

Spielregeln für Sporttischfußball



Deutsche Ausgabe
(2000)

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

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| INHALTSVERZEICHNIS | 2 |
| PRÄAMBEL | 4 |
| 1. Ball im Spiel oder Ball aus dem Spiel | 4 |
| 2. Der Sockel | 4 |
| 3. Die Distanz | 4 |
| 4. Die Feld-Spielfigur | 4 |
| 5. Die Figur | 5 |
| 6. Ein Spiel/Match | 5 |
| 7. Überschreiten einer Spiellinie | 5 |
| 8. Der Spieler | 5 |
| 9. Die Spielfläche | 5 |
| 10. Der Spieltisch | 5 |
| 11. Die Spielfigur | 5 |
| 12. Das Spielfeld | 5 |
| 13. Die Mannschaft | 5 |
| I. SPIELREGELN | 6 |
| 1. Regel: Schnippen der Spielfiguren | 6 |
| 1.1 Schnippen | 6 |
| 1.2 Ungültiges Schnippen | 6 |
| 1.3 Position des Spielers | 6 |
| 1.4 Polieren der Spielfiguren | 6 |
| 1.5 Anzahl der Spielfiguren | 7 |
| 2. Regel: Plazieren, Aufstellen und Auswechseln von Spielfiguren | 7 |
| 2.1 Plazieren und Aufstellen | 7 |
| 2.2 Plazieren von Spielfiguren im Torraum | 8 |
| 2.3 Plazieren von Spielfiguren, die auf die selbe Stelle des Spielfeldes gestellt werden müßten. | 9 |
| 2.4 Aufstellen von Spielfiguren | 9 |
| 2.5 Auswechslung von Spielfiguren | 9 |
| 3. Regel: Spieldauer | 9 |
| 3.1 Spielzeit | 9 |
| 3.2 Nachspielzeit | 9 |
| 3.3 Verlängerung - Sudden Death / Freistoßschießen | 10 |
| 4. Regel: Anstoß | 10 |
| 4.1 Definition | 10 |
| 4.2 Ausführung des Anstoßes | 10 |
| 5. Regel: Angriff | 11 |
| 5.1 Angreifer | 11 |
| 5.2 Angriff | 11 |
| 5.3 Foulspiel des Angreifers | 11 |
| 5.4 Eingeschränkter Spielzug | 12 |
| 6. Regel: Verteidigung | 12 |
| 6.1 Verteidiger | 12 |
| 6.2 Verteidigung - Verteidigungszug | 12 |
| 7. Regel: Erzielen eines Tores | 14 |
| 7.1 Gültiges Erzielen eines Tores | 14 |
| 7.2 Ungültiges Erzielen eines Tores | 14 |
| 7.3 Eigentor | 14 |
| 8. Regel: Torwart | 15 |
| 8.1 Bedienung | 15 |
| 8.2 Torwarthaltung | 15 |

| | | |
|-------------|---------------------------------------------|-----------|
| 8.3 | Auswechslung des Torwarts | 16 |
| 9. | Ersatztorwart | 16 |
| 9.1 | Einsatz | 16 |
| 9.2 | Aus dem Spiel nehmen | 16 |
| 10. | Regel: Foulspiel und Unsportlichkeit | 17 |
| 10.1 | Gelbe Karte | 17 |
| 10.2 | Orange Karte | 17 |
| 10.3 | Rote Karte | 17 |
| 10.4 | Finger-foul | 17 |
| 10.5 | Handspiel | 17 |
| 10.6 | Behinderung | 17 |
| 10.7 | Unerlaubtes Benehmen | 18 |
| 10.8 | Zeitspiel | 18 |
| 10.9 | Unsportliches Verhalten | 19 |
| 11. | Regel: Freistoß | 19 |
| 11.1 | Definition | 19 |
| 11.2 | Ausführung eines Freistoßes | 19 |
| 12. | Regel: Strafstoß | 20 |
| 12.1 | Definition | 20 |
| 12.2 | Ausführung eines Strafstoßes | 20 |
| 13. | Regel: Abseits | 20 |
| 13.1 | Definition | 20 |
| 13.2 | Passives Abseits | 21 |
| 13.3 | Tick-Zug | 21 |
| 13.4 | Ausführung eines Tick-Zuges | 21 |
| 14. | Regel: Einwurf | 22 |
| 14.1 | Definition | 22 |
| 14.2 | Ausführung eines Einwurfs | 22 |
| 15. | Regel: Torabstoß | 23 |
| 15.1 | Definition | 23 |
| 15.2 | Ausführung eines Torabstoßes | 23 |
| 16. | Regel: Eckball | 24 |
| 16.1 | Definition | 24 |
| 16.2 | Ausführung eines Eckballs | 25 |
| 17. | Regel: Freistoßschießen | 25 |
| 17.1 | Definition | 25 |
| 17.2 | Ausführungsrichtlinien | 26 |
| II. | AUSRÜSTUNG | 27 |
| 1. | Regel: Spieltisch | 27 |
| 1.1 | Spieltisch/Spielfeld | 27 |
| 1.2 | Spielfeld/Spielfläche | 27 |
| 2. | Regel: Tore | 27 |
| 3. | Regel: Ball | 28 |
| 4. | Spielfiguren | 28 |
| 4.1 | Maße | 28 |
| 4.2 | Beschaffenheit | 28 |
| 4.3 | Homologierung | 28 |
| 5. | Regel: Torwart | 29 |
| 5.1 | Ausmaße der Torwart-Figur | 29 |
| 5.2 | Ausmaße der Torwartstange | 29 |
| 5.3 | Homologierung | 29 |
| III. | SCHIEDSRICHTER WEISUNGEN | 30 |
| 1. | Aufgaben des Schiedsrichters | 30 |
| 2. | Linienrichter | 30 |

Präambel

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 mit den folgenden Einschränkungen:

- 1.1 der Ball hat mit vollem Umfange die Seiten- oder Torauslinie überschritten.
- 1.2 ein Regelverstoß wurde begangen 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: Plazieren und Aufstellen von Spielfiguren

Falls sich der Ball in Ruhelage befindet, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, um Spielfiguren gemäß den Regeln zu plazieren und erlaubt dem Verteidiger, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.

1.3.2 Regel 5.4: Eingeschränkter Spielzug

Der Schiedsrichter hat das Spiel zu unterbrechen, wenn der Angreifer eine Spielfigur zum Ball spielen will und dabei so hinter der Spielplatte stehen muß, daß der Verteidiger in der Reichweite seines Torwartes beeinträchtigt wird.

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 allenfalls ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.

2. Der Sockel

Der Sockel ist der untere Teil einer Spielfigur, welcher ihr erlaubt, auf dem Spielfeld vorwärts zu gleiten.

3. Die Distanz

Der Angreifer kann "Abstand" verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur bei der Ausführung eines Freistoßes, Eckballs, Torabstoßes, Strafstoßes oder Einwurfs nicht vorschriftsgemäß entfernt zum Ball steht. Die folgenden Maßangaben beziehen sich auf den Abstand zwischen den nächsten Punkten von Ball und gegnerischer Spielfigur von oben gesehen:

| Fall | Minimale Distanz |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Einwurf | 40 mm zwischen der Verteidiger Figur und dem Ball |
| Freistoß | ebenso |
| Strafstoß | Alle Spielfiguren mit Ausnahme des Strafstoßschützen und des Torwarts sind außerhalb des Strafraumes und seines Halbkreises zu plazieren. |
| Eckball | 90 mm zwischen der Verteidiger Figur und dem Ball |
| Torabstoß | Alle Spielfiguren mit Ausnahme des Torwarts und der ausführenden Spielfigur sind außerhalb des Strafraumes zu plazieren. Die Spielfiguren müssen mit einem minimalen Abstand von 20 mm zwischen Angreifer und Verteidiger Spielfigur plaziert werden. |

Der Schiedsrichter hat alle Verteidiger Spielfiguren vom Ball in der Achse Spielfigur Ball zu bewegen. Die Spielfiguren dürfen dabei jedoch nicht weiter als 1 mm über die Spielfeldbegrenzungen oder in den Torraum oder auf die Torraumlinie gestellt werden.

4. Die Feld-Spielfigur

Feld-Spielfiguren sind alle Spielfiguren eines Spieler mit Ausnahme des Ersatztorwarts und des Torwarts.

5. Die Figur

Die Figur ist der obere Teil einer Spielfigur, welche mit dem Sockel der Spielfigur fest verbunden ist. Die Figur soll einen menschlichen Körper symbolisieren.

6. Ein Spiel/Match

In einem Tischfußballspiel treffen zwei Spieler aufeinander. Am Ende eines Spieles zwischen zwei Spieler gewinnt derjenige, welcher mehr Tore erzielt hat.

7. Überschreiten einer Spiellinie

Der Ball oder eine Spielfigur hat eine Linie überschritten, falls von oben gesehen zwischen Ball, 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. Die Spielfläche

Das Spielfeld innerhalb der Seiten- und Torauslinien wird Spielfläche genannt..

10. Der Spieltisch

Der Spieltisch besteht aus einer harten Unterlage worauf ein Spielfeld und zwei Tore fixiert sind. Der Spieltisch ist umrandet von einer Bande.

11. Die Spielfigur

Die Spielfigur wird geschnippt und besteht aus einer Figur und einem Sockel.

12. Das Spielfeld

Das Spielfeld ist rechteckig und besteht aus weichem Stoff mit den definierten Markierungen, um darauf Tischfußball oder Hallen-Tischfußball spielen zu können.

13. Die Mannschaft

Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus vier Spielern, welche auf vier Spieltischen gegen eine gleiche Anzahl von Gegenspielern antritt. Am Ende eines Matches zwischen zwei Mannschaften entscheiden die erzielten Punkte über Sieg oder Niederlage.

I. SPIELREGELN

1. Regel: Schnippen der Spielfiguren

1.1 Schnippen

- 1.1.1 Eine Spielfigur soll fortbewegt werden, indem entweder 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 gestoßen oder geschoben werden. Es darf auch keine Hebelwirkung, die nicht von der Spieloberfläche stammt, angewendet 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 das Vergehen innerhalb des Strafraumes begangen worden ist. Siehe Regel 11.1.

- 1.1.3 Behinderten ohne Zeige- oder Mittelfinger ist es erlaubt, irgendeinen Finger zum Schnippen zu benutzen.
- 1.1.4 Das Berühren einer Spielfigur wird als Ausführung eines Spielzuges betrachtet.

1.2 Ungültiges 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: Ungültiges Schnippen - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von dort, wo der Spieler eine Spielfigur ungültig geschnippt hat. Siehe Regel 11.
b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls das Vergehen innerhalb des Strafraumes begangen worden ist. Siehe Regel 11.1.

1.3 Position des Spielers

- 1.3.1 Die Spieler dürfen die Spieltischumrandung berühren, um Balance zu halten. Keiner der Spieler darf jedoch:
 - 1.3.1.1 Sich mit beiden Händen gleichzeitig **auf oder** über dem Spielfeld befinden.
 - 1.3.1.2 Sich auf dem Spieltisch aufstützen oder ihn bewegen, um ihn zu destabilisieren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Foul Position - Freistoß
Strafe: a) Freistoß von der Position 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 Tormann zu bedienen und zu spielen.

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, jedoch nur in Situationen, wo der Spieler eine Spielfigur von Hand verstellen darf zwecks Ausführung eines Anstoßes, Abstoßes, Einwurfs, Freistoßes, Eckballes und Strafstoßes oder falls eine Spielfigur von der Spielplatte gefallen ist. Dabei wird geraten, das Polierruch am Hosengurt des Spielers zu befestigen.

- 1.4.3 Nach Ablauf der regulären Spielzeit und vor Beginn einer eventuellen 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 mit maximal 10 Spielfiguren agieren ohne Berücksichtigung des Torwartes und des Ersatztorwartes.

Bei Regelverstoß

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

2. Regel: Plazieren, Aufstellen und Auswechseln von Spielfiguren

2.1 Plazieren und Aufstellen

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

- 2.1.1.1 Eine Spielfigur, die die Seiten- oder Torauslinie überschritten hat, ohne das Spieltuch zu verlassen, bleibt stehen, wo sie zur Ruhe gekommen ist und bleibt im Spiel. Diese Figur kann jederzeit gespielt werden.
- 2.1.1.2 Wenn die Spielfigur 21 mm oder weniger weit, **also weniger als den Durchmesser des Balles**, von der Linie entfernt stehen bleibt, ist es möglich, einen Einwurf, Eckball oder Torabstoß von dieser Spielfigur zu erzwingen. Steht die Spielfigur 22 mm oder weiter von der Linie entfernt, ist es nicht möglich, einen Einwurf, Eckball oder Torabstoß von dieser Spielfigur zu erzwingen.
- 2.1.1.3 Um absolut sicher zu sein, ob ein Erzwingen möglich ist, kann der Angreifer, wenn der Ball liegt, den Schiedsrichter dazu befragen, ob von der Verteidigerfigur ein Erzwingen möglich ist. **In diesem Fall hat folgende Prozedur zu folgen:**

SR Anweisung: Überprüfung!
SR Handlung: a) Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und ermöglicht einen noch ausstehenden Verteidigungszug
b) Er mißt die Entfernung der Figur und der Linie mit einem Reserveball oder einer speziellen, 22 mm breiten Karte und informiert die Spieler, ob es möglich ist, von der betreffenden Spielfigur zu erzwingen.
c) Der Schiedsrichter gibt das Signal zum Weiterspielen mit der Anweisung: Spielen.

- 2.1.1.4 Wenn der Angreifer den Schiedsrichter nicht nach der Möglichkeit des Erzwingens befragt, bevor er es versucht und der Schiedsrichter den geringsten Zweifel hat, daß die Möglichkeit gegeben war, hat er gegen den Angreifer zu entscheiden.

2.1.2 Plazieren von Spielfiguren, die das Spieltuch, aber nicht die Spielplatte verlassen haben, ohne daß sie die Bande berührt haben.

- 2.1.2.1 Eine Spielfigur, die das Spieltuch, aber nicht die Spielplatte verlassen hat, ohne die Bande zu berühren, wird vom Schiedsrichter *auf die innere Begrenzung des Spieltuches (engl. Originaltext: on the internal limit of the playing surface)* plazierte, und zwar in gleicher Höhe, wo sie zum Stillstand gekommen ist, zur nächsten Seiten- oder Torauslinie, **sobald der Ball zur Ruhe gekommen ist.**
- 2.1.2.2 Nachdem die Spielfigur außerhalb des Spieltuches zur Ruhe gekommen ist, ist sie nicht im Spiel und es kann mit ihr nicht gespielt werden, bevor sie nicht vom Schiedsrichter nach den obigen Bestimmungen plazierte wurde.
- 2.1.2.3 Als Verlassen des Spieltuches gilt, wenn eine Spielfigur mit irgendeinem Teil des Sockels die Spielplatte berührt.

2.1.2.4 Temporäres Verlassen des Spieltuches durch eine Spielfigur ist zulässig, wenn die Figur dabei die Bande nicht berührt. Die Spielfigur kann dann normal gespielt werden.

2.1.2.5 Folgende Prozedur muß sofort ausgeführt werden, wenn der Ball zur Ruhe kommt:

| | |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Plazieren! |
| SR Handlung: | a) Er unterbricht das Spiel und plaziert die Spielfiguren. 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: | Ungültiges Schnippen - Freistoß |
| Strafe: | a) Freistoß vom Ort des ungültigen Schnippens. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Penaltypunkt, wenn das Vergehen im Strafraum begangen wurde. Siehe Regel 11. |

2.1.2.7 Ist die Spielfigur mehr als 21 mm von der Linie entfernt, ist es nicht möglich, von ihr einen Einwurf, Eckball oder Torabstoß zu erzwingen.

2.1.3 Plazieren von Spielfiguren, die von der Bande abprallen, jedoch nicht die Spielplatte verlassen

2.1.3.1 Eine Spielfigur, die von der Bande zurückprallt, muß vom Schiedsrichter *auf die innere Begrenzung des Spieltuches* plaziert werden, und zwar in gleicher Höhe, wo sie zum Stillstand gekommen ist, zur nächsten Seiten- oder Torauslinie, **sobald der Ball zur Ruhe gekommen ist**.

2.1.3.2 Wenn eine Spielfigur von der Bande zurückprallt, ist sie nicht im Spiel und es kann mit ihr nicht gespielt werden, bevor sie nicht vom Schiedsrichter nach den obigen Bestimmungen plaziert 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 nicht korrekt plaziert 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, hat der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren und/oder den Ball in ihre vorherigen Positionen zurück zu stellen und läßt den Verteidiger einen ausstehenden Verteidigungszug ausführen. 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 plaziert werden können, wird die Spielfigur als neutral gewertet und kann den Ballbesitz nicht beeinträchtigen.

2.1.3.5 Die gleiche Prozedur wie unter 2.1.2 ist zum Plazieren der Spielfiguren anzuwenden.

2.1.3.6 Ist die Spielfigur mehr als 21 mm von der Linie entfernt, ist es nicht möglich, von ihr einen Einwurf, Eckball oder Torabstoß zu erzwingen.

2.1.4 Plazieren von Spielfiguren, die die Spielplatte verlassen haben

2.1.4.1 Wenn der Ball zur Ruhe kommt, ist eine Spielfigur, die die Spielplatte verlassen hat vom Schiedsrichter *auf die innere Begrenzung des Spieltuches* zu plazieren, und zwar auf Höhe der Mittellinie der Seitenlinie jener Hälfte, wo sie die Spielplatte verlassen hat.

2.1.4.2 Die gleiche Prozedur wie unter 2.1.2 ist zum Plazieren der Spielfiguren anzuwenden.

2.1.4.3 Ist die Spielfigur mehr als 21 mm von der Linie entfernt und nicht vollständig in einer Zone, ist es nicht möglich, von ihr einen Einwurf zu erzwingen.

2.2 Plazieren von Spielfiguren im Torraum

2.2.1.1 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 gestellt werden, wenn der Ball zur Ruhe gekommen ist.

2.2.1.2 Wenn der Ersatztorwart 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 gestellt werden.

2.3 Plazieren von Spielfiguren, die auf die selbe Stelle des Spielfeldes gestellt werden müßten.

Wenn irgendein Hindernis nicht zuläßt, daß eine Spielfigur nach den Regeln des Positionierens plaziert wird, ist diese Spielfigur 1 mm von diesem Hindernis, in Richtung des eigenen Tores oder, wenn die Figur hinter der Torauslinie zu stellen ist, in Richtung der Spielfeldecke zu plazieren.

2.4 Aufstellen von Spielfiguren

- 2.4.1.1 Wenn der Ball zur Ruhe gekommen ist, müssen liegende Spielfiguren vom Schiedsrichter aufgestellt werden. Beim Aufstellen von liegenden Spielfiguren bildet der Berührungspunkt zwischen Sockel und Spielfeld den Bewegungsfixpunkt, um die Spielfigur aufzustellen.
- 2.4.1.2 Um die Spielfiguren zu Plazieren, ist die gleiche Vorgangsweise wie in Regel 2.1.2 anzuwenden.
- 2.4.1.3 Verhedderte Spielfiguren müssen vom Schiedsrichter getrennt **und 1 mm voneinander entfernt aufgestellt werden**, wenn der Ball zur Ruhe gekommen ist..

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 plaziert sie an die letzte Position 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 Es ist auch erlaubt, den gesamten Spielfigurensatz zur Halbzeit auszutauschen. Die Farbe und Type der Spielfiguren kann sich von den in der ersten Halbzeit verwendeten Spielfiguren unterscheiden, muß jedoch stets den Bestimmungen nach Regel 4.1 und den Ausrüstungsbestimmungen 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. Der Schiedsrichter muß die Spielzeit mit seiner eigenen Stoppuhr messen.
- 3.1.2 Den Spielern ist es erlaubt, die Spielzeit mitzustoppen. 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 **und hat das Recht, den (die) Spieler anzuweisen, es zu entfernen, wenn er der Meinung ist, dass sie das Spiel stört.**

3.2 Nachspielzeit

- 3.2.1 Im Falle einer Unterbrechung des Spieles oder wegen Spielverzögerung 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. Verursacht durch weitere Verzögerungen während der Nachspielzeit kann es vorkommen, daß die Nachspielzeit länger dauert als zu Beginn angekündigt.
- 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 Einzel-Wettbewerb

- 3.3.1.1 Wenn in k.o.-Bewerben der Spielstand zwischen zwei Spielern nach der vollen Spielzeit unentschieden ist, wird eine Verlängerung von zehn Minuten gespielt. Die Verlängerung soll unmittelbar nach Beendigung 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 Mannschafts-Wettbewerb

- 3.3.2.1 Wenn in k.o.-Bewerben der Spielstand zwischen zwei Mannschaften nach der vollen Spielzeit unentschieden ist, 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 Spielseite. 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 soll nicht mehr als 2 Minuten für den Austausch seiner Spielfiguren benötigen.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Unerlaubtes Verhalten |
| Strafe: | Siehe Regel 10.. Natürlich darf kein Freistoss verhängt werden |

4.2 Ausführung des Anstoßes

- 4.2.1 Die Spielfiguren der beiden Spieler müssen vollständig in ihrer eigenen Spielhälfte stehen, wobei der Verteidiger weder eine Spielfigur innerhalb des Mittelkreises noch auf den Mittelkreis stellen darf.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültige Position! |
| SR Handlung: | Der Schiedsrichter muß jede ungültige Position einer Spielfigur umgehend korrigieren. |

- 4.2.2 Der Angreifer muß seine Spielfiguren zuerst aufstellen. Nachdem der Angreifer seine Spielfiguren aufgestellt hat, darf er deren Position nicht mehr verändern und der Verteidiger kann seine Spielfiguren wunschgemäß platzieren.

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 gespielt werden, bevor:

- a) Der Ball von einer andern Angreifer Spielfigur gespielt wurde.
- b) Der Ball von einer andern Spielfigur berührt wurde.
- c) Der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültiges 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 erhalten hat, ausführt. Es sollen nicht mehr als 10 Sekunden von jeder Seite benötigt werden, die Spielfiguren für den Anstoß zu positionieren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Zeitspiel - Wechsel des Anstoßrechtes
Strafe: a) Falls der Spieler, welcher ein Tor einkassiert hat, 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 Ballbesitz verbleibt beim Angreifer solange bis:

- a) die gespielte Angreifer Spielfigur den Ball verfehlt hat.
- b) der Ball eine stillstehende Verteidiger Spielfigur oder den Verteidiger Torwart berührt hat. Eine liegende Spielfigur gilt als neutral und kann keinen Ballbesitz erwirken.
- c) 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!

5.2 Angriff

- 5.2.1 Der Angreifer darf mit der selben Spielfigur nicht öfter als dreimal hintereinander den Ball spielen, 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.

- 5.2.2 Wenn die Angreiferfigur den Ball an eine verteidigende Spielfigur spielt (*nicht den Torwart*) und von dort der Ball wieder zur angreifenden Spielfigur zurückspringt, ist das Erfordernis eines Ballbesitzwechsels nicht erfüllt, um wieder drei Spielzüge mit dieser Spielfigur zu erhalten.

Bei Regelverstoß

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

5.3 Foulspiel des Angreifers

- 5.3.1 Eine Angreifer Spielfigur, die zum Ball gespielt wird, darf keine andere sich in Ruhestellung befindliche Spielfigur berühren, bevor sie den Ball trifft.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Foulspiel - Freistoß/ Penalty
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 der Ball berührt wurde, kann die Angreifer Spielfigur andere Spielfiguren ohne Strafe berühren, bevor sie stehenbleibt.

- 5.3.3 Eine Angreifer Spielfigur, die zum Ball gespielt wird, diesen jedoch verfehlt, darf keine Spielfigur berühren, bevor sie zum Stillstand 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 unabhängig, ob der Verteidiger "zurück" verlangt oder nicht. |

- 5.3.4 Wenn der ruhende Ball eine Angreifer-Spielfigur und gleichzeitig mehr als eine Spielfigur, 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 liegen bleibt. Siehe Regel 11. b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Ball innerhalb des Strafraumes regelwidrig liegen bleibt. Siehe Regel 11.1. |

Diese Regel soll verhindern, den Ball nach vorn zu "schieben". Falls jedoch der Ball aus einer obenerwähnten Position 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 Der Schiedsrichter hat das Spiel zu unterbrechen, wenn der Angreifer eine Spielfigur zum Ball spielen will und dabei so hinter der Spielplatte stehen muß, daß der Verteidiger in der Reichweite seines Torwartes beeinträchtigt wird.
- 5.4.2 Diese Regel kann nicht auf andere Spielsituationen, in denen die Bedienung des Tormannes **des Verteidigers** nicht behindert wird, erweitert werden.

Vorgehen:

| | |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Eingeschränkter Zug! |
| 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 setzt seinen Angriff fort, ohne daß der Verteidiger die Möglichkeit hatte, einen Verteidigungszug auszuführen.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|---------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültiges 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 kann den Ballbesitz erlangen, vorausgesetzt:

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

| | |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 den Angreifer mittels Angreifer, Spielfigur oder Angreifer Torwart, kann der Verteidiger eine Spielfigur zum Zweck der Verteidigung spielen - Verteidigungszug.

Bei Regelverstoß

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

- 6.2.2 Ein ausgeführter Verteidigungszug durch den Verteidiger nachdem der Angreifer den Ball mit seiner Angreifer Spielfigur verfehlt hat, wird als Angriffszug gewertet.
- 6.2.3 Der Angreifer muß nicht darauf warten, daß der Verteidiger einen Verteidigungszug durchführt. Hingegen in den folgenden Situationen gibt der Schiedsrichter dem Verteidiger das Recht, einen Verteidigungszug auszuführen.
- 6.2.3.1 Regel 2.1: Plazieren und Aufstellen von Spielfiguren: Falls sich der Ball in Ruhelage befindet, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, um Spielfiguren gemäß den Regeln zu plazieren oder aufzustellen und erlaubt dem Verteidiger, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.
- 6.2.3.2 Regel 5.4: Eingeschränkter Spielzug: Der Schiedsrichter hat das Spiel zu unterbrechen, wenn der Angreifer eine Spielfigur zum Ball spielen will und dabei so hinter der Spielplatte stehen muß, daß der Verteidiger in der Reichweite seines Torwartes beeinträchtigt wird. Der Schiedsrichter erlaubt dabei dem Angreifer, seinen Zug auszuführen und gewährt dem Verteidiger das Recht, einen Verteidigungszug auszuführen.
- 6.2.3.3 Regel 8.3: Auswechslung des Torwarts: Vorausgesetzt, daß sich der Ball in Ruhestellung befindet, kann ein beschädigter Torwart jederzeit ersetzt werden. Nachdem der entsprechende Spieler 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 das Recht, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.
- 6.2.3.4 Regel 9.2.2: Ersatztorwart aus dem Spiel nehmen: Nachdem der Ersatztorwart aus dem Spiel genommen wurde, hat der Verteidiger das Recht, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen. Danach kann der Angreifer mit seinem Angriff fortfahren.
- 6.2.3.5 Regel 13.4: Ausführung eines Tick-Zuges: Falls der Schiedsrichter dem Angreifer erlaubt, einen Tick-Zug auszuführen, kann der Tick-Zug nur dann gemacht werden, wenn ein ausstehender Verteidigungszug gemacht worden ist. Nachdem der Tick-Zug vom Angreifer ausgeführt worden ist, hat der Verteidiger das Recht, dafür einen Verteidigungszug zu machen.
- 6.2.3.6 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 irgend eine andere Spielfigur berühren.

Bei Regelverstoß

Im Moment des Regelverstoßes war der Ball in folgendem Zustand:

SR Anweisung:

- Strafe:**
- a) Ruhender Ball
 - (1) Die Verteidiger Spielfigur berührt eine stehende Angreifer Spielfigur: Zurück (i)
 - (2) Die Verteidiger Spielfigur berührt den liegenden 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 stehende Angreifer Spielfigur: Fall (ii)
 - (2) Die Verteidiger Spielfigur berührt den rollenden Ball: Freistoß (iii)
 - (3) Die Verteidiger Spielfigur berührt eine sich bewegende Angreifer 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 mit Freistoß bestraft (iii), falls der Verteidiger dabei den Angreifer gehindert hat, mit der gefoulten Spielfigur, den rollenden Ball zu spielen. Ansonsten erfolgt ein normales "zurück" wie unter (i) erwähnt.

(iii) Freistoß von dort, wo das Vergehen begangen worden ist. Freistoß vom Strafstoßpunkt falls das Vergehen innerhalb des Strafraumes begangen worden ist. Siehe Regel 11.

(iv) Der Schiedsrichter stellt alle beteiligten Spielfiguren und/oder den Ball in ihre vorherigen Positionen zurück und plaziert die gefoulte Spielfigur, wo das Vergehen begangen worden ist. 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 ein entsprechendes Vergehen während sich der Ball in Ruhestellung befand. Wenn "zurück" verlangt wird, hat der Schiedsrichter alle beteiligten Spielfiguren und/oder den Ball in ihre vorherigen Positionen zurückzustellen. Anschließend gibt der Schiedsrichter das Spiel frei zum Weiterspielen mit der Anweisung: Spielen!
 - b) Freistoß vom Ort des Vergehens während sich der Ball bewegte. Siehe Regel 11.
 - c) Freistoß vom Strafstoßpunkt falls das Vergehen im Strafraum begangen worden ist und sich der Ball während des Vergehens bewegte.

Beachte: Siehe Regel 10.6.

- 6.2.6 Das Recht, einen Verteidigungszug durchzuführen, endet wenn:
- 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 akzeptiert worden ist.

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 Schuß vor dem Beginn des Schlußzeichens ausgeführt wurde.
- 7.1.2 Der Schiedsrichter muß unmittelbar angeben, wenn der Ball vollständig die Schußzonenlinie überschritten hat und sich innerhalb der Schußzone befindet mit der Anweisung: Innerhalb!
- 7.1.3 Der Schiedsrichter muß unmittelbar angeben, wenn ein gültiges Tor erzielt worden ist mit der Anweisung: Tor!

7.2 Ungültiges Erzielen eines Tores

- 7.2.1 Wenn ein Tor nicht in Übereinstimmung mit der Regel 7.1 erzielt wurde, ist Torabstoß zu geben. Siehe Regel 15.
- 7.2.2 Der Torwart kann versuchen, einen ungültigen Torschuß nach Regel 7.1 abzuwehren oder aufzuhalten, ohne Gefahr zu laufen, ein Eigentor, einen Eckball oder einen Einwurf durch Ablenkung des Balles zu verschulden. Lenkt der Torwart einen ungültigen Torschuß ins eigene Tor oder über die Tor- oder Seitenauslinie ab, ist Torabstoß zu geben. Siehe Regel 15.

7.3 Eigentor

- 7.3.1 Ein Spieler kann von überall auf dem Spielfeld ein Eigentor erzielen, unabhängig von der Position der Spielfigur oder des Balles. Falls der Ball nach einem gültigen Schußversuch vom gegnerischen Tor 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 soll so plaziert werden, daß er mit seiner Stange von der Rückseite des Tores nach vorne herausragt, während sich seine Stange unter einem der hinteren Balken befindet.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Anwendung - Freistoß
Strafe: Freistoß vom Penaltypunkt. Siehe Regel 11.

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

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Anwendung - Freistoß/ Strafstoß
Strafe: a) Freistoß vom Penaltypunkt für das erste Vergehen während eines Spieles. Siehe Regel 11.
b) Strafstoß für jedes weitere Vergehen oder falls die Regel absichtlich gebrochen wurde. Siehe Regel 12.

8.1.3 Jede Berührung des Balles durch den Torwart gilt als aktives Spielen des Balles. **Der Torwart gilt daher niemals als passiv spielende Figur.** Es ist jedoch auf Torabstoß zu entscheiden, wenn der Torwart einen irregulären Torschuß in das eigene Tor (siehe Regel 7.2.2) **oder die eigene Torauslinie (siehe Regel 15.1.1)** ablenkt.

- a) Der Tormann kann einen Einwurf nur dann erzwingen, wenn der Ball eine gegnerische Spielfigur, die vollständig in der Schußzone des Tormannes steht, berührt und danach vollständig innerhalb der Schußzone die Seitenauslinie überschreitet.
- b) Wenn der Ball, nachdem er vom Tormann berührt wurde, eine Angreiferfigur berührt, erhält der Angreifer wieder drei aufeinanderfolgende Züge oder drei Tick-Züge.

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 spielen ohne daß:

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

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Anwendung - Freistoß
Strafe: Siehe Regel 1.2.

8.1.5 Die Torwartstange ist integrierter Bestandteil des Torwarts und kann verwendet werden, um den Ball zu spielen oder abzuwehren.

8.2 Torwarthaltung

8.2.1 Vor, während und nach dem Schuß kann der Torwart in jeder gewünschten Lage innerhalb des Torraumes gehalten werden, um den Ball zu spielen oder einen Schuß abzuwehren. Der Torwart darf die Torraumlinie weder übertreten noch berühren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Anwendung - Freistoß/ Strafstoß
Strafe: a) Freistoß vom Penaltypunkt für das erste Vergehen während eines Spieles. Siehe Regel 11.
b) Strafstoß für jedes weitere Vergehen oder falls die Regel absichtlich gebrochen wurde. Siehe Regel 12.

Der Schiedsrichter soll auch ein entsprechendes Vergehen des Torwarts ahnden, selbst falls dieser bei einem Abwehrversuch den Ball nicht berührt hat.

8.2.2 Der Torwart darf keine sich in Ruhestellung befindliche 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 Penaltypunkt. Siehe Regel 11.

8.2.3 Der Torwart darf den Angreifer nicht daran hindern, eine Angreifer Spielfigur durch den Torraum hindurch zu spielen.

Bei Regelverstoß

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

8.3 Auswechslung des Torwarts

- 8.3.1 Der Torwart kann zwischenzeitlich durch den Ersatztorwart ersetzt werden. Siehe Regel 9.
- 8.3.2 Vorausgesetzt, daß sich der Ball in Ruhestellung befindet, 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 gewährt dem Verteidiger Zeit, um 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 Auswechslungen von beschädigten Torhütern ist nicht limitiert.

9. Ersatztorwart

9.1 Einsatz

- 9.1.1 Der Ersatztorwart ist eine zusätzliche Spielfigur, welche den Torwart ersetzen kann. Der Ersatztorwart kann von innerhalb des Torraums oder hinter der Torauslinie innerhalb der Verlängerung des Torraums ins Spiel integriert werden.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Anwendung - Freistoß
Strafe: Freistoß vom Strafstoßpunkt. Siehe Regel 11.

- 9.1.2 Der Ersatztorwart darf nur eingesetzt werden, wenn:
- a) der Spieler, welcher den Ersatztorwart einsetzen will, im Ballbesitz ist und
 - b) 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
 - c) ein ausstehender Verteidigungszug vom Verteidiger ausgeführt worden ist.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige Spielfigurenanzahl - Freistoß
Strafe: Freistoß vom Penaltypunkt. Siehe Regel 11.

- 9.1.3 Falls der Ersatztorwart nicht im Spiel ist, muß er außerhalb des Spielfeldes plaziert sein.
- 9.1.4 Wenn der Ersatztorwart das Spielfeld betreten hat, wird er als normale Spielfigur angesehen. Siehe Regel 1. In Abweichung dazu ist es dem Ersatztorwart jedoch nicht möglich, mit dem ersten Spielzug aus dem Torraum, ein gültiges Tor zu erzielen.

9.2 Aus dem Spiel nehmen

- 9.2.1 Der Ersatztorwart kann jederzeit aus dem Spiel genommen und durch den Torwart ersetzt werden vorausgesetzt, daß sich der Ball in Ruhelage befindet und die Ersatztorwart-Mannschaft im Ballbesitz ist. Wenn die Ersatztorwart-Mannschaft den Ballbesitz verliert, verbleibt der Ersatztorwart im Spiel und der Torwart kann erst wieder zurück ins Tor gestellt werden, sofern:
- a) der Ballbesitz von der Ersatztorwart-Mannschaft zurückgewonnen wird. Wenn die Angreiferfigur den Ball an eine verteidigende Spielfigur (*nicht den Torwart*) spielt und von dort der Ball wieder zur angreifenden Spielfigur zurückspringt, ist das Erfordernis eines Ballbesitzwechsels nicht erfüllt, um den Ersatztorwart wieder aus dem Spiel zu nehmen.
 - b) der Ball die Seiten- oder Torauslinie überschritten hat.
 - c) ein Freistoß für die entsprechende Ersatztorwart-Mannschaft gegeben wird.

- 9.2.2 Nachdem der Ersatztorwart aus dem Spiel genommen wurde und der Torwart zurück ins Tor gestellt wird, hat der Verteidiger das Recht, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen. Danach kann der Angreifer mit seinem Angriff fortfahren.

Bei Regelverstoß

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

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

Bei Regelverstoß

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

10. Regel: Foulspiel und Unsportlichkeit

10.1 Gelbe Karte

Im Falle von absichtlichem oder wiederholtem Verstoß gegen die Spielregeln hat der Schiedsrichter die Möglichkeit, den fehlbaren Spieler mit einer Verwarnung durch Zeigen der gelben Karte zu bestrafen.

10.2 Orange Karte

- 10.2.1 Falls ein verwarnter Spieler weiterhin absichtlich oder wiederholt gegen die Regeln verstößt, soll der Schiedsrichter den fehlbaren Spieler mit einer orangen Karte bestrafen.
10.2.2 Dabei reduziert der Schiedsrichter die Anzahl Spielfiguren des fehlbaren Spielers um den Ersatztorwart.

10.3 Rote Karte

- 10.3.1 Im Falle schwerwiegender Vergehen gegen die Sportlichkeit soll der Schiedsrichter den fehlbaren Spieler mit einer roten Karte bestrafen, was dessen unmittelbare Disqualifikation bedeutet und er 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 disziplinarische Sanktionen gegen den betreffenden Spieler ausgesprochen werden.

10.4 Finger-foul

Während des Schnippens darf der Spieler keine Spielfigur mit einem Körperteil berühren.

Bei Regelverstoß

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

10.5 Handspiel

- 10.5.1 Ein Spieler darf mit der Hand oder einem andern Körperteil den Ball im Spiel nicht berühren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Handspiel - Freistoß/ Penalty
Strafe: Freistoß vom Ort des Vergehens. Siehe Regel 11./12.

- 10.5.2 Falls der Angreifer in dekonstruktiver Art und Weise einen Körperteil des Verteidiger auf oder über dem Spielfeld anschießt mit der klaren Absicht, ein Handspiel zu erzwingen, soll der Schiedsrichter auf einen Freistoß gegen den Angreifer entscheiden.

10.6 Behinderung

- 10.6.1 Ein Spieler darf seinen Gegner nicht durch physischen Einsatz seines Körpers 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 der Ball im Moment des Vergehens innerhalb des Strafraumes positioniert war. 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 effektiv eine Spielfigur zu spielen.
- 10.6.2.2 Der Verteidiger behindert die Sicht des Angreifers auf das Spielgeschehen bezüglich der unmittelbaren Durchführung eines Spielzuges und des darauffolgend möglichen Spielgeschehens.

10.7 Unerlaubtes Benehmen

- 10.7.1 Während den beiden fünfzehnminütigen Spielzeiten, der Nachspielzeit, Verlängerung und dem Freistoßschießen dürfen die Spieler nicht sprechen oder ungebührlich gestikulieren. Die Spieler dürfen das Spiel nicht kommentieren, die Schiedsrichterentscheidungen kritisieren oder versuchen Gegner, Schiedsrichter oder Publikum zu beeinflussen.
- 10.7.2 Die Spieler müssen den Schiedsrichterentscheidungen uneingeschränkt Folge leisten. Die einzigen Möglichkeiten eines Spielers, während eines Spieles zu sprechen sind:
- 10.7.2.1 der gefoulte oder "geschädigte" Spieler informiert den Schiedsrichter über seine Entscheidung, Vorteil zu nehmen und weiterzuspielen oder die ausgesprochene Strafe anzunehmen.
- 10.7.2.2 der Angreifer verlangt Abstand, damit er einen Einwurf, Eckball oder Freistoß ausführen kann: Distanz!
- 10.7.2.3 beide Spieler können bei 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: Offside? - Tick!
- 10.7.2.5 beide Spieler kündigen die Auswechslung einer Spielfigur oder des Torwarts an: Auswechslung!
- 10.7.2.6 beide Spieler geben dem Schiedsrichter bei der Durchführung eines Freistoßschießens ihre Bereitschaft bekannt: Bereit! Siehe Regel 17.
- 10.7.2.7 freundschaftliche Verständigung zwischen den beiden Spielern, um eine etwaig fragliche Situation miteinander zu besprechen und einen, im gegenseitigen Einverständnis gefällten Entscheid, dem Schiedsrichter bekanntzugeben.
- 10.7.2.8 um zurück zu 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 der Ball zum Zeitpunkt des Vergehens im Strafraum positioniert war. Siehe 11.1. |

- 10.7.3 Einem Spieler ist es nicht erlaubt, mit seinem Coach oder mit seiner Anhängerschaft verbal zu kommunizieren. Dem Coach des Spielers ist es lediglich erlaubt, seinen Spieler vereinzelt in leiser Stimme zu raten. Im Falle eines unerlaubten Benehmens des Coaches, wird der entsprechende Spieler dafür bestraft.

10.8 Zeitspiel

- 10.8.1 Die Spieler dürfen für einen Spielzug nicht mehr Zeit aufwenden als vorgeschrieben oder unter normalen Umständen notwendig 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 Für die Vorbereitung eines Schußversuches darf der Angreifer 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 in Form einer Nachspielzeit kompensieren.

10.9 Unsportliches Verhalten

Bei der Vorbereitung eines Schußversuches ist es dem Angreifer untersagt, den Torwart durch Täuschungsmanöver zu irritieren, um ihn zu einer Reaktion zu veranlassen. Dem Angreifer ist es auch untersagt, seine Hand vom Spielfeld zu entfernen, bevor der Schußversuch beendet ist.

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 Ein gegebener Freistoß ist unter Berücksichtigung von Regel 12 stets indirekt auszuführen.
- 11.1.2 Spielfiguren, die außerhalb des Spielfeldes stehen, können gefoult werden. Der Freistoß ist vom nächsten Punkt auf der Seiten- oder Torauslinie durchzuführen.
- 11.1.3 Ein Freistoß für ein Vergehen auf oder hinter der Torauslinie innerhalb der Strafraumerweiterung wird vom Strafstoßpunkt her ausgeführt. Die anderen Linien des Strafraumes gelten nicht als zum Strafraum gehörig.

11.2 Ausführung eines Freistoßes

- 11.2.1 Der Spieler, der den Freistoß ausführt, muß zuerst eine Spielfigur dafür bestimmen, bevor ein Positionszug ausgeführt wird. Die ausführende Spielfigur kann beliebig aufgestellt werden.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|--------------------------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültige 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. |

Beachte: Der fehlbare Spieler verliert diesen Positionszug.

- 11.2.3 Der Angreifer kann "Abstand" verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur nach den Positionszügen näher als 40 mm zum Ball steht.
- 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 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.
 - c) Der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|---------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültiges Schnippen - Freistoß |
| Strafe: | Siehe Regel 1.2. |

12. Regel: Strafstoß

12.1 Definition

- 12.1.1 Die folgenden Vergehen werden mit einem Strafstoß bestraft, vorausgesetzt der betroffene Spieler begeht das Foulspiel innerhalb seines eigenen Strafraumes. Die Strafraumlinie gilt dabei als nicht zum Strafraum gehörig.
 - 12.1.1.1 Foulspiel des Angreifers. Siehe Regel 5.3.
 - 12.1.1.2 Ungültige Anwendung des Torwartes. 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 Ungültiger 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 außerhalb des Strafraums und seines Halbkreises gestellt werden. Der Schiedsrichter hat solche Spielfiguren, im rechten Winkel zur Torauslinie, 1 m 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 nicht bewegt werden, bis die Angreifer Spielfigur den Ball gespielt 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.
 - c) Der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

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

13. Regel: Abseits

13.1 Definition

- 13.1.1 Eine Angreifer Spielfigur in der gegnerischen Schußzone darf nicht näher zur gegnerischen Torauslinie positioniert sein als der Ball und zwei Verteidiger Spielfiguren oder eine Verteidiger Spielfigur und der Torwart. Dabei verstößt eine Spielfigur gegen die Abseitsregel, falls sich auch nur ein geringer Teil des Balles näher zur gegnerischen Torauslinie befindet als der Sockel der hintersten Verteidiger Spielfigur und sich der Ball mit vollem Umfang in der Schußzone des Verteidigers befindet.
- 13.1.2 Falls sich der Ball mit vollem Umfang in der Schußzone des Verteidigers befindet und näher der Torauslinie positioniert ist als höchstens eine Verteidiger Spielfigur oder der Torwart und sich die Angreifer Spielfigur näher der Torauslinie des Verteidigers befindet als der Ball, so verstößt die entsprechende Angreifer Spielfigur gegen die Abseitsregel, falls der Ball, mit einem von einer anderen Angreifer Spielfigur ausgeführten Angriffsspielzug, vorwärts in Richtung Torauslinie des Verteidigers gespielt wird.

13.1.3 Die Ballabgabe bildet das Entscheidungsmoment für einen Abseitsentscheid. Deshalb ist es dem Verteidiger nicht möglich, ein Abseits des Angreifers zwischen der Ballabgabe und dem effektiven Vergehen wie oben beschrieben, zu verursachen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Abseits - Freistoß

Strafe: Freistoß von dort, wo die Spielfigur gegen die Abseitsregel verstoßen hat.

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

13.1.4 Eine Spielfigur in Abseitsposition gilt nicht als Abseits und kann auch nicht bestraft werden, wenn

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

b) der Ball vom Gegner gespielt wurde.

Beachte, daß in beiden obenerwähnten 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 die gespielte Spielfigur bei einem Angriffszug 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 in Ruhelage kommt.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Abseits - Freistoß

Strafe: Freistoß von dort, wo mit der Spielfigur gespielt wurde bevor der Ball in Ruhelage kam.

13.3 Tick-Zug

13.3.1 Der Angreifer kann mit einem Tick-Zug versuchen, eine im Abseits stehende Spielfigur aus diesem herauszuspielen. Für jede Ballbesitzperiode sind drei Tick-Züge erlaubt.

13.3.2 Wenn die Angreiferfigur den Ball an eine verteidigende Spielfigur (*nicht den Torwart*) 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: Ungültiges Schnippen - Freistoß

Strafe: Falls der Angreifer innerhalb der gleichen Ballbesitzperiode mehr als drei Tick-Züge ausführt. Siehe Regel 1.2.

13.3.3 Eine Spielfigur kann mehrmals "getickt" werden. Ein Tick-Zug beeinträchtigt Regel 5.2 nicht, wonach mit einer Spielfigur nach drei regulären Spielzügen in Folge nur unter bestimmten Voraussetzungen weitergespielt werden kann.

13.4 Ausführung eines Tick-Zuges

13.4.1 Der Spieler muß den Schiedsrichter um Erlaubnis fragen, um eine Abseits stehende Spielfigur mit einem Tick-Zug herauszuspielen zu können.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Wechsel!

Strafe: Wird ein Tick-Zug ohne Erlaubnis des Schiedsrichters ausgeführt, gilt der Spielzug als Versuch, den Ball zu spielen.

13.4.2 Der Spieler muß vor dem Zug "Tick" sagen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Wechsel!

Strafe: Wird ein Tick-Zug ausgeführt wird, ohne "Tick" zu sagen, gilt der Spielzug als Versuch, den Ball zu spielen.

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

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Zurück / Freistoß/ Penalty

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 je Ballbesitzperiode.

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

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültiges Schnippen - Freistoß

Strafe: Wenn der Angreifer nicht auf den Verteidigungszug wartet. Siehe Regel 1.2.

13.4.6 Eine Spielfigur, die aus dem Abseits herausgespielt wird, darf den Ball erst wieder spielen, sofern:

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

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültiges Schnippen - Freistoß

Strafe: Siehe Regel 1.2.

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, muß der Ball, die zuletzt vom Ball berührte Spielfigur und die den Einwurf erzwingende Angreifer Spielfigur oder Torwart im selben Spielfeldviertel plaziert sein und gespielt werden, in dem der Ball mit seinem vollem Umfange die Seitenauslinie überquert. Alle obenerwähnten 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 Anschiesen 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, einen Einwurf vom Torwart zu erzwingen, wie in Regel 14.1.2 beschrieben ist. **Allerdings kann der Torwart selbst einen Einwurf erzwingen.**

14.2 Ausführung eines Einwurfs

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

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

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültige 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: Foul-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 näher als 40 mm zum Ball steht. 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, um mit seinem Angriff fortzufahren.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültiges 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 gespielt werden, bevor:
- Der Ball von einer andern Angreifer Spielfigur oder vom Angreifer Torwart gespielt wurde.
 - Der Ball von einer andern Spielfigur berührt wurde.
 - Der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Ungültiges Schnippen - Freistoß

Strafe: Siehe Regel 1.2.

15. Regel: Torabstoß

15.1 Definition

15.1.1 Ein Torabstoß für den Verteidiger wird gegeben, vorausgesetzt:

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 hat.

15.1.1.3 Der Angreifer spielt den Ball, welcher außerhalb der Schußzone des Verteidigers plziert ist, über die Torauslinie des Verteidigers, wobei irgendeine Spielfigur oder ein Torwart den Ball zuletzt berührt hat.

15.1.1.4 Der verteidigende Torwart lenkt einen irregulären Schuß des Angreifers (der Ball ist dabei ursprünglich nicht in der Schußzone des Verteidigers) in sein eigenes Tor oder hinter die Torauslinie.

15.1.2 Ein Torabstoß kann vom Angreifer erzwungen werden, wenn der Ball innerhalb seiner Schußzone gespielt und zuletzt von einer Verteidiger Spielfigur berührt wurde, bevor der Ball die Torauslinie des Angreifers überquert. Siehe Regel 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 Torabstoß akzeptieren.

15.1.4 Ein Torabstoß 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 aus einem Torabstoß erzielt werden. Siehe Regel 7.3.

15.2 Ausführung eines Torabstoßes

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

15.2.1.1 Der Angreifer muß seine Spielfiguren zuerst aufstellen, jedoch nicht jene Spielfigur, die zur Ausführung des Torabstoßes vorgesehen ist. 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 Torabstoßrechtes

Strafe: Das Recht, einen Torabstoß auszuführen, wechselt zum Gegner.

15.2.1.2 Mit Ausnahme der ausführenden Spielfigur und/oder des Torwarts dürfen keine Spielfiguren beider Spieler innerhalb des Strafraumes oder die Strafraumlinie berührend, plaziert werden.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültige Position! |
| Strafe: | Der Schiedsrichter hat jede unkorrekt platzierte 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: | Ungültige Position! |
| Strafe: | Der Schiedsrichter hat jede unkorrekt platzierte 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 platziert werden. Jede Angreifer Spielfigur oder **der Ersatztorwart oder** der Torwart können zur Ausführung des Torabstoßes herangezogen werden.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|----------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültiger Spielzug! - 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 Torabstoßrechtes |
| Strafe: | a) Falls der Angreifer versucht, das Spiel zu verzögern, muß der Schiedsrichter unmittelbar auf einen Wechsel des Torabstoßrechtes entscheiden. Siehe 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 Torabstoßes mit der Anweisung: Spielen!

15.2.3 Der Torabstoß muß von innerhalb des Torraumes ausgeführt werden. Der Torabstoß kann durch den Torwart oder eine Spielfigur ausgeführt werden.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültige Ausführung - Wiederholung / Wechsel des Torabstoßrechtes |
| Strafe: | a) Der Torabstoß muß wiederholt werden. b) Wenn nach Wiederholung der Ball wieder nicht vollständig den Strafraum verlassen hat, geht das Recht zur Ausführung des Torabstoßes auf den Gegner über. |

15.2.4 Die Spielfigur, die den Torabstoß ausführt, darf nicht wieder gespielt werden, bevor:

- 1) Der Ball von einer andern Angreifer Spielfigur gespielt wurde.
- 2) Der Ball von einer andern Spielfigur berührt wurde.
- 3) Der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|---------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültiges Schnippen - Freistoß |
| Strafe: | Siehe Regel 1.2. |

16. Regel: Eckball

16.1 Definition

16.1.1 Wenn der Ball vollständig die Torauslinie überschritten hat, ergibt dies einen Eckball in den folgenden Situationen:

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 wurde, 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 plziert werden.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültige Ausführung - Einwurf für den Gegner |
| Strafe: | Der fehlbare Spieler verliert das Recht zur Ausführung des Eckballs. Dem Gegner wird stattdessen von der gleichen Position ein Einwurf zugesprochen. Siehe Regel 14. |

16.2.3 Jeder Spieler darf drei Positionszüge ausführen, die der Angreifer zuerst machen muß. Siehe Regel 11.2.2.

16.2.4 Der Angreifer kann "Abstand" verlangen, wenn eine gegnerische Spielfigur nach den Positionszügen näher als 90 mm zum Ball steht. 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 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.
- c) Der Ballbesitz gewechselt hat.

Bei Regelverstoß

| | |
|----------------------|---------------------------------|
| SR Anweisung: | Ungültiges Schnippen - Freistoß |
| Strafe: | Siehe Regel 1.2. |

17. Regel: Freistoßschießen

17.1 Definition

17.1.1 Wenn ein k.o.-Spiel zwischen zwei Einzelspielern oder zwei Mannschaften, bei gleicher Tordifferenz bzw. wenn die Tore aller Spiele addiert werden, 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 abwechselungsweise total je fünf Schuß 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 gelegt, ohne sie jedoch zu berühren.

17.1.3.2 Der Ball wird vollständig innerhalb der Schußzone, so nahe als möglich zur Schußzonenlinie gelegt, 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 gelegt, 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 Ausführungsrichtlinien

- 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. Sollte der Angreifer die Position seiner zum Schuß bereitgestellten Spielfigur verändern, 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 bestätigt die Bereitschaft und 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.

II. AUSRÜSTUNG

1. Regel: Spieltisch

1.1 Spieltisch/Spielfeld

- 1.1.1 Das Spielfeld 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 Spielfeld und der Spieltisch müssen außerhalb der Spielfläche 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. Zentrisch 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, um ein präzises Gleiten der Spielfiguren und einen geraden Lauf des Balles zu 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/Spielfläche

- 1.2.1 Die Spielfläche soll 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. Die Spielfläche ist in zwei gleich große Hälften durch eine Mittellinie geteilt, die parallel zu den Torauslinien verläuft. 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 Spielflächenhälfte wird durch eine Schußzonenlinie in zwei gleiche Zonen geteilt, die parallel zu den Torauslinien verlaufen. 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 sollen einen rechten Winkel zu den Torauslinien und mit ihren Enden ein Rechteck bilden. 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 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 Ersatztorwarts 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 Torstangen auf der Linie befinden. Die Tore müssen solide konstruiert und aus festem Material gebaut sein, welches unter allen Spielbedingungen nicht verbiegt oder bricht. Die Tore müssen mechanisch mit der Spielplatte verbunden sein.
- 2.2 Ein Tor besteht aus zwei Stangen, einer Querlatte, zwei Seitenbalken, Balken an der Rückseite und einem Netz, welches an den Stangen und Balken gut befestigt sein muß.
- 2.3 Die Stangen 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 Stangen und 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 soll 2.2 cm Durchmesser und 1.5 g Gewicht haben. Falls sich zwei Spieler nicht auf einen Ball einigen können, soll ein weißer FISTF "Tango"-Ball verwendet werden.
- 3.2 Die zur Zeit homologierten Bälle sind alle *Subbuteo* Bälle, die den obgenannten Kriterien entsprechen und die *Zeugo* Bälle.
- 3.3 Können sich die Spieler nicht auf einen Ball einigen, so ist ein weißer Subbuteo „Tango“ Ball zu verwenden.
- 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 Eine neue Balltype muss vom FISTF Board of Directors homologiert werden, bevor sie in einem Spiel verwendet werden darf. Der Antragsteller hat dazu eine Auswahl seiner Produkte zu übersenden und zu bestätigen, dass er die unter Punkt 3.6 genannten Bedingungen anerkennt.
- 3.6 Um erfolgreich homologiert zu werden, muss eine neue Balltype industriell hergestellt und in ausreichender Menge so vertrieben werden können, dass jegliche Bestellung befriedigt werden kann.

4. Spielfiguren

4.1 Maße

Die Spielfiguren und der Ersatz-Torwart müssen aus einem runden Sockel und einer Figur, die fest mit dem Sockel verbunden ist, bestehen und folgende Auflagen erfüllen:

- 4.1.1 Der Sockel darf 0.5-0.7 cm hoch und 1.6-2.1 cm im Durchmesser sein.
- 4.1.2 Die mit dem Sockel verbundene Figur darf 0.6 - 1.3 cm breit und höchstens 0.6 cm dick sein. Die Figur muß einen menschlichen Körper symbolisieren.
- 4.1.3 Die Höhe der Spielfigur, Sockel und Figur zusammen, darf 2.7 - 3.9 cm betragen.

4.2 Beschaffenheit

Jede Mannschaft besteht aus 10 Feldspielfiguren, einem Ersatztorwart 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 Ersatztorwart, 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 hat dazu eine Auswahl seiner Produkte zu übersenden und zu bestätigen, dass er die unter Punkt 4.3.3 genannten Bedingungen anerkennt.
- 4.3.2 Folgende 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: (produziert seit 1940), 17-18 mm Sockeldurchmesser, 35-39 mm Spielfigurhöhe inklusive Sockel. Homologierte Typen: Englische, Subbuteo, Schweizerische, Deutsche und Newfooty.
 - 4.3.2.2 OO-scale: 18-21 mm Sockeldurchmesser, 28-31 mm Spielfigurhöhe inklusive Sockel: "molded" (produziert 1960/70, Figur und Platte bestehen aus einem Stück.); "walking-figure" (produziert 1950/60, Figur und Platte bestehen aus einem Stück. Die Figur stellt einen gehenden Mann dar); "bar-figure" (produziert 1960/70, Figur steht auf einem Balken, der im Sockel steckt.); "plug-figure" (produziert seit 1980, Figur steht auf einem Knopf, der im Sockel steckt).
 - 4.3.2.3 Sport-Figur: (produziert seit 1993), 21 mm Sockeldurchmesser, 35-37 mm Spielfigurhöhe inklusive Sockel
 - 4.3.2.4 Toccer Figur: (produziert seit 1994), 21 mm Durchmesser des scheibenförmigen Sockels, 34-36 mm Spielfigurhöhe inklusive Sockel
 - 4.3.2.5 Profibase Sockel (produziert seit 1995), die den OO-scale oder Toccer-Sockeln ähneln und mit OO-scale Figuren verwendet werden können.

- 4.3.2.6 Woodentop Figuren (produziert seit 1995): bestehend aus einer hölzernen Figur von 30-32 mm Höhe (ohne Sockel), zu verwenden mit OO-scale, Profibase oder Sport-Sockeln.
- 4.3.2.7 Zeugo Figuren (produziert seit 1998): ähnlich den OO-scale Figuren.
- 4.3.3 Um erfolgreich homologiert zu werden, muss eine neue Balltype industriell hergestellt und in ausreichender Menge **so vertrieben werden können, dass jegliche Bestellung befriedigt werden kann.**

5. Regel: Torwart

5.1 Ausmaße 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:

Der dreidimensionale Inhalt darf maximal 2700 mm³ betragen und ist reglementiert durch folgende Bedingungen:

- 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 Ausmaße der Torwartstange

Die Stange ist an der Figur oder am Sockel des Torwarts befestigt und ist Teil des Torwarts. Dabei müssen die folgenden Auflagen 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 hat dazu eine Auswahl seiner Produkte zu übersenden und zu bestätigen, dass er die unter Punkt 5.3.3 genannten Bedingungen anerkennt.**
- 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 00-scale Jockey Torwart, auswechselbar oder nicht auswechselbar. 00-scale Torwart mit gestreckten Armen. 00-scale Torwart mit gebogenem Körper. **Metall und Plastik Versionen der Torwart Figur sind erlaubt.**
 - 5.3.2.3 Sport-Figure Torwart, bestehend aus einer Sport Figur mit einer Stange, die aus dem Sockel herausragt. **Holz und Polystyrene Versionen der Torwart Figur sind erlaubt.**
 - 5.3.2.4 Toccer Torwart, bestehend aus einer speziellen Toccer Figur ohne Sockel mit einer Stange, die aus den Füßen herausragt. **Metall und Plastik Versionen der Torwart Figur sind erlaubt.**
 - 5.3.2.5 **Woodentop Torwart, bestehend aus einer Woodentop Figur, die auf einem Standardsockel befestigt ist, mit einer Stange, die aus ihm herausragt**
 - 5.3.2.6 **Zeugo Torwart, ähnlich den 00-scale Torwarten.**
- 5.3.3 Um erfolgreich homologiert zu werden, muß ein neuer Typ von Tormann industriell produziert und ausreichend **so vertrieben werden können, dass jegliche Bestellung befriedigt werden kann.**

III. Schiedsrichter Weisungen

1. Aufgaben des Schiedsrichters

1.1 Jedes Spiel soll 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 in den durch die Regeln bestimmten Situationen unterbrechen sowie in Situationen, in denen es der Schiedsrichter als notwendig erachtet, sich Klarheit zu verschaffen. Falls der Angreifer in unklaren Spielsituationen dem Schiedsrichter nicht die Möglichkeit gibt, die Sachlage abzuklären, entscheidet der Schiedsrichter im Zweifelsfalle für den Verteidiger.

1.4 Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind endgültig. In Fällen von Unsicherheit, kann er das Spiel unterbrechen und den Hauptschiedsrichter zu Rate ziehen.

1.5 Vor dem Anstoß muß der Schiedsrichter das Spielmaterial auf Übereinstimmung mit den Regeln und die Identität der Spieler 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 zu kompensieren.

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 Organisator 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.