



ITSF RULES OF TABLE SOCCER

STANDARD SPIELREGELN

Version 1.0

February 2019

“By relieving the brain of all unnecessary work, a good notation sets it free to concentrate on more advanced problems.”

- Alfred North Whitehead

ÜBERSICHT

1) EINFÜHRUNG	4
1.1 - HINTERGROUND	4
1.2 - PHILOSOPHIE	4
1.3 - TERMINOLOGIE	5
1.4 - DOKUMENTSTRUKTUR	6
1.5 - INTERPRETATION DER REGELN	6
1.6 - UMFANG	7
2) DEFINITIONEN.....	7
3) SPIELSTRUKTUR.....	11
3.1 - PAUSE	12
3.2 - UNTERBRECHUNG	12
4) DIE SPIELREGELN.....	12
4.1 - EIN SPIEL STARTEN	12
4.2 - DEN BALL INS SPIEL BRINGEN	12
4.2.1 - <i>Positionierung des Balls</i>	13
4.2.2 - <i>Bereitschaftsprotokoll</i>	13
4.2.3 - <i>Doppelter Transfer</i>	13
4.3 - BALLBESITZ	14
4.4 - TOTER BALL	15
4.5 - BALL VOM TISCH.....	15
4.6 - SPIELERFRAGE	16
4.7 - TOR ERZIELT	16
4.8 - POSITIONSWECHSEL.....	17
4.9 - KURBELN	17
4.10 - PASSES	18
4.11 - BANDENBERÜHRUNGEN	18
4.12 - UNTERBRECHUNG AUFGRUND EINES REGELVERSTOSSES	19
4.13 - TIMEOUT	20
4.14 - TIMEOUT-BELEGUNG	21
4.15 - BEEINTRÄCHTIGENDES SPIEL	22
4.15.1 - <i>Ablenkung</i>	22
4.15.2 - <i>Reset</i>	23
4.15.3 - <i>Anschlagen</i>	24
4.16 - SCHIEDSRICHTERANFRAGE	25

4.17 - SCHIEDSRICHTER	26
4.18 - ANTRAG AUF MEDIZINISCHE PAUSE	27
4.19 - TISCHPFLEGEANFRAGE	27
4.20 - OFFIZIELLE UNTERBRECHUNG	27
4.21 - ZWISCHEN DEN SÄTZEN	28
4.22 - ZEITKONTROLLE	28
4.23 - VERHALTEN DER SPIELER	29
4.24 - VERHALTEN DER ZUSCHAUER.....	30
4.25 - ERLAUBNIS	30
4.26 - EINGREIFEN IN DIE SPIELFLÄCHE	31
4.27 - ÄNDERUNGEN AM TISCH.....	32
4.27.1 - Ändern der Griffe	32
4.27.2 - Das Spielfeld abwischen	32
4.27.3 - Schmieren der Stangen.....	32
4.27.4 - Tischpflege	33
4.27.5 - Tischveränderung.....	33
4.28 - BALLAUSWAHL.....	34
4.29 - TRAINING	34
5) STRAFEN	35
5.1 - STRAFSTOß	36
6) OLD RULES DOCUMENTS	37

1) EINFÜHRUNG

1.1 - HINTERGROUND

Dieses Dokument stellt eine bedeutende Veränderung in der Art und Weise dar, wie die Regeln des Tischfußballs oder Kickerns gedacht und präsentiert werden.

Das Projekt entstand aus der Erkenntnis, dass die bestehenden ITSF-Regeln ihr Alter zeigen; der ursprünglich vom ITSF übernommene Regelsatz hat, durch aufeinanderfolgende Änderungen, zu einem Dokument geführt, das nun einer Aktualisierung bedarf.

Das bestehende ITSF-Regeldokument ist eine schlechte Grundlage für die Erstellung von Regelwerken für andere Wettbewerbstypen und die genaue Übersetzung der Regeln in andere Sprachen.

Um diesen Zwecken zu dienen, ist eine neue Idee erforderlich und das Dokument "Standard Spielregeln" ist das Erste, das in diesem Vorhaben verfügbar ist.

1.2 - PHILOSOPHIE

Der Grundstock der Spielregeln ist ein umfangreicher Satz von Definitionen, auf die im gesamten Dokument Bezug genommen wird.

Die Verwendung eines schlüssigen Satzes von Definitionen zur Zusammenfassung der Komplexität ermöglicht es, dass die Regeln selbst kurz und präzise sind und fördert auch eine allgemeinere Verwendung der Terminologie, damit wir uns darauf einigen können, was wir beispielsweise mit *Ballbesitz* oder einem *gestoppten Ball* meinen.

Die Lesbarkeit des Textes wird durch die Präzision der Regeln und Definitionen ausgeglichen, und die konsequente Verwendung von Begriffen minimiert Mehrdeutigkeit, Subjektivität, Redundanz und Widerspruch.

Die Ziele dieses Ansatzes sind:

- Die Interpretation von Regeln und die Schiedsrichtertätigkeit zu erleichtern
- Eine genaue Übersetzung in andere Sprachen zu ermöglichen
- Die Erstellung von ITSF Spielregeln für andere Wettbewerbstypen zu erleichtern
- Einführung einer kohärenten und konsistenten Tischfußball-Terminologie

Bis Schiedsrichter und Spieler mit dem neuen Ansatz der Standard Spielregeln vertraut werden, wird es Zeit brauchen. Obwohl es dringend notwendig ist, die Vorschriften selbst zu rationalisieren und zu vereinfachen, werden größere Änderungen sowohl am Ansatz als auch an den Vorschriften in einem einzigen Schritt zu großer Verwirrung und Überlastung der Rückmeldungen führen.

Daher ist es das Ziel der ersten Version der Standard Spielregeln, die ITSF-Regeln 2015 so genau wie möglich zu verfolgen. Auf diese Weise können wir sicher sein, dass eventuelle Probleme auf den neuen Ansatz und nicht auf neue Regeln zurückzuführen sind.

Wir erwarten im Folgenden, dass die Spielregeln die folgenden Ziele sofort ermöglichen:

- Aufdeckung und Isolierung der Komplexität der Regeln, um eine Vereinfachung zu provozieren und zu erleichtern
- Erstellung eines zusammenfassenden Regelwerks für Spieler unterschiedlicher Spielstärke
- Erstellung weiterer ITSF-Regelsätze, insbesondere für:
 - Wichtige nationale Stile, z.B. spanischer 2P und italienischer Speedball.
 - Rollstuhl Spielregeln
 - Classic Doppel
 - Spezielle Wettbewerbe

1.3 - TERMINOLOGIE

In diesem Dokument sind kursiv geschriebene Phrasen definierte Begriffe oder Konjugationen von definierten Begriffen. Zur Verbesserung der Lesbarkeit wird die Kursivschrift in Kontexten unterdrückt, in denen die umgangssprachliche Bedeutung des Begriffs für das Verständnis ausreichend ist, z.B. Spieler oder Stange, wird aber verwendet, wenn eine genauere Bedeutung beabsichtigt ist.

Historisch gesehen gab es sogar in der grundlegendsten Tischfußball-Sprache Inkonsistenz. Beispielsweise bei der Benennung der "Stange" bzw. der "Reihen" (engl. "bars" bzw. "rods", Anm. d. Ü.). Wir können jeden Begriff verwenden, den wir bevorzugen, aber wenn es um ein formales Regeldokument geht, sollten wir einen Begriff auswählen und ihn konsequent verwenden.

In diesem Dokument wird der Begriff *Stange* anstelle von *Reihe* verwendet. Es gibt eine Begründung; eine Stange wird im Allgemeinen als ein langes, meist rundes Stück Metall o.Ä. betrachtet, während eine Reihe eine Aneinanderreihung von verschiedenen Elementen beschreibt. Weiterhin verwendet dieses Dokument die Begriffe *Torwart-Stange*, *2er-Stange*, *5er-Stange* und *3er-Stange*. Der Begriff *Verteidiger-Stange* wird verwendet, um je nach Kontext entweder die *Torwart-Stange* oder die *2er-Stange* oder beide zu beschreiben.

In einigen Fällen wird ein gängiger Begriff auf eine bestimmte Weise definiert, um Verwechslungen mit einer mehrdeutigeren umgangssprachlichen Bedeutung zu vermeiden. Zum Beispiel ist ein *Spieler* immer ein Mensch, während eine *Figur* unbelebt und an einer Stange befestigt ist.

Die Definitionen beinhalten auch neue Begriffe, die zunächst seltsam klingen werden, aber sobald ihr Nutzen offensichtlich wird, sollten sie auch geläufiger werden.

So sind beispielsweise zwei hier vorgestellte Leitgedanken *Transfer* und *Transition*. Ein *Transfer* ist eine Abkürzung dafür, wenn der Ball zuerst eine *Spielfigur* und dann eine andere auf der gleichen Stange *berührt*, und eine *Transition* ist, wenn der Ball die aktuelle Stange des *Ballbesitzes* verlässt.

Komplexität ist immer in den Definitionen gekapselt, so dass es beispielsweise möglich ist, die Passregeln einfach und präzise zu beschreiben.

Begriffe und Definitionen, die ihnen innenwohnende Vorstellungen von Subjektivität oder 'Absicht' beinhalten, werden nach Möglichkeit vermieden; eine *Transition* könnte beabsichtigt gewesen sein oder auch nicht; der umgangssprachliche Begriff "Schuss" ist subjektiv. Es gibt einige Ausnahmen; zum Beispiel beinhaltet die Idee des *kontrollierten Ballbesitzes* Subjektivität, ist aber notwendig, um die bestehenden Passregeln korrekt darzustellen.

In anderen Fällen wird die bestehende, geheimnisvolle Nomenklatur durch einen beschreibenderen Begriff ersetzt (z.B. *Strafstoß* ersetzt *Technical Foul*).

Dieses Dokument verwendet die Pronomen "er" und "sie" sowohl im Singular als auch im Plural. Ebenso wird der Begriff "der Spieler" geschlechtsneutral für die spielenden Parteien verwendet (engl. "a player").

1.4 - DOKUMENTSTRUKTUR

Das Dokument beginnt mit dem Abschnitt Definitionen, in dem alle definierten Begriffe gesammelt und alphabetisch geordnet werden. Es ist nicht notwendig, den gesamten Abschnitt zu lesen; spezifische Begriffe können bei Bedarf nachgeschlagen werden.

Die Spielregeln sind in Abschnitte unterteilt, die jeweils eine bestimmte Situation sowie die damit verbundenen Regeln und Strafen beschreiben.

Der erste Teil jedes Abschnitts beschreibt den Prozess für diese Situation, typischerweise was die Spieler tun können oder müssen. Der nächste Teil enthält Regeln, welche immer restriktiv sind, d.h. sie geben an, was ein Spieler nicht tun darf, und die Strafe, die für Verstöße zu erteilen ist.

Regeln und Sanktionen identifizieren sich durch kurze Namen und ermöglichen so eine einfache textliche und verbale Referenz. Die Einzelheiten des Verfahrens, das für jede Strafe zu befolgen ist, werden in einem separaten Abschnitt über Strafen zusammengefasst.

Manche Regeln enthalten einen Abschnitt 'Interpretationen'. Interpretationen verändern oder ergänzen die Regeln nicht und sind formal unnötig. Sie sind jedoch nützlich, um Missverständnisse zu vermeiden und zu kommunizieren, wie mit häufigen Fällen oder Ausnahmefällen umgegangen werden soll.

The document begins with the Definitions section where all the defined terms are collected and ordered alphabetically. It's not necessary to read the entire section; specific terms can be referenced

1.5 - INTERPRETATION DER REGELN

Wenn in den Regeln Unklarheiten oder Konflikte festgestellt werden, sollte der folgende Prozess verwendet werden, um eine Lösung zu versuchen:

1. Es sollte davon ausgegangen werden, dass die Regeln und Definitionen vollständig sind und auch bei Auslassung eines Falles diesen abdecken
2. Spätere Definitionen im Dokument haben Vorrang vor früheren Definitionen.
3. Regeln, die später im Dokument stehen, haben Vorrang vor früheren Regeln.
4. Spätere Abschnitte im Dokument haben Vorrang vor früheren.
5. Siehe Interpretationen

1.6 - UMFANG

Dieses Dokument definiert die ITSF Standard Spielregeln für Tischfußball oder Kicker, welche die Regeln für die Wettbewerbstypen Standard Einzel und Standard Doppel abdecken. Spielregeln für andere Wettbewerbstypen werden in separaten Dokumenten veröffentlicht werden.

Die Spielregeln legen fest, wie die Spiele gespielt werden; sie umfassen keine allgemeineren Regeln für andere Aspekte des Turnierverhaltens, wie Kleidung, Drogen oder allgemeines Verhalten.

Obwohl die Regeln zwischen den Wettbewerbstypen und -formaten unterschiedlich sein können, wird für alle Variationen des Spielformats derselbe Regelsatz verwendet. So gelten beispielsweise für ein Spiel mit zwei Sätzen die gleichen Regeln wie für ein Spiel mit drei Sätzen.

2) DEFINITIONEN

In diesem druckbaren Dokument sind die Definitionen hier alphabetisch aufgelistet. Eine elektronische Version ist vorgesehen, bei der Definitionen sichtbar werden, wenn der Mauszeiger über einen definierten Begriff bewegt wird.

Ablenkung: Jede Spieleraktion, die während des *aktiven Spielens* durchgeführt wird und in diesen Regeln als illegal oder von einem Schiedsrichter als illegal eingestuft wird.

Aktives Spielen: Abschnitte eines Spiels, in dem sich der Ball im *aktiven Ballbesitz* oder in *Transition* befindet.

Aktiver Ballbesitz: Eine Zeitspanne des *aktiven Spielens*, in der der Ball *erreichbar* ist und währenddessen die *Ballbesitzuhr* läuft.

Aktuelle Position: Wo sich der Ball gerade befindet. Entweder: unter *aktivem* oder *pausiertem Ballbesitz* durch eine bestimmte Stange oder *Figur, tot, vom Tisch* oder in einem Tor.

Anfangs-Münzwurf: Ein Prozess, der bestimmt, welches Team die Möglichkeit hat, die erste *Auflage* zu haben oder die Tischseite zu wählen.

Anschlagen: Jedes *Erschüttern, Stoßen, Schlagen, Verschieben* oder *Kollidieren* durch das *defensive Team*, das die Fähigkeit des *offensiven Teams* beeinträchtigt, den Ball zu behalten oder in *Besitz* zu nehmen.

Anzahl der Bandenberührungen: Die Anzahl der effektiven 5er-Stangen-Bandenberührungen, die während eines *aktiven Ballbesitzes* gemacht wurden.

Auflage: Eine *Wiederaufnahme* an der zentralen *Figur* der *5er-Stange* durch das Team, das *Auflage* hat.

Auflage haben: Innerhalb eines *Spiels* hat ein Team *Auflage*, wenn das letzte Tor ein Gegentor war, oder, wenn keine Tore erzielt wurden, wenn es *Auflage* durch den *Anfangs-Münzwurf* erhalten hat.

Ball vom Tisch: Ein Ball, der die *Spielfläche* verlässt und auf ein Objekt entweder auf dem *Gehäuse* oder außerhalb des Tisches trifft, oder auf der Oberseite des *Gehäuses* rollt bzw. zur Ruhe kommt.

Ballauswahl: Der spezifische Satz von Bällen, der für das gesamte *Spiel* verwendet wird.

Ballbesitz: Entweder *aktiver Ballbesitz* oder *pausierter Ballbesitz*. Ein Spieler und ein Team haben *Ballbesitz*, wenn eine ihrer Stangen *Ballbesitz* hat.

Ballbesitzuhr: Eine Zeitnahme-Gerät, das die Dauer des aktiven Ballbesitzes an jeder Stange misst.

Bande: Eine innere vertikale Fläche, die eine Seite der *Spielfläche* begrenzt, oder, falls vorhanden, die Seitenleiste, die entlang jeder Seite der *Spielfläche* verläuft.

Bandenberührung: Eine *Bewegung*, die dazu führt, dass der Ball mit der *Bande* in Kontakt kommt.

Befreiter Ball: Ein *erreichbarer* Ball, der nicht mehr *eingeschlossen* ist.

Bewegter Ball: Ein Ball, der seine Position verändert oder sich dreht.

Bewegung: Ein *Kontakt*, der bewirkt, dass sich ein *stillstehender* Ball bewegt, oder ein sich *bewegender* Ball die Geschwindigkeit oder Richtung ändert.

Biegen: Biegen einer Stange durch Ausübung von seitlichem Druck auf den Griff.

Defensiver Spieler: Ein Spieler des *defensiven Teams*.

Defensives Team: Wenn ein Team *Ballbesitz* hat, das andere Team.

Deflexion: Der vorübergehende *Kontakt* in einer *unkontrollierten Transition*.

Direkter Pass: Eine *kontrollierte Transition* ohne dazwischenliegenden *Kontakt*, direkt gefolgt von einem *kontrollierten Ballbesitz* auf einer Stange desselben Teams.

Doppelter Transfer: Zwei aufeinanderfolgende *Transfers*, die durchgeführt werden, wenn der Ball ins Spiel gebracht wird.

Eingeschlossener Ball: Ein *erreichbarer* Ball, der an oder nahe der *Bande* gestoppt wird.

Eingeschränkter Ball: Im Rahmen eines *Passes* - ein Ball, der *gefangen*, *gestoppt*, *geklemmt* oder *justiert* ist.

Erreichbar: Ein Ball ist von einer Stange aus *erreichbar*, wenn eine *Figur* auf dieser Stange ihn *berühren* kann, ohne die Stange zu *biegen*.

Erschüttern: Wenn ein Spieler den Tisch zum Wackeln bringt.

Figur: Eine Spielfigur auf einer der Stangen, mit der der Ball während des Spiels gesteuert wird.

Gegnerischer Spieler: Der Spieler auf der anderen Seite des Tisches direkt gegenüber dem *offensiven Spieler*.

Gehäuse: Jeder Teil des Rahmens des Tisches, der sich außerhalb der *Spielfläche* befindet.

Gehaltener Ball: Ein *erreichbarer* Ball, der *gestoppt* ist und nicht gespielt wird.

Geklemmter Ball: Ein Ball, der durch den Abwärtsdruck einer *Figur* auf die Oberseite des Balles an das *Spielfeld* gedrückt wird und nicht sofort gespielt wurde. Ein *geklemmter Ball* kann *gestoppt* oder *bewegt* sein.

Gestoppter Ball: Ein *stillstehender Ball*, der nicht sofort *gespielt* wurde.

Gewinnsätze: Die Anzahl der *Sätze*, die benötigt werden, um ein *Spiel* zu gewinnen.

Indirekter Pass: Eine *kontrollierte Transition* mit einer dazwischenliegenden *Deflexion*, direkt gefolgt von einem *kontrollierten Ballbesitz* auf einer Stange desselben Teams.

Justierter Ball: Ein *Transfer*, gefolgt von einem *Kontakt* entweder auf der Vorder- oder Rückseite einer *Figur*, gefolgt von einem weiteren *Kontakt* mit derselben *Figur*.

Kollision: Wenn ein Teil des Körpers eines Spielers einen Teil einer der Stangen des gegnerischen Teams berührt.

Kontakt: Wenn sich eine *Figur* und der Ball berühren.

Kontrollierte Transition: Eine *Transition*, die direkt auf einen *kontrollierten Ballbesitz* folgt.

Kontrollierter Ballbesitz: Ein *aktiver Ballbesitz*, bei dem der Ball nach einem *Kontakt* kontrolliert wird.

Losgelassen: Eine Stange, die sich derzeit nicht unter der Kontrolle des Spielers befindet.

Medizinische Pause: Eine genehmigte *Pause*, die es einem Spieler ermöglicht, sich von Verletzung oder Krankheit zu erholen.

Ober-Schiedsrichter: Eine entsprechend qualifizierte Person, die ein Turnier leitet und die Turnierregeln durchsetzt.

Offensiver Spieler: Der Spieler, der in *Ballbesitz* ist.

Offensives Team: Das Team, das in *Ballbesitz* ist.

Ort des Regelverstoßes: Die *Figur*, bei der sich der Ball befand, als der Regelverstoß stattfand.

Pass: Ein *direkter* oder *indirekter Pass*.

Pause: Eine *zeitkontrollierte* Zeitspanne, in der das *aktive Spielen* vorübergehend ausgesetzt wird

Pausierter Ballbesitz: Während einer *Pause* oder *Unterbrechung* ist die Stange des *pausierten Ballbesitzes* die Stange, von der aus der Ball *erreichbar* ist.

Punktziel: Die Zielanzahl der Punkte, die benötigt werden, um einen *Satz* zu gewinnen.

Quetschpass: Ein *stillstehender* oder *sich bewegender Ball*, der durch die Abwärtskraft eines kurzzeitig *geklemmten* Balles *gepasst* wird.

Reset: Jedes *Erschüttern*, *Stupsen* oder *Stoßen* durch das *defensive Team*, das die Fähigkeit des *offensiven Spielers*, den Ball zu *kontrollieren* oder zu *spielen*, beeinträchtigt.

Stillstehender Ball: Ein Ball, der sich nicht *bewegt*.

Satz: Ein Abschnitt eines Spiels, der endet, wenn ein Team das *Punktziel* erreicht.

Schiedsrichter: Eine entsprechend qualifizierte Person, die in einem Spiel als Schiedsrichter fungiert und die Spielregeln durchsetzt.

Spielen: Eine *Bewegung*, ein *Transfer* oder eine *Transition*.

Spieler: Eine Person, die für eines von zwei Teams spielt.

Spielfeld: Die Innenfläche des Tisches, auf der der Ball gespielt wird.

Spielfläche: Jeder Teil des Innenraums des Tisches vom *Spielfeld* bis zur Höhe des *Gehäuses*.

Stupsen: Wenn die Stange eines Spielers mit wenig Kraft auf die Bande trifft.

Schwankender Ball: Ein Ball, der leicht wackelt. Ein schwankender Ball ist kein *sich bewogender* Ball.

Stange: Die *Torwart-Stange*, *2er-Stange*, *5er-Stange* oder *3er-Stange*.

Stoßen: Wenn die Stange eines Spielers mit mittlerer Kraft auf eine Bande trifft.

Schlagen: Wenn die Stange eines Spielers mit großer Kraft auf eine Bande trifft.

Spielformat: Werte, welche die *Gewinnsätze* und das *Punktziel* für das *Spiel* festlegen, z.B. 3/5 (d.h. das *Spiel* hat 3 *Gewinnsätze*, jeder *Satz* bis 5 Punkte)

Spiel: Eine Begegnung zweier Teams, die endet, wenn ein *Team* die Anzahl der *Gewinnsätze* erreicht.

Team: Ein oder mehrere Spieler auf der gleichen Seite des Tisches.

Timeout: Eine *Pause* während oder zwischen den *Spielen*, in der sich die *Spieler* unterhalten und den Tisch verlassen können.

Tischpflege: Eine *Unterbrechung*, bei der ein Problem mit dem Tisch behoben wird.

Torwart: Die Spielfigur auf der *Torwart-Stange*, die den Torraum bedeckt.

Torwart-Stange: Die Stange, die dem Tor am nächsten ist.

Toter Ball: Ein *stillstehender* Ball, der mit keiner Stange *erreichbar* ist.

Transfer: Eine *Bewegung* direkt gefolgt von einem *Kontakt* auf einer anderen *Figur* auf derselben Stange.

Transition: Eine *Bewegung*, die bewirkt, dass der Ball die Stange des *aktiven Ballbesitzes* verlässt.

Turnierleitung: Der Ort, an dem die Spieler Kontakt zu den Turnierleitern aufnehmen.

Überdrehen: Wenn sich die Stange mit *aktivem Ballbesitz* mehr als 360° vor oder nach dem *Kontakt* dreht.

Unbearbeiteter Regelverstoß: Ein Regelverstoß, der gerade stattgefunden hat, aber noch nicht bearbeitet wurde.

Unerreichbar: Ein Ball, der derzeit mit keiner Stange *erreichbar* ist.

Unkontrollierte Transition: Eine *Transition*, die direkt auf einen *unkontrollierten Ballbesitz* folgt.

Unkontrollierter Ballbesitz: Ein *aktiver Ballbesitz*, bei dem *der Kontakt* entweder nicht stattfindet oder flüchtig und unkontrolliert ist.

Unterbrechung: Eine Zeitspanne, in der das *Spiel* vorübergehend unterbrochen wird, nicht unter *Zeitkontrolle*.

Unterbrechung aufgrund eines Regelverstoßes: Eine kurze *Unterbrechung des aktiven Spielens*, um einen Regelverstoß zu deklarieren und zu bearbeiten.

Verschieben: Wenn ein Spieler den Tisch bewegt.

Verteidiger-Stange: Entweder die *Torwart-Stange* oder die angrenzende 2er-Stange.

Wettbewerb: Eine bestimmte Disziplin, z.B. Offenes Einzel oder Offenes Doppel.

Wettbewerbsformat: Beschreibt, wie ein *Wettbewerb* gespielt werden soll, z.B. Gruppenphase und Single-KO.

Wiederaufnehmen: Den Ball nach einer *Pause* oder *Unterbrechung* ins Spiel bringen.

Zeitkontrolle: Die Teile eines Spiels, die eine zeitliche Beschränkung haben, d.h. *aktiver Ballbesitz* und *Pausen*.

Zuschauer: Ein Beobachter, der weder am Spiel beteiligt ist noch als Schiedsrichter fungiert.

3) SPIELSTRUKTUR

Die Spielregeln betrachten ein Spiel als aus Komponenten zusammengesetzt; das Verständnis dieser Struktur ist hilfreich beim Lesen und Interpretieren der Regeln.

Jedes *Spiel* besteht aus Perioden des *aktiven Spielens*, die durch *Pausen* oder *Unterbrechungen* vorübergehend unterbrochen werden. *Aktives Spielen* besteht aus *aktivem Ballbesitz* und *Transitionen*. *Aktiver Ballbesitz* und *Pausen* unterliegen der *Zeitkontrolle*, *Unterbrechungen* hingegen nicht.

3.1 - PAUSE

Eine *Pause* ist eine *zeitkontrollierte* Periode eines *Spiels*, in der das *aktive Spielen* vorübergehend unterbrochen wird. Da *Pausen* unter *Zeitkontrolle* stehen, unterliegen sie den Regeln zur Spielverzögerung.

Die folgenden *Pausen* werden als solche anerkannt:

- Den Ball ins Spiel bringen
- Toter Ball
- Ball vom Tisch
- Timeout
- Tor erzielt
- Zwischen den Sätzen
- Spieleranfrage
- Medizinische Pause

3.2 - UNTERBRECHUNG

Eine *Unterbrechung* ist eine Zeitspanne, in der das *aktive Spielen* unterbrochen wird. Es gibt keine *Zeitkontrolle* während einer *Unterbrechung*. Während *Unterbrechungen* sind keine *Timeouts* erlaubt.

Die folgenden *Unterbrechungen* werden als solche anerkannt:

- Unterbrechung aufgrund eines Regelverstoßes
- Ersuchen eines Schiedsrichters
- Ersuchen einer medizinischen Pause
- Tischpflege
- Unterbrechung durch Offizielle

Am Ende einer *Unterbrechung* wird das Spiel auf der *Stange* mit *Ballbesitz* gemäß den Regeln *wieder aufgenommen*.

4) DIE SPIELREGELN

4.1 - EIN SPIEL STARTEN

Ein Spiel beginnt mit einem Münzwurf zwischen einem Spieler aus jedem Team. Der Gewinner des *Anfangs-Münzwurfs* hat die Möglichkeit, die erste *Auflage* zu haben oder die Tischseite zu wählen, während das verlierende Team die verbleibende Option nimmt. Sobald das siegreiche Team seine Wahl getroffen hat, kann es diese Entscheidung nicht mehr ändern.

Das Team, das *Auflage hat*, bringt den Ball mit einer *Auflage* ins Spiel.

4.2 - DEN BALL INS SPIEL BRINGEN

In diesem Abschnitt wird die Vorgehensweise beschrieben, um den Ball beim *Auflegen* des Balls ins Spiel zu bringen oder das Spiel nach einer *Pause* oder *Unterbrechung* *wieder aufzunehmen*.

Der Ball wird in drei Stufen ins Spiel gebracht:

- Positionierung des Balls
- Bereitschaftsprotokoll
- Doppelter Transfer

Erst wenn dieser Vorgang korrekt abgeschlossen ist, kann eine legale *Transition* erfolgen. Es sollte keine Verzögerung geben, wenn der Ball positioniert, "Bereit?" gefragt, "Bereit!" geantwortet oder der *doppelte Transfer* eingeleitet bzw. abgeschlossen wird; diese Schritte unterliegen den Regeln zur Spielverzögerung.

Das Spiel bleibt während der Ballpositionierung und des Bereitschaftsprotokolls *pausiert*.

4.2.1 - Positionierung des Balls

Der Ball wird von dem Spieler positioniert, der den Ball ins Spiel bringt. Die Startposition des Balls wird durch die jeweilige Situation bestimmt:

- Bei *Auflage* wird der Ball auf der zentralen *Figur* der *5er-Stange* positioniert
- Um nach einem *Timeout* das Spiel *wieder aufzunehmen*, bleibt der Ball dort, wo das *Timeout* aufgerufen wurde
- Um nach einem *toten Ball* oder *Ball vom Tisch* das Spiel *wieder aufzunehmen*, kann der Ball auf einer beliebigen *Figur* auf der entsprechenden Stange positioniert werden

Das Ausführen von Transfers während der Positionierung des Balls ist kein illegales Training, außer während eines *Timeouts*.

4.2.2 - Bereitschaftsprotokoll

Das Bereitschaftsprotokoll besteht aus zwei Schritten:

- Der Spieler mit Ballbesitz muss den gegnerischen Spieler fragen, ob er "Bereit?" ist
- Der gegnerische Spieler muss mit "Bereit!" antworten.

Im Doppel kann der gegnerische Spieler bei seinem Partner nachfragen, bevor er "Bereit!" antwortet. Das Bereitschaftsprotokoll endet, wenn der Spieler mit Ballbesitz den ersten Transfer einleitet.

4.2.3 - Doppelter Transfer

Nach der "Bereit!"-Antwort muss der Spieler mit dem Ball zwei *Transfers* durchführen, bevor der Ball frei gespielt werden kann.

Das *aktive Spielen* beginnt in dem Moment, in dem der Spieler den ersten *Transfer* einleitet. Die *Ballbesitzuhr* beginnt mit dem Abschluss des ersten *Transfers*.

Auf der 5er-Stange bleibt die *Anzahl der Bandenberührungen* bis zum Abschluss des ersten *Transfers* bei null.

Regel: Fehlstart Der Ball darf nicht *bewegt* werden, bevor die "Bereit!"-Antwort erfolgt ist.
Strafe (beim ersten Mal im Spiel): Verwarnung.
Strafe (alle weiteren Male): 5er-Stangen-*Wiederaufnahme*.

Regel: Falsche Figur

Ein Spieler darf den *doppelten Transfer* nicht von der falschen Figur einleiten. Dieser Regelverstoß endet an dem Zeitpunkt, an dem ein Tor erzielt wird.

Strafe (beim ersten Mal im Spiel): Keine Strafe; dasselbe Team *nimmt* das Spiel *wieder auf*.

Strafe (alle weiteren Male): 5er-Stangen-*Wiederaufnahme*

Regel: Unvollständiger doppelter Transfer.

Ein Spieler muss zwei *Transfers* durchführen, bevor das *aktive Spielen* weitergeführt werden kann.

Strafe: Fortfahren oder *Wiederaufnahme*

Interpretation:

1. Jedes Team kann beim Positionieren des Balls und während des Bereitschaftsprotokolls ein Timeout ausrufen
2. Bei jedem Transfer muss sich der Ball deutlich bewegen; das Berühren eines *stillstehenden* Balls mit zwei Spielfiguren ist kein Transfer

Wenn der Ball nach einem *Timeout* in der Nähe einer *Bande* ins Spiel gebracht wird, steigt die *Anzahl der Bandenberührungen* erst nach Abschluss des ersten *Transfers* an, sodass mehrere *Bandenberührungen* gemacht werden können, um den Ball zu *befreien*.

4.3 - BALLBESITZ

Bei Ballbesitz geht es darum, welche Stange, und damit welcher Spieler und welches Team, zu einem beliebigen Zeitpunkt im Besitz des Balles ist.

Der *aktive Ballbesitz* an einer Stange beginnt, wenn der Ball während des *aktiven Spielens* von dieser Stange *erreicht* werden kann, und endet, wenn der Ball nicht mehr *erreichbar* ist. Der *aktive Ballbesitz* unterliegt der *zeitlichen Kontrolle*; die Dauer des Besitzes wird durch eine *Ballbesitzuhr* gemessen und durch die Regeln begrenzt.

Pausierter Ballbesitz ist es, wenn ein Spieler den Ball auf einer Stange während einer Pause oder Unterbrechung (z.B. eines *Timeouts* oder *Unterbrechung aufgrund eines Regelverstoßes*) besitzt.

In einem Spiel mit Schiedsrichter werden die Zeitlimits des *aktiven Ballbesitzes* durch den Schiedsrichter durchgesetzt; Spieler können keine Verstöße gegen das Zeitlimit erklären. In einem Spiel ohne Schiedsrichter kann ein Spieler, der glaubt, dass ein Zeitlimit überschritten wird, das Spiel *unterbrechen*, indem er "Stop!" ruft, um einen Schiedsrichter anzufordern. Der Spieler mit Ballbesitz wird dann das Spiel unter Schiedsrichterkontrolle wieder aufnehmen. Ein Spieler, der das *gegnerische Team* in dem Moment *unterbricht*, in dem diese den Ball spielt, hat eine Verletzung der Regeln durch *Ablenkung* begangen.

Wenn ein sich drehender Ball hinter der 2er-Stange *unerreichbar* wird, wird die *Ballbesitzuhr* ausgesetzt, bis der Ball aufhört sich zu drehen, *erreichbar* oder zum *toten Ball* wird.

Regel: Zeitlimit für die 3er-Stange: Ein Spieler darf keinen *aktiven Ballbesitz* auf der 3er-Stange für mehr als 15s haben.

Strafe: *Verteidiger-Stangen-Wiederaufnahme*.

Regel: Zeitlimit für die 5er-Stange: Ein Spieler darf keinen *aktiven Ballbesitz* auf der 5er-Stange für mehr als 10s haben

Strafe: 5er-Stange-Wiederaufnahme.

Regel: Zeitlimit für Verteidiger-Stangen: Ein Spieler darf keinen *aktiven Ballbesitz* an den *Verteidiger-Stangen* für mehr als 15s haben.

Strafe: 5er-Stange-Wiederaufnahme.

4.4 - TOTER BALL

Ein Ball ist *tot*, wenn er *stillsteht* und nicht *erreichbar* ist. Ein Ball wird vom Schiedsrichter, bzw. in Abwesenheit eines Schiedsrichters mit Zustimmung der Teams, für *tot* erklärt.

Ein *toter Ball* wird entsprechend seiner *aktuellen Position* wieder ins Spiel gebracht:

Position des toten Balls	Wo soll man neu starten?
Zwischen den 5er-Stangen	Wiederaufnahme an der Position der letzten <i>Auflage</i>
Hinter der 5er-Stange	Wiederaufnahme auf der nächstgelegenen <i>Verteidiger-Stange</i>

Regel: Den Ball tot spielen: Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich *tot spielen*.

Strafe: 5er-Stange-Wiederaufnahme.

Regel: Regelverstoß durch *Biegen*: Ein Spieler darf keine Stange *biegen*, um einen sonst *unerreichbaren* Ball zu *berühren*.

Strafe: 5er-Stange-Wiederaufnahme.

Interpretation

1. Ein Ball, der in einem Balleinwurfsloch oder auf der *Torwart-Stange* balanciert ist, ist ein toter Ball

Wenn der Ball unterhalb der Mittellinie (des Balls) anvisiert wird, gilt dies als Versuch, den Ball tot zu spielen

4.5 - BALL VOM TISCH

Der Ball wird vom Schiedsrichter oder in Abwesenheit eines Schiedsrichters mit Zustimmung der Teams *vom Tisch* erklärt. Das Team, welches für die *kontrollierte Transition*, durch die der Ball *vom Tisch gespielt* wurde, verantwortlich ist, wird identifiziert und der Ball wird an der *Verteidiger-Stange* des anderen Teams wieder ins Spiel gebracht.

Der Ball ist *vom Tisch*, wenn er die *Spielfläche* verlässt und:

- auf Gegenstände außerhalb des Tisches trifft (z.B. Boden, Decke oder Wand des Raumes)
- auf eine Toranzeige, Lampe oder andere Struktur auf bzw. am Gehäuse des Tisches trifft

- auf der Oberseite des Gehäuses rollt oder zum Stehen kommt

Der Ball ist nicht *vom Tisch* und bleibt im *aktiven Spiel*, wenn er:

- die *Spielfläche* verlässt und zurückkehrt, ohne auf ein Objekt zu treffen
- die *Spielfläche* verlässt, auf das *Gehäuse* trifft und dann in die *Spielfläche* zurückkehrt
- in ein Balleinwurfsloch eintritt und dann zum *Spielfeld* zurückkehrt

Regel: Illegaler Heber: Ein Spieler darf keine *kontrollierte Transition* durchführen, die dazu führt, dass der Ball direkt eine gegnerische Stange überfliegt.

Strafe: 5er-Stange-*Wiederaufnahme*.

Interpretation

1. Ein defensiver Block oder eine unmittelbare Abwehrreaktion ist keine kontrollierte Transition

4.6 - SPIELERFRAGE

Während des *aktiven Spielens* kann ein Spieler, der einen *gestoppten Ball besitzt*, das Spiel kurz *unterbrechen*, um eine Frage zu stellen. Nachdem die Frage gelöst ist, wird der Spieler mit *Ballbesitz* das Spiel *wiederaufnehmen*.

Angemessene Spielerabfragen beinhalten:

- Bestätigung des Wettbewerbsformats oder des Spielstands
- Frage nach der Reinigung des Balls

4.7 - TOR ERZIELT

Ein Tor wird erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überschreitet; in diesem Fall wird das Spiel *pausiert*. Wenn es keinen *unbearbeiteten Regelverstoß* gibt (d.h. das Tor wurde legal erzielt), wird ein Punkt vergeben und von dem Team, das dieses Tor angreift, gestellt. Das Team, gegen welches das Tor geschossen wurde, hat nun *Auflage*, es sei denn, das Tor hat das Spiel beendet.

Sind sich beide Teams einig, dass für ein Tor, das früher im selben Satz erzielt wurde, kein Punkt vergeben wurde, so wird der Punkt vergeben. Wenn die Teams nicht übereinstimmen, wird kein Punkt vergeben.

Regel: Illegales Torstellen: Ein Spieler darf sich keinen Punkt geben für ein Tor, das nicht legal erzielt wurde.

Strafe (beim ersten Mal im Spiel): im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß.

Strafe (alle weiteren Male): im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß. Im Ermessen des Hauptschiedsrichters: mögliche Aufgabe des Satzes oder des Spiels.

Interpretation

1. Wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert und dann das Tor verlässt, ist es immer noch ein Tor

2. Wenn ein Tor durch einen illegalen Überschlag erzielt wird, gibt es einen *unbearbeiteten Regelverstoß*, sodass das Tor nicht zählt und das nicht strafbare Team eine *Wiederaufnahme* auf der 5er-Stange erhält
3. Versehentliche Fehler beim Torstellen werden nicht bestraft
4. Ein Eigentor, das durch einen Überschlag erzielt wird, zählt, da das gegnerische Team die Möglichkeit hat, das Spiel von der aktuellen Position aus, d.h. dem Tor, fortzusetzen.

4.8 - POSITIONSWECHSEL

Im Standard Doppel dürfen die Spieler jedes Team die gewählte Spielposition nur in den folgenden *Pausen* wechseln:

- Tor erzielt
- Zwischen den Sätzen
- Während eines *Timeouts*
- Vor oder nach einem Strafstoß

Ein Team hat die Positionen gewechselt, wenn beide Spieler sich in ihrer jeweiligen Position befinden und zum Tisch gerichtet sind.

Regel: Illegaler Wechsel: Ein *Team* darf die Spielposition nur wechseln, wenn ein Tor erzielt wurde, zwischen den *Sätzen*, während eines *Timeouts*, oder vor oder nach einem Strafstoß.

Strafe: Ablenkung

Regel: Ungültiger Wechsel: Ein Team, das die Positionen wechselt, kann dies während derselben *Pause* nicht noch einmal tun, außer als Reaktion auf einen Wechsel durch das Team mit *pausiertem Ballbesitz*.

Strafe: Der zweite Wechsel ist ungültig.

4.9 - KURBELN

Es ist legal, den Ball durch Drehen der Stange zu schießen, wenn die Drehung weder vor noch nach dem *Kontakt* mit dem Ball 360° überschreitet.

Regel: Illegales Kurbeln: Ein Spieler darf keine Transition durchführen, die sich aus einem *Überdrehen* ergibt.

Strafe: Fortfahren oder *Wiederaufnahme*.

Interpretation

1. Ein Kurbeln, das nicht zu einer *Transition* führt, ist kein illegales Kurbeln, kann aber eine *Ablenkung* sein
2. Es ist kein Regelverstoß, wenn eine Transition von einer *losgelassenen* Stange, die sich dreht, stattfindet
3. Ein Eigentor, das durch ein Überdrehen erzielt wurde, zählt effektiv, denn die Strafe (Fortfahren oder *Wiederaufnahme*) ermöglicht es dem nicht strafbaren Team, von der *aktuellen Position* aus, d.h. dem Tor, fortzufahren

4.10 - PASSEN

Ein *Pass* gilt als erfolgt, wenn die Stange, die den Ball fängt, den *aktiven Ballbesitz* behält oder eine sofortige *kontrollierte Transition* durchführt.

Es gibt einige Einschränkungen beim Passen des Balles nach vorne von 5er-Stange und 2er-Stange. Einfach ausgedrückt, muss sich ein Ball bewegen, um legal gepasst zu werden. Um die feineren Details zu verstehen, ist es notwendig, die Definition eines *eingeschränkten Balls* zu verstehen.

Im Zusammenhang mit dem Passen gilt ein Ball, der *eingeschlossen, gestoppt, geklemmt* oder *justiert* ist, als *eingeschränkter Ball*. Beim Übergang von der 5er- auf die 3er-Stange kann ein *eingeschränkter Ball* weder *direkt* noch *indirekt* gespielt werden. Beim Übergang von der 2er-Stange auf die 5er-Stange kann ein *eingeschränkter Ball* nicht *direkt*, aber *indirekt* gespielt werden.

Es gibt keine Einschränkungen bei *Pässen* zwischen anderen Stangen oder bei *Pässen* nach hinten zwischen Stangen.

Passende Stange	Fangende Stange	Der Pass ist illegal, wenn der Ball...	...und der Pass...
5er-Stange	3er-Stange	<i>eingeschlossen, gestoppt, geklemmt, justiert</i>	<i>direkt</i> oder <i>indirekt</i> ist
Verteidiger-Stangen	5er-Stange	<i>eingeschlossen, gestoppt, geklemmt, justiert</i>	<i>direkt</i> ist

Regel: Eingeschränkter Pass: Ein Spieler darf einen *eingeschränkten Ball* von der 5er-Stange auf die 3er-Stange nicht *direkt* oder *indirekt* passen. Ein Spieler darf einen *eingeschränkten Ball* nicht von einer *Verteidiger-Stange* aus *direkt* auf die 5er-Stange passen.
Strafe: Fortfahren oder *Wiederaufnahme*.

Interpretation

Ein *eingeschränkter Ball* muss *transferiert* werden, um ihn legal passfähig zu machen

1. Es ist legal, einen *stillstehenden* Ball zu passen - denn wenn der *Pass* sofort erfolgt, ist der Ball nicht *gestoppt*
2. Ein 5-3 *Pass* mit einem zuvor *gestoppten* Ball ist illegal, auch wenn er von der gegnerischen 5er-Stange *deflektiert* wird (*indirekt*)
3. Ein *schwankender Ball* ist ein *gestoppter Ball*
4. Ein *Quetsch-Pass* ist legal
5. Ein Ball, der vorübergehend geklemmt und dann entklemmt wird, gilt als *gestoppter Ball*
6. Selbst wenn die fangende Stange eine sofortige *kontrollierte Transition* durchführt, ist es immer noch ein *Pass*

4.11 - BANDENBERÜHRUNGEN

Es gibt Einschränkungen, die den Kontakt zwischen dem Ball und der *Bande* sowie zwischen den *Stangen* und der *Bande* regeln.

Wenn der Ball an oder in der Nähe der *Bande eingeschlossen* ist, muss er durch *Kontakt* mit einer *Figur befreit werden*; es ist verboten, den Ball mit anderen Mitteln zu beeinflussen, z.B. indem mit einer Stange gegen die Bande gefahren wird.

Auf der 5er-Stange darf die *Anzahl der Bandenberührungen* während eines einzelnen *aktiven Ballbesitzes* zwei nicht überschreiten. Wenn der Ball jedoch an oder in der Nähe der Bande *eingeschlossen* ist, wird die Regel "Drei Banden" aufgehoben, während der Ball *befreit* wird.

Wenn ein Ball direkt nach einer *Transition* auf der 5er-Stange *eingeschlossen* ist, erhöht dies nicht die *Anzahl der Bandenberührungen*.

Regel: Stoßen bei einem eingeschlossenen Ball: Ein Spieler darf keine Stange gegen die *Bande stoßen*, wenn der Ball *eingeschlossen* ist.

Strafe (beim ersten Mal im Spiel): Verwarnung

Strafe (alle weiteren Male): 5er-Stange-*Wiederaufnahme*.

Regel: Drei Banden: Auf der 5er-Stange darf *Anzahl der Bandenkontakte* während eines einzelnen *aktiven Ballbesitzes* zwei nicht überschreiten.

Strafe: 5er-Stange-*Wiederaufnahme*.

Regel: Eingeschlossene Transition: Wenn der Ball an oder in der Nähe der Bande *eingeschlossen* ist, wird die "Drei Banden"-Regel aufgehoben, während der Ball *befreit* wird; eine beliebige Anzahl von *Bandenberührungen* ist erlaubt, um den Ball zu *befreien*, und zählt als eine einzige *Bandenberührung*. Wenn die *Anzahl der Bandenberührungen* ohne diese Aufhebung zwei überschritten hätte, darf der Spieler keine *Transition* durchführen, ohne zuvor einen *Transfer* zu machen.

Strafe: Fortfahren oder *Wiederaufnahme*.

Interpretation

1. *Bandenberührungen* auf beiden Seiten des Tisches werden während des *aktiven Ballbesitzes* zusammengezählt.
2. Ein *Timeout* setzt die *Anzahl der Bandenkontakte* zurück.

4.12 - UNTERBRECHUNG AUFGRUND EINES REGELVERSTOSSES

Eine *Unterbrechung aufgrund eines Regelverstoßes* ist eine kurze *Unterbrechung*, bei der ein Regelverstoß erklärt und die entsprechende Strafe festgelegt wird.

In einem Spiel mit Schiedsrichter kann nur der Schiedsrichter eine *Unterbrechung aufgrund eines Regelverstoßes* vornehmen, die beginnt, wenn der Schiedsrichter während des *aktiven Spiels* "Stopp" ruft. In einem Spiel ohne Schiedsrichter kann jeder Spieler "Stopp" ausrufen, um einen Verstoß zu erklären oder einen Schiedsrichter anzufordern.

Regelverstöße sollten so schnell wie möglich erklärt werden. Unter bestimmten Umständen kann ein Schiedsrichter eine *Unterbrechung aufgrund eines Regelverstoßes* verzögern, bis das Ergebnis einer *Transition* klar ist, um die richtige Strafe zu bestimmen. In einem Spiel ohne Schiedsrichter erlischt das Recht des nicht strafbaren Teams, den Regelverstoß geltend zu machen, wenn es nach diesem eventuellen Regelverstoß eine *kontrollierte Transition* durchführt.

Wenn ein Regelverstoß erklärt wird, wird das *aktive Spielen* ausgesetzt und der Ball muss *gestoppt* und von demjenigen Spieler *gehalten* werden, der als nächstes die Kontrolle erlangt. Dies ist die *aktuelle Position* für die Bearbeitung von Regelverstößen.

Ein Regelverstoß wird gemäß den folgenden Schritten bearbeitet:

- Der Regelverstoß wird erklärt und das Spiel wird *ausgesetzt*
- Der Ball wird so schnell wie möglich *gehalten*
- Die *aktuelle Position* der Ball wird notiert
- Die *Position des Regelverstoßes* wird notiert
- Die angemessene Strafe für den Regelverstoß wird festgelegt

Bis zum Abschluss dieser Schritte gilt der Regelverstoß als *unbearbeitet*. Wenn der Regelverstoß bearbeitet wurde, wird das Spiel gemäß der nach den Regeln verhängten Strafe *wieder aufgenommen*.

Interpretation:

1. Ein Pass, auf den unmittelbar eine Transition folgt, kann immer noch für illegal erklärt werden, wenn der "Stopp"-Ruf unmittelbar nach der Transition erfolgt.

4.13 - TIMEOUT

Ein *Timeout* ist eine *Pause*, in der die Spieler den Tisch verlassen und sich miteinander und mit anderen Menschen unterhalten können.

Ein Spieler kann ein *Timeout* ausrufen, wenn sein Team *aktiven Ballbesitz* hat oder während einer *Pause*.

Wenn das Team mit *aktivem Ballbesitz* ein *Timeout* ausruft, während sich der Ball *bewegt*, wird der *aktive Ballbesitz* fortgesetzt, bis der Ball gestoppt ist und ab diesem Zeitpunkt beginnt das *Timeout*.

Jedes Team hat zwei *Timeouts* pro Satz. Die Anzahl der verfügbaren *Timeouts* nimmt ab, wenn ein Team legal ein *Timeout* ausruft und wenn der Schiedsrichter ein Team mit einem *Timeout* belegt.

Ein *Timeout* zwischen den Sätzen zählt zur Anzahl der erlaubten *Timeouts* im folgenden Satz.

Während eines *Timeouts* kann jeder Spieler in die *Spielfläche* greifen, um seine Stangen zu schmieren oder das *Spielfeld* zu wischen. Der Ball darf nur mit Genehmigung angefasst werden, danach muss er in der gleichen Position wieder eingesetzt werden.

Das *Timeout* endet, wenn 30s abgelaufen sind, bzw. eher durch Zustimmung beider Teams, und der Spieler mit *Ballbesitz* das Bereitschaftsprotokoll initiiert.

Wenn ein Schiedsrichter anwesend ist, weist er die Teams an, wann das Spiel *wieder aufgenommen* werden muss; jede Verzögerung ist ein Verstoß gegen die Regeln zur Spielverzögerung.

Im Doppel können die Spieler beider Teams bei der Rückkehr an den Tisch die Positionen wechseln. Siehe Positionswechsel.

Wenn das *Timeout* endet, wird das Spiel von dem Spieler mit *Ballbesitz* *wieder aufgenommen*.

Regel: Limit an Timeouts

Ein Team darf kein *Timeout* ausrufen, wenn es im verbleibenden Satz kein weiteres mehr übrig hat.
Strafe (das erste Mal im Satz): Während *aktiven Spiels*: 5er-Stange-*Wiederaufnahme*. Während einer Pause: Verwarnung.
Strafe (alle weiteren Male im Satz): Strafstoß.

Regel: Illegales Timeout: Ein Spieler darf kein *Timeout* nehmen, wenn das andere Team *aktiven Ballbesitz* hat.

Strafe: Wenn das strafbare Team keinen Ballbesitz hat: Ablenkung.

Strafe: Wenn das strafbare Team Ballbesitz hat: 5er-Stange-*Wiederaufnahme*.

Regel: Verfrühtes Timeout: Ein Team darf nicht unmittelbar nach dem Ausrufen eines Timeouts einen *Transfer* oder eine *Transition* durchführen.

Strafe: Ablenkung.

Regel: Doppeltes Timeout.

Nachdem der Ball nach einem Timeout ins Spiel gebracht wurde, darf ein Spieler kein weiteres *Timeout* ausrufen, bevor nicht eine Transition durchgeführt wurde.

Strafe: Verteidiger-Stangen-*Wiederaufnahme*.

Regel: Implizites Timeout. Ein Spieler mit *aktivem Ballbesitz* darf nicht für mehr als drei Sekunden beide Stangen loslassen oder sich komplett vom Tisch wegrehen.

Strafe: Timeout-Belegung.

Interpretation

1. Ein verfrühtes Timeout deckt die Situation im Doppel, wenn ein Spieler eine *Transition* gleichzeitig mit oder unmittelbar nach dem Ausrufen eines Timeouts durch den Partner durchführt, ab.
2. Da die Ballbesitzuhr auch dann noch läuft, wenn sich der Ball nach dem Ausrufen eines Timeouts bewegt, ist es möglich, dass ein Spieler nach dem Ausrufen eines Timeouts die Ballbesitzzeit überschreitet. Ebenso zählt das Tor, wenn der Ball in das Tor fällt, bevor er zur Ruhe kommt.
3. Ein Spieler, der einen *gestoppten Ball* besitzt, kann beide Griffe bis zu drei Sekunden lang loslassen, z.B. um Schweiß abzuwischen.

4.14 - TIMEOUT-BELEGUNG

Ein Schiedsrichter kann ein Team mit einem *Timeout* als Strafe für die Verletzung bestimmter Regeln belasten; dies schließt folgende Vorkommnisse mit ein, ist aber nicht auf diese beschränkt:

- Implizites Timeout
- Spielverzögerung
- Unangemessene Anforderung eines Ballwechsels
- Zweite Schiedsrichteranfrage
- Unangemessene Beschwerde
- Antrag auf medizinische Pause abgelehnt

Ein Team, das mit einem *Timeout* belegt ist, verliert eines ihrer verbleibenden *Timeouts* im Satz, darf aber die gesamte Zeit des *Timeouts* in Anspruch nehmen.

Regel: Timeout-Belegung bei keinen verbleibenden Timeouts

Ein Team, das mit einem *Timeout* in einem Satz belegt ist, in dem es keine verbleibenden *Timeouts* für dieses Team gibt, hat die Regel "Timeout-Belegung bei keinen verbleibenden *Timeouts*" verletzt.
Strafe: Strafstoß.

4.15 - BEEINTRÄCHTIGENDES SPIEL

Ablenkung, *Reset* und *Anschlagen* sind Handlungen, die die Spielfähigkeit des anderen Teams beeinträchtigen und illegal sind. Sie lassen sich wie folgt nach der Art der Beeinträchtigung einteilen:

Allgemeiner Name	Beeinträchtigung von	Beschreibung
Ablenkung	Aufmerksamkeit	Die Aufmerksamkeit des anderen Teams ablenken.
Reset	Kontrolle	Störung der Fähigkeit eines Spielers, den Ball zu kontrollieren oder zu spielen.
Anschlagen	Ballbesitz	Verhindern, dass ein Spieler Ballbesitz behält oder erlangt.

4.15.1 - Ablenkung

Ein Spieler darf während des *aktiven Spiels* nicht die Aufmerksamkeit des gegnerischen Teams vom Spiel ablenken. Die Beeinträchtigung der Aufmerksamkeit ist ein *Ablenkungs*-Regelverstoß.

Es gibt eine Strafe für die erste Ablenkung des Spiels und typischerweise eine schwerere Strafe für eine spätere Ablenkung durch dasselbe Team im selben Spiel. Ablenkungen sind nicht auf die hier genannten beschränkt; auch andere Handlungen können nach Ermessen des Schiedsrichters Grund für das Ausrufen einer Ablenkung sein.

Regel: Bewegung abseits: Wenn ein Spieler *aktiven Ballbesitz* hat auf einer Stange, darf keine andere Stange des Teams an die Bande schlagen oder sich übermäßig bewegen.
Strafe: Ablenkung.

Regel: Bewegung außerhalb: Ein Spieler darf nicht beide Stangen *loslassen* und nach unten oder weg vom Tisch greifen.
Strafe: Ablenkung.

Regel: Plötzliches Spiel: Bei Spielen im Standard Doppel darf ein Spieler nicht innerhalb einer Sekunde nach dem Greifen oder *Loslassen* des Griffs einer Stange eine *Transition* durchführen. Im Standard Einzel darf ein Spieler, sobald der Ball auf der 3er-Stange unter Kontrolle ist, nicht innerhalb einer Sekunde nach dem Greifen oder *Loslassen* des Griffs einer Stange eine *Transition* durchführen.
Strafe: Ablenkung.

Regel: Illegale Stangenkontrolle:

Die Spieler dürfen ihre Stangen nicht mit einem anderen Körperteil als den oberen Gliedmaßen, vom Ellenbogen bis zu den Fingern, kontrollieren.

Strafe: Ablenkung.

Nach Ermessen des Schiedsrichters können auch die folgenden Punkte als Ablenkungen beurteilt werden, wenn sie während des *aktiven Spiels* auftreten:

- Geräusche machen, z.B. reden oder schreien
- Das Ermöglichen eines Geräusches von einem elektronischen Gerät am Körper eines Spielers
- Übermäßige Bewegung einer Stange, die nicht Teil offensiven oder defensiven Spiels ist
- Jede körperliche Bewegung oder Geste, die nicht Teil offensiven oder defensiven Spiels ist, z.B. Klopfen auf das *Gehäuse* für Entschuldigung oder Anerkennung
- Das Berühren einer Stange des gegnerischen Teams

Interpretation

1. Das Bewegen der fangenden Stange beim Passen ist keine Ablenkung, es sei denn, diese Bewegung ist übermäßig.
2. Das Heruntergleiten des Griffes von der Hand zum Handgelenk stellt kein *Loslassen* des Griffes dar

Ein kurzes Flüstern durch einen Spieler mit *aktivem Ballbesitz* eines *gestoppten* Balls ist erlaubt.

4.15.2 - Reset

Die Beeinträchtigung der Fähigkeit eines Spielers, den Ball zu kontrollieren, ist illegal. Ein Reset-Regelverstoß ist jedes *Erschüttern*, *Stupsen* oder *Stoßen* eines *defensiven Spielers*, das die Fähigkeit des *offensiven Spielers*, den Ball zu kontrollieren oder zu spielen, beeinträchtigt.

Beim ersten Regelverstoß in einem Satz kündigt der Schiedsrichter "Reset" an, um darauf hinzuweisen, dass das *defensive Team* einen Reset-Regelverstoß begangen hat. Das bedeutet, dass die *Ballbesitzuhr* des nicht strafbaren Teams und die *Anzahl der 5er-Stangen-Bandenberührungen* zurückgesetzt werden. Das *aktive Spielen* wird nicht gestoppt, wenn der Schiedsrichter einen Reset-Ausruf macht.

Nach dem ersten "Reset"-Ausruf in einem Satz ist der nächste Verstoß desselben Teams ein "Reset Warning"-Ausruf, und jeder nachfolgende Reset-Regelverstoß desselben Teams während desselben Punktes führt zu einem Strafstoß. Nach einem Strafstoß ist der nächste Reset-Regelverstoß durch das gleiche Team wieder ein "Reset Warning".

Für jedes Team ist die Reihenfolge der Reset-Regelverstöße wie folgt:

Verletzungssequenz zurücksetzen	Schiedsrichterausruf	Aktives Spielen
Das erste Mal im Satz	"Reset"	Fortsetzung
Nachfolgend im Satz	"Reset Warning"	Fortsetzung
Nachfolgend im Satz und zum zweiten Mal beim gleichen Spielstand	"Reset Violation"	Stoppt - Strafstoß

Im Falle eines *Resets* auf der 5er-Stange liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, eine *5er-Stangen-Wiederaufnahme* zu vergeben.

Ein *Reset* tritt auf, wenn ein *gestoppter* Ball in *Bewegung* gesetzt wird; außerdem kann ein Schiedsrichter urteilen, dass es aufgetreten ist, selbst wenn der Ball *geklemmt* ist oder *sich bewegt*.

Regel: Reset.

Ein Spieler des *defensiven Teams* darf kein *Erschüttern*, *Stupsen* oder *Stoßen* verursachen, das die Kontroll- oder *Spielfähigkeit* des *offensiven Spielers* beeinträchtigt.

Strafe (das erste Mal im Satz): *Reset-Ausruf*.

Strafe (alle weiteren Male im Satz): *Reset Warning*.

Strafe (alle weiteren Male im Satz und zum zweiten Mal beim gleichen Stand): *Strafstoß*.

Regel: 5er-Stangen-Reset

Ein *defensiver Spieler* darf kein *Reset* verursachen, das verhindert, dass der *offensive Spieler* einen Pass von der 5er-Stange auf die 3er-Stange erfolgreich beendet.

Strafe: *Reset-Ausruf* und *5er-Stangen-Wiederaufnahme*

Regel: Selbst-Reset.

Ein Spieler im *offensiven Team* darf kein *Erschüttern*, *Stupsen* oder *Stoßen* verursachen, das dazu führt, dass sich der Ball *bewegt*.

Strafe: *5er-Stange-Wiederaufnahme*.

Interpretation

1. Das *aktive Spielen* wird nach einem "Reset"-Ausruf fortgesetzt, sodass das *defensive Team* aufmerksam bleiben sollte

Ein *Erschüttern*, *Stupsen* oder *Stoßen*, das einen *gestoppten Ball* zum *Wackeln* bringt (nicht *bewegen*), ist kein *Reset*

4.15.3 - Anschläge

Die Beeinträchtigung der Fähigkeit eines Spielers, den Ball zu besitzen, ist illegal. Ein *Anschlag* ist jedes *Erschüttern*, *Stoßen*, *Schlagen*, *Verschieben* oder *Kollidieren* durch ein *defensives Team*, das die Fähigkeit des *offensiven Teams* beeinträchtigt, den Ball zu behalten oder in *Besitz* zu nehmen.

Die ersten und zweiten *Anschlag-Regelverstöße* in einem Spiel durch dasselbe Team werden durch "Fortfahren oder *Wiederaufnahme*" bestraft, die nachfolgenden *Verstöße* durch einen *Strafstoß*.

Anschlag-Regelverstöße können auch im Ermessen des Schiedsrichters geahndet werden.

Regel: Anschläge.

Das *defensive Team* darf keine *Erschütterungen*, *Stöße*, *Schläge*, *Verschiebungen* oder *Kollisionen* verursachen, welche die Fähigkeit des *offensiven Teams*, *Ballbesitz* zu behalten oder zu erlangen, beeinträchtigen.

Strafe (beim ersten Mal im Spiel): *Fortfahren* oder *Wiederaufnahme*.

Strafe (beim zweiten Mal im Spiel): *Fortfahren* oder *Wiederaufnahme*.

Strafe (alle weiteren Male im Spiel): *Strafstoß*.

Interpretation

1. Ein gleichzeitiger *Schlag* und *Transition* von derselben Stange können Gründe für einen *Anschlag*-Regelverstoß sein, wenn das gegnerische Team dadurch offensichtlich nicht in *Ballbesitz* gelangt
2. Jedes *Schlagen* der Stange, während der Ball im Spiel ist, kann als ein *Anschlagen* beurteilt werden
3. Ein *Erschüttern*, *Stupsen* oder *Stoßen* durch einen gegnerischen Spieler hinter der Stange des *Ballbesitzes* wird als ein *Anschlagen* und nicht als ein *Reset* gewertet (d.h. wenn ein Stürmer den Ballbesitz des anderen Stürmers beeinträchtigt)

4.16 - SCHIEDSRICHTERANFRAGE

In einem Spiel ohne Schiedsrichter kann ein Spieler, während einer *Pause* oder wenn der Ball *gestoppt* ist, einen Schiedsrichter anfordern. Ein Schiedsrichter kann angefordert werden, um:

- Eine Regelauslegung zur Verfügung zu stellen
- Eine Kontroverse lösen
- Das Spiel mit einem Schiedsrichter fortzusetzen

Tritt während eines Spiels ohne Schiedsrichter eine Frage der Regelauslegung auf, kann das Spiel *unterbrochen* werden, um einen Schiedsrichter zu bitten, eine Interpretation vorzunehmen.

Wenn in einem Spiel ohne Schiedsrichter eine Kontroverse auftritt, kann ein Schiedsrichter angefordert werden, um eine Entscheidung zu treffen. Die Entscheidung des Schiedsrichters kann auf Informationen beruhen, die von den Spielern, von Zuschauern, von anderen Schiedsrichtern und von allen verfügbaren Videoaufnahmen stammen.

Wenn zwei Schiedsrichter anwesend sind, kann ein Spieler, wenn der Ball *gestoppt* ist, den Austausch eines Schiedsrichters anfordern. Über das Ergebnis des Antrags entscheidet der Ober-Schiedsrichter.

Regel: Schiedsrichteranfrage bei einem sich bewegenden Ball.

In einem Spiel ohne Schiedsrichter darf ein Spieler keine *Schiedsrichteranfrage* stellen, wenn der Ball nicht *gestoppt* ist.

Strafe: Ablenkung.

Regel: Anfrage eines zweiten Schiedsrichters.

In einem Spiel mit Schiedsrichter wird der Spieler, der einen zweiten Schiedsrichter anfordert, mit einem *Timeout* belegt, es sei denn, die Anfrage wurde während eines *Timeouts* gestellt, das er selbst ausgerufen hat.

Strafe: Timeout-Belegung.

Regel: Zusätzliche Schiedsrichteranfrage während des aktiven Spiels.

In einem Spiel mit Schiedsrichter darf ein Spieler während des *aktiven Spiels* weder einen zweiten Schiedsrichter noch den Austausch eines Schiedsrichters anfordern.

Strafe: Strafstoß.

Regel: Ablehnung des Austauschs eines Schiedsrichters.

Wenn in einem Spiel mit zwei Schiedsrichtern der Antrag nach Austausch eines Schiedsrichters durch den Ober-Schiedsrichter abgelehnt wird, gibt es eine Strafe.

Strafe: Strafstoß.

Interpretation

1. In einem Spiel ohne Schiedsrichter kann ein Spieler, der keinen *Ballbesitz* hat, einen Schiedsrichter anfordern, wenn der Ball *gestoppt* ist, z.B. wenn er der Meinung ist, dass das Zeitlimit des Ballbesitzes überschritten wird.
2. Es gilt als Ablenkung, wenn das *defensive Team* gleichzeitig einen Schiedsrichter anfordert, während der *offensive Spieler* einen Spielzug ausführt.

Ein Team, das einen zweiten Schiedsrichter anfordert, wird immer mit einem *Timeout* belegt, auch wenn der Antrag während eines *Timeouts* gestellt wird.

4.17 - SCHIEDSRICHTER

Die Spielregeln sollten unabhängig von der Anwesenheit eines Schiedsrichters eingehalten werden. Wenn es jedoch einen fungierenden Schiedsrichter am Tisch gibt, werden Verstöße nicht von den Spielern, sondern nur vom Schiedsrichter ausgerufen.

Die Autorität des Schiedsrichters muss während des Spiels jederzeit respektiert werden und beginnt, wenn beide Teams am Tisch sind. Während eines Spiels sind die Anweisungen eines Schiedsrichters zu befolgen. Schiedsrichterurteile dürfen nicht angefochten werden. Die Spieler seien daran erinnert, dass menschliche Fehler Teile des Spiels sind.

Obwohl das Urteil eines Schiedsrichters nicht angefochten werden kann, kann eine Regelauslegung angefochten werden, wenn die Beschwerde beim Schiedsrichter eingereicht wird, bevor der Ball nach der Kontroverse wieder ins Spiel gebracht wird. Ein Einspruch, der mit dem Verlust eines Spiels zu tun hat, muss eingereicht werden, bevor das siegreiche Team sein nächstes Spiel begonnen hat. Einsprüche dieser Art werden vom Ober-Schiedsrichter und mindestens zwei Mitgliedern der Turnierleitung, falls vorhanden, angehört.

Die Spieler müssen mit den folgenden Anweisungen des Schiedsrichters vertraut sein, die während der *Pausen* gegeben werden:

Schiedsrichterausrufer	Warum?	Spieleraktion
"Zeit", "Time"	Die maximal zulässige Zeit für die <i>Pause</i> ist abgelaufen.	Vorbereiten zum Spielen
"Spielen", "Play"	Das Spiel muss beginnen	Der Spieler mit <i>Ballbesitz</i> muss nun das Spiel <i>wieder aufnehmen</i> .

Die Spieler müssen mit den folgenden *Unterbrechungen* vertraut sein, die ein Schiedsrichter während des *aktiven Spiels* machen kann:

Schiedsrichterausrufer	Warum?	Spieleraktion
"Stopp"	Ein Schiedsrichterurteil wird verkündet	Der Ball muss <i>gestoppt</i> und <i>gehalten</i> werden
"Zeit", "Time"	Ballbesitz-Zeitlimit-Regelverstoß	Der Spieler mit <i>Ballbesitz</i> muss den Ball <i>halten</i>
"Reset"	Reset-Regelverstoß	Das <i>aktive Spielen</i> wird fortgesetzt

"Warnung", "Warning"	Reset-Regelverstoß	Das <i>aktive Spielen</i> wird fortgesetzt
-------------------------	--------------------	--

Regel: Unangemessene Beschwerde. Ein Spieler darf das Urteil eines Schiedsrichters nicht anfechten oder eine unzumutbare oder unangemessene Beschwerde anbringen.
Strafe: Timeout-Belegung. Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Spielverzögerung.

Regel: Diskutieren. Ein Spieler darf nicht mit einem amtierenden Schiedsrichter streiten.
Strafe: Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Spielverzögerung und/oder Verhaltens-Regelverstoß..

4.18 - ANTRAG AUF MEDIZINISCHE PAUSE

Ein Spieler kann eine medizinische *Pause* beantragen, wenn der Ball *gestoppt* ist oder während einer *Pause*.

Das Ergebnis des Antrags wird vom Schiedsrichter bestimmt, der auch den Turnierdirektor einbeziehen kann. In einem Spiel ohne Schiedsrichter muss der Antrag direkt an den Turnierdirektor gerichtet werden.

Wenn der Antrag genehmigt wird, wird die maximale Dauer der medizinischen Unterbrechung festgelegt; sie darf 60 Minuten nicht überschreiten.

Regel: Antrag auf medizinische Pause abgelehnt.

Wenn der Antrag auf medizinische Unterbrechung abgelehnt wird, gibt es eine Strafe.
Strafe: Timeout-Belegung. Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Spielverzögerung.

Regel: Medizinische Pause Ablaufstrafe

Spieler müssen nach Ablauf der Zeit der medizinischen Pause spielbereit sein.
Strafe: Verlust des Spiels.

4.19 - TISCHPFLEGEANFRAGE

Eine Anfrage zur Pflege des Tisches kann von jedem Spieler gestellt werden, wenn sich der Tisch oder die Tischbeleuchtung plötzlich geändert haben oder wenn ein Fremdkörper auf dem *Spielfeld* entdeckt wird. Nach der Bearbeitung der Anfrage wird das Spiel auf der Stange des letzten *Ballbesitzes* wieder aufgenommen.

Interpretation

1. Plötzliche Veränderungen des Tisches beinhalten eine gebrochene Spielfigur, einen Splint, eine Schraube, eine Feder oder einen Puffer, eine gebogene Stange, einen Ausfall der Tischbeleuchtung oder einen Fremdkörper, der in die *Spielfläche* gelangt.

4.20 - OFFIZIELLE UNTERBRECHUNG

Es kann notwendig sein, das Spiel während einer Ankündigung oder einer anderen Unterbrechung durch Turnier- oder Veranstaltungsleiter auszusetzen. In diesem Fall sollte der Spieler mit *Ballbesitz*

den Ball *halten*. Wenn die Unterbrechung beendet ist, bringt der Spieler mit *Ballbesitz* den Ball mit einer *Wiederaufnahme* wieder ins Spiel.

4.21 - ZWISCHEN DEN SÄTZEN

Das Team, das einen Satz gewinnt, muss den Satz auf dem Spielstandsmarker markieren, wenn der Tisch einen hat.

Die Teams haben bis zu 90s Zeit, um den nächsten Satz zu beginnen, ein Zeitraum, der nach Absprache der Teams vorzeitig beendet werden kann. Die Überschreitung der Frist ist Grund für einen Spielverzögerungs-Regelverstoß.

Während der Pause zwischen den Sätzen dürfen die Teams:

- Die Seite des Tisches wechseln
- Die Positionen wechseln
- Die Griffe verändern (sofern vom Turnierdirektor erlaubt)
- Ein Timeout ausrufen

Ein Timeout zwischen den Sätzen zählt zur Gesamtzahl der erlaubten Timeouts im folgenden Satz.

Nach Abschluss des ersten Satzes kann jedes Team einen Wechsel der Tischseiten beantragen. Das andere Team kann diesen Antrag nicht ablehnen, aber wenn die Teams die Seite wechseln, müssen sie nach jedem Satz im Spiel die Seite wechseln. Wenn sie nach dem ersten Satz nicht die Seite wechseln, müssen die Teams während des gesamten Spiels auf derselben Seite bleiben.

Unter bestimmten Umständen kann der Turnierdirektor das Wechseln von Tischseiten generell verbieten.

4.22 - ZEITKONTROLLE

Aktiver Ballbesitz und *Pausen* unterliegen der *Zeitkontrolle*. Die folgende Tabelle fasst die Fristen und Ereignisse im Falle des Ablaufs der Zeitlimits zusammen:

Ereignis unter Zeitkontrolle	Zeitlimit	Wenn die Frist abläuft
Aktiver Ballbesitz - Verteidigerstangen	15s	Strafe: 5er-Stange-Wiederaufnahme
Aktiver Ballbesitz - 5er-Stangen	10s	Strafe: 5er-Stange-Wiederaufnahme
Aktiver Ballbesitz - 3er-Stangen	15s	Strafe: Verteidiger-Stangen-Wiederaufnahme
Pause - Medizinische Pause	60m (max)	Der Schiedsrichter sagt: "Spielen!"
Pause - Zwischen den Spielen	90s	Der Schiedsrichter sagt: "Spielen!"

Pause - Timeout	30s	Der Schiedsrichter sagt: "Spielen!"
Der Schiedsrichter sagt "Spielen!" nach einer Pause.	3s	Verwarnung: Spielverzögerung
Pause - Zurückholen und Positionieren des Balles nach einem Tor oder einem <i>toten Ball</i>	5s	Verwarnung: Spielverzögerung
Pause - Den Ball ins Spiel bringen <ul style="list-style-type: none"> • und fragt "Bereit?" • und antwortet auf "Bereit!" • Starten des <i>doppelten Transfers</i> 	3s	Verwarnung: Spielverzögerung
Verwarnung für Spielverzögerung	10s	Spielverzögerungs-Regelverstoß. Strafe: Timeout-Belegung

Das Überschreiten des Zeitlimits des *aktiven Ballbesitzes* an einer Stange führt zu einer *Wiederaufnahme*-Strafe.

Der Schiedsrichter weist die Teams an, das Spiel nach einer Pause (medizinische Pause, zwischen Sätzen oder Timeouts) wieder aufzunehmen. Wenn der Spieler mit *Ballbesitz* nicht innerhalb von 3 Sekunden das Spiel *wieder aufnimmt*, kann ihm eine Verwarnung für Spielverzögerung gegeben werden. Wenn der Spieler, der eine Verwarnung für Spielverzögerung erhält, nicht innerhalb von 10 Sekunden das Spiel *wieder aufnimmt*, hat er einen Spielverzögerungs-Regelverstoß begangen, wobei die Strafe dafür eine Timeout-Belegung ist.

Verwarnungen für Spielverzögerung und Spielverzögerungs-Regelverstöße werden nach Ermessen des Schiedsrichters ausgesprochen und können auch in anderen als den oben genannten Fällen ausgesprochen werden.

Regel: Spielverzögerung: Nachdem ein Spieler eine Verwarnung für Spielverzögerung erhalten hat, hat er nicht länger als 10s Zeit, um das Spiel *wieder aufzunehmen*.
Strafe: Timeout-Belegung.

4.23 - VERHALTEN DER SPIELER

Die Spieler müssen sich während eines Spiels ethisch und respektvoll verhalten. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, die Strafe bzw. das weitere Verfahren im Falle eines Verhaltens-Regelverstoßes festzulegen.

Regel: Betrug. Ein Spieler darf nicht betrügen oder versuchen zu betrügen.
Strafe: Verhaltens-Regelverstoß.

Regel: Streiten. Ein Spieler darf nicht mit einem fungierenden Schiedsrichter streiten.
Strafe: Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Spielverzögerung und/oder Verhaltens-Regelverstoß.

Regel: Fluchen: Ein Spieler darf nicht fluchen.
Strafe (beim ersten Mal im Spiel): Strafstoß

Strafe (alle weiteren Male im Spiel): Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Verhaltens-Regelverstoß.

Regel: Abwertende/abfällige Kommentare: Ein Spieler darf keine abfälligen oder unangemessenen Kommentare über andere Spieler oder Offizielle, weder direkt noch indirekt, von sich geben.
Strafe: Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß

Regel: Illegales Coaching: Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt eines Spiels Unterstützung von einem Zuschauer erhalten, außer während eines Timeouts oder zwischen den Sätzen.
Strafe: Verhaltens-Regelverstoß

Regel: Geräteverwendung: Ein Spieler darf während eines Spiels, außer während eines *Timeouts* oder zwischen den Sätzen, keine Kopfhörer, Ohrhörer, kein Mobiltelefon oder anderes elektronisches Gerät benutzen.
Strafe (beim ersten Mal im Spiel): Verwarnung
Strafe (alle weiteren Male im Spiel): Strafstoß

Regel: Aggressives Verhalten: Spieler dürfen kein *Erschüttern, Stoßen, Schlagen, Verschieben* oder *Kollidieren* verursachen, wenn sich der Ball nicht im *aktiven Spiel* befindet.
Strafe: Verhaltens-Regelverstoß

Regel: Formatabweichung: Teams dürfen nicht in einem anderen als dem für den *Wettbewerb* vorgesehenen Format spielen.
Strafe: Verhaltens-Regelverstoß

4.24 - VERHALTEN DER ZUSCHAUER

Zuschauer können nach Ermessen des Schiedsrichters ebenso Verhaltens-Regelverstöße begehen. Die Zuschauer dürfen die Spieler während des *aktiven Spiels* nicht coachen oder ablenken.

Regel: Coaching durch Zuschauer: Zuschauer dürfen ein Spiel nicht beeinflussen oder versuchen zu beeinflussen, indem sie Informationen an einen Spieler übertragen, außer während eines Timeouts oder zwischen den Sätzen.
Strafe: Verhaltens-Regelverstoß

Regel: Ablenkung durch Zuschauer: Zuschauer dürfen ein Spiel nicht beeinflussen, indem sie die Spieler oder Schiedsrichter ablenken.
Strafe: Verhaltens-Regelverstoß; eventuell Ausschluss.

4.25 - ERLAUBNIS

Bestimmte Spieleraktionen bedürfen der Erlaubnis, bevor sie ausgeführt werden können. Der Antrag auf eine bestimmte Maßnahme muss an den Schiedsrichter gestellt und von diesem genehmigt werden, oder, in einem Spiel ohne Schiedsrichter, an den entsprechenden Spieler der gegnerischen Teams gestellt und dann genehmigt werden.

Beispiele für Spieleraktionen, die eine Erlaubnis erfordern, sind das Hineingreifen in die Spielfläche, um den Ball aufzunehmen, das Spielfeld zu reinigen oder einen Griff anzuziehen.

4.26 - EINGREIFEN IN DIE SPIELFLÄCHE

Während des *aktiven Spiels* ist es legal, mit Erlaubnis in die *Spielfläche* zu greifen.

Während einer *Pause* oder *Unterbrechung* ist es legal, in die *Spielfläche* zu greifen und, mit Erlaubnis, den Ball zu berühren.

Während einer *Pause* oder *Unterbrechung* ist es legal, ohne Erlaubnis in die *Spielfläche* zu greifen, wenn dabei der Ball nicht berührt wird.

Alle anderen Fälle sind nach den folgenden Regeln illegal:

Regel: Eingreifen in die Spielfläche während des Spiels: Während des *aktiven Spiels* darf ein Spieler nicht ohne Erlaubnis in die *Spielfläche* greifen.

Wenn die Aktion ein Tor für das nicht strafbare Team verhindert: Strafe: Tor für das nicht strafbare Team.

Wenn sich der Ball *bewegt* oder das nicht strafbare Team *aktiven Ballbesitz* hat: Strafe: Strafstoß.
In allen anderen Fällen: Strafe: 5er-Stangen-Wiederaufnahme.

Regel: Ballbehandlung während einer Pause: Während einer *Pause* oder *Unterbrechung* darf ein Spieler nicht in die Spielfläche greifen und den Ball ohne Erlaubnis berühren.

Wenn der Ball hinter dem *Torwart* des strafbaren Teams *erreichbar* ist: Strafe: Tor für das nicht strafbare Team.

Wenn das *nicht strafbare Team aktiven Ballbesitz* hat: Strafe: Strafstoß.

In allen anderen Fällen: Strafe: 5er-Stange-Wiederaufnahme.

Regel: Fangen eines herumfliegenden Balles: Ein Spieler darf keinen Ball fangen, der sich in der Luft über dem Tisch befindet.

Strafe: Strafstoß. Wenn bei dem Strafstoß kein Tor erzielt wird: 5er-Stange-Wiederaufnahme.

Interpretation

1. Es ist immer illegal, in die Spielfläche hineinzugreifen und den Ball ohne Erlaubnis zu berühren.
2. Während einer *Pause* kann ein Spieler ohne Erlaubnis Schmutz oder Wischspuren vom *Spielfeld* entfernen.
3. Während des *aktiven Spiels* muss ein Spieler um Erlaubnis bitten, wenn er in die Spielfläche greifen möchte um einen Griff festzuziehen.
4. Es ist legal, einen herumfliegenden Ball zu fangen, der die Spielfläche verlassen hat und sich nicht direkt über dem *Gehäuse* befindet.
5. Der Schiedsrichter kann eine Anfrage, den Ball zu berühren, ablehnen, z.B. wenn er sich in der Nähe des Torraums befindet oder von zweifelhafter Erreichbarkeit ist.

4.27 - ÄNDERUNGEN AM TISCH

Das Wechseln der Griffe, das Abwischen des Tisches und das Schmieren der Stangen sind routinemäßige Wartungsarbeiten, die während der Pausen sind und zu einem Spielverzögerungs-Regelverstoß führen können.

Probleme mit dem Tisch werden durch die Tischpflege behoben. Andere Änderungen, die als Tischveränderung klassifiziert sind, sind illegal.

4.27.1 - Ändern der Griffe

Soweit vom Turnierdirektor erlaubt, dürfen die Spieler die Tischgriffe durch andere zugelassene Griffe ersetzen.

Die Spieler können ihre Griffe vor jedem Satz, während der Timeouts und zwischen den Punkten ändern, sofern sie dies innerhalb der Zeitlimits tun.

4.27.2 - Das Spielfeld abwischen

Während jeder *Pause* darf ein Spieler ohne Erlaubnis kurzzeitig Schmutz- oder Wischspuren vom *Spielfeld* oder dem Ball entfernen, vorausgesetzt, dass dabei keine Substanz verwendet wird.

Regel: Illegale Reinigung: Ein Spieler darf keine Substanzen, einschließlich Speichel oder Schweiß, verwenden, um Markierungen von Spielfeld oder Ball zu entfernen.

Strafe (das erste Mal im Spiel): Verwarnung

Strafe (alle weiteren Male im Spiel): Strafstoß

4.27.3 - Schmieren der Stangen

Spiele können die Stangen ihres eigenen Teams während eines *Timeouts* und zwischen den Punkten schmieren.

Beim Auftragen von Gleitmittel direkt auf die Stangen müssen Pipetten- oder Schwamm-Applikatoren verwendet werden. Das Gleitmittel darf nicht direkt auf die Stangen gesprüht werden, sondern muss indirekt aufgetragen werden.

Tischhersteller und Event-Promotoren können die Verwendung spezifischer Schmiermittel verlangen und spezifische Anforderungen und Einschränkungen für ihre Verwendung vorschreiben.

Regel: Illegales Schmieren: Spieler dürfen nur Schmiermittel benutzen, die im Einklang mit den Regeln sind.

Strafe: Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß

Interpretation

1. Die Tischhersteller können verlangen, dass interne Teleskopstangen nicht von den Spielern geschmiert werden dürfen.

4.27.4 - Tischpflege

Betrifft ein Fremdkörper die Spielfläche oder erleidet ein Teil des Tisches einen Ausfall oder es tritt ein anderes Problem auf, das den Tisch unbespielbar macht, so muss eine *Unterbrechung* für die *Tischpflege* erfolgen.

Mit Erlaubnis kann ein Spieler in die Spielfläche greifen, um einen losen Griff anzuziehen.

Wenn der Tisch gereinigt werden muss, können zugelassene Produkte in Übereinstimmung mit den Spezifikationen und Einschränkungen des Tischherstellers und des Veranstalters verwendet werden.

Wenn das Problem von den Spielern nicht gelöst werden kann, sollte eine *Tischpflegeanfrage* an die *Turnierleitung* gestellt werden.

Der Tisch sollte vor Beginn des Spiels ausgerichtet werden. Sobald das Spiel begonnen hat, kann ein Spieler während einer *Pause* verlangen, dass der Tisch ausgerichtet wird. Wenn beide Teams vereinbaren, den Tisch auszurichten, kann dies entweder von den Spielern oder durch eine Tischpflegeanforderung an der *Turnierleitung* erfolgen.

Nachdem das Problem gelöst wurde, wird das Spiel auf der Stange des letzten *Ballbesitzes wieder aufgenommen*.

Regel: Anfrage nach dem Ausrichten des Tisches

Wenn das Spiel begonnen hat und sich die Teams nicht einig sind, ob sie den Tisch ausrichten sollen, ruft das anfragende Team einen *Tischpflege* aus und wird mit einem *Timeout* belegt. Strafe: Timeout-Belegung

Interpretation

1. Tischversagen beinhaltet eine defekte Spielfigur, einen Splint, eine Schraube, eine Feder oder einen Puffer, eine gebogene Stange oder einen Ausfall der Tischbeleuchtung.

4.27.5 - Tischveränderung

Ein Spieler darf die Spieleigenschaften des Tisches oder der Bälle nicht verändern.

Ein Spieler darf nicht zulassen, dass Substanzen das *Spielfeld* oder den Ball verunreinigen.

Ein Spieler kann eine Substanz zur Verbesserung der Reibung des Griffs verwenden, muss aber sicherstellen, dass sie nicht in die Spielfläche, auf die Stangen oder den Ball gelangt. In diesem Fall muss die Substanz entfernt werden, bevor das Spiel fortgesetzt wird, und wenn der Ball betroffen ist, muss dieser ausgetauscht werden. Die Substanz muss vor dem Seitenwechsel zwischen den Sätzen vollständig von den Griffen entfernt werden.

Regel: Tischveränderung: Ein Spieler darf die Spieleigenschaften des Tisches oder der Bälle nicht verändern.

Strafe: Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß oder Ausschluss.

Regel: Verunreinigung: Ein Spieler darf keine Verunreinigung des Spielfelds oder des Balls durch jegliche Substanzen verursachen.

Strafe (beim ersten Mal im Spiel): Spielverzögerung

Strafe (alle weiteren Male im Spiel): Strafstoß

Regel: Substanz am Griff: Beim Wechsel der Tischseiten zwischen den Sätzen darf ein Spieler keine Substanzen an den Griffen hinterlassen.

Strafe (beim ersten Mal im Spiel): Verwarnung. Der Spieler ist verpflichtet, die Substanz innerhalb der Zeitlimits wieder zu entfernen.

Strafe (alle weiteren Male im Spiel): Verbot der Verwendung der Substanz

Regel: Stangenbeeinträchtigung: Ein Spieler darf keine Geräte oder Objekte benutzen, welche die Bewegungsfähigkeit der Stange beeinträchtigen.

Strafe: Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß

Interpretation

1. Beispiele für Tischveränderungen sind: das Feilen einer *Spielfigur*, der Gebrauch von Sandpapier auf dem *Spielfeld* und direktes Auftragen eines Fremdkörpers auf das *Spielfeld*, die *Spielfigur* oder den Ball.
2. Beispiele für Verunreinigungen beinhalten Schmierstoffe und Substanzen zur Verbesserung der Griffigkeit.

4.28 - BALLAUSWAHL

Vor Beginn des Spiels müssen sich die Spieler auf den Satz von Bällen einigen, die während des Spiels verwendet werden. Wenn es Meinungsverschiedenheiten gibt, müssen neue Bälle verwendet werden. Dieser Ballsatz bildet die *Ballauswahl*.

Nachdem die *Auflage* des Balls erfolgt ist, sollte jede Anfrage nach dem Austausch des Balls während einer *Pause* erfolgen; im Folgenden kann der Ball durch Erlaubnis ausgetauscht werden.

Wenn während des *aktiven Spiels* ein Antrag auf Austausch des Balls gestellt wird und der Schiedsrichter ihn für unspielbar hält, wird der Ball ersetzt.

Regel: Ballwechsel: Nachdem die *Auflage* erfolgt ist, darf ein Spieler den Ball nicht ohne vorherige Erlaubnis austauschen.

Strafe: Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß.

Regel: Unangemessene Anfrage zum Austausch des Balls: Wenn während des *aktiven Spiels* ein Spieler eine Anfrage zum Austausch des Balls stellt, entscheidet der Schiedsrichter, ob dieser unspielbar ist und falls dem so ist, wird er ausgetauscht. Wenn der Ball als spielbar beurteilt wird, wird das anfragende Team mit einem Timeout belegt.

Strafe: Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Timeout-Belegung.

Regel: Ball hinzufügen: Nach Beginn des Spiels darf ein Spieler keinen neuen Ball in die *Ballauswahl* hinzufügen, ohne die Erlaubnis dafür zu haben.

Strafe: Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß.

4.29 - TRAINING

Das Spielen des Balles während einer *Pause* oder *Unterbrechung* gilt als Training. Nach Beginn eines Spiels ist das Training nur noch zwischen den Sätzen erlaubt.

Regel: Illegales Trainieren: Ein Spieler darf während einer *Pause* oder *Unterbrechung* keinen *Transfer* oder keine *Transition* durchführen, außer zwischen den Sätzen und wenn der Ball ins Spiel gebracht wird.

Strafe (beim ersten Mal im Spiel): Wenn der strafbare Spieler im *Ballbesitz* ist: 5er-Stange-*Wiederaufnahme*. Wenn der strafbare Spieler keinen *Ballbesitz* hat: Verwarnung.

Strafe (alle weiteren Male im Spiel): Strafstoß.

Interpretation

1. Eine unbeabsichtigte Transition ist kein Vergehen; dies liegt im Ermessen des Schiedsrichters
2. Das Einbringen eines zweiten Balles in das Spielfeld ist unerlaubtes Training
3. Das Bewegen der Stangen ohne Kontakt mit dem Ball ist kein unerlaubtes Training
4. *Transfers* durchzuführen, um den Ball zu positionieren, während man den Ball ins Spiel bringt, ist kein unerlaubtes Trainieren

5) STRAFEN

In diesem Abschnitt werden die Strafen für Regelverstöße festgelegt.

Strafe: Verwarnung

Eine Verwarnung zeigt an, dass ein nachfolgender Regelverstoß mit einer weiteren Strafe verbunden ist.

Strafe: 5er-Stange-Wiederaufnahme

Der Ball wird an das nicht strafbare Team vergeben, um mit einer *Wiederaufnahme* auf der 5er-Stange den Ball wieder ins Spiel zu bringen.

Strafe: Verteidiger-Stangen-Wiederaufnahme

Der Ball wird an das nicht strafbare Team vergeben, um mit einer *Wiederaufnahme* auf einer der beiden *Verteidiger-Stangen* den Ball wieder ins Spiel zu bringen.

Strafe: Tor für das nicht strafbare Team

Das nicht strafbare Team erhält einen Punkt. Das strafbare Team hat Auflage.

Strafe: Fortfahren oder Wiederaufnahme

Das nicht strafbare Team hat die Wahl zwischen einer dieser Optionen:

- Von der *aktuellen Position* des Balls (einschließlich des Tores) weitermachen
- *Wiederaufnahme* von der *Position des Regelverstoßes*
- *Wiederaufnahme* von der 5er-Stange

Strafe: Ablenkung (zum ersten Mal im Spiel):

- Wenn der Schiedsrichter es als gutartig einschätzt: Verwarnung.
- Wenn ein Tor von dem strafbaren Team erzielt wurde: das Tor wird für ungültig erklärt und 5er-Stange-*Wiederaufnahme*.

- In allen anderen Fällen: Fortfahren oder *Wiederaufnahme*

Strafe: Ablenkung (alle weiteren Male im Spiel):

Im Ermessen des Schiedsrichters; eventuell Strafstoß.

Strafe: Reset Ausruf.

Der Schiedsrichter ruft "Reset" aus und die *Ballbesitzuhr* sowie die *Anzahl der Bandenberührungen* werden zurückgesetzt.

Der nächste Reset-Regelverstoß führt zu einem Reset Warning.

Strafe: Reset Warning.

Der Schiedsrichter ruft "Reset Warning" aus und die *Ballbesitzuhr* sowie die *Anzahl der Bandenberührungen* werden zurückgesetzt.

Der nächste Reset-Regelverstoß führt zu einem Strafstoß.

Strafe: Aufgabe des Satzes

Das Team verliert den Satz.

Strafe: Aufgabe des Spiels

Das Team verliert das Spiel.

Strafe: Verhaltens-Regelverstoß

Im Ermessen des Schiedsrichters, des Ober-Schiedsrichters und in Übereinstimmung mit der Schwere der Verletzung ist jede Strafe von einer Verwarnung bis zum Verlust eines Satzes oder des Spiels möglich. Ebenso möglich, durch ein Weitergeben des Verfahrens an den Turnierleiter, sind Ausschluss vom Turnierort oder eine Geldstrafe.

Strafe: Strafstoß

Siehe Abschnitt Strafstoß für Details.

5.1 - STRAFSTOß

Ein Schiedsrichter kann einen Strafstoß als Ergebnis eines Regelverstoßes vergeben. Dies ist ein einzelner 3er-Stangen-Schuss, der von einem Spieler aus dem nicht strafbaren Team ausgeführt und von einem Spieler aus dem strafbaren Team verteidigt wird. Nach der Ausführung des Strafstoßes wird das Spiel an der Position *wiederaufgenommen*, an dem der Regelverstoß stattgefunden hat, es sei denn, der Strafstoß wurde erzielt, in diesem Fall hat das strafbare Team *Auflage*. Alle Spielregeln bleiben während des Strafstoßes in Kraft.

In einem Standard Doppel Spiel können die Spieler in jedem Team die *Positionen wechseln*, bevor der Stürmer des strafbaren Teams und der Verteidiger des nicht strafbaren Teams den Tisch verlassen.

Der Spieler des nicht strafbaren Teams bringt den Ball mit einer 3er-Stangen-*Wiederaufnahme* ins Spiel und schießt. Während des Strafstoßes gelten alle Regeln der Standard Spielregeln.

Der Strafstoß gilt als abgeschlossen, wenn der angreifende Spieler eine Transition mit einem der folgenden Ergebnisse vollzieht:

- der Ball gelangt in das Tor des Verteidigers
- der Ball gelangt in den Torraum des Verteidigers und verlässt diesen dann

- der Ball stoppt die *Bewegung*

Nach Abschluss des Strafstoßes kann der Schiedsrichter bekannt geben, dass weitere Verstöße durch das strafbare Team zum Verlust des Satzes oder des Spiels führen.

Wenn der Strafstoß beendet ist, wird das Spiel wie folgt *wieder aufgenommen*:

- Im Doppel kehren die Spieler an den Tisch zurück und jedes Team kann die Positionen wechseln
- Wenn durch den Strafstoß ein Tor erzielt wurde, hat das strafbare Team nun Auflage
- Wenn durch den Strafstoß kein Tor erzielt wurde, geht das Spiel von der Position des Regelverstößes gemäß den Regeln weiter

Regel: Limit an Strafstößen: Ein Team darf in einem Satz nicht mit drei Strafstößen belegt werden.
Strafe: Verlust des Satzes

6) OLD RULES DOCUMENTS

This version of the SMR does not intend to change the rules of the game. You will find a link to the "Old Rules" document below:

- Arabic: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rules%20-%20Arabic.pdf>
- Bulgarian: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook_BG.pdf
- Chinese: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/>

[ITSFRulesChinese\(Traditional\)2016.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese(Traditional)2016.pdf)

- English: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook.pdf
- French: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesFrench2016.pdf>
- German: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF-Regelwerk%20Deutsch2016.pdf>
- Italian: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official_rules_Book_Italian_2016.pdf
- Russian: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesRussian2016black.pdf>
- Turkish: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rule%20Book%20TURKISH.pdf>
- Slovenian: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/>

[ITSF Uradna Pravila 2016 Sl.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF_Uradna_Pravila_2016_Sl.pdf)

- Spanish: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/\[15-16\]20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/[15-16]20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf)