerische Mannschaft das Auflagerecht.
- Ein Schuss auf das Tor darf von einer geklemmten oder gestoppten Position direkt erfolgen, solange das unmittelbar und innerhalb der zeitlichen Beschränkung von einer Sekunde geschieht.

31.3.2. Die Auflage

- Falls ein Einwurfloch existiert, wirft jeder Stürmer durch zählen auf Drei ein Ball durch das Einwurfloch. Beide Bälle sollten das Spielfeld innerhalb einer Sekunde voneinander berühren.
- Falls kein Einwurfloch existiert, legt jeder Verteidiger einen Ball auf der nächsten Ecke auf und lässt ihn durch zählen auf Drei innerhalb einer Sekunde voneinander los.
- Geht ein Ball vom Tisch ohne dass ein Treffer erzielt wurde, werden beide Bälle neu aufgelegt. Sonst erhält die Mannschaft das Auflagerecht, gegen die der letzte Treffer erzielt wurde.

31.3.3. Erzielte Treffer

- Erzielt jede Mannschaft einen Treffer, erhält keine Mannschaft einen Punkt. Es werden erneut zwei Bälle aufgelegt.
- Hat eine Mannschaft den ersten Treffer erzielt, darf diese Mannschaft das Spiel anhalten sobald sie im Ballbesitz ist und den Punkt nehmen. Sollte sich eine Mannschaft dafür entscheiden, den Punkt zu nehmen, dann werden zwei Bälle aufgelegt um den nächsten Punkt auszuspielen.
- Falls eine Mannschaft zwei Treffer erzielt, bekommt diese Mannschaft zwei Punkte und zwei Bälle werden neu aufgelegt um den nächsten Punkt auszuspielen.
- Ein Ball, der nach einem Schuss wieder aus dem Tor heraus auf das Spielfeld rollt, zählt nicht als erzielter Treffer im Zweiball Rollerball und das Spiel geht weiter.

31.4. Elfmeterschießen

Elfmeterschießen ist eine spezielle Einzel-Spielart bei der die Spieler abwechselnd wie bei einem technischen Foul von der Dreierreihe auf das Tor schießen.

31.4.1. Ball im Spiel

- Der erste Schuss eines Spiels wird von einem Münzwurf bestimmt. Die folgenden Schüsse alternieren zwischen den beiden Spielern für den Rest des Spiels.
- Um einen Schuss zu beginnen, muss der im Ballbesitz befindliche Spieler das ITSF Bereitschaftsprotokoll befolgen, um den Ball ins Spiel zu bringen. Ein Verstoß führt zum Ballverlust.

31.4.2. Schießen

- Der Schuss wird als geschossen betrachtet, sobald der Ball die Dreierreihe verlassen hat. Der Schuss wird als gehalten betrachtet, wenn er im Verteidigerbereich gestoppt ist oder den Bereich wieder verlassen hat.

31.4.3. Zeitliche Beschränkungen

- Spieler haben 15 Sekunden Zeit zu schießen. Die Zeit wird gemessen ab einer Sekunde nachdem der Ball die zweite Figur berührt hat.