

Spielregeln für Subbuteo-Tischfußball

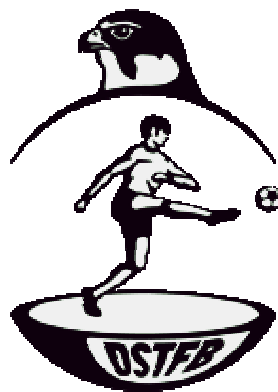
von der F.I.S.T.F genehmigte Spielregeln

Deutsche Ausgabe

(2000/2001)

überreicht vom

**Deutschen Sport-
Tisch-Fußball-Bund e.V.**



Thossa Büsing
Erzberger Straße 9
59192 Bergkamen
eMail: thossa.buesing@dstfb.de

<http://www.dstfb.de>

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	2	8.1 Bedienung	11
I. WÖRTERBUCH UND DEFINITIONEN	4	8.2 Torwarthaltung	12
1. Ball im Spiel oder Ball aus dem Spiel	4	8.3 Auswechslung des Torwarts	12
2. Der Sockel	4	9. Reservetorwart	12
3. Der Abstand	4	9.1 Einsatz	12
4. Die Feld-Spielfigur	4	9.2 Aus dem Spiel nehmen	13
5. Das Oberteil	4	10. Regel: Foulspiel und Unsportlichkeit	13
6. Ein Spiel	5	10.1 Gelbe Karte	13
7. Überschreiten einer Linie	5	10.2 Orange Karte	13
8. Der Spieler	5	10.3 Rote Karte	13
9. Das Spielfeld	5	10.4 Finger-foul	13
10. Die Spielplatte	5	10.5 Handspiel	13
11. Die Spielfigur	5	10.6 Behinderung	13
12. Das Spieltuch	5	10.7 Unerlaubtes Benehmen	13
13. Die Mannschaft	5	10.8 Zeitspiel	14
		10.9 Unsportliches Verhalten	14
II. SPIELREGELN	6	11. Regel: Freistoß	14
1. Regel: Handhabung der Spielfiguren	6	11.1 Definition	14
1.1 Schnippen	6	11.2 Ausführung eines Freistoßes	14
1.2 Unerlaubtes Schnippen	6	12. Regel: Strafstoß	15
1.3 Position des Spielers	6	12.1 Definition	15
1.4 Polieren der Spielfiguren	6	12.2 Ausführung eines Strafstoßes	15
1.5 Anzahl der Spielfiguren	6	13. Regel: Abseits	15
2. Regel: Aufstellen, Aufrichten und Auswechslern von Spielfiguren	6	13.1 Definition	15
2.1 Aufstellen von Spielfiguren, die das Spielfeld verlassen haben	6	13.2 Passives Abseits	15
2.2 Aufstellen von Spielfiguren im Torraum	7	13.3 Tick-Zug	16
2.3 Aufstellen von Spielfiguren, die an dieselbe Stelle des Spieltuches gestellt werden müßten	8	13.4 Ausführung eines Tick-Zuges	16
2.4 Aufrichten liegender Figuren	8	14. Regel: Einwurf	16
2.5 Auswechslung von Spielfiguren	8	14.1 Definition	16
3. Regel: Spieldauer	8	14.2 Ausführung eines Einwurfs	17
3.1 Spielzeit	8	15. Regel: Abstoß	17
3.2 Nachspielzeit	8	15.1 Definition	17
3.3 Verlängerung - Sudden Death / Freistoßschießen	8	15.2 Ausführung eines Abstoßes	17
4. Regel: Anstoß	8	16. Regel: Eckball	18
4.1 Definition	8	16.1 Definition	18
4.2 Ausführung des Anstoßes	9	16.2 Ausführung eines Eckballs	18
5. Regel: Angriff	9	17. Regel: Freistoßschießen	18
5.1 Angreifer	9	17.1 Definition	18
5.2 Angriff	9	17.2 Ausführung jedes Schusses	19
5.3 Foulspiel des Angreifers	9		
5.4 Eingeschränkter Spielzug	10	III. AUSTRÜSTUNG	19
6. Regel: Verteidigung	10	1. Regel: Spieltisch	19
6.1 Verteidiger	10	1.1 Spieltuch	19
6.2 Verteidigung - Verteidigungszug	10	1.2 Spielfeld	19
7. Regel: Erzielen eines Tores	11	2. Regel: Tore	19
7.1 Gültiges Erzielen eines Tores	11	3. Regel: Ball	20
7.2 Ungültiges Erzielen eines Tores	11	4. Spielfiguren	20
7.3 Eigentor	11	4.1 Maße	20
8. Regel: Torwart	11	4.2 Beschaffenheit	20
		4.3 Homologierung	20
		5. Regel: Torwart	20
		5.1 Maße der Torwart-Figur	20
		5.2 Maße der Torwartstange	20
		5.3 Homologierung	21
		IV. SCHIEDSRICHTER WEISUNGEN	21
		1. Aufgaben des Schiedsrichters	21
		2. Linienrichter	21

V. ANHANG:	21
1. Definition von Subbuteo-Spielfiguren	21
1.1 Gewicht und Höhe	21
1.2 Das Oberteil	21
1.3 Der Sockel	21

I. Wörterbuch und Definitionen

1. Ball im Spiel oder Ball aus dem Spiel

Nach dem Anspiel oder nachdem der Schiedsrichter das Spiel nach einer Unterbrechung freigegeben hat, ist der Ball im Spiel, es sei denn:

- 1.1 der Ball hat mit vollem Umfange die Seiten- oder Torauslinie überschritten.
- 1.2 der Schiedsrichter hat einen Regelverstoß festgestellt und der geschädigte Spieler wünscht nicht weiterzuspielen, um "Vorteil" zu nehmen.
- 1.3 das Spiel wird vom Schiedsrichter in den folgenden Situationen unterbrochen:
 - 1.3.1 Regel 2.1: Aufstellen und aufrichten von Spielfiguren

Sobald der Ball ruht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, um Spielfiguren gemäß den Regeln aufzustellen, und erlaubt dem Verteidiger, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.

- 1.3.2 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. 1.3.3 Regel 8.3: Auswechslung des Torwarts

Falls sich der Ball in Ruhelage befindet, kann ein beschädigter Torwart jederzeit ausgewechselt werden. Nachdem der entsprechende Spieler die Auswechslung angekündigt hat, überprüft der Schiedsrichter, ob der eingewechselte Torwart die definierten Richtlinien erfüllt, und erlaubt dem Verteidiger, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.

2. Der 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.

3. Der Abstand

Der Angreifer kann "Abstand" verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur bei einem Freistoß, Eckball, Torabstoß, Strafstoß oder Einwurf nach Ausführung aller Positionszüge zu nahe am Ball steht. Die folgenden Entfernungsangaben beziehen sich auf den Abstand zwischen den nächsten Punkten von Ball und gegnerischer Spielfigur von oben gesehen:

Fall	Mindestabstand
Einwurf	40 mm zwischen Verteidiger-Figuren und dem Ball
Freistoß	ebenso
Strafstoß	Alle Spielfiguren mit Ausnahme des Strafstoßschützen und des Torwarts müssen sich außerhalb des Strafraumes und seines Halbkreises befinden.
Eckball	90 mm zwischen Verteidiger-Figuren und dem Ball
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. .

Der Schiedsrichter hat alle Verteidiger-Spielfiguren in der Richtung, in der sie sich zum Ball befinden, 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.

4. Die Feld-Spielfigur

Feld-Spielfiguren sind alle Spielfiguren eines Spielers mit Ausnahme des Reservetorwarts und des Torwarts.

5. Das Oberteil

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

6. Ein Spiel

In einem Subbuteo-Tischfußballspiel treffen zwei Spieler unter Beachtung der FISTF-Regeln und -Richtlinien aufeinander. Am Ende eines Spieles zwischen zwei Spieler gewinnt derjenige, welcher mehr Tore erzielt hat.

7. Überschreiten einer Linie

Der Ball oder eine Spielfigur hat eine Linie vollständig überschritten, falls von oben gesehen zwischen Ball bzw. Spielfigur und der Linie das grüne Spielfeld zu sehen ist.

8. Der Spieler

Der Spieler ist die physische Person, welche Tischfußball unter Beachtung der FISTF Spielregeln und Regularien spielt.

9. Das Spielfeld

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

10. Die Spielplatte

Die Spielplatte besteht aus einer harten Unterlage mit einem gut befestigten Spieltuch und zwei Toren und ist umrandet von einer Bande.

11. Die Spielfigur

Die Spielfigur wird geschnippt und besteht aus einem Oberteil und einem Sockel.

12. Das Spieltuch

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

13. Die Mannschaft

Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus vier Spielern, welche an vier Spieltischen gegen eine gleiche Anzahl von Gegenspielern antreten. Am Ende eines Matches zwischen zwei Mannschaften ergeben die erzielten Punkte und ggf. die Gesamt-Tordifferenz das Endresultat.

II. SPIELREGELN

1. Regel: Handhabung der Spielfiguren

1.1 Schnippen

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

1.1.2 Die Spielfigur darf nicht geschlagen oder geschoben werden. Es darf auch keine Spannung, die nicht von der Spieloberfläche stammt, eingesetzt 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 Behinderten ohne geeigneten Zeige- oder Mittelfinger ist es erlaubt, irgendeinen anderen Finger zum Schnippen zu benutzen.

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

1.2 Unerlaubtes Schnippen

Keiner der Spieler darf einen Spielzug ausführen, wenn er nicht dazu berechtigt ist. 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 über dem Spielfeld befinden.

1.3.1.2 Sich auf der Spielplatte aufstützen oder sie verschieben, um sie zu destabilisieren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Regelwidrige Position - 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.

1.3.2 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 einem 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 nicht verzögert oder gestört wird, dürfen die Spielfiguren auch während des Spieles poliert werden, wenn der Spieler eine Spielfigur zur 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. Den Spielern ist nicht erlaubt, übermäßig Zeit für das Polieren der Spielfiguren zu beanspruchen.

Bei Regelverstoß

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

1.5 Anzahl der Spielfiguren

Ein Spieler darf maximal 10 Spielfiguren benutzen ausgenommen den Tor und den Reservetorwartes.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Ungültige Spielfigurenanzahl - Freistoß
Strafe:	a) Freistoß vom Strafstoßpunkt des fehlbaren Spielers. Siehe Regel 11. b) Falls ein Spieler mehr als 10 Spielfiguren einsetzt, muß der Schiedsrichter das Spiel unverzüglich unterbrechen und die Anzahl der Spielfiguren des fehlbaren Spielers um die doppelte Anzahl der zuviel verwendeten Spielfiguren für den Rest der Spielzeit reduzieren. Dabei entfernt der Schiedsrichter diejenigen Spielfiguren, die am nächsten zum Ball stehen, jedoch weder den Torwart noch den Reservetorwart. Anschließend gibt der Schiedsrichter das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: "Spielen!"

2. Regel: 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 höchstens 21 mm (also weniger als der Durchmesser eines Balles) hinter der Auslinie befindet, kann ein Einwurf, Eckball oder Torabstoß durch

Anschließen 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 Anschließen 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 Anschließen 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:	a) Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und ermöglicht die Ausführung eines noch nicht ausgeführten Verteidigungszuges. b) 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. c) 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 Anschließen 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 Spieltuchs* 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:	a) Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und stellt die Spielfiguren auf. b) Er läßt einen ausstehenden Verteidigungszug ausführen. c) 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 Anschließen 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 irgend eine Spielfigur und/oder den Ball berührt, bevor sie korrekt aufgestellt wurde.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Bandenspiel - Zurück / Freistoß
Strafe:	a) "Zurück" für das Berühren einer stillstehenden 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!" b) Freistoß von dort, wo die unerlaubt zurückprallende Spielfigur eine sich bewegende Spielfigur und/oder den rollenden Ball berührt. Siehe Regel 11. c) 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 Anschließen 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, kann durch das Anschließen 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. Ausgenommen davon sind Spielfiguren, welche vollständig im Torinnenraum zu

stehen kommen. Solche Spielfiguren müssen 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) nicht zuläßt, 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 plazieren. Sofern die Spielfigur hinter der Torauslinie aufgestellt werden müßte, ist sie 1 mm entfernt von dem Hindernis, in Richtung der Ecke, zu plazieren.

2.4 Aufrichten liegender Figuren

2.4.1 Wenn der Ball zur Ruhe gekommen ist, 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 können 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.

3. Regel: Spieldauer

3.1 Spielzeit

3.1.1 Die Dauer eines Spieles besteht aus zwei gleichen Halbzeiten zu je 15 Minuten. Die Halbzeitpause beträgt 3-5 Minuten. Nur 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 Ausmaße und Position noch durch Geräusche stören. Der Schiedsrichter darf dem Zeitmeßgerät eines Spielers keine Bedeutung geben. 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 / 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 soll unmittelbar nach dem Ende der regulären Spielzeit mit einem Anstoß beginnen. Siehe Regel 4. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler ein Tor erzielt hat - Sudden Death.

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 in einem k.o.-Wettbewerb zwischen zwei Mannschaften nach der regulären Spielzeit unentschieden steht, entscheidet das aufaddierte Torverhältnis 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 soll unmittelbar nach Beendigung der regulären Spielzeit mit einem Anstoß beginnen. Siehe Regel 4. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler auf einem der vier Spieltische ein Tor erzielt hat - Sudden Death.

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

4. Regel: 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 gleich- oder ähnlich farbigen Sockeln 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. Ein Freistoß kann natürlich nicht gegeben 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 weder eine innerhalb des Mittelkreises oder auf dem Mittelkreis befinden darf.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Illegale Position!
SR Handlung:	Der Schiedsrichter muß jede illegale Position einer Spielfigur umgehend 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 plazieren.

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 nach vorn in die gegnerische Hälfte gespielt werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Ungültige Ausführung - Wiederholung / Wechsel des Anstoßrechtes
Strafe:	a) Der Anstoß soll wiederholt werden. b) Das Recht, den Anstoß auszuführen, wechselt zum Gegner, wenn nach der Wiederholung des Anstoßes der Ball immer noch nicht vorwärts bewegt wurde und dabei die Mittellinie überquert hat.

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

- der Ball von einer anderen Angreifer-Spielfigur gespielt wurde,
- eine andere Angreifer-Spielfigur vom Ball berührt wurde oder
- 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.

5. Regel: Angriff

5.1 Angreifer

Der Spieler, der im Ballbesitz ist, wird Angreifer genannt. Der Angreifer bleibt im Ballbesitz, bis:

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

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

5.2 Angriff

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

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

5.2.2 Wenn die Angreiferfigur den Ball an eine verteidigende Spielfigur (mit Ausnahme des Torwarts) spielt und von dort der Ball 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:	Illegales Schnippen - Freistoß
Strafe:	Siehe Regel 1.2.

5.3 Foulspiel des Angreifers

5.3.1 Eine Angreifer Spielfigur, die zum Ball geschnippt wird, darf keine andere ruhende Spielfigur berühren, bevor sie den Ball trifft.

Bei Regelverstoß

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

5.3.2 Nachdem sie den Ball berührt hat, darf die Angreifer Spielfigur andere Spielfiguren berühren, bevor sie zur Ruhe kommt.

5.3.3 Eine Angreifer-Spielfigur, die den Ball verfehlt, darf keine andere Spielfigur 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.

5.3.4 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 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, soll der Schiedsrichter nicht auf Freistoß entscheiden.

5.4 Eingeschränkter Spielzug

5.4.1 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..

5.4.2 Diese Regel kann nicht auf andere Spielsituationen, in denen die Bedienung des Torwarts nicht behindert wird, ausgedehnt werden.

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 Der Angreifer muß dem Verteidiger die Möglichkeit geben, einen Verteidigungszug auszuführen.

Bei Regelverstoß

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

6. Regel: Verteidigung

6.1 Verteidiger

Der Spieler, der nicht im Ballbesitz ist, wird Verteidiger genannt. Der Verteidiger erlangt den Ballbesitz, wenn:

- die gespielte Angreifer_Spielfigur den Ball verfehlt hat.
- der Ball eine ruhende Verteidiger_Spielfigur oder den Torwart des Verteidigers berührt. Eine liegende Spielfigur gilt als neutrales Objekt und kann keinen Ballbesitz gewinnen.

- ein Einwurf, Freistoß, Eckball, Abstoß, Strafstoß oder ein Anstoß für den Verteidiger gegeben wird.

SR Anweisung: Der Schiedsrichter muß jeden Ballbesitzwechsel unmittelbar angeben mit der Anweisung: Wechsel!

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 hat.

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 sich der Ball in Ruhelage befindet), 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. 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 seinen Wunsch dem Schiedsrichter 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.

6.2.3.3 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.

6.2.3.4 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, hat der Verteidiger das Recht, einen weiteren Verteidigungszug auszuführen.

6.2.3.5 Regel 14.2: Durchführung eines Einwurfs: Nachdem der Angreifer den Einwurf ausgeführt hat, muß er den Verteidigungszug seines Gegners abwarten, bevor er seinen Angriff fortsetzen kann.

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

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Je nach der Situation:
Strafe:	a) Ruhender Ball
	(1) Die Verteidiger-Spielfigur berührt eine ruhende Angreifer-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 bestraft (iii), wenn der Verteidiger dabei den Angreifer gehindert hat, mit der berührten Spielfigur den rollenden Ball zu spielen. Ansonsten erfolgt ein normales "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!" Dabei gewinnt der Angreifer Distanz und behält die Anzahl 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.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Behinderung - Zurück / Freistoß
Strafe:	a) Zurück für einen entsprechendes Verstoß 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 während sich der Ball bewegte. Siehe Regel 11.
	c) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls das Vergehen im Strafraum begangen wurde und sich der Ball während des Vergehens bewegte.

Beachte: Siehe Regel 10.6.

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

- a) der Angreifer mit dem nächsten Angriffszug den Ball berührt hat - kein Aufrechnen von Verteidigungszügen - ,
- b) der Ballbesitz gewechselt hat,
- c) der Ball die Toraus- oder Seitenauslinie überschritten hat.
- d) ein Freistoß ausgesprochen und genommen wurde.

7. Regel: Erzielen eines Tores

7.1 Gültiges Erzielen eines Tores

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

- a) der Ball war 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 Schußzonenlinie 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 kann versuchen, einen ungültigen Torschuß abzuwehren oder aufzuhalten, ohne Gefahr zu laufen, ein Eigentor zu verschulden. 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 Spieltuch ein Eigentor erzielen, unabhängig von der Position der Spielfigur oder des Balles. Falls der Ball nach einem gültigen Schußversuch direkt vom Pfosten oder der Querlatte des gegnerischen Tores zurückspringt und dabei die Torauslinie des Angreifers überquert, ist Torabstoß für den Angreifer zu geben. Siehe Regel 15.

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

8. Regel: Torwart

8.1 Bedienung

8.1.1 Der Torwart muß unterhalb einer der hinteren Querstangen des Tores plaziert 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 und berechtigt den Verteidiger zu einem Verteidigungszug. 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 Ballberührung des Torwarts gibt dem Verteidiger das Recht auf einen Verteidigungszug. Siehe Regel 6.2. Dabei darf der Torwart den Ball nicht öfter als dreimal infolge berühren, ohne daß:

- der Ball von einer anderen Angreifer Spielfigur gespielt worden ist.
- der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Falscher Torwarteinsatz - Freistoß
Strafe:	Siehe Regel 1.2.

8.1.5 Die Torwartstange ist integrierter 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.

9. Reservetorwart

9.1 Einsatz

9.1.1 Der Reservetorwart ist eine zusätzliche Spielfigur, welche den Torwart ersetzen kann. Um ins Spiel gebracht zu werden, muß der Reservetorwart innerhalb des Torraums oder hinter der Torauslinie innerhalb der Verlängerung der Torraumlinien plziert werden.

Bei Regelverstoß

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

9.1.2 Der Reservetorwart darf nur eingesetzt 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 stört) 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 plziert sein.

Bei Regelverstoß

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

9.1.4 Wenn der Reservetorwart das Spielfeld betreten hat, wird er als normale Spielfigur angesehen. Siehe Regel 1. In

Abweichung dazu kann der Reservetorwart jedoch nicht mit dem ersten Schnippen 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 sich der Ball in Ruhelage befindet 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:

- a) der Ballbesitz von dem Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, zurückgewonnen wird. Wenn allerdings eine Angreifer-Spielfigur den Ball an eine verteidigende Spielfigur 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.
- b) der Ball die Seiten- oder Torauslinie überschritten hat.
- c) ein Freistoß für den Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, gegeben wird.

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.

10. Regel: Foulspiel und Unsportlichkeit

10.1 Gelbe Karte

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

10.2 Orange Karte

10.2.1 Falls ein verwarnter Spieler weiterhin absichtlich oder wiederholt gegen die Regeln verstößt, soll 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 das Ergebnis des abgebrochenen Spieles höher, wird der aktuelle 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

Während des Schnippens darf der Spieler keine Spielfigur mit einem Teil seines Körpers oder seiner Bekleidung berühren.

Bei Regelverstoß

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

10.5 Handspiel

10.5.1 Der Spieler darf mit keinem Teil seines Körpers oder seiner Bekleidung 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, soll 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, ohne wirklich eine Spielfigur zu spielen.

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

10.7 Unerlaubtes Benehmen

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 Abstand verlangen, damit er einen Einwurf, Eckball oder Freistoß ausführen kann: "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 Freistoßes 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.

10.7.2.8 Der Angreifer kann "zurück" verlangen: „Zurück!“: Siehe Regel 6.2.2.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Unerlaubtes Benehmen – 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 11.1.

10.7.3 Einem Spieler ist es nicht erlaubt, mit seinem Trainer oder mit seiner Anhängerschaft verbal zu kommunizieren. Dem Trainer des Spielers ist es lediglich erlaubt, seinen Spieler gelegentlich leise Ratschläge zu erteilen. Im Falle eines unangemessenen Verhaltens des Trainers wird der entsprechende 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 Taktisches Zeitspiel durch das Halten des Balles in den eigenen Reihen ist erlaubt, sofern dem Verteidiger eine faire Möglichkeit bleibt, den Ballbesitz zu erlangen.

10.8.4 Der Schiedsrichter muß verlorene Zeit beobachten und nachspielen lassen.

10.9 Unsportliches 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:	Unsportliches Verhalten - Freistoß
Strafe:	Freistoß von der Position des Balles im Moment des Vergehens. Siehe Regel 11.

11. Regel: Freistoß

11.1 Definition

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

11.1.2 Spielfiguren, die außerhalb des Spielfeldes stehen, können gefoult werden. Der Freistoß ist vom nächsten 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 einer der Strafraumlinien wird vom Strafstoßpunkt 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:	Falsche Ausführung - 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 beider Spieler zu ermöglichen. Mit dem Positionszug darf keine andere Spielfigur berührt werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Zurück
Strafe:	Wenn "zurück" verlangt wird, hat der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren in ihre vorherigen Positionen zurückzustellen. Der fehlerhafte Positionszug kann nicht wiederholt werden.

11.2.3 Der Angreifer kann "Abstand" verlangen, wenn eine 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 Abseits befindliche Spielfigur mit einem "Tick-Zug" aus dem Abseits herausgespielt werden kann. Siehe Regel 13.

11.2.5 Die Spielfigur, die den Freistoß ausführt, darf nicht wieder geschnippt werden, bevor

- a) der Ball von einer anderen Angreifer-Spielfigur oder vom Angreifer-Torwart gespielt wurde,

- b) der Ball von einer anderen Spielfigur berührt wurde oder
- c) 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.

12. Regel: 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 voller 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 zu positionieren.

12.2.3 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.

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

12.2.5 Die Spielfigur, die den Strafstoß ausführt, darf nicht wieder gespielt werden, bevor

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

Bei Regelverstoß

SR Anweisung:	Illegales 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. Regel: Abseits

13.1 Definition

13.1.1 Eine Angreifer-Spielfigur innerhalb der gegnerischen Schußzone darf der Torauslinie des Verteidigers nicht näher sein als der Ball, wenn nicht zwei Verteidiger-Spielfiguren oder eine Verteidiger-Spielfigur und der Torwart der Torauslinie des Verteidigers näher sind als die Angreifer-Spielfigur. Dabei befindet sich eine Spielfigur im Abseits, sobald auch nur ein geringer Teil des in Richtung der Torauslinie des Verteidigers gespielten Balles den Sockel der hintersten Verteidiger-Spielfigur passiert und sich der Ball mit vollem Umfange in der Schußzone des Verteidigers befindet.

13.1.2 Dasselbe gilt, wenn sich der Ball bereits jenseits der hintersten Verteidiger Spielfigur und zugleich mit vollem Umfange in der Schußzone des Verteidigers befindet und der Ball von einer *anderen* Angreifer Spielfigur vorwärts *in Richtung Torauslinie des Verteidigers* gespielt wird.

13.1.3 Der entscheidende Zeitpunkt für eine Abseitsentscheidung ist das Spielen des Balles (Ballabgabe). 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 plaziert sind, gelten bezüglich der Abseitsentscheidung als auf der Torauslinie stehend.

13.1.4 Es gilt nicht als Abseits und wird auch nicht bestraft, wenn sich eine Spielfigur zwar in Abseitsposition 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.

13.1.5 Eine im Abseits stehende Spielfigur kann verwendet werden, um den Ball zu spielen.

13.2 Passives Abseits

Wenn durch einen Angriffszug die geschnippte Spielfigur in Abseitsposition gerät, so gilt sie als nicht im Abseits, solange der Ball in Bewegung ist - passives Abseits. Keinesfalls darf aber 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 Angreiferfigur den Ball an eine verteidigende Spielfigur spielt und von dort der Ball wieder zur angreifenden 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 Eine Spielfigur, mit der ein Tick-Zug durchgeführt wurde, darf erst wieder geschnippt werden, wenn

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

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.

14. Regel: 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 Spielfigur und die den Einwurf erzwingende Angreifer Spielfigur oder Torwart im selben Spielfeldviertel befinden, in dem der Ball mit seinem vollem Umfange die Seitenauslinie überquert. Alle oben erwähnten Elemente werden als innerhalb eines Spielfeldviertels gewertet, falls sie mit vollem Umfange die Schußzonen- und/oder die Mittellinie überquert haben.

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

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 Ball gespielt (siehe 8.1.3). Daher ist es unmöglich, gemäß Regel 14.1.2 einen Einwurf durch Anschließen des Torwartes zu 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: Unerlaubte Ausführung - 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 "Abstand" verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur nach den Positionszügen weniger als 40 mm vom Ball entfernt ist. Siehe Regel 11.2.3.

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 nicht wieder gesschnippt werden, bevor

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

15. Regel: 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 Schutzzone des Verteidigers befindet, über die Torauslinie des Verteidigers, wobei irgendeine Spielfigur oder ein Torwart 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 Schutzzone des Verteidigers befand) ins Tor oder über die Torauslinie.

15.1.2 Ein Abstoß kann vom Angreifer erzwungen werden, wenn sich der Ball innerhalb seiner Schutzzone befindet und zuletzt von einer Verteidiger-Spielfigur, die sich innerhalb der Schutzzone 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 regelwidrig den Ball berührt und ihn dabei über die gegnerische Torauslinie spielt, kann der Angreifer einen Abstoß akzeptieren.

15.1.4 Ein Abstoß kann nicht durch Anschießen 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.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubte Position!

Strafe: Der Schiedsrichter hat jede unkorrekte Spielfigur zu beanstanden und korrigieren zu lassen.

15.2.1.3 Angreifer- und Verteidigerfiguren müssen mindestens 20 mm voneinander entfernt stehen.

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 die Spielfigur, die den Torabstoß ausführt, beliebig zum Ball. Der Torabstoß muß so ausgeführt werden, daß die Spielfigur und der Ball mit vollem Umfang innerhalb des Torraumes plaziert werden. 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 plazieren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Zeitspiel - Wechsel des Abstoßrechtes
Strafe: a) Falls der Angreifer versucht, das Spiel zu verzögern, 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 nach Wiederholung der Ball wieder nicht vollständig den Strafraum verlassen hat, geht das Recht zur Ausführung des Abstoßes auf den Gegner über.

15.2.4 Die Spielfigur, die den Abstoß ausführt, darf nicht wieder geschnippt werden, bevor

- 1) der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur gespielt wurde,
- 2) der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur berührt wurde.
- 3) 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.

16. Regel: Eckball

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 Ein Eckball kann vom Angreifer erzwungen werden, 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 regelwidrig den Ball berührt und ihn dabei 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 dafür bestimmen, bevor irgendein Positionszug ausgeführt wird. Die zur Ausführung bestimmte Spielfigur kann beliebig plaziert werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubte Ausführung - 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 "Abstand" verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur nach den Positionszügen weniger als 90 mm vom Ball entfernt ist. Siehe Regel 11.2.3.

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 ausführt, darf nicht wieder geschnippt werden, bevor:

- a) Der Ball von einer andern Angreifer-Spielfigur oder vom Angreifer-Torwart gespielt wurde.
- b) Der Ball von einer andern Spielfigur berührt wurde.
- c) 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.

17. Regel: Freistoßschießen

17.1 Definition

17.1.1 Wenn ein k.o.-Spiel zwischen zwei Einzelspielern oder zwei Mannschaften – bei Mannschaftsspielen kommt es 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 bestimmen, um 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 plaziert, ohne sie jedoch zu berühren.

17.1.3.2 Der Ball wird vollständig innerhalb der Schußzone, so nahe als möglich zur Schußzonenlinie plaziert, ohne sie jedoch zu berühren und so, daß eine Verlängerungslinie, die von der Seitenlinie des Strafraumes ausgeht, zentral durch den Ball gehen würde.

17.1.3.3 Der Ball wird vollständig innerhalb der Schußzone, so nahe als möglich zur Schußzonenlinie plaziert, ohne sie jedoch zu berühren und so, daß eine Linie, die von der Mitte des Tores durch den Strafstoßpunkt geht, 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 gleichen Anzahl von Schüssen einer der beiden Spieler mehr Tore erzielt hat als der andere, so ist dieser der Sieger.

17.2 Ausführung jedes Schusses

17.2.1 Der Schiedsrichter plaziert 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 nicht erfolgreich 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 nicht erfolgreich gewertet.

17.2.3 Danach fragt der Schiedsrichter den Torwart, ob er bereit ist. Der Verteidiger darf aus keinem Grund mit einem Teil seines Körpers über die Torauslinie hinausgehen, d.h. den Standort hinter dem Tor nicht verlassen. Der Verteidiger darf 10 Sekunden nicht überschreiten, um seine Bereitschaft zur Abwehr bekanntzugeben: "Bereit!" Ist der Verteidiger innerhalb von 10 Sekunden nicht bereit, so wird vom Schiedsrichter der Schuß als erfolgreich gewertet.

17.2.4 Der Schiedsrichter gibt den Ball frei zum Schuß mit der Anweisung: "Spielen!"

17.2.5 Der Angreifer muß dann den Schuß innerhalb von 10 Sekunden ausführen. Geschieht dies nicht, ist der Schuß vom Schiedsrichter als nicht erfolgreich zu werten.

III. AUSRÜSTUNG

1. Regel: 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 Spielfeld muß gleichmäßig und frei von störenden Partikeln sein und muß ein präzises Gleiten der Spielfiguren und einen geraden Lauf des Balles gewährleisten.

1.1.6 Die gedruckten Linien sollen 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.

2. Regel: Tore

2.1 Ein Tor soll zentriert so auf der Torauslinie stehen, daß 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 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 dem

Balken auf der Rückseite und der Torauslinie soll 6-9 cm betragen.

3. Regel: 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 Es ist notwendig, neue Balltypen zur Homologierung dem FISTF Board of Directors vorzulegen, bevor ein Spieler sie in einem Spiel einsetzen darf. Der Antragsteller muß dem Antrag ein Muster seines Produktes sowie ein Anerkennnis der in Punkt 3.6 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.

4. Spielfiguren

Anmerkung: Für den Spielbetrieb innerhalb des DSTFB gilt die im **Anhang** (S. 21) abgedruckte Spielfiguren-Definition!

4.1 Maße

Die Spielfiguren und der Reserve-Torwart 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 Feld-Spielfiguren, einem Reservetorwart und einem Torwart. Jede Spielfigur eines Figurensatzes muß die gleiche Beschaffenheit aufweisen. 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 den eigenen und gegnerischen Spielfiguren unterscheiden muß.

4.3 Homologierung

- 4.3.1 Es ist notwendig, neue Spielfiguren zur Homologierung dem FISTF Board of Directors vorzulegen, bevor ein Spieler sie in einem Spiel einsetzen darf. Der Antragsteller muß dem Antrag ein Muster seines Produktes sowie ein Anerkennnis der in Punkt 4.3.3 genannten Bedingungen beifügen.

4.3.2 Die folgenden Arten von Spielfiguren sind von der FISTF zugelassen. Weitere Entwürfe von Spielfiguren müssen der FISTF vorgelegt und genehmigt werden, bevor mit ihnen an einem Wettbewerb gespielt werden kann.

- 4.3.2.1 *Flache* Spielfiguren (produziert seit den 40er Jahren): 17-18 mm Sockeldurchmesser, 35-39 mm Spielfigurhöhe inklusive Sockel. Homologierte Typen: Englische, Subbuteo, Schweizerische, Deutsche und Newfooty.
- 4.3.2.2 Spielfiguren der Marke "Subbuteo" im *H0-Maßstab*: 18-21 mm Sockeldurchmesser, 28-31 mm Spielfigurhöhe 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); "bar-figure" (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 figures*"-spielfiguren ("FISTF-Figuren"): (produziert seit 1993, 21 mm Sockeldurchmesser, 35-37 mm Spielfigurhöhe inklusive Sockel).
- 4.3.2.4 *Toccer*-Spielfiguren (produziert seit 1994, 21 mm Durchmesser des scheibenförmigen Sockels, 34-36 mm Spielfigurhöhe 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

5. Regel: 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 und folgende Auflagen erfüllen:

Das Volumen darf maximal 2700 mm³ (ohne Stange) betragen und ist reglementiert durch folgende Normen:

- 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. Dabei müssen die folgenden Normen erfüllt werden:

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

5.3 Homologierung

5.3.1 Es ist notwendig, zur Homologierung eines neuen Tormannes diesen beim FISTF Board of Directors vorzulegen, bevor eine Spieler ihn in einem Spiel einsetzt. Der Antragsteller muß dem Antrag ein Muster seines Produktes sowie ein Anerkennnis der in Punkt 5.3.3 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.

5.3.2.2 *H0-Maßstab* 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.

5.3.2.3 *"Sports figures"*-Torwart, bestehend aus einer "Sports figures"-Spielfigur mit einer Stange, die aus dem Sockel herausragt. Sowohl Holz- als auch Polystyren-Versionen 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 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* Torwart, 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.

IV. Schiedsrichter Weisungen

1. Aufgaben des Schiedsrichters

- 1.1 Jedes Spiel eines FISTF-Wettbewerbes muß von einem Schiedsrichter geleitet werden. Er hat die Aufsicht über das Spiel während der gesamten Spielzeit, inklusive Halbzeitpausen. Er hat jeglichen Verstoß gegen die Regeln anzuzeigen und prompte, klare Anweisungen in Übereinstimmung mit den internationalen Spielregeln und unter Anwendung des internationalen Schiedsrichter-Vokabulars zu geben.
- 1.2 Der Schiedsrichter hat den Regeln Geltung zu verschaffen, jedoch von einer Bestrafung abzusehen, wenn der begünstigte Spieler "Vorteil" verlangt und unverändert weiterspielen will. Der begünstigte Spieler 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 in Situationen, in denen er es für notwendig hält, sich Klarheit zu verschaffen. Falls der Angreifer in unklaren Spielsituationen dem Schiedsrichter nicht die Möglichkeit gibt, die Sachlage abzuklären, entscheidet der Schiedsrichter im Zweifelsfall 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 Regeln prüfen.

1.6 Der Schiedsrichter muß die Spielzeit mit seiner eigenen Uhr messen. Im Falle von Spielunterbrechungen oder Zeitspiel durch einen Spieler, hat er die verlorene Zeit am Ende der betroffenen Spielperiode nachspielen zu lassen.

1.7 Der Schiedsrichter hat unmittelbar nach dem Spiel den Spielbericht auszufüllen und dem Hauptschiedsrichter zu übergeben.

1.8 Der Schiedsrichter muß während des Spiels die offizielle Schiedsrichteruniform oder einen Trainingsanzug tragen. Der Turnier-Ausrichter hat das Recht, Schiedsrichter anzuweisen, Sportschuhe während des Einsatzes zu tragen.

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. Anhang:

1. Definition von Subbuteo-Spielfiguren

Anmerkung: Diese Definition gilt **nur** für den Spielbetrieb innerhalb des DSTFB; im übrigen kommt Regel II.4 (S. 20) 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.