

Spielregeln für Subbuteo-Tischfußball

(Ausgabe 4.0, 26. Juni 2005)

inoffizielle deutsche Fassung

übersetzt von
Stephan Thiele
Benjamin-Franklin-Str. 23
55122 Mainz
webmaster@schnipp-click.de

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS 2

I. WÖRTERBUCH UND DEFINITIONEN 4

Regel 1: Sockel	4
Regel 2: Körper	4
Regel 3: Feldspielfigur	4
Regel 4: Oberteil	4
Regel 5: Torwart	4
Regel 6: Spiel	4
Regel 7: Überschreiten einer Linie	4
Regel 8: Spieler	4
Regel 9: Spielfeld	4
Regel 10: Spielplatte	4
Regel 11: Spielfigur	4
Regel 12: Spieltuch	4
Regel 13: Schiedsrichter	5
Regel 14: Ersatztorwart	5
Regel 15: Mannschaft	5
Regel 16: Typus	5
Regel 17: Anwendungsbestimmungen	5

II. SPIELREGELN 6

Regel 1: Handhabung der Spielfiguren	6
1.1 Ausführen eines Spielzugs	6
1.2 Unerlaubtes Schnippen	6
1.3 Position des Spielers	6
1.4 Polieren der Spielfiguren	6
1.5 Anzahl der Spielfiguren	6
Regel 2: Aufstellen, Aufrichten und Auswechseln von Spielfiguren	6
2.1 Aufstellen von Spielfiguren, die das Spielfeld verlassen haben	6
2.2 Aufstellen von Spielfiguren im Torraum	8
2.3 Aufstellen von Spielfiguren, die an dieselbe Stelle des Spieltuches gestellt werden müssten	8
2.4 Aufrichten liegender Figuren	8
2.5 Auswechslung von Spielfiguren	8
2.6 Abstand	8
Regel 3: Spieldauer	8
3.1 Spielzeit	8
3.2 Nachspielzeit	9
3.3 Verlängerung (Sudden Death) und Freistoßschießen	9
Regel 4: Anstoß	9
4.1 Definition	9
4.2 Ausführung des Anstoßes	9
4.3 Ball im Spiel oder Ball aus dem Spiel	9
Regel 5: Angriff	10
5.1 Angreifer	10
5.2 Angriff	10
5.3 Foulspiel des Angreifers	10
5.4 Eingeschränkter Spielzug	10
Regel 6: Verteidigung	11

6.1 Verteidiger	11
6.2 Verteidigung - Verteidigungszug	11
Regel 7: Erzielen eines Tores	12
7.1 Gültiges Erzielen eines Tores	12
7.2 Ungültiges Erzielen eines Tores	12
7.3 Eigentor	12
Regel 8: Torwart	12
8.1 Bedienung	12
8.2 Torwarthaltung	13
8.3 Auswechslung des Torwarts	13
Regel 9: Reservetorwart	13
9.1 Einsatz	13
9.2 Aus dem Spiel nehmen	14
Regel 10: Foulspiel und Unsportlichkeit	14
10.1 Gelbe Karte	14
10.2 Orange Karte	14
10.3 Rote Karte	14
10.4 Finger-foul	14
10.5 Handspiel	14
10.6 Behinderung	14
10.7 Unsportlichkeit	15
10.8 Zeitspiel	15
10.9 Unerlaubtes Verhalten	15
Regel 11: Freistoß	15
11.1 Definition	15
11.2 Ausführung eines Freistoßes	15
Regel 12: Strafstoß	16
12.1 Definition	16
12.2 Ausführung eines Strafstoßes	16
Regel 13: Abseits	16
13.1 Definition	16
13.2 Passives Abseits	17
13.3 Tick-Zug	17
13.4 Ausführung eines Tick-Zuges	17
Regel 14: Einwurf	17
14.1 Definition	17
14.2 Ausführung eines Einwurfs	18
Regel 15: Abstoß	18
15.1 Definition	18
15.2 Ausführung eines Abstoßes	18
Regel 16: Eckball	19
16.1 Definition	19
16.2 Ausführung eines Eckballs	19
Regel 17: Freistoßschießen	20
17.1 Definition	20
17.2 Ausführung jedes Schusses	20

III. AUSRÜSTUNG 20

Regel 1: Spieltisch	20
1.1 Spieltuch	20
1.2 Spielfeld	20
Regel 2: Tore	21
Regel 3: Ball	21
Regel 4: Spielfiguren	21
4.1 Maße	21
4.2 Beschaffenheit	21
4.3 Homologierung	21
Regel 5: Torwart	22
5.1 Maße der Torwart-Figur	22

5.2	Maße der Torwartstange	22
5.3	Homologierung	22

IV. RICHTLINIEN FÜR SCHIEDSRICHTER 23

Regel 1: Aufgaben des Schiedsrichters	23
Regel 2: Linienrichter	23

V. INDOOR-SPIELREGELN: 23

VI. ANHANG: 23

Regel 1: Definition von Subbuteo-Spielfiguren	23
1.1 Gewicht und Höhe	23
1.2 Das Oberteil	23
1.3 Der Sockel	23

I. Wörterbuch und Definitionen

Regel 1: Sockel

Der Sockel ist der untere Teil einer Spielfigur. Der Sockel einer Spielfigur versetzt sie in die Lage, auf dem Spielfeld zu gleiten oder sich fortzubewegen.

Regel 2: Körper

Zum Körper eines Spielers im Sinne dieser Regeln gehört auch die Bekleidung des Spielers.

Regel 3: Feldspielfigur

Feldspielfiguren sind alle Spielfiguren eines Spielers mit Ausnahme des Reservetorwarts.

Regel 4: Oberteil

Das Oberteil ist der obere Teil einer Spielfigur, welcher mit ihrem Sockel fest verbunden ist. Das Oberteil soll einen menschlichen Körper darstellen.

Regel 5: Torwart

Der Torwart besteht aus einem spezifischen Oberteil und üblicherweise einem Sockel. Er ist fest verbunden mit dem Ende einer Stange, die mit einem Griff ausgestattet ist. Er wird vom Spieler für das Hüten des Tores verwendet.

Regel 6: Spiel

In einem Subbuteo-Tischfußballspiel treffen zwei Spieler unter Beachtung der FISTF-Regeln und -Richtlinien aufeinander. Am Ende eines Einzelspiels zwischen zwei Spielern gewinnt derjenige, welcher mehr Tore erzielt hat als sein Gegner. Am Ende eines Mannschaftsspiels bestimmen die erzielten Mannschaftspunkte und, wenn nötig, die zusammengerechnete Tordifferenz das Endergebnis.

Regel 7: Überschreiten einer Linie

Der Ball oder eine Spielfigur hat eine Linie vollständig überschritten, falls der Schiedsrichter zwischen Ball bzw. Spielfigur und der Linie das grüne Spielfeld sehen kann, wenn er exakt von oben daraufschaut.

Regel 8: Spieler

Der Spieler ist die physische Person, welche ein Subbuteo-Tischfußballspiel bestreitet.

Regel 9: Spielfeld

Der Bereich innerhalb der Seiten- und Torauslinien wird Spielfeld genannt..

Regel 10: Spielplatte

Die Spielplatte besteht aus einer Hartfaserplatte oder einem ähnlichen Material, auf dem ein Spieltuch und zwei Tore gut befestigt sind. Sie wird von einer Bande oder einem anderen Hindernis umrandet.

Regel 11: Spielfigur

Spielfiguren werden vom Spieler zum Schnippen verwendet. Sie bestehen aus einem Oberteil und einem Sockel. Es gibt zwei Arten von Spielfiguren: Feldspielfiguren und Reservetorwarte.

Regel 12: Spieltuch

Das Spieltuch ist rechteckig und besteht aus glattem Stoff mit den definierten Markierungen, um darauf Subbuteo-Tischfußball spielen zu können.

Regel 13: Schiedsrichter

Die Person, die die Aufgabe hat, den Regeln Geltung zu verschaffen und bei Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern während eines Einzelspiels zu entscheiden.

Regel 14: Ersatztorwart

Eine zusätzliche Spielfigur neben den Feldspielfiguren, die gelegentlich den Torwart ersetzen kann.

Regel 15: Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, welche vier Einzelspiele gegen eine gleiche Anzahl von Gegenspielern bestreiten.

Regel 16: Typus

Ein definiertes und eigenständiges Modell eines Balles, einer Spielfigur oder eines Torwarts. Neue Typen von Bällen, Spielfiguren und Torwarten müssen homologiert werden, um in einem Spiel verwendet werden zu dürfen.

Regel 17: Anwendungsbestimmungen

Im Falle eines Widerspruchs zwischen diesen Regeln und den Statuten der FISTF haben die Statuten Vorrang.

Sollte irgendeine Bestimmung dieser Regeln oder ihre Anwendung gegenüber irgendeiner Person unwirksam sein, berührt dies andere Bestimmungen dieser Regeln und deren Anwendung nicht, soweit sie auch ohne die ungültige Bestimmung ausgeführt werden können.

Die hierin enthaltenen Rechte und Pflichten gelten für und gegen die FISTF, ihre Nationalverbände, registrierte Spieler und Vereine und deren jeweilige Vertreter, Verwalter, Erben und Rechtsnachfolger.

Falls die FISTF, ihre Nationalverbände, registrierte Spieler oder Vereine von irgendeinem Recht oder einem Rechtsbehelf, den ihnen diese Regeln verleihen, keinen Gebrauch machen, darf dies nicht als Verzicht auf dieses Recht oder diesen Rechtsbehelf ausgelegt werden und schließt deren weitere Ausübung nicht aus.

Soweit in diesen Regeln Worte in der maskulinen Form verwendet werden, schließt dies die feminine Form ein und umgekehrt. Soweit der Singular verwendet wird, schließt dies den Plural ein und umgekehrt. Die Worte „dürfen“ oder „können“ verleihen ausschließlich das Recht, nach eigenem Ermessen zu handeln, und verpflichten nicht zu irgendeinem Verhalten.

Fälle, die in diesen Regeln nicht behandelt werden, sind zunächst vom Schiedsrichter des Spiels oder dem Oberschiedsrichter des Wettbewerbs zu entscheiden. Danach sind sie dem FISTF Board of Directors vorzulegen, das eine endgültige, bindende und abschließende Entscheidung des Falles trifft.

II. SPIELREGELN

Regel 1: Handhabung der Spielfiguren

1.1 Ausführen eines Spielzugs

1.1.1 Eine Spielfigur darf nur fortbewegt werden, indem der Zeige- oder Mittelfinger einer Hand hinter die Spielfigur platziert und mit dem Fingernagel gegen den Sockel geschnippt wird.

1.1.2 Die Spielfigur darf nicht geschlagen, geschoben oder gestoßen werden. Der Finger darf nur an der Spieloberfläche gespannt werden. Die gespielte Figur muss sofort den Fingernagel des verwendeten Fingers verlassen. Die Hand und der Unterarm des Spielers dürfen sich während des Schnippens nicht bewegen. Das Schnippen der Figur ohne Berührung des Sockels ist nicht erlaubt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unsauberes Schnippen - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der fehlbare Spieler unsauber geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen worden ist. Siehe Regel 11.1.

1.1.3 Behinderte ohne geeigneten Zeige- oder Mittelfinger dürfen irgendeinen anderen Finger zum Schnippen benutzen.

1.1.4 Das Berühren irgendeines Teils irgendeiner Spielfigur wird als Ausführung eines Spielzuges betrachtet.

1.2 Unerlaubtes Schnippen

Keiner der Spieler darf eine Figur verschnippen, wenn er nicht dazu berechtigt ist, einen Spielzug auszuführen. Es ist nicht erlaubt, mit liegenden oder verhedderten Spielfiguren zu spielen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der Spieler eine Spielfigur illegal geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen worden ist. Siehe Regel 11.1.

1.3 Position des Spielers

1.3.1 Die Spieler dürfen die Bande der Spielplatte berühren, um Balance zu halten. Keiner der Spieler darf jedoch:

1.3.1.1 sich mit beiden Händen gleichzeitig auf oder über dem Spielfeld befinden oder

1.3.1.2 sich so auf der Spielplatte aufstützen oder sie verschieben, dass sie destabilisiert wird.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Körperfoul - Freistoß
Strafe: a) Freistoß vom Ort des Balles im Moment des Regelverstoßes. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls sich der Ball im Moment des Vergehens innerhalb des

Strafraumes befindet. Siehe Regel 11.1.

1.3.2 Es ist erlaubt, gleichzeitig den Torhüter zu bedienen und zu schnippen.

1.4 Polieren der Spielfiguren

1.4.1 Der Sockel der Spielfigur darf mit jedem dafür geeigneten Mittel poliert werden. Die Spielfiguren dürfen vor dem Spiel und während der Halbzeitpause poliert werden.

1.4.2 Unter der Voraussetzung, dass das Spiel dadurch nicht unterbrochen oder verzögert wird, dürfen die Spielfiguren auch während des Spieles poliert werden, wenn der Spieler eine Spielfigur bei der Ausführung eines Anstoßes, Abstoßes, Einwurfs, Freistoßes, Eckballes oder Strafstoßes aufnehmen darf oder falls eine Spielfigur von der Spielplatte gefallen ist. Um Spielfiguren in den genannten Situationen während des Spiels zu polieren, wird empfohlen, das Poliertuch am Gürtel des Spielers zu befestigen.

1.4.3 Nach Ablauf der regulären Spielzeit und vor Beginn einer Verlängerung ist es den Spielern erlaubt, die Spielfiguren kurz zu polieren. Ein umfassendes Polieren ist nicht erlaubt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Zeitspiel - Freistoß
Strafe: Siehe Regel 10.

1.5 Anzahl der Spielfiguren

Ein Spieler darf maximal 10 Feldspielfiguren, einen Torwart und einen Reservetorwart benutzen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Spielfigurenanzahl - Freistoß
Strafe: a) Freistoß vom Strafstoßpunkt des fehlbaren Spielers. Siehe Regel 11.1.
b) Falls ein Spieler mehr als 10 Feldspielfiguren einsetzt, muss der Schiedsrichter das Spiel unverzüglich unterbrechen und für den Rest der Spielzeit die Anzahl der Feldspielfiguren des fehlbaren Spielers um die doppelte Anzahl der zuviel verwendeten Feldspielfiguren reduzieren. Dabei entfernt der Schiedsrichter diejenigen Feldspielfiguren, die am nächsten zum Ball stehen. Anschließend gibt der Schiedsrichter das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“

Regel 2: Aufstellen, Aufrichten und Auswechseln von Spielfiguren

2.1 Aufstellen von Spielfiguren, die das Spielfeld verlassen haben

2.1.1 Aufstellen von Spielfiguren, die das Spielfeld, nicht aber das Spieltuch verlassen haben.

2.1.1.1 Eine Spielfigur, die die Seiten- oder Torauslinie überschreitet, ohne das Spieltuch zu verlassen, bleibt dort stehen, wo sie zur Ruhe gekommen ist, und bleibt im Spiel. Die Figur kann jederzeit gespielt werden.

2.1.1.2 Wenn sich die Spielfigur nicht mehr als 21 mm (also weniger als der Durchmesser eines Balles) hinter der Auslinie befindet, kann ein Einwurf, Eckball oder Torabstoß

durch Anschießen dieser Figur erzwungen werden. Befindet sich die Spielfigur 22 mm oder weiter hinter der Auslinie, ist es nicht möglich, einen Einwurf, Eckball oder Torabstoß durch Anschießen dieser Figur zu erzwingen.

2.1.1.3 Um absolut sicher zu sein, ob das Erzwingen möglich ist oder nicht, *kann* der Angreifer, sofern der Ball ruht, den Schiedsrichter fragen, ob durch das Anschießen der Verteidiger-Spielfigur ein Einwurf/Eckball/Torabstoß erzwungen werden kann. In diesem Fall ist nach der folgenden Prozedur zu verfahren:

SR Anweisung: Prüfen der Erzwingungsmöglichkeit!
SR Handlung:

- Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und ermöglicht die Ausführung eines noch nicht ausgeführten Verteidigungszuges.
- Er misst den Abstand zwischen der Figur und der Auslinie mithilfe eines Ersatzballes oder einer speziellen, 22 mm breiten Karte. Sodann informiert er die Spieler, ob ein Erzwingen hinsichtlich dieser Figur möglich ist.
- Er gibt das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“

2.1.1.4 Falls der Angreifer nicht gefragt hatte, ob das Erzwingen durch Anschießen einer bestimmten Spielfigur möglich ist, bevor er dies versuchte, *und* der Schiedsrichter den geringsten Zweifel an der Tatsache hat, dass das Erzwingen möglich war, so entscheidet er gegen den Angreifer.

2.1.2 Aufstellen von Spielfiguren, die das Spieltuch, nicht aber die Spielplatte verlassen haben, ohne die Bande zu berühren

2.1.2.1 Sobald der Ball ruht, wird eine Spielfigur, die das Spieltuch verlassen hat und auf dem Spieltisch zur Ruhe kommt, ohne gegen die Bande gestoßen zu sein, durch den Schiedsrichter *an die innere Grenze des Spieltuches* aufgestellt, und zwar auf der Höhe des dem Standort der Figur nächstgelegenen Punktes der Tor- oder Seitenauslinie.

2.1.2.2 Sobald eine Spielfigur außerhalb des Spielfeldes zur Ruhe gekommen ist, ist sie nicht mehr im Spiel und kann nicht mehr benutzt werden, solange sie nicht vom Schiedsrichter wie oben beschrieben aufgestellt wurde.

2.1.2.3 Es wird als „Verlassen des Spieltuches“ betrachtet, wenn irgendein Teil des Sockels einer Spielfigur die Spielplatte berührt.

2.1.2.4 Ein vorübergehendes Verlassen des Spieltuches ist unschädlich, falls die Spielfigur nicht von der Bande zurückprallt. Mit der Spielfigur kann normal weitergespielt werden.

2.1.2.5 Sobald der Ball ruht, ist wie folgt zu verfahren:

SR Anweisung: Aufstellen!
SR Handlung:

- Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und stellt die Spielfiguren auf.
- Er lässt einen ausstehenden Verteidigungszug ausführen.
- Er gibt das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“

2.1.2.6 Wenn einer der beiden Spieler gegen diese Prozedur verstößt:

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: Siehe Regel 1.2.

2.1.2.7 Da die Spielfigur mehr als 21 mm hinter der Auslinie aufgestellt wird, kann durch das Anschießen dieser

Spielfigur kein Einwurf, Eckball oder Torabstoß erzwungen werden.

2.1.3 Aufstellen von Spielfiguren, die von der Bande zurückprallen, ohne die Spielplatte zu verlassen

2.1.3.1 Sobald der Ball ruht, wird eine Spielfigur, die von der Bande zurückgeprallt ist, durch den Schiedsrichter *an die innere Grenze des Spieltuches* aufgestellt, und zwar auf der Höhe des dem Standort der Figur nächstgelegenen Punktes der Tor- oder Seitenauslinie.

2.1.3.2 Sobald eine Spielfigur gegen die Bande prallt, ist sie nicht mehr im Spiel und kann nicht mehr benutzt werden, solange sie nicht vom Schiedsrichter wie oben beschrieben aufgestellt wurde.

2.1.3.3 Wenn eine Spielfigur von der Bande zurückprallt, darf sie dabei das Spiel nicht stören, indem sie irgendeine Spielfigur und/oder den Ball berührt, bevor sie korrekt aufgestellt wurde.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Bandenspiel - Zurück / Freistoß
Strafe:

- „Zurück“ für das Berühren einer ruhenden Spielfigur und/oder des ruhenden Balles. Wenn „Zurück“ verlangt wird, muss der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren und/oder den Ball in ihre vorherigen Positionen zurückstellen und den Verteidiger einen ausstehenden Verteidigungszug ausführen lassen. Anschließend gibt er das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“
- Freistoß von dort, wo die unerlaubt zurückprallende Spielfigur eine sich bewegende Spielfigur und/oder den rollenden Ball berührt. Siehe Regel 11.
- Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls die unerlaubt zurückprallende Spielfigur eine sich bewegende Spielfigur und/oder den rollenden Ball im Strafraum berührt. Siehe Regel 11.1.

2.1.3.4 Falls eine zurückprallende Spielfigur ruhig stehen bleibt und vom Ball berührt wird, bevor sie korrekt hätte aufgestellt werden können, wird die Spielfigur als neutrales Objekt gewertet und kann den Ballbesitz nicht beeinflussen.

2.1.3.5 Das Aufstellen der Figur erfolgt nach der bei Punkt 2.1.2 beschriebenen Verfahrensweise.

2.1.3.6 Da die Spielfigur mehr als 21 mm hinter der Auslinie aufgestellt wird, kann durch das Anschießen dieser Spielfigur kein Einwurf, Eckball oder Torabstoß erzwungen werden.

2.1.4 Aufstellen von Spielfiguren, die die Spielplatte verlassen haben

2.1.4.1 Sobald der Ball ruht, wird eine Spielfigur, die die Spielplatte verlassen hat, durch den Schiedsrichter *an die innere Grenze des Spieltuches* aufgestellt, und zwar auf der Höhe der Mittellinie jenseits der Seitenauslinie auf der Seite, wo sie den Spieltisch verlassen hat.

2.1.4.2 Das Aufstellen der Figur erfolgt nach der bei Punkt 2.1.2 beschriebenen Verfahrensweise.

2.1.4.3 Da die Spielfigur mehr als 21 mm jenseits der Auslinie aufgestellt wird und sich nicht vollständig innerhalb einer Zone befindet, kann durch das Anschießen dieser Spielfigur kein Einwurf, Eckball oder Torabstoß erzwungen werden.

2.2 Aufstellen von Spielfiguren im Torraum

2.2.1 Spielfiguren, welche im Torraum oder im Torinnenraum stehen oder die Torraumlinie berühren, müssen vom Schiedsrichter 1 mm außerhalb des Torraums, rechtwinklig zur Torauslinie, nach vorne in den Strafraum aufgestellt werden.

2.2.2 Wenn der Reservetorwart jenes Spielers im Spiel ist, in dessen Torraum sich eine oder mehrere Spielfiguren befinden, bleiben die Spielfiguren unverändert stehen. Spielfiguren, welche vollständig im Torinnenraum zu stehen kommen, müssen jedoch vom Schiedsrichter 1 mm außerhalb des Torraums, rechtwinklig zur Torauslinie, nach vorne in den Strafraum aufgestellt werden.

2.3 Aufstellen von Spielfiguren, die an dieselbe Stelle des Spieltuches gestellt werden müssten

Wenn irgendein Hindernis (Ball oder Spielfigur) verhindert, dass eine Spielfigur nach den Regeln 2.1 und 2.2 aufgestellt wird, ist diese Spielfigur 1 mm entfernt von diesem Hindernis, in Richtung ihres eigenen Tores, zu platzieren. Sofern die Spielfigur hinter der Torauslinie aufgestellt werden müsste, ist sie 1 mm entfernt von dem Hindernis, in Richtung der Ecke, zu platzieren.

2.4 Aufrichten liegender Figuren

2.4.1 Sobald der Ball ruht, müssen liegende Spielfiguren vom Schiedsrichter aufgerichtet werden. Beim Aufrichten von liegenden Spielfiguren bildet der Berührungspunkt zwischen Sockel und Spielfeld den Drehpunkt, um die Spielfigur aufzurichten.

2.4.2 Das Aufstellen der Figur erfolgt nach der bei Punkt 2.1.2 beschriebenen Verfahrensweise.

2.4.3 Sobald der Ball ruht, müssen verhedderte Spielfiguren vom Schiedsrichter voneinander getrennt und 1 mm voneinander entfernt aufgestellt werden.

2.5 Auswechslung von Spielfiguren

2.5.1 Beschädigte Spielfiguren dürfen nicht verwendet werden und müssen ausgewechselt werden. Während des Spieles können maximal 3 Spielfiguren ausgewechselt werden, sofern die eingewechselte Spielfigur jeweils in Farbe und Art der ausgewechselten entspricht.

2.5.2 Spielfiguren können nur bei der Gelegenheit eines Abstoßes, Eckballes, Einwurfs, Freistoßes, Strafstoßes oder nach Erzielen eines Tores ausgewechselt werden.

Vorgehen:

Der Spieler sagt: Auswechslung!
SR Handlung: Der Schiedsrichter kontrolliert, ob die eingewechselte Spielfigur den offiziellen Richtlinien entspricht und stellt sie an die letzte Position des Sockels der ausgetauschten Spielfigur. Anschließend gibt er das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“

2.5.3 Der Schiedsrichter muss die durch die Auswechslung von Spielfiguren verloren gegangene Spielzeit am Ende der betreffenden Spielperiode nachspielen lassen.

2.5.4 Jeder Spieler kann außerdem in der Halbzeit alle seine Spielfiguren wechseln. Die Spielfiguren dürfen sich in Farbe und Art von den in der ersten Halbzeit verwendeten

unterscheiden, müssen aber weiterhin den Anforderungen der Regel 4.1 sowie der Ausrüstungs-Richtlinien genügen.

2.6 Abstand

2.6.1 Der Angreifer kann „Abstand“ verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur bei einem Freistoß, Eckball oder Einwurf nach Ausführung aller Positionszüge zu nahe am Ball steht. In diesem Fall werden nur die gegnerischen Spielfiguren weggestellt.

2.6.2 Bei einem Strafstoß oder Torabstoß muss der Schiedsrichter von sich aus die Spielfiguren im richtigen Abstand aufstellen.

2.6.3 Folgende Mindestabstände müssen – direkt von oben gesehen – eingehalten werden:

Spielsituation	Mindestabstand
Einwurf	40 mm zwischen Verteidiger-Spielfiguren und dem Ball
Freistoß	40 mm zwischen Verteidiger-Spielfiguren und dem Ball
Eckball	90 mm zwischen Verteidiger-Spielfiguren und dem Ball
Strafstoß	Alle Spielfiguren mit Ausnahme des Strafstoßschützen und des Torwarts müssen sich außerhalb des Strafraumes und seines Halbkreises befinden.
Torabstoß	Der Abstand zwischen den Spielfiguren des Angreifers und des Verteidigers muss stets mindestens 20 mm betragen. Alle Spielfiguren mit Ausnahme des Torwarts und der ausführenden Spielfigur sind außerhalb des Strafraumes, von dem aus der Abstoß ausgeführt wird, aufzustellen. .

2.6.4 Der Schiedsrichter hat alle Verteidiger-Spielfiguren in Verlängerung der Linie zwischen Spielfigur und Ball vom Ball wegzustellen. Die Spielfiguren dürfen dabei jedoch nicht weiter als 1 mm außerhalb des Spielfeldes oder in den Torraum oder auf die Torraumlinie gestellt werden. Siehe Regel 2.1.1 und 2.1.2.

2.6.5 Falls sich eine Angreifer-Spielfigur, bevor die Spielfiguren entsprechend dem Mindestabstand aufgestellt werden, in einer Abseitsstellung befindet, muss der Schiedsrichter die Spielfiguren so aufstellen, dass die Angreifer-Spielfigur in der Abseitsstellung bleibt.

2.6.6 Umgekehrt muss der Schiedsrichter, falls sich eine Angreifer-Spielfigur nicht in einer Abseitsstellung befindet, bevor die Spielfiguren entsprechend dem Mindestabstand aufgestellt werden, die Spielfiguren so aufstellen, dass die Angreifer-Spielfigur dadurch nicht in eine Abseitsstellung gerät.

Regel 3: Spieldauer

3.1 Spielzeit

3.1.1 Die Dauer eines Spieles besteht aus zwei Halbzeiten zu je 15 Minuten. Die Halbzeitpause beträgt 3-5 Minuten. Der Schiedsrichter ist der einzige Zeitnehmer und muss hierzu seine eigene Uhr benutzen.

3.1.2 Die Spieler dürfen ihre individuellen Zeitmessgeräte benutzen. Dabei darf das Zeitmessgerät eines Spielers das Spiel weder durch seine Geräusche noch durch seine Position stören. Der Schiedsrichter darf das Zeitmessgerät eines Spielers nicht beachten. Wenn

der Schiedsrichter befürchtet, dass das Zeitmessgerät das Spiel stören kann, kann er von dem Spieler verlangen, es zu entfernen.

3.2 Nachspielzeit

3.2.1 Im Falle der Auswechslung einer Spielfigur oder eines Torwarts, einer verzögernden Unterbrechung des Spieles oder im Falle von Zeitspiel eines Spielers muss der Schiedsrichter verlorene Zeit am Ende der entsprechenden Halbzeit nachspielen lassen. Siehe Regel 10.8.

3.2.2 Nach Ablauf der regulären Spielzeit muss der Schiedsrichter die Dauer der Nachspielzeit ankündigen. Die Nachspielzeit kann aufgrund von Ereignissen während der Nachspielzeit verlängert werden.

3.2.3 Der Schiedsrichter muss nachspielen lassen, um einen Strafstoß ausführen zu lassen. Siehe Regel 12.

3.3 Verlängerung (Sudden Death) und Freistoßschießen

3.3.1 Einzelwettbewerb

3.3.1.1 Wenn es in einem K.-o.-Wettbewerb in einem Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden steht, wird eine Verlängerung von einmal zehn Minuten gespielt. Die Verlängerung muss unverzüglich nach dem Ende der regulären Spielzeit mit einem Anstoß beginnen. Siehe Regel 4. Das Spiel endet, sobald einer der Spieler ein Tor erzielt hat.

3.3.1.2 Wenn nach der Verlängerung das Spiel immer noch unentschieden steht, findet unverzüglich ein Freistoßschießen statt. Siehe Regel 17.

3.3.2 Mannschaftswettbewerb

3.3.2.1 Wenn es in einem K.-o.-Wettbewerb zwischen zwei Mannschaften nach der regulären Spielzeit unentschieden steht, entscheidet die kumulierte Tordifferenz der vier Spiele über den Sieg. Falls auch das Torverhältnis ausgeglichen ist, wird eine Verlängerung von zehn Minuten auf allen vier Spieltischen gespielt. Die Verlängerung muss unverzüglich nach Beendigung der regulären Spielzeit mit einem Anstoß beginnen. Siehe Regel 4. Das Spiel endet, sobald einer der Spieler auf einem der vier Spieltische ein Tor erzielt hat.

3.3.2.2 Wenn nach der Verlängerung das Spiel immer noch unentschieden steht, findet unverzüglich ein Freistoßschießen statt. Siehe Regel 17.

Regel 4: Anstoß

4.1 Definition

4.1.1 Vor Beginn des Spieles oder einer eventuellen Verlängerung wählt der Schiedsrichter einen Spieler aus, dem er die Münze wirft. Der Gewinner hat die Wahl zwischen dem Anstoß und der Seitenwahl. Für die zweite Spielhälfte tauschen die Spieler die Spielseite und der Anstoß wird von jenem Spieler durchgeführt, der die erste Spielhälfte nicht begonnen hat.

4.1.2 Falls zwei Spieler mit Sockeln gleicher oder ähnlicher Farbe antreten, wirft der Schiedsrichter die Münze und der Verlierer muss seine Spielfiguren austauschen. Der entsprechende Spieler darf nicht mehr als 2 Minuten für den Austausch seiner Spielfiguren benötigen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Fehlverhalten
Strafe: Siehe Regel 10.1. Ein Freistoß kann natürlich nicht verhängt werden.

4.2 Ausführung des Anstoßes

4.2.1 Die Spielfiguren der beiden Spieler müssen vollständig in ihrer eigenen Spielhälfte stehen, wobei sich keine Spielfigur des Verteidigers innerhalb des Mittelkreises oder auf der Linie des Mittelkreises befinden darf.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Illegale Position!
SR Handlung: Der Schiedsrichter muss jede fehlerhafte Position einer Spielfigur unverzüglich korrigieren.

4.2.2 Der Angreifer muss seine Spielfiguren zuerst aufstellen, nicht jedoch die Spielfigur, mit der der Anstoß ausgeführt werden soll. Nachdem der Angreifer seine Spielfiguren aufgestellt hat, darf er deren Position nicht mehr verändern, und der Verteidiger kann seine Spielfiguren wunschgemäß aufstellen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Ausführung - Wechsel des Anstoßrechtes
Strafe: Das Recht, den Anstoß auszuführen, wechselt zum Gegner.

4.2.3 Der Ball wird auf den Mittelpunkt gelegt und muss auf das Zeichen des Schiedsrichters mit der zur Ausführung bestimmten Spielfigur nach vorn in die gegnerische Hälfte gespielt werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Ausführung - Wiederholung / Wechsel des Anstoßrechtes
Strafe: a) Der Anstoß muss wiederholt werden.
b) Das Recht, den Anstoß auszuführen, wechselt zum Gegner, wenn der Ball auch bei der Wiederholung des Anstoßes erneut nicht so nach vorne gespielt wird, dass er dabei die Mittellinie überquert.

4.2.4 Die Spielfigur, die den Anstoß ausführt, darf nicht wieder geschnippt werden, bevor:

- a) der Ball von einer anderen Angreifer-Spielfigur gespielt wurde,
- b) eine andere Angreifer-Spielfigur vom Ball berührt wurde oder
- c) der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: Siehe Regel 1.2.

4.2.5 Nachdem ein Tor erzielt wurde, wird das Spiel mit einem Anstoß fortgesetzt, den der Spieler, der das Tor hinnehmen musste, ausführt. Den Spielern dürfen nicht mehr als 10 Sekunden Zeit gegeben werden, die Spielfiguren für den Anstoß aufzustellen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Zeitspiel - Wechsel des Anstoßrechtes
Strafe: a) Falls der Spieler, welcher ein Tor hinnehmen musste, gegen die Regel verstößt, entscheidet der Schiedsrichter sofort auf Wechsel des Anstoßrechtes.
b) Falls der Spieler, welcher ein Tor erzielt hat, gegen die Regel verstößt, siehe Regel 10.

4.3 Ball im Spiel oder Ball aus dem Spiel

4.3.1 Nach dem Anstoß bleibt der Ball immer im Spiel, außer wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.

4.3.2 Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel, wenn der Ball mit vollem Umfang die Seiten- oder Torauslinie überschritten hat.

4.3.3 Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel, wenn ein Regelverstoß begangen worden ist und der geschädigte Spieler nicht „verlangt weiterzuspielen“.

4.3.4 Das Spiel wird vom Schiedsrichter außerdem in den folgenden Situationen unterbrochen:

- Regel 2.1: Aufstellen und Aufrichten von Spielfiguren
- Regel 5.4: Eingeschränkter Spielzug
- Regel 8.3: Auswechslung des Torwarts
- Regel 9.2.2: Der Reservetorwart wird aus dem Spiel genommen
- Regel 10: Foulspiel und Unsportlichkeit

4.3.5 Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel am Ende der Spieldauer nach Regel 3.

Regel 5: Angriff

5.1 Angreifer

5.1.1 Der Spieler, der im Ballbesitz ist, wird Angreifer genannt.

5.1.2 Der Angreifer bleibt im Ballbesitz, bis:

- die geschnippte Angreifer-Spielfigur den Ball verfehlt.
- der Ball eine ruhende Verteidiger-Spielfigur oder den Torwart des Verteidigers berührt. Eine liegende Spielfigur gilt als neutral und kann keinen Ballbesitz erwirken.
- ein Einwurf, Freistoß, Eckball, Abstoß, Anstoß oder Strafstoß für den Verteidiger gegeben wird.

SR Anweisung: Der Schiedsrichter muss jeden Ballbesitzwechsel unverzüglich anzeigen mit der Anweisung: „Wechsel!“

5.1.3 In dem Zeitpunkt, in dem eines der in 5.1.2 beschriebenen Ereignisse eintritt, wird der Verteidiger zum Angreifer und der Angreifer wird zum Verteidiger.

5.2 Angriff

5.2.1 Der Angreifer darf sowohl den sich bewegenden als auch den ruhenden Ball spielen. Er darf den Ball mit derselben Spielfigur nicht mehr als dreimal hintereinander spielen, bevor

- der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur oder vom Torwart des Angreifers gespielt wird,
- eine andere Spielfigur vom Ball berührt wird oder
- der Ballbesitz wechselt.

5.2.2 Wenn die Angreiferfigur den Ball gegen eine verteidigende Spielfigur (mit Ausnahme des Torwarts) spielt und der Ball von dort wieder zu der geschnippten Angreifer-Spielfigur zurückspringt, ist das Erfordernis eines Ballbesitzwechsels nicht erfüllt, um wieder drei Spielzüge mit dieser Spielfigur zu erhalten.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: Siehe Regel 1.2.

5.2.3 Jedes Verschnippen einer Angreifer-Spielfigur außer Tick-Zügen und Positionszügen ist als Versuch zu betrachten, den Ball zu spielen.

5.3 Foulspiel des Angreifers

5.3.1 Eine Angreifer Spielfigur, die zum Ball geschnippt wird, darf weder eine andere ruhende Spielfigur noch einen

Torwart oder einen Körperteil des Verteidigers berühren, bevor sie den Ball trifft.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Foulspiel - Freistoß/ Strafstoß
Strafe: Freistoß von dort, wo die Angreifer-Spielfigur eine Spielfigur, einen Torwart oder ein Körperteil des Verteidigers berührt hat, bevor der Ball berührt wurde. Siehe Regeln 11 und 12.

5.3.2 Wenn allerdings der Verteidiger sein Körperteil absichtlich in den Weg der geschnippten Angreifer-Spielfigur gestellt hat, wird dem Angreifer ein Freistoß zugesprochen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Fingerfoul - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo das Körperteil des Verteidigers von der Angreifer-Spielfigur berührt wird. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wird. Siehe Regel 11.1.

5.3.3 Nachdem sie den Ball berührt hat, darf die Angreifer Spielfigur andere Spielfiguren, Tortwarte oder Körperteile des Verteidigers berühren, bevor sie zur Ruhe kommt.

5.3.4 Eine Angreifer-Spielfigur, die den Ball verfehlt, darf weder eine andere Spielfigur noch ein Körperteil des Verteidigers berühren, bevor sie zur Ruhe kommt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Wechsel - Zurück
Strafe: Wenn „Zurück“ verlangt wird, hat der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren und/oder den Ball in ihre vorherigen Positionen zurückzustellen. Anschließend gibt er das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“ Der Ballbesitz wechselt in jedem Fall, gleichgültig ob der Verteidiger „Zurück“ verlangt oder nicht.

5.3.5 Wenn der ruhende Ball eine Angreifer-Spielfigur und gleichzeitig weitere Spielfiguren, egal welches Spielers, berührt, verbleibt der Ballbesitz beim Angreifer. Dabei muss der Ball beim nächsten Angriffszug jedoch so gespielt werden, dass er in der nächsten Ruhelage von nicht mehr als einer Spielfigur berührt wird.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Pressball - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der Ball regelwidrig blockiert wird. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Ball innerhalb des Strafraumes regelwidrig blockiert wird. Siehe Regel 11.1.

Diese Regel soll angewandt werden, um zu verhindern, den Ball nach vorn zu „schieben“. Falls jedoch der Ball aus der oben beschriebenen Position heraus gespielt wird mit der klar erkennbaren Absicht, den Ball nicht nach vorn zu „schieben“, und trotzdem ein erneuter Pressball entsteht, darf der Schiedsrichter nicht auf Pressball entscheiden.

5.4 Eingeschränkter Spielzug

5.4.1 Wenn der Angreifer beim Versuch, einen Spielzug durchzuführen, eine Position hinter der Spielplatte einnehmen muss, die dazu führt, dass der Verteidiger

seinen Torwart nicht mehr bequem bedienen kann, muss der Schiedsrichter zuerst den Angriffszug durchführen lassen und dann dem Verteidiger Gelegenheit zur Durchführung des Verteidigungszuges geben..

5.4.2 Das Konzept des „eingeschränkten Spielzugs“ darf nicht auf andere Spielsituationen ausgedehnt werden, in denen der Angreifer den Verteidiger nicht an der Bedienung des Torwarts hindert. Es liegt nie ein „eingeschränkter Spielzug“ vor, wenn der Angreifer sich nicht körperlich hinter der Torauslinie des Verteidigers befindet oder die Bedienung des Torwarts durch den Verteidiger nicht tatsächlich behindert.

Vorgehen:

SR Anweisung:	Eingeschränkter Spielzug!
SR Handlung:	Er erlaubt dem Angreifer, seinen Zug auszuführen, dann unterbricht er das Spiel mit der Anweisung „Verteidigungszug“, um dem Verteidiger die Möglichkeit zum Verteidigungszug zu geben. Anschließend gibt er das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“

5.4.3 Nach einem „eingeschränkten Spielzug“ muss der Angreifer dem Verteidiger die Möglichkeit geben, seinen Verteidigungszug auszuführen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe:	Siehe Regel 1.2.

Regel 6: Verteidigung

6.1 Verteidiger

6.1.1 Der Spieler, der nicht im Ballbesitz ist, wird Verteidiger genannt.

6.1.2 Der Verteidiger erlangt den Ballbesitz, wenn:

- die geschnippte Angreifer-Spielfigur den Ball verfehlt.
- der Ball eine ruhende Verteidiger-Spielfigur oder den Torwart des Verteidigers berührt. Eine liegende Spielfigur gilt als neutral und kann keinen Ballbesitz erwirken.
- ein Einwurf, Freistoß, Eckball, Abstoß, Anstoß oder Strafstoß für den Verteidiger gegeben wird.

SR Anweisung:	Der Schiedsrichter muss jeden Ballbesitzwechsel unverzüglich angeben mit der Anweisung: Wechsel!
----------------------	--

6.1.3 In dem Zeitpunkt, in dem eines der in 6.1.2 beschriebenen Ereignisse eintritt, wird der Verteidiger zum Angreifer und der Angreifer wird zum Verteidiger.

6.2 Verteidigung - Verteidigungszug

6.2.1 Für jedes Spielen des Balles durch eine Angreifer-Spielfigur oder den Torwart des Angreifers kann der Verteidiger eine Spielfigur zum Zweck der Verteidigung verschnippen (Verteidigungszug). Der Verteidigungszug darf nicht ausgeführt werden, bevor die Angreifer-Spielfigur den Ball berührt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe:	Siehe Regel 1.2.

6.2.2 Ein Verteidigungszug, der ausgeführt wird, nachdem die Angreifer-Spielfigur den Ball bereits verfehlt hat, gilt als Angriffszug.

6.2.3 Der Angreifer muss nicht darauf warten, dass der Verteidiger einen Verteidigungszug durchführt. Abweichend hiervon gibt der Schiedsrichter in den folgenden Situationen dem Verteidiger die Gelegenheit, einen Verteidigungszug auszuführen.

6.2.3.1 Regel 2.1: Aufstellen und Aufrichten von Spielfiguren: Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, um Spielfiguren gemäß den Regeln aufzurichten oder aufzustellen (sobald der Ball ruht), gibt er dem Verteidiger Gelegenheit, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.

6.2.3.2 Regel 5.4: Eingeschränkter Spielzug: Wenn der Angreifer, um einen Spielzug durchzuführen, eine Position hinter der Spielplatte einnehmen muss, die dazu führt, dass der Verteidiger seinen Torwart nicht mehr bequem bedienen kann, muss der Schiedsrichter zuerst den Angriffszug durchführen lassen und dann dem Verteidiger Gelegenheit zur Durchführung des Verteidigungszuges geben.

6.2.3.3 Regel 8.3: Auswechslung des Torwarts: Vorausgesetzt, dass sich der Ball in Ruhestellung befindet, kann ein beschädigter Torwart jederzeit ersetzt werden. Nachdem der entsprechende Spieler dem Schiedsrichter seinen Wunsch angemeldet hat, unterbricht dieser das Spiel und kontrolliert, ob der eingewechselte Torwart den offiziellen Richtlinien entspricht. Danach gewährt der Schiedsrichter dem Verteidiger die Gelegenheit, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.

6.2.3.4 Regel 9.2.2: Reservetorwart aus dem Spiel nehmen: Nachdem der Reservetorwart aus dem Spiel genommen wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und gibt dem Verteidiger Gelegenheit, einen Verteidigungszug auszuführen.

6.2.3.5 Regel 13.4: Ausführung eines Tick-Zuges: Falls der Schiedsrichter dem Angreifer erlaubt, einen Tick-Zug auszuführen, gibt er dem Verteidiger vor der Ausführung des Tick-Zuges die Gelegenheit einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen. Nachdem der Tick-Zug vom Angreifer ausgeführt worden ist, gibt der Schiedsrichter dem Verteidiger Gelegenheit, einen weiteren Verteidigungszug auszuführen.

6.2.3.6 Regel 14.2: Durchführung eines Einwurfs: Bevor der Angreifer nach der Ausführung eines Einwurfs weiterspielen darf, gibt der Schiedsrichter dem Verteidiger Gelegenheit, einen Verteidigungszug auszuführen.

6.2.4 Die Spielfigur, mit welcher der Verteidigungszug durchgeführt wird, darf weder den Ball noch irgendeine andere Spielfigur eines der Spieler berühren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Je nach der Situation:
Strafe:	a) Ruhender Ball (1) Die Verteidiger-Spielfigur berührt eine ruhende Spielfigur: Zurück (i) (2) Die Verteidiger-Spielfigur berührt den ruhenden Ball: Zurück (i) (3) Die Verteidiger-Spielfigur berührt eine sich bewegende Angreifer-Spielfigur: Behinderung - zurück (iv) b) Rollender Ball (1) Die Verteidiger-Spielfigur berührt eine ruhende Spielfigur: Fall (ii) (2) Die Verteidiger-Spielfigur berührt den rollenden Ball: Freistoß (iii) (3) Die Verteidiger-Spielfigur berührt eine sich bewegende Spielfigur: Freistoß (iii)

- (i) Wenn „Zurück“ verlangt wird, hat der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren und/oder den Ball in ihre

vorherigen Positionen zurückzustellen. Anschließend gibt er das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“

- (ii) Ein Vergehen an einer ruhenden Angreifer Spielfigur wird nur dann mit Freistoß (iii) bestraft, wenn der Verteidiger dabei den Angreifer daran gehindert hat, mit der berührten Spielfigur den rollenden Ball zu spielen. Ansonsten erfolgt ein „Zurück“ wie unter (i) dargestellt.
- (iii) Freistoß von dort, wo der Verstoß begangen wurde. Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.
- (iv) Wenn der Angreifer „Zurück“ verlangt, stellt der Schiedsrichter die Spielfigur, mit der der Verstoß begangen wurde, und ggf. den Ball in ihre vorherigen Positionen zurück. Der Schiedsrichter stellt die gefoulte Angreifer-Spielfigur an die Stelle, an der der Verstoß begangen wurde. Anschließend gibt er das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“ Hierdurch gewinnt der Angreifer Distanz und behält die Anzahl der Spielmöglichkeiten mit der entsprechenden Spielfigur. Siehe Regel 5.2.

6.2.5 Eine Spielfigur, mit welcher ein Verteidigungszug durchgeführt wird, darf keinen Körperteil des Angreifers berühren, um den nächsten Spielzug des Angreifers zu behindern. In diesem Fall kann der Angreifer, falls die Spielfigur, nachdem sie zur Ruhe gekommen ist, seinen nächsten Spielzug behindert, „Zurück“ oder Freistoß verlangen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:

Behinderung - Zurück / Freistoß

Strafe:

- a) Zurück für das Berühren eines Körperteils des Angreifers, während der Ball ruhte. Wenn „Zurück“ verlangt wird, hat der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren und/oder den Ball in ihre vorherigen Positionen zurückzustellen. Der Verteidigungszug verfällt. Anschließend gibt der Schiedsrichter das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“
- b) Freistoß vom Ort des Verstoßes, falls der Ball sich zu diesem Zeitpunkt bewegte. Siehe Regel 11.
- c) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls das Vergehen im Strafraum begangen wurde und sich der Ball während des Vergehens bewegte.

Bemerkung: Siehe Regel 10.6.

6.2.6 Wenn allerdings der Angreifer sein Körperteil absichtlich in den Weg des Verteidigungszugs gestellt hat, wird dem Verteidiger ein Freistoß zugesprochen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:

Fingerfoul - Freistoß

Strafe:

- a) Freistoß von dort, wo das Körperteil des Angreifers von der Verteidiger-Spielfigur berührt wird. Siehe Regel 11.
- b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wird. Siehe Regel 11.1.

6.2.7 Das Recht, einen Verteidigungszug durchzuführen, endet, sobald:

- a) der Angreifer mit dem nächsten Angriffszug den Ball berührt - kein Aufrechnen von Verteidigungszügen.
- b) der Ballbesitz wechselt,
- c) der Ball die Toraus- oder Seitenauslinie vollständig überschreitet.

- d) ein Freistoß gegeben wird und der betroffene Spieler nicht verlangt weiterzuspielen.

Regel 7: Erzielen eines Tores

7.1 Gültiges Erzielen eines Tores

7.1.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball vollständig die Torlinie zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte überschritten hat, vorausgesetzt:

- a) der Ball befand sich im Moment des Schusses vollständig innerhalb der gegnerischen Schusszone, wobei die Position der Spielfigur, welche den Schuss ausführte, nicht von Bedeutung ist. Siehe Regel 9.1.3.
- b) der Ball vor dem Beginn des Signals für das Spielende geschossen wurde.

7.1.2 Der Schiedsrichter muss unverzüglich angeben, wenn der Ball vollständig die Schusszonengrenze überschritten hat und sich innerhalb der Schusszone befindet, indem er feststellt: "Innerhalb!"

7.1.3 Der Schiedsrichter muss unverzüglich angeben, wenn ein gültiges Tor erzielt wurde, indem er feststellt: "Tor!"

7.2 Ungültiges Erzielen eines Tores

7.2.1 Wenn ein Tor unter Verstoß gegen die Regel 7.1 erzielt wurde, ist Torabstoß zu geben. Siehe Regel 15.

7.2.2 Der Torwart darf versuchen, einen Torschuss, der nicht der Regel 7.1 entspricht, abzuwehren oder aufzuhalten, ohne dabei Gefahr zu laufen, ein Eigentor zu erzielen. Lenkt der Torwart einen ungültigen Torschuss ins eigene Tor, ist Torabstoß zu geben. Siehe Regel 15.

7.3 Eigentor

7.3.1 Ein Spieler kann von überall auf dem Spielfeld ein Eigentor erzielen, unabhängig von der Position der Spielfigur oder des Balles.

7.3.2 Der Angreifer kann jedoch aus einem Freistoß, Eckball, Einwurf, Torabstoß oder Strafstoß kein direktes Eigentor erzielen. In diesem Fall ist ein Eckball für den Gegenspieler zu geben. Siehe Regel 16.

7.3.3 Falls der Ball nach einem gültigen Schussversuch direkt vom Pfosten oder der Querlatte des gegnerischen Tores zurückspringt und dabei die Torlinie des Angreifers überquert, ist Torabstoß für den Angreifer zu geben. Siehe Regel 15.

Regel 8: Torwart

8.1 Bedienung

8.1.1 Der Torwart muss unterhalb einer der hinteren Querstangen des Tores platziert werden und mit seiner Stange über die Rückseite des Tores hinausragen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:

Falscher Torwarteinsatz - Freistoß

Strafe:

Freistoß vom Strafstoßpunkt. Siehe Regel 11.

8.1.2 Der Torwart darf nicht schnell hin- und herbewegt werden, bevor die Angreifer-Spielfigur den Ball berührt hat.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Torwarteinsatz - Freistoß/Strafstoß
Strafe:	a) Freistoß vom Strafstoßpunkt für den ersten Verstoß während eines Spieles. Siehe Regel 11. b) Strafstoß für jeden weiteren Verstoß oder falls die Regel absichtlich verletzt wurde. Siehe Regel 12.

8.1.3 Jede Berührung des Balles durch den Torwart gilt als aktives Spielen des Balles, sogar dann, wenn der Torwart einen Schuss des Angreifers ablenkt. Der Torwart gilt somit nie als passive Spielfigur. Es ist jedoch auf Torabstoß zu entscheiden, wenn der Torwart einen ungültigen Torschuss in das eigene Tor (siehe Regel 7.2.2) oder über die eigene Torauslinie (siehe Regel 15.1.1) ablenkt.

8.1.4 Jede ununterbrochene Ballberührung durch den Torwart (auch das bloße Ablenken eines Schusses) gibt dem Verteidiger das Recht auf einen Verteidigungszug. Siehe Regel 6.2.

8.1.5 Der Torwart darf den Ball nicht mehr als dreimal hintereinander berühren, bevor:

- der Ball von einer anderen Angreifer Spielfigur gespielt wird oder
- der Ballbesitz wechselt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Torwarteinsatz - Freistoß
Strafe:	Freistoß vom Strafstoßpunkt. Siehe Regel 11.

8.1.6 Die Torwartstange ist ein wesentlicher Bestandteil des Torwarts und kann verwendet werden, um den Ball abzuwehren oder zu spielen.

8.2 Torwarthaltung

8.2.1 Vor, während und nach dem Schuss darf der Torwart in jeder gewünschten Position gehalten werden, um den Ball innerhalb des Torraumes zu spielen oder abzuwehren. Kein Teil des Torwartes darf die Torraumlinie übertreten oder berühren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Torwarteinsatz - Freistoß/Strafstoß
Strafe:	a) Freistoß vom Strafstoßpunkt für den ersten Verstoß während eines Spieles. Siehe Regel 11. b) Strafstoß für jeden weiteren Verstoß oder falls die Regel absichtlich verletzt wurde. Siehe Regel 12.

Der Schiedsrichter muss ein entsprechendes Vergehen des Torwarts bei einem Abwehrversuch in jedem Fall ahnden, selbst falls dieser den Ball nicht berührt hat.

8.2.2 Der Torwart darf keine ruhende Spielfigur, welche im Torraum steht oder die Torraumlinie berührt, berühren. Siehe Regel 2.1.2.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Torwart-Foul - Freistoß
Strafe:	Freistoß vom Strafstoßpunkt. Siehe Regel 11.

8.2.3 Der Torwart darf den Angreifer nicht bei dem Versuch behindern, eine Angreifer-Spielfigur durch den Torraum hindurch zu spielen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Torwart-Foul - Freistoß
Strafe:	Freistoß vom Strafstoßpunkt. Siehe Regeln 5.4, 11.

8.3 Auswechslung des Torwarts

8.3.1 Der Torwart kann vorübergehend durch den Reservetorwart ersetzt werden. Siehe Regel 9.

8.3.2 Vorausgesetzt, dass der Ball ruht, kann ein beschädigter Torwart jederzeit ersetzt werden. Ein unbeschädigter Torwart kann nur bei Gelegenheit eines Torabstoßes, Eckballs, Einwurfs, Freistoßes, Strafstoß oder nachdem ein Tor erzielt wurde, ersetzt werden.

Vorgehen

Der Spieler sagt:	Auswechslung!
SR Handlung:	Der Schiedsrichter kontrolliert, ob der eingewechselte Torwart den offiziellen Richtlinien entspricht, und gibt dem Verteidiger Gelegenheit, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen. Anschließend gibt er das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“

8.3.3 Während der Spielzeit kann ein Spieler lediglich einen unbeschädigten Torwart ersetzen. Die Anzahl der Auswechslungen von beschädigten Torhütern ist nicht limitiert.

Regel 9: Reservetorwart

9.1 Einsatz

9.1.1 Um ins Spiel gebracht zu werden, muss der Reservetorwart vollständig innerhalb des Torraums oder hinter der Torauslinie innerhalb der Verlängerung der Torraumlinien platziert werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Reservetorwarteinsatz - Freistoß
Strafe:	Freistoß vom Strafstoßpunkt. Siehe Regel 11.

9.1.2 Der Reservetorwart darf nur verwendet werden, wenn:

- der Spieler, welcher den Reservetorwart einsetzen will, im Ballbesitz ist und
- der Torwart aus dem Tor entfernt worden ist und vom entsprechenden Spieler in der Hand gehalten wird (oder so auf den Spieltisch außerhalb des Spielfeldes gelegt wird, dass er das Spiel nicht behindert) und
- ein ausstehender Verteidigungszug vom Verteidiger ausgeführt worden ist.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Reservetorwarteinsatz - Freistoß
Strafe:	Freistoß vom Strafstoßpunkt. Siehe Regel 11.

9.1.3 Falls der Reservetorwart nicht im Spiel ist, muss er außerhalb des Spielfeldes platziert sein.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Spielfigurenanzahl - Freistoß
Strafe:	Freistoß vom Strafstoßpunkt des Spielers, der den Verstoß begeht. Siehe Regel 11.

9.1.4 Nachdem der Reservetorwart ins Spiel gebracht worden ist, gilt er als normale Spielfigur. Siehe Regel 1.

Allerdings kann der Reservetorwart nicht mit seinem ersten Spielzug ein gültiges Tor erzielen.

9.2 Aus dem Spiel nehmen

9.2.1 Der Reservetorwart kann jederzeit vom Spielfeld genommen und durch den Torwart ersetzt werden, wenn der Ball ruht und der Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, im Ballbesitz ist. Wenn der Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, den Ballbesitz verliert, verbleibt der Reservetorwart im Spiel, und der Torwart kann erst wieder zurück ins Tor gestellt werden, wenn:

- der Ballbesitz von dem Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, zurückgewonnen wird. Wenn allerdings eine Angreifer-Spielfigur den Ball gegen eine Verteidiger-Spielfigur (*nicht* den Reservetorwart) spielt und von dort der Ball wieder zu einer Spielfigur des Angreifers zurückprallt, ist das Erfordernis eines Ballbesitzwechsels nicht erfüllt, um den Reservetorwart wieder aus dem Spiel zu nehmen.
- der Ball die Seiten- oder Torauslinie überschreitet.
- ein Freistoß oder Strafstoß für den Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, gegeben wird.
- ein Strafstoß gegen den Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, verhängt wird und der Angreifer nicht verlangt weiterzuspielen.

9.2.2 Nachdem der Reservetorwart vom Spielfeld genommen wurde, muss der Schiedsrichter dem Verteidiger Gelegenheit geben, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen. Danach kann der Angreifer mit seinem Angriff fortfahren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe:	a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes regelwidrig begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

9.2.3 Nachdem der Reservetorwart aus dem Spiel genommen wurde, darf er erst wieder eingesetzt werden, nachdem der Ball von einer andern Spielfigur oder dem Torwart gespielt wurde.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe:	a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes regelwidrig begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

Regel 10: Foulspiel und Unsportlichkeit

10.1 Gelbe Karte

Der Schiedsrichter kann einen Spieler, der absichtlich oder wiederholt gegen die Regeln verstößt, warnen: gelbe Karte.

10.2 Orange Karte

10.2.1 Falls ein verwarnter Spieler weiterhin absichtlich oder wiederholt gegen die Regeln verstößt, muss der Schiedsrichter ihm die orange Karte zeigen.

10.2.2 Das Zeigen der orangen Karte hat zur Folge, dass der Schiedsrichter den Reservetorwart des Täters vom Spieltisch entfernt.

10.3 Rote Karte

10.3.1 Im Falle einer groben Unsportlichkeit bestraft der Schiedsrichter den fehlbaren Spieler mit einer roten Karte. Die rote Karte bedeutet die unmittelbare Disqualifikation des Täters, welcher das Spiel mit mindestens 0:3 verliert. War der Spielstand des abgebrochenen Spieles höher, wird der tatsächliche Spielstand gewertet.

10.3.2 Zusätzlich können vom Hauptschiedsrichter des Wettbewerbes oder von der FISTF zusätzliche Disziplinarstrafen gegen den betreffenden Spieler verhängt werden.

10.4 Finger-foul

10.4.1 Ein Spieler darf keine ruhende Spielfigur mit irgendeinem Teil seines Körpers berühren mit Ausnahme der Figur, die geschnippt werden soll.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Finger-foul - Freistoß/ Strafstoß
Strafe:	Freistoß von dort, wo der Spieler eine Spielfigur berührt hat. Siehe Regel 11./12.

10.4.2 Für das Berühren von sich bewegenden Spielfiguren gelten die Regeln 5.3.2 und 6.2.6.

10.5 Handspiel

10.5.1 Ein Spieler darf mit keinem Körperteil den Ball berühren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Handspiel - Freistoß/ Strafstoß
Strafe:	Freistoß von dort, wo der Ball berührt wurde. Siehe Regel 11./12.

10.5.2 Falls der Angreifer absichtlich einen Körperteil des Verteidigers auf oder über dem Spielfeld anschießt, um ein Handspiel zu erzwingen, muss der Schiedsrichter stattdessen auf Freistoß für den Verteidiger entscheiden.

10.6 Behinderung

10.6.1 Ein Spieler darf seinen Gegner nicht physisch daran hindern, einen Spielzug auszuführen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Behinderung - Freistoß
Strafe:	a) Freistoß vom Ort des Balles zum Zeitpunkt des Vergehens. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls sich der Ball im Moment des Vergehens innerhalb des Strafraumes befand. Siehe Regel 11.1.

10.6.2 Beispiele für Vergehen:

10.6.2.1 Der Angreifer verhindert einen Verteidigungszug, indem er seine Hand auf dem Spielfeld belässt oder auf das Spielfeld setzt, ohne wirklich eine Spielfigur zu spielen.

10.6.2.2 Der Verteidiger behindert die Sicht des Angreifers auf den Bereich des Spielfeldes, wo die Spielfigur oder der Ball gespielt werden sollen.

10.6.2.3 Der Verteidiger behindert das Spiel des Angreifers, um einen Verteidigungszug zu machen.

10.6.3 Für das Behindern eines Spielzugs, nachdem die Figur bereits geschnippt wurde, gelten die Regeln 5.3.2 und 6.2.6.

10.7 Unsportlichkeit

10.7.1 Während der beiden fünfzehnminütigen Spielzeiten, der Nachspielzeit, der Verlängerung und des Freistoßschießens dürfen die Spieler nicht sprechen oder übertrieben gestikulieren. Die Spieler dürfen das Spiel nicht kommentieren, die Schiedsrichterentscheidungen kritisieren oder versuchen, den Gegner, den Schiedsrichter oder die Zuschauer zu beeinflussen.

10.7.2 Die Spieler müssen den Schiedsrichterentscheidungen uneingeschränkt Folge leisten. Die einzigen Gelegenheiten eines Spielers, während des Spieles zu sprechen, sind:

10.7.2.1 Ein Spieler informiert nach einem vom Gegner begangenen Verstoß den Schiedsrichter über seine Entscheidung, Vorteil zu nehmen und weiterzuspielen oder die ausgesprochene Strafe anzunehmen.

10.7.2.2 Der Angreifer kann gemäß Regel 2.6 Abstand verlangen: „Abstand!“

10.7.2.3 Beide Spieler können vor der Ausführung eines Eckballes, Einwurfs oder Freistoßes den Schiedsrichter ersuchen, die ausführende Spielfigur und den Ball vom Spielfeld zu entfernen, um einen Positionszug ausführen zu können. Siehe Regel 11.2.2.

10.7.2.4 Der Angreifer muss den Schiedsrichter um Erlaubnis für die Durchführung eines Tick-Zuges fragen und danach den Tick-Zug ankündigen: „Abseits? - Tick!“

10.7.2.5 Beide Spieler dürfen die Auswechslung einer Spielfigur oder des Torwarts ankündigen: „Auswechslung!“

10.7.2.6 Beide Spieler geben dem Schiedsrichter bei der Durchführung eines Freistoßschießens ihre Bereitschaft bekannt: „Fertig!“ Siehe Regel 17.

10.7.2.7 Gegenseitige Verständigung zwischen den beiden Spielern, um in zweifelhaften Situationen den Schiedsrichter zu überstimmen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unsportlichkeit – Freistoß
Strafe:	a) Freistoß vom Ort des Balles zum Zeitpunkt des Vergehens. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Strafstoßpunkt falls sich der Ball zum Zeitpunkt des Vergehens im Strafraum befand. Siehe Regel 11.1.

10.7.3 Einem Spieler ist es nicht erlaubt, mit seinem Trainer oder mit seiner Anhängerschaft verbal zu kommunizieren. Der Trainer darf seinem Spieler nur gelegentlich leise beraten. Im Falle eines unangemessenen Verhaltens des Trainers wird der jeweilige Spieler bestraft.

10.8 Zeitspiel

10.8.1 Die Spieler dürfen für einen Spielzug nicht mehr Zeit aufwenden, als dem Schiedsrichter angemessen erscheint.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Zeitspiel - Freistoß
Strafe:	a) Freistoß von der Position des Balles im Moment des Vergehens. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls sich der Ball im Moment des Vergehens im Strafraum befand. Siehe Regel 11.1.

10.8.2 Vor einem Torschuss darf sich der Angreifer auf den Schuss vorbereiten; hierfür darf er aber nicht mehr als 10 Sekunden verwenden.

10.8.3 Unbeschadet der Regel 10.8.2 darf die Ausführung irgendeines Spielzugs, der kein Torschuss ist, nicht länger als 5 Sekunden dauern.

10.8.4 Taktisches Zeitspiel durch das Halten des Balles in den eigenen Reihen ist erlaubt, sofern dem Verteidiger eine faire Möglichkeit bleibt, den Ballbesitz zu erlangen.

10.8.5 Der Schiedsrichter muss verlorene Zeit beobachten und nachspielen lassen.

10.9 Unerlaubtes Verhalten

Wenn der Angreifer sich in Schussposition begeben hat, indem er seine Hand hinter die zu spielende Spielfigur stellt, darf er weder einen Schuss antäuschen, um so eine Reaktion des Torhüters zu provozieren, noch die Hand vor der Beendigung des Schusses wieder entfernen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Verhalten - Freistoß
Strafe:	Freistoß von der Position des Balles im Moment des Vergehens. Siehe Regel 11.

Regel 11: Freistoß

11.1 Definition

11.1.1 Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Für Strafstoße siehe Regel 12.

11.1.2 Spielfiguren, die außerhalb des Spielfeldes stehen, können gefoult werden. Der Freistoß ist dann vom nächstliegenden Punkt auf der Seiten- oder Torauslinie auszuführen.

11.1.3 Ein Freistoß für ein Vergehen innerhalb des Strafraums, auf oder hinter der Torauslinie zwischen der Verlängerung der Strafraumlinien oder auf der Strafraumlinie wird vom Strafstoßpunkt aus ausgeführt.

11.2 Ausführung eines Freistoßes

11.2.1 Der Spieler, der den Freistoß ausführt, muss zuerst eine Spielfigur zur Ausführung bestimmen, bevor der Positionszug ausgeführt wird. Die ausführende Spielfigur kann beliebig aufgestellt werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Freistoß - Wechsel des Freistoßrechtes
Strafe:	Das Recht zur Ausführung des Freistoßes wechselt zum Gegner.

11.2.2 Jeder Spieler darf einen Positionszug ausführen, wobei der Angreifer seinen Positionszug zuerst machen muss. Die zur Ausführung bestimmte Spielfigur und der Ball sollen vom Schiedsrichter auf Verlangen eines Spielers kurzfristig entfernt werden, um den Positionszug des Spielers zu ermöglichen. Die beim Positionszug verschnippte Spielfigur darf keine andere Spielfigur berühren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Zurück
Strafe:	Wenn „Zurück“ verlangt wird, hat der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren in ihre vorherigen Positionen zurückzustellen. Der

fehlerhafte Positionszug darf nicht wiederholt werden.

11.2.3 Der Angreifer kann entsprechend Regel 2.6 „Abstand“ verlangen, wenn irgendeine gegnerische Spielfigur nach den Positionszügen weniger als 40 mm vom Ball entfernt ist.

11.2.4 Wenn beide Spieler bereit sind, gibt der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Freistoßes mit der Anweisung: „Spielen!“ Beachte, dass bei der Ausführung eines Freistoßes der Ball zuerst gespielt werden muss, bevor eine sich in einer Abseitsstellung befindende Spielfigur mit einem Tick-Zug aus dem Abseits herausgespielt werden kann. Siehe Regel 13.

11.2.5 Die Spielfigur, die den Freistoß ausführt, darf den Ball nicht wieder spielen, bevor

- a) der Ball von einer anderen Angreifer-Spielfigur oder vom Torwart des Angreifers gespielt wird,
- b) eine andere Spielfigur vom Ball berührt wird oder
- c) der Ballbesitz wechselt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

Regel 12: Strafstoß

12.1 Definition

12.1.1 Die folgenden Vergehen werden mit einem Strafstoß bestraft, wenn der betroffene Spieler das Foulspiel innerhalb seines eigenen Strafraumes begeht. Dabei gelten die Strafraumlinien und der Teil der Torauslinie, der den Strafraum begrenzt, als Teil des Strafraums.

12.1.1.1 Foulspiel des Angreifers. Siehe Regel 5.3.

12.1.1.2 Falscher Torwarteinsatz. Siehe Regel 8.1.2 und 8.2.1.

12.1.1.3 Finger-foul. Siehe Regel 10.4.

12.1.1.4 Handspiel. Siehe Regel 10.5.

12.1.1.5 Fehlerhafter Tick-Zug. Siehe 13.4.3.

12.1.2 Das Spiel wird bei Halbzeit oder dem Ende der Spielzeit verlängert, um einen Strafstoß auszuführen oder zu wiederholen. Die Verlängerung dauert so lange, bis der Schiedsrichter entschieden hat, ob ein Tor erzielt worden ist oder nicht. Mit Ausnahme der Ausführung des Strafstoßes und der entsprechenden Abwehrreaktion des Torwartes darf kein weiterer Spielzug durchgeführt werden.

12.2 Ausführung eines Strafstoßes

12.2.1 Der Ball wird auf den Strafstoßpunkt gelegt. Eine Spielfigur wird zur Ausführung bestimmt und kann beliebig zum Ball aufgestellt werden.

12.2.2 Alle Spielfiguren, mit Ausnahme des Torwarts und des Schützen müssen sich außerhalb des Strafraums und seines Halbkreises befinden. Der Schiedsrichter hat solche Spielfiguren im rechten Winkel zur Torauslinie 1 mm außerhalb des Strafraums und dessen Halbkreises aufzustellen.

12.2.3 Falls der Torwart des fehlbaren Spielers entfernt und durch den Reservetorwart ersetzt worden war, als der Strafstoß verhängt wurde, darf der Reservetorwart vom Feld genommen und der Torwart wieder eingesetzt werden.

12.2.4 Der Torwart kann beliebig gehalten werden. Die Torwartfigur darf dabei jedoch die Torlinie nicht überragen, und der Torwart darf nicht bewegt werden, bevor die Angreifer-Spielfigur den Ball berührt hat.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Wiederholung!
Strafe: Der Strafstoß muss wiederholt werden. Siehe Regel 10.

12.2.5 Wenn beide Spieler bereit sind, gibt der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstoßes mit der Anweisung: „Spielen!“

12.2.6 Die Spielfigur, die den Strafstoß ausführt, darf den Ball nicht wieder spielen, bevor

- a) der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur oder vom Angreifer-Torwart gespielt wird,
- b) der Ball von einer andern Spielfigur berührt wird oder
- c) der Ballbesitz wechselt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

Regel 13: Abseits

13.1 Definition

13.1.1 Abseitsstellung

13.1.1.1 Eine Angreifer-Spielfigur darf sich nicht in folgender Position befinden:

- a) innerhalb der Schusszone des Verteidigers und
- b) näher zur Torauslinie des Verteidigers als der Ball und
- c) falls der Torwart entfernt wurde: so, dass nur eine oder gar keine Verteidiger-Spielfigur der Torauslinie des Verteidigers näher ist als die Angreifer-Spielfigur oder
- d) falls der Torwart im Spiel ist: so, dass keine Verteidiger-Spielfigur der Torauslinie des Verteidigers näher ist als die Angreifer-Spielfigur

13.1.1.2 Eine Angreifer-Spielfigur, die sich in der in 13.1.1.1 bezeichneten Position befindet, ist in einer *Abseitsstellung*.

13.1.2 Vergehen

13.1.2.1 Die Abseitsstellung einer Angreifer-Spielfigur wird strafbar, sobald auch nur ein geringer Teil des Balles den Sockel der letzten Verteidiger-Spielfigur passiert und sich der Ball mit vollem Umfange in der Schusszone des Verteidigers befindet: Abseits!

13.1.2.2 Wenn sich der Ball bereits jenseits der letzten Verteidiger-Spielfigur und zugleich mit vollem Umfange in der Schusszone des Verteidigers befindet, wird die Abseitsstellung einer Angreifer-Spielfigur strafbar, sobald der Ball von einer *anderen* Angreifer-Spielfigur vorwärts *in Richtung Torauslinie des Verteidigers* gespielt wird: Abseits!

13.1.2.3 Eine Abseitsstellung wird nur dann strafbar, wenn sich die Angreifer-Spielfigur in einer Abseitsstellung befand, als der Ball von einer anderen Angreifer-Spielfigur berührt wurde. Deshalb kann der Verteidiger keine Angreifer-Spielfigur „ins Abseits stellen“, nachdem der Ball berührt wurde.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Abseits - Freistoß
Strafe: Freistoß von dort, wo die Spielfigur im Abseits stand.

Beachte: a) Wenn zwei oder mehr Spielfiguren gleichzeitig im Abseits stehen, wird der Freistoß von dort ausgeführt, wo die näher zur Torauslinie stehende Spielfigur positioniert ist (tieferes Abseits).
b) Spielfiguren und der Torwart, welche hinter der Torauslinie platziert sind, gelten bezüglich der Abseitsentscheidung als auf der Torauslinie stehend.

13.1.2.4 Es gilt nicht als Abseits und wird auch nicht bestraft, wenn sich eine Spielfigur zwar in einer Abseitsstellung befindet, aber

- a) der Ball direkt von einem Eckball, Einwurf, Strafstoß oder Torabstoß gespielt wird oder
- b) der Ball vom Gegner gespielt wird.

Beachte, dass in beiden oben erwähnten Fällen die Abseitsregel mit dem nächsten Spielzug wieder volle Anwendung findet. Siehe Regel 13.2 zum passiven Abseits.

13.1.2.5 Eine Spielfigur, die sich in einer Abseitsstellung befindet, kann verwendet werden, um den Ball zu spielen.

13.2 Passives Abseits

Wenn die geschnippte Spielfigur durch einen Angriffszug in Abseitsposition gerät, so gilt sie als nicht im Abseits, solange der Ball in Bewegung ist (passives Abseits). Keinesfalls darf jedoch erneut mit dieser Spielfigur gespielt werden, bevor der Ball ruht.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Abseits - Freistoß
Strafe: Freistoß von dort, wo die Spielfigur geschnippt wurde, bevor der Ball ruhte.

13.3 Tick-Zug

13.3.1 Der Angreifer kann mit einem Tick-Zug versuchen, eine im Abseits stehende Spielfigur aus dem Abseits herauszuschneiden. Für die Dauer jedes ununterbrochenen Ballbesitzes sind drei Tick-Züge erlaubt.

13.3.2 Wenn die Angreifer-Spielfigur den Ball an eine Verteidiger-Spielfigur spielt und von dort der Ball wieder zu einer Angreifer-Spielfigur zurückspringt, ist das Erfordernis eines Ballbesitzwechsels nicht erfüllt, um wieder drei Tickzüge zu erhalten.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

13.3.3 Eine Spielfigur kann mehrmals „getickt“ werden. Auch wenn mit einer Spielfigur bereits drei normale Spielzüge in Folge durchgeführt wurden, verstößt ein Tick-Zug nicht gegen Regel 5.2.

13.4 Ausführung eines Tick-Zuges

13.4.1 Der Spieler muss den Schiedsrichter um Erlaubnis fragen, um einen Tick-Zug ausführen zu können. Vor der Ausführung des Tick-Zuges muss der Spieler "Tick!" sagen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Wechsel!
Strafe: Wenn ein Tick-Zug ohne Erlaubnis des Schiedsrichters ausgeführt wird oder wenn der Spieler nicht "Tick!" sagt, gilt das Schnippen als Versuch, den Ball zu spielen.

13.4.2 Ein Tick-Zug darf erst ausgeführt werden, nachdem ein ausstehender Verteidigungszug ausgeführt wurde und wenn alle Figuren und der Ball ruhen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

13.4.3 Es gibt keine Einschränkung, wohin die „getickte“ Spielfigur gespielt werden kann. Allerdings darf die „getickte“ Spielfigur weder den Ball noch irgendeine Spielfigur berühren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Zurück / Freistoß/ Strafstoß
Strafe: a) „Zurück“ bei Berührung einer Spielfigur. Wenn „Zurück“ verlangt wird, hat der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren in ihre vorherigen Positionen zurückzustellen. Anschließend gibt er das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: „Spielen!“
b) Freistoß von dort, wo die „getickte“ Spielfigur den Ball berührt hat. Siehe Regel 11./12.

13.4.4 Ein fehlerhafter Tick-Zug kann wiederholt werden, reduziert jedoch gleichzeitig die drei Tick-Möglichkeiten für die Dauer dieses ununterbrochenen Ballbesitzes.

13.4.5 Für jeden Tick-Zug hat der Verteidiger das Recht auf einen Verteidigungszug. Siehe Regel 6.2.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: Wenn der Angreifer nicht auf den Verteidigungszug wartet:
a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

13.4.6 Mit einer „getickten“ Spielfigur darf der Ball erst dann wieder gespielt werden, wenn

- a) der Ball von einer anderen Angreifer-Spielfigur oder vom Angreifer-Torwart gespielt wurde oder
- b) der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

Regel 14: Einwurf

14.1 Definition

14.1.1 Wenn der Ball vollständig die Seitenauslinie überschreitet, erhält jener Spieler einen Einwurf zugesprochen, dessen Spielfigur oder Torwart nicht zuletzt den Ball berührt hat.

14.1.2 Um einen Einwurf zu erzwingen, müssen sich der Ball, die zuletzt vom Ball berührte Verteidiger-Spielfigur und die den Einwurf erzwingende Angreifer-Spielfigur oder der Torwart im selben Spielfeldviertel befinden, in dem der Ball mit seinem vollem Umfang die Seitenauslinie überquert. Alle oben erwähnten Elemente werden als innerhalb eines Spielfeldviertels gewertet, wenn sie sich vollständig diesseits der jeweiligen Schusszonen- und/oder Mittellinie befinden.

14.1.3 Ein Einwurf kann nicht durch Anschließen einer Spielfigur erzwungen werden, die sich außerhalb des Spielfeldes befindet.

14.1.4 Falls der Verteidiger mit seinem Verteidigungszug regelwidrig den Ball berührt und ihn dabei über die Seitenauslinie spielt, kann der Angreifer einen Einwurf akzeptieren.

14.1.5 Aus einem Einwurf kann kein Tor direkt erzielt werden. Siehe Regel 7.3.

14.1.6 Jede Berührung des Balles durch den Torwart gilt als Spielen des Balles (siehe 8.1.3). Daher ist es unmöglich, gemäß Regel 14.1.2 einen Einwurf durch Anschließen des Torwartes zu erzwingen. Der Torwart kann jedoch seinerseits einen Einwurf erzwingen.

14.2 Ausführung eines Einwurfs

14.2.1 Der Einwurf muss von jenem Ort ausgeführt werden, an dem der Ball die Seitenauslinie überschritten hat.

14.2.2 Der Spieler, der den Einwurf ausführt, muss zuerst eine Spielfigur zur Ausführung bestimmen, bevor irgendein Positionszug ausgeführt wird.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Einwurf - Wechsel des Einwurfrechtes
Strafe:	Das Recht zur Ausführung des Einwurfs wechselt zum Gegner.

14.2.3 Jeder Spieler darf einen Positionszug ausführen, wobei der Angreifer seinen Positionszug zuerst ausführen muss. Siehe Regel 11.2.2.

14.2.4 Die ausführende Spielfigur muss außerhalb des Spielfeldes aufgestellt werden. Der Ball muss zentral auf die Seitenauslinie gelegt werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Einwurf - Wechsel des Einwurfrechtes
Strafe:	Das Recht zur Ausführung des Einwurfs wechselt zum Gegner.

14.2.5 Der Angreifer kann gemäß Regel 2.6 „Abstand“ verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur nach den Positionszügen weniger als 40 mm vom Ball entfernt ist.

14.2.6 Wenn beide Spieler bereit sind, gibt der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Einwurfs mit der Anweisung: „Spielen!“

14.2.7 Nachdem der Angreifer den Einwurf ausgeführt hat, muss er warten, bis der Verteidiger einen Verteidigungszug gemacht hat (falls der Verteidigungszug nicht schon ausgeführt wurde), bevor er seinen Angriff fortsetzen darf.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe:	Wenn der Angreifer dem Verteidiger nicht erlaubt, einen Verteidigungszug nach dem Einwurf zu machen, siehe Regel 1.2.

14.2.8 Die Spielfigur, die den Einwurf ausführt, darf den Ball nicht wieder spielen, bevor

- der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur oder vom Angreifer-Torwart gespielt wird.
- der Ball von einer andern Spielfigur berührt wird oder
- der Ballbesitz wechselt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe:	a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

Regel 15: Abstoß

15.1 Definition

15.1.1 In folgenden Fällen erhält der Verteidiger einen Abstoß zugesprochen:

15.1.1.1 Der Angreifer spielt den Ball über die Torauslinie des Verteidigers.

15.1.1.2 Der Angreifer spielt den Ball über die Torauslinie des Verteidigers, wobei zuletzt eine Angreifer-Spielfigur oder der Angreifer-Torwart den Ball berührt.

15.1.1.3 Der Angreifer spielt den Ball, der sich nicht innerhalb der Schusszone des Verteidigers befindet, über die Torauslinie des Verteidigers, wobei eine beliebige Spielfigur den Ball zuletzt berührt.

15.1.1.4 Der Torwart des Verteidigers lenkt einen ungültigen Torschuss des Angreifers (wenn sich der Ball beim Schuss nicht innerhalb der Schusszone des Verteidigers befand) ins Tor oder über die Torauslinie.

15.1.2 Der Angreifer kann einen Abstoß erzwingen, wenn sich der Ball innerhalb seiner Schusszone befindet und zuletzt von einer Verteidiger-Spielfigur, die sich innerhalb der Schusszone des Angreifers befindet, berührt wird, bevor der Ball die Torauslinie des Angreifers überquert. Siehe Regeln 7.2 und 7.3.

15.1.3 Falls der Verteidiger mit seinem Verteidigungszug versehentlich den Ball über die gegnerische Torauslinie spielt, kann der Angreifer einen Abstoß akzeptieren.

15.1.4 Ein Abstoß kann nicht durch Anschließen einer Spielfigur oder eines Torwarts erzwungen werden, die/der außerhalb des Spielfeldes steht.

15.1.5 Es kann kein Tor direkt durch einen Abstoß erzielt werden. Siehe Regel 7.3.

15.2 Ausführung eines Abstoßes

15.2.1 Beide Spieler können ihre Spielfiguren aufnehmen und unter folgenden Bedingungen aufstellen:

15.2.1.1 Der Angreifer muss seine Spielfiguren zuerst aufstellen, jedoch nicht jene Spielfigur, die zur Ausführung des Abstoßes vorgesehen ist. Nachdem der Angreifer seine Spielfiguren aufgestellt hat, darf er deren Position nicht mehr verändern, und der Verteidiger kann seine Spielfiguren wunschgemäß aufstellen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Abstoß - Wechsel des Abstoßrechtes
Strafe:	Das Recht, einen Abstoß auszuführen, wechselt zum Gegner.

15.2.1.2 Mit Ausnahme der ausführenden Spielfigur und/oder des Torwarts dürfen sich keine Spielfiguren beider Spieler innerhalb des Strafraumes befinden oder die Strafraumlinie berühren.

Regel 16: Eckball

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubte Position!
Strafe:	Der Schiedsrichter hat jede fehlerhafte Position einer Spielfigur zu korrigieren.

15.2.1.3 Angreifer- und Verteidiger-Spielfiguren müssen mindestens 20 mm voneinander entfernt aufgestellt werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubte Position!
Strafe:	Der Schiedsrichter hat jede unkorrekte Position einer Spielfigur zu beanstanden und korrigieren zu lassen.

15.2.1.4 Der Angreifer stellt dann die Spielfigur, die den Torabstoß ausführt, beliebig zum Ball. Zur Ausführung des Abstoßes müssen sich die Spielfigur und der Ball mit vollem Umfang innerhalb des Torraumes befinden. Jede Angreifer-Spielfigur, der Reservetorwart oder der Torwart können zur Ausführung des Torabstoßes verwendet werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen! - Freistoß
Strafe:	Freistoß vom Strafstoßpunkt. Siehe Regel 11.

15.2.1.5 Es stehen jedem Spieler maximal 10 Sekunden zu, die Spielfiguren zu platzieren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Zeitspiel - Wechsel des Abstoßrechtes
Strafe:	a) Falls der Angreifer gegen die Regel verstößt, muss der Schiedsrichter unmittelbar auf einen Wechsel des Abstoßrechtes entscheiden. Siehe auch Regel 10. b) Falls der Verteidiger gegen diese Regel verstößt, siehe Regel 10.

15.2.2 Wenn beide Spieler bereit sind, gibt der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Abstoßes mit der Anweisung: „Spielen!“

15.2.3 Beim Abstoß muss der Ball den Strafraum vollständig verlassen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Abstoß - Wiederholung / Wechsel des Abstoßrechtes
Strafe:	a) Der Abstoß muss wiederholt werden. b) Wenn auch nach Wiederholung der Ball nicht vollständig den Strafraum verlassen hat, geht das Recht zur Ausführung des Abstoßes auf den Gegner über.

15.2.4 Mit der Spielfigur, die den Abstoß ausführt, darf der Ball nicht wieder gespielt werden, bevor

- der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur gespielt wird,
- der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur berührt wird oder
- der Ballbesitz wechselt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe:	a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

16.1 Definition

16.1.1 Wenn der Ball vollständig die Torauslinie überschritten hat, wird in folgenden Fällen auf Eckball entschieden:

16.1.1.1 Der Angreifer kann einen Eckball erzwingen, wenn der Ball innerhalb der gegnerischen Schusszone gespielt und zuletzt von einer Verteidiger-Spielfigur oder dem Verteidiger-Torwart berührt wird, bevor der Ball die Torauslinie des Verteidigers überquert.

16.1.1.2 Ein Eckball für den Verteidiger ist dann zu geben, wenn der Angreifer den Ball über die eigene Torauslinie spielt. Siehe Regel 7.3.

16.1.2 Falls der Verteidiger mit seinem Verteidigungszug versehentlich den Ball über die eigene Torauslinie spielt, kann der Angreifer einen Eckball akzeptieren.

16.1.3 Ein Eckball kann nicht durch Anschießen einer Spielfigur oder eines Torwarts erzwungen werden, die/der außerhalb des Spielfeldes steht.

16.1.4 Es kann ein Tor direkt aus einem Eckball erzielt werden. Siehe Regel 7.3.

16.2 Ausführung eines Eckballs

16.2.1 Der Ball muss auf jener Seite, wo der Ball die Torauslinie überschritten hat, innerhalb des Viertelkreises oder zentral auf die Markierung des Viertelkreises gelegt werden. Der Ball kann dabei teilweise den Viertelkreis überragen, jedoch darf sich nicht mehr als die Hälfte des Balles von oben gesehen außerhalb des Viertelkreises befinden.

16.2.2 Der Spieler, der den Eckball ausführt, muss zuerst eine Spielfigur zur Ausführung bestimmen, bevor irgendein Positionszug ausgeführt wird. Die zur Ausführung bestimmte Spielfigur kann beliebig platziert werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Eckball - Einwurf für den Gegner
Strafe:	Der fehlbare Spieler verliert das Recht zur Ausführung des Eckballs. Dem Gegner wird stattdessen vom Schnittpunkt der Seiten- und Torauslinie ein Einwurf zugesprochen. Siehe Regel 14.

16.2.3 Jeder Spieler darf drei Positionszüge ausführen, wobei der Angreifer seine Positionszüge zuerst ausführen muss. Siehe Regel 11.2.2.

16.2.4 Der Angreifer kann gemäß Regel 2.6 „Abstand“ verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur nach den Positionszügen weniger als 90 mm vom Ball entfernt ist.

16.2.5 Wenn beide Spieler bereit sind, gibt der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Eckballs mit der Anweisung: „Spielen!“

16.2.6 Die Spielfigur, die den Eckball ausgeführt hat, darf den Ball nicht wieder spielen, bevor

- der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur oder vom Angreifer-Torwart gespielt wird,
- der Ball von einer anderen Angreifer-Spielfigur berührt wird oder
- der Ballbesitz wechselt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Schnippen - Freistoß
Strafe:	a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11.

b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wurde. Siehe Regel 11.1.

17.2.5 Der Angreifer muss dann den Schuss innerhalb von 10 Sekunden ausführen. Geschieht dies nicht, muss der Schiedsrichter den Schuss als Fehlschuss werten.

Regel 17: Freistoßschießen

17.1 Definition

17.1.1 Wenn ein K.-o.-Spiel zwischen zwei Einzelspielern oder zwei Mannschaften – bei Mannschaftsspielen kommt es auch auf die zusammengerechnete Tordifferenz aller Spiele an – nach Verlängerung unentschieden ist, findet ein Freistoßschießen statt. In einem Mannschaftsspiel muss der Mannschaftsführer einen der vier zuletzt eingesetzten Spieler dazu bestimmen, die Mannschaft zu vertreten.

17.1.2 Der Schiedsrichter entscheidet, auf welches Tor geschossen wird, nennt einen Spieler, der auswählt, und wirft eine Münze. Der Spieler, der das Los gewinnt, kann entscheiden, ob er zuerst schießen oder ins Tor gehen will.

17.1.3 Es werden abwechselnd je fünf Schuss pro Spieler ausgeführt, beginnend von der Seite, die der Schiedsrichter auswählt, von folgenden Positionen:

17.1.3.1 Der Ball wird vollständig innerhalb der Schusszone so nahe als möglich zur Schusszonen- und Seitenauslinie platziert, ohne sie jedoch zu berühren.

17.1.3.2 Der Ball wird vollständig innerhalb der Schusszone so nahe als möglich zur Schusszonenlinie platziert, ohne sie jedoch zu berühren und so, dass eine gedachte Verlängerung der Seitenlinie des Strafraumes zentral durch den Ball gehen würde.

17.1.3.3 Der Ball wird vollständig innerhalb der Schusszone, so nahe als möglich zur Schusszonenlinie platziert, ohne sie jedoch zu berühren und so, dass eine gedachte Linie von der Mitte des Tores durch den Strafstoßpunkt zentral durch den Ball gehen würde.

17.1.3.4 Wie Position 17.1.3.2, aber auf der anderen Seite des Spielfeldes.

17.1.3.5 Wie Position 17.1.3.1, aber auf der anderen Seite des Spielfeldes.

17.1.4 Falls in einem Freistoßschießen nach fünf Schuss kein Sieger feststeht, wird das Freistoßschießen von Position 17.1.3.1 fortgesetzt. Wenn nach einer geraden Anzahl von Schüssen einer der beiden Spieler mehr Tore erzielt hat als der andere, so ist er der Sieger.

17.2 Ausführung jedes Schusses

17.2.1 Der Schiedsrichter platziert den Ball in Übereinstimmung mit den obigen Bestimmungen.

17.2.2 Der Angreifer stellt seine Spielfigur zum Schuss auf und bestätigt, dass er bereit ist: „Bereit!“ Ist der Angreifer innerhalb von 10 Sekunden nicht bereit, so wird der Schuss vom Schiedsrichter als Fehlschuss gewertet. Wenn der Angreifer die Position seiner zum Schuss bereitgestellten Spielfigur verändert, nachdem er sich bereit gemeldet hat, so wird der Schuss vom Schiedsrichter als Fehlschuss gewertet.

17.2.3 Danach fragt der Schiedsrichter den Torwart, ob er bereit ist. Der Verteidiger darf aus keinem Grund mit irgendeinem Teil seines Körpers über die Torauslinie hinausgehen. Der Verteidiger muss innerhalb von 10 Sekunden seine Bereitschaft zur Abwehr bekanntgeben: „Bereit!“ Ist der Torwart innerhalb von 10 Sekunden nicht bereit, wertet der Schiedsrichter den Schuss als Treffer.

17.2.4 Der Schiedsrichter gibt den Ball frei zum Schuss mit der Anweisung: „Spielen!“

III. AUSTRÜSTUNG

Regel 1: Spieltisch

1.1 Spieltuch

1.1.1 Das Spieltuch muss sorgfältig auf einer Spanplatte oder ähnlich fester Unterlage fixiert sein. Das Spielfeldniveau soll höchstens 90 cm und mindestens 70 cm über dem Fußbodenniveau liegen. Der Spieltisch muss waagrecht liegen.

1.1.2 Das Spieltuch und der Spieltisch müssen außerhalb des Spielfeldes 4-10 cm über die Seiten- und der Torauslinie hinausragen. Der Spieltisch darf nicht mehr als 10 cm über die Hinterseite der Tore hinausragen.

1.1.3 Der Spieltisch muss von einem Zaun von 2-10 cm Höhe und maximal 10 cm Breite umgeben sein. Zentral hinter den Toren muss eine Aussparung von 15-25 cm vorgesehen sein.

1.1.4 Es müssen mindestens 100 cm Freiraum rund um den Spieltisch für die Spieler, Schieds- und Linienrichter vorhanden sein.

1.1.5 Das Tuch muss gleichmäßig und frei von störenden Partikeln sein und muss ein präzises Gleiten der Spielfiguren und einen geraden Lauf des Balles ermöglichen.

1.1.6 Die auf dem Tuch aufgedruckten Linien dürfen 3 mm Breite nicht überschreiten und das Spiel nicht dadurch stören, dass sie den Lauf des Balles oder das Gleiten der Spielfiguren beeinträchtigen.

1.2 Spielfeld

1.2.1 Das Spielfeld muss rechteckig sein. Die Länge wird durch Seitenauslinien von maximal 140 cm und minimal 90 cm begrenzt. Die Breite wird durch Torauslinien von maximal 100 cm und minimal 60 cm begrenzt. Die Breite hat jedoch mindestens 30 cm unter der Länge zu liegen. Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie, die parallel zu den Torauslinien verläuft, in zwei gleich große Hälften geteilt. Es gibt einen Mittelpunkt auf der Mittellinie, der von den beiden Seitenauslinien gleich weit entfernt ist, und einen Mittelkreis, der in einem Radius von 6-12 cm konzentrisch um den Mittelpunkt verläuft.

1.2.2 Jede Spielfeldhälfte wird durch eine Schusszonenlinie, die parallel zu den Torauslinien verläuft, in zwei gleiche Zonen geteilt. Die Zone zwischen der Schusszonenlinie und der Torauslinie wird „Schusszone“ genannt.

1.2.3 In jeder Schusszone gibt es angrenzend an die Torauslinie einen Strafraum. Jeder Strafraum wird aus zwei parallelen Linien gebildet, die gleich weit von der Mitte der Torauslinie entfernt, 12-18 cm lang sind und einen Abstand von 30-48 cm zueinander aufweisen. Diese Linien müssen einen rechten Winkel zu den Torauslinien bilden und an ihren Enden so verbunden werden, dass sich ein Rechteck ergibt. Es gibt einen Strafstoßpunkt im Strafraum, der 8-14 cm von der Torauslinie und gleich weit von den beiden Seitenauslinien entfernt ist.

1.2.4 In jeder Schusszone befindet sich ein Torraum, der an die Torauslinie anschließt. Jeder Torraum wird aus zwei miteinander verbundenen parallelen Linien gebildet, die gleich weit von der Mitte der Torauslinie entfernt, 5-7 cm

lang sind und einen Abstand von 22-26 cm zueinander aufweisen. Die vertikalen Torraumlinien können über die Torauslinie hinausragen, um ein genaueres Platzieren des Reservetorwarts zu ermöglichen.

1.2.5 In jeder Ecke des Spielfeldes befindet sich ein Viertelkreis mit einem Radius von 2-3 cm, konzentrisch zum Schnittpunkt der Toraus- mit der Seitenauslinie.

Regel 2: Tore

- 2.1 Ein Tor muss in der Mitte der Torauslinie stehen, wobei sich die vorderen Pfosten auf der Linie befinden. Die Tore müssen solide konstruiert und aus festem Material gebaut sein, welches sich unter allen Spielbedingungen nicht verbiegt oder bricht. Die Tore müssen mechanisch mit dem Spieltisch verbunden sein.
- 2.2 Ein Tor besteht aus zwei Pfosten, einer Querlatte, zwei Seitenbalken auf jeder Seite, einem oder zwei Balken an der Rückseite und einem Netz, welches an den Pfosten, der Querlatte und den Balken gut befestigt sein muss.
- 2.3 Die Pfosten stehen aufrecht und parallel, sind 6 cm lang und 12,5 cm voneinander entfernt. Die Querlatte ist an der Oberseite der Stangen befestigt. Der (die) Balken an der Rückseite ist (sind) parallel zur Querlatte befestigt. Die Pfosten, die Querlatte und die Balken dürfen nicht dicker als 5 mm sein. Die Entfernung zwischen der Rückseite des Tors und der Torauslinie muss 6-9 cm betragen.

Regel 3: Ball

- 3.1 Der Ball muss eine hohle Plastikkugel mit 2,2 cm Durchmesser und 1,5 g Gewicht sein.
- 3.2 Die Bälle, die derzeit homologiert sind, sind die *Subbuteo* Bälle, die die oben erwähnte Kriterien erfüllen, und die *Zeugo* Bälle.
- 3.3 Falls sich die Spieler nicht auf einen Ball einigen können, muss ein weißer Subbuteo „Tango“-Ball verwendet werden.
- 3.4 Bemalte oder markierte Bälle dürfen nur verwendet werden, wenn beide Spieler damit einverstanden sind. Der Schiedsrichter muss einen defekten Ball austauschen, sobald der Ball zur Ruhe gekommen ist.
- 3.5 Neue Balltypen müssen dem FISTF Board of Directors zur Homologierung vorgelegt werden, bevor irgendein Spieler sie in einem Spiel einsetzen darf. Der Antragsteller muss dem Antrag ein Muster seines Produktes sowie ein Anerkennnis der in den Punkten 3.6 und 3.7 genannten Bedingungen beifügen.
- 3.6 Um erfolgreich homologiert zu werden, muss ein neuer Balltyp industriell hergestellt und in ausreichender Menge vertrieben werden, um jede gewünschte Anzahl liefern zu können.
- 3.7 Die Homologierung wird ausschließlich aus sportlichen Gründen vorgenommen. Die FISTF schließt jede ausdrückliche oder implizite Haftung oder Garantie ausdrücklich aus. Dieser Ausschluss umfasst ausnahmslos alle auf Gewohnheitsrecht, Vertrag oder dem Zivilrecht (einschließlich aller Arten von Fahrlässigkeit) beruhenden Verpflichtungen aus allen denkbaren Rechtsgründen, insbesondere hinsichtlich des geistigen Eigentums an den homologierten

Produkten, sowohl gegenüber dem Antragsteller als auch gegenüber Dritten.

Regel 4: Spielfiguren

Anmerkung: Für den Spielbetrieb innerhalb des DSTFB gilt die im **Anhang** (S. 23) abgedruckte Spielfiguren-Definition!

4.1 Maße

Die Spielfiguren müssen aus einem runden Sockel und einem Oberteil, das fest mit dem Sockel verbunden ist, bestehen und folgende Normen erfüllen:

4.1.1 Der Sockel muss 0,5-0,7 cm hoch und 1,6-2,1 cm im Durchmesser sein.

4.1.2 Das mit dem Sockel verbundene Oberteil muss an seiner breitesten Stelle 0,6 – 1,3 cm breit und darf höchstens 0,6 cm dick sein. Das Oberteil muss einen menschlichen Körper symbolisieren.

4.1.3 Die Höhe der Spielfigur, Sockel und Oberteil zusammen, muss 2,7 – 3,9 cm betragen.

4.2 Beschaffenheit

Jede Mannschaft besteht aus 10 Feldspielfiguren, einem Reservetorwart und einem Torwart. Jede Spielfigur eines Figurensatzes muss vom gleichen Typ sein. Alle Spielfiguren müssen gleich bemalt sein und die Sockelfarbe muss bei allen eingesetzten Spielfiguren identisch sein, ausgenommen der Reservetorwart, dessen Sockel sich in seiner Farbe von allen anderen Spielfiguren unterscheiden muss.

4.3 Homologierung

4.3.1 Neue Typen von Spielfiguren müssen dem FISTF Board of Directors zur Homologierung vorgelegt werden, bevor irgendein Spieler sie in einem Spiel einsetzen darf. Der Antragsteller muss dem Antrag ein Muster seines Produktes sowie ein Anerkennnis der in den Punkten 4.3.3 und 4.3.4 genannten Bedingungen beifügen.

4.3.2 Die folgenden Arten von Spielfiguren sind von der FISTF zugelassen. Alle sonstigen Entwürfe von Spielfiguren müssen der FISTF vorgelegt und genehmigt werden, bevor mit ihnen in irgendeinem Wettbewerb gespielt werden kann.

4.3.2.1 *Flache* Spielfiguren (produziert seit den 40er Jahren): 17-18 mm Sockeldurchmesser, 35-39 mm Höhe der Spielfigur inklusive Sockel. Homologierte Typen: Englische, Subbuteo, Schweizerische, Deutsche und Newfooty.

4.3.2.2 Spielfiguren der Marke „Subbuteo“ im *H0-Maßstab* („*3D-Figuren*“): 18-21 mm Sockeldurchmesser, 28-31 mm Höhe der Spielfigur inklusive Sockel: „molded“ (produziert in den 60er/70er Jahren, Oberteil und Platte bestehen aus einem Stück); „walking-figure“ (produziert in den 50er/60er Jahren, Oberteil und Platte bestehen aus einem Stück. Das Oberteil stellt einen gehenden Mann dar); „Stegfigur“ (produziert in den 60er/70er Jahren, Oberteil steht auf einem Balken, der im Sockel steckt); „plug-figure“ (produziert seit den 80er Jahren, Oberteil steht auf einem Knopf, der im Sockel steckt).

4.3.2.3 „*Sports*“-Spielfiguren („*FISTF-Figuren*“): (produziert seit 1993, 21 mm Sockeldurchmesser, 35-37 mm Höhe der Spielfigur inklusive Sockel).

4.3.2.4 *Toccer*-Spielfiguren (produziert seit 1994, 21 mm Durchmesser des scheibenförmigen Sockels, 34-36 mm Höhe der Spielfigur inklusive Sockel).

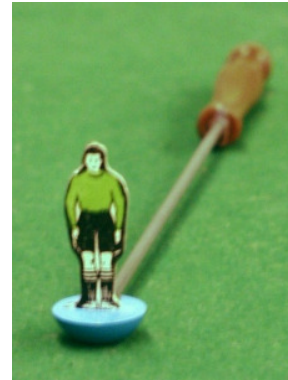
4.3.2.5 *Profibase*-Sockel (produziert seit 1995): Sie ähneln den Sockeln der H0- oder Toccer-Spielfiguren und können zusammen mit Oberteilen im H0-Maßstab verwendet werden.

4.3.2.6 Woodentop-Oberteile (produziert seit 1995): Bestehend aus einem hölzernen Oberteil mit einer Höhe von 30-32 mm (ohne Sockel), das mit einem H0-, Profibase- oder Sport-Sockel verwendet wird.

4.3.2.7 Zeugo-Spielfiguren (produziert seit 1998): ähnlich wie die H0-Figuren.

4.3.3 Um erfolgreich homologiert zu werden, muss ein neuer Typ von Spielfiguren industriell hergestellt und in ausreichender Menge vertrieben werden, um jede gewünschte Anzahl liefern zu können.

4.3.4 Die Homologierung wird ausschließlich aus sportlichen Gründen vorgenommen. Die FISTF schließt jede ausdrückliche oder implizite Haftung oder Garantie ausdrücklich aus. Dieser Ausschluss umfasst ausnahmslos alle auf Gewohnheitsrecht, Vertrag oder dem Zivilrecht (einschließlich aller Arten von Fahrlässigkeit) beruhenden Verpflichtungen aus allen denkbaren Rechtsgründen, insbesondere hinsichtlich des geistigen Eigentums an den homologierten Produkten, sowohl gegenüber dem Antragsteller als auch gegenüber Dritten.



5.3.2.2 *H0-Maßstab (3D-Torwart)*: Jockey-Torwart, auswechselbar oder nicht auswechselbar. H0-Maßstab-Torwart mit gestreckten Armen. H0-Maßstab-Torwart mit gebogenem Körper. Sowohl Metall- als auch Plastik-Versionen sind zugelassen.



Regel 5: Torwart

5.1 Maße der Torwart-Figur

Der Torwart besteht aus einer Figur oder aus einer Figur mit einem Sockel. Die Torwart muss fest mit einer Stange verbunden sein, darf ein Volumen von höchstens 2700 mm³ (ohne Stange) haben und muss folgende Normen erfüllen:

- 5.1.1 maximale Höhe des Torwarts: 39 mm
- 5.1.2 maximale Dicke der Torwart-Figur: 6 mm
- 5.1.3 maximale Breite des Torwarts: 21 mm
- 5.1.4 der Torwart muss einen menschlichen Körper symbolisieren

5.2 Maße der Torwartstange

Die Stange ist an der Figur oder am Sockel des Torwarts befestigt und ist Teil des Torwarts. Sie muss die folgenden Normen erfüllen:

- 5.2.1 Die Torwartstange muss eine gerade Stange von bis zu 15 cm Länge und 4 mm maximaler Breite (ausgenommen der Griff) sein.
- 5.2.2 Der Griff darf 10 cm Länge nicht überschreiten.

5.3 Homologierung

5.3.1 Neue Torwart-Typen müssen dem FISTF Board of Directors zur Homologierung vorgelegt werden, bevor irgendein Spieler ihn in einem Spiel einsetzen darf. Der Antragsteller muss dem Antrag ein Muster seines Produktes sowie ein Anerkennnis der in den Punkten 5.3.3 und 5.3.4 genannten Bedingungen beifügen.

5.3.2 Folgende Arten von Torwarten sind von der FISTF zugelassen.

- 5.3.2.1 *Flacher* Torwart: Englische, Subbuteo, Schweizerische, Deutsche.

5.3.2.3 „Sports figure“-Torwart („FISTF-Torwart“), bestehend aus einer „Sports“-Spielfigur mit einer Stange, die aus dem Sockel herausragt. Sowohl Holz- als auch Polystyren-Versionen des Torwart-Oberteils sind zugelassen.



5.3.2.4 *Toccer*-Torwart, bestehend aus einer speziellen Toccer Figur ohne Sockel mit einer Stange, die aus den Füßen herausragt. Sowohl Metall- als auch Plastik-Versionen des Torwart-Oberteils sind zugelassen.



- 5.3.2.5 *Woodentop*-Torwart, bestehend aus einem Woodentop-Oberteil, das mit einem Standard-Sockel verbunden ist, aus dem eine Stange herausragt.



- 5.3.2.6 *Zeugo* Towart, ähnlich wie die H0-Maßstab-Torwarte

- 5.3.3 Um erfolgreich homologiert zu werden, muss ein neuer Typ von Torwart industriell hergestellt und in ausreichender Menge vertrieben werden, um jede gewünschte Anzahl liefern zu können.

- 5.3.4 Die Homologierung wird ausschließlich aus sportlichen Gründen vorgenommen. Die FISTF schließt jede ausdrückliche oder implizite Haftung oder Garantie ausdrücklich aus. Dieser Ausschluss umfasst ausnahmslos alle auf Gewohnheitsrecht, Vertrag oder dem Zivilrecht (einschließlich aller Arten von Fahrlässigkeit) beruhenden Verpflichtungen aus allen denkbaren Rechtsgründen, insbesondere hinsichtlich des geistigen Eigentums an den homologierten Produkten, sowohl gegenüber dem Antragsteller als auch gegenüber Dritten.

IV. Richtlinien für Schiedsrichter

Regel 1: Aufgaben des Schiedsrichters

- 1.1 Jedes Spiel eines FISTF-Wettbewerbes muss von einem Schiedsrichter geleitet werden. Er hat die Leitung des Spiels während der gesamten Spielzeit, inklusive Halbzeitpausen. Er hat jeglichen Verstoß gegen die Regeln anzuzeigen und prompte, klare Anweisungen entsprechend den internationalen Spielregeln zu geben. Er hat dabei das internationale Schiedsrichter-Vokabular zu verwenden.
- 1.2 Der Schiedsrichter hat den Regeln Geltung zu verschaffen, kann jedoch von einer Bestrafung absehen, wenn der begünstigte Spieler „Vorteil“ verlangt und weiterspielen will. Der Spieler, dem gegenüber der Verstoß begangen wurde, kann nicht nachträglich auf eine Bestrafung zurückkommen, nachdem er bereits weitergespielt hat.
- 1.3 Der Schiedsrichter muss das Spiel unterbrechen, wenn die Regeln dies verlangen, sowie dann, wenn er es für nötig hält, sich Klarheit über eine besondere oder unklare Situation zu verschaffen. Falls der Angreifer dem Schiedsrichter in einer zweifelhaften Spielsituation nicht die Möglichkeit gibt, die Sachlage abzuklären, entscheidet der Schiedsrichter im Zweifelsfalle für den Verteidiger.
- 1.4 Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind endgültig. In Fällen von Unsicherheit kann er das Spiel unterbrechen und den Hauptschiedsrichter zu Rate ziehen.

- 1.5 Vor dem Anstoß muss sich der Schiedsrichter von der Identität der Spieler überzeugen und das Spielmaterial auf Übereinstimmung mit den FISTF-Regularien prüfen.
- 1.6 Allein der Schiedsrichter misst die Spielzeit. Er muss hierzu eine eigene Uhr verwenden. Im Falle von Spielunterbrechungen oder Zeitspiel durch einen Spieler, muss der Schiedsrichter die verlorene Zeit am Ende des jeweiligen Spielabschnitts nachspielen zu lassen.
- 1.7 Der Schiedsrichter hat unverzüglich nach dem Spiel das Spielberichtsformular auszufüllen und dem Hauptschiedsrichter zu übergeben.
- 1.8 Der Schiedsrichter muss während des Spiels die offizielle Schiedsrichteruniform oder einen Trainingsanzug tragen. Der Turnier-Ausrichter darf Schiedsrichtern vorschreiben, in Sportschuhen anzutreten.

Regel 2: Linienrichter

Ein Linienrichter kann zur Unterstützung des Schiedsrichters herangezogen werden. Er kann den Schiedsrichter auf jeglichen Regelverstoß hinweisen und ihn in allen anderen Belangen unterstützen.

V. Indoor-Spielregeln:

(nicht übersetzt)

VI. Anhang:

Regel 1: Definition von Subbuteo-Spielfiguren

Anmerkung: Diese Definition gilt **nur** für den Spielbetrieb innerhalb des DSTFB; im übrigen kommt Regel II.4 (S. 21) zur Anwendung.

Die Spielfiguren bestehen aus einem Sockel und einem Oberteil, das mit der Sockeloberseite fest verbunden sein muss.

1.1 Gewicht und Höhe

- 1.1.1 Das Gewicht einer einzelnen Figur darf 2,8 g nicht überschreiten.
- 1.1.2 Die gesamte Spielfigur muss mindestens 27 mm und darf höchstens 39 mm hoch sein.

1.2 Das Oberteil

- 1.2.1 Das Figuren-oberteil muss einen Fußballer in der Ausübung seiner Tätigkeit symbolisieren. Es muss mindestens 6 mm und darf höchstens 13 mm breit sein.
- 1.2.2 Seine Dicke darf 6 mm nicht überschreiten.

1.3 Der Sockel

- 1.3.1 Der Sockel muss rotationssymmetrisch sein und in der Seitenansicht als Grundform einem ein- bzw. zweifach senkrecht zur Hauptachse gekappten Ellipsoid entsprechen.
- 1.3.2 Die Sockeloberkante darf gekappt oder abgerundet sein.

1.3.3 Die Sockelhöhe muss mindestens 5 mm und darf maximal 7 mm betragen.

- 1.3.4 Der maximale Sockeldurchmesser
- muss mindestens 16 mm und darf maximal 21 mm betragen,
 - darf höchstens 1,1 mm unterhalb der oberen Sockelfläche liegen und
 - darf höchstens 2 mm größer sein als der Durchmesser der oberen Sockelfläche.

1.3.5 Die Sockelunterseite (also die Kontaktfläche der Figur mit dem Spielfeld) kann

- a) nach außen gewölbt,
 - b) maximal 1 mm nach innen gewölbt oder
 - c) flach ausgeprägt sein.
- Der in den Fällen b) und c) auftretende Durchmesser an der Sockelunterseite muss mindestens 5 mm kleiner sein als der Durchmesser an der oberen Sockelfläche.