

Tischfussball - Spiel- und Turnierregeln

Tischfussball ist ein Angriffs- und Verteidigungsspiel.

Eine eingetragene Sportart mit Spaß für Damen und Herren von jung bis alt.

Im einzelnen geht es darum, einen kleinen Ball in ein Tor zu schießen

und im Gegenzug kein Tor zuzulassen.

Neben Geschicklichkeit, Strategie und Taktik bilden

Konzentration, Ausdauer und Willenskraft die Grundlagen des Spiels.

Tischfussball wird in der Regel eins gegen eins (Einzel) oder zwei gegen zwei (Doppel) gespielt

Im Turnierbereich steht über alle Grundlagen hinaus der Fairness-Gedanke an oberster Stelle.

Um das größtmögliche Maß an Fairness anzubieten, sollen folgende Regeln das Spiel begleiten.

1.0 Grundlagen

- 1.1 Generell gilt, als Vorsatz erkennbare, übertriebene Härte, grobe Unsportlichkeit oder den Ehrencodex verletzen, wird nicht geduldet und zieht Sanktionen nach sich.
Zuständig dafür sind die Hoheiten Turnierleitung, Schiedsrichter und Schiedskommission.
- 1.2 Der Spieler ist verpflichtet, ein höchstmögliches Maß an Fairness walten zu lassen.
Grundsätzlich hat der Spieler sich den Gegebenheiten am Tisch anzupassen, nicht umgekehrt.

2.0 Die Spielaufnahme

- | | | |
|----------------------------------|-------|--|
| 2.1 Vorbereitung zum Spielbeginn | 2.1.1 | Die Seiten werden ausgelost, z.B. durch Münzwurf.
Wer die Seitenwahl gewinnt, verliert das Einwurfsrecht.

oder

Es wird nur das Einwurfsrecht ausgelost. |
| | 2.1.2 | Jedes Team überprüft die einwandfreie Bespielbarkeit des Tisches auf evtl. gebrochene Puppen, Schrauben; auf Sauberkeit und dergleichen. |

2.2 Positionsbestimmung (für das Spielen im Doppel)		Das Team, welches das Einwurfsrecht hat bzw. im Ballbesitz ist, muß seine Position als erstes festlegen.
	2.2.1	Positionswechsel ist möglich - nach jedem regulär erzieltem Tor - nach jedem Satz - während einer taktischen Auszeit
2.3 Spielbereitschaft	2.3.1	vor jedem Einwurf: Ballbesitzendes Team fragt "fertig?" und wartet Antwort ab.
	2.3.2	Spielbereitschaft bestätigen Gegnerisches Team muß antworten
2.4 Ball ins Spiel bringen		Ball wird durch das Einwurfsloch eingeworfen.
2.5 Spiel hat begonnen		nachdem Spielfeld und Figur den Ball berührt haben
2.6 nachfolgender Einwurf		Nachfolgendes Einwurfsrecht erhält das Team, welches zuletzt ein Tor kassiert hat [weiter auf Pkt. 2.3 achten]

3.0 Spielaufnahme nach ...

Hinweis: Unbedingt den Begriff "Wiederaufnahme" unter Erläuterungen nachlesen

3.1 ... einem "Toten Ball"	3.1.1	Ball liegt tot zwischen Tor und 5er-Stange Der Abwehrbereich, der näher am Ball ist, beginnt die Wiederaufnahme des Spiels.
	3.1.2	Ball liegt zwischen den 5er-Stangen Das Team mit dem zuletzt ausgeführtem Einwurfsrecht, wirft neu ein.
3.2 ... einem "Time-out"		Wiederaufnahme am Punkt der Unterbrechung durch den Time-out-Nehmer
3.3 ... einem "Aus-Ball"		Wiederaufnahme im Abwehrbereich des Teams, welches geblockt hat
3.4 ... Ball im Einwurfsloch		Ein Ball der aus dem Spiel in das Einwurfsloch fliegt und von dort zurück auf das Spielfeld rollt, bleibt im Spiel.

5.0 Time-out

Time-out (Auszeit) ist eine beantragte Spielunterbrechung.

oder Eine Auszeit muss akustisch bekundet durch Handzeichen angezeigt werden.

wichtig: Der Ball muss vorher ruhen und darf während der Auszeit von beiden Teams nicht bewegt werden.

5.1 Bedingte Auszeit und Taktische Auszeit

Unterschied: Bedingte Auszeiten sind von äußerlichen Umständen beeinflusst.

Taktische Auszeiten können in Anspruch genommen werden, müssen aber nicht. Einen Grund dafür muss nicht angegeben werden und wird auch nicht erwartet.

5.2 Bedingte Auszeiten

Eine Bedingte Auszeit muß erfolgen ...

5.2.1 ... zum Anfordern eines Schiedsrichters
Sollte einem Spieler unfaires Spiel auffallen, hat er das Recht einen Schiedsrichter anzufordern.
Jeder Spieler hat das Recht, einen Schiedsrichter anzufordern.

5.2.2 ... wg. Medizinischer Gegebenheiten
(Unfälle oder unerwartende Verletzungen während des Spiels)

Turnierleitung Eine Medizinische Auszeit muss bei der Turnierleitung beantragt und von dieser genehmigt werden.

Die Turnierleitung bestimmt die zeitliche Länge der Auszeit.

Spiel verloren Kann ein Spieler nach der festgelegten Zeit nicht mehr weiterspielen, hat er /die Mannschaft das gesamte Spiel verloren.

5.2.3 ... wg. Technischer Gegebenheiten
(plötzlich eintretende Veränderungen am Tisch)

Hinweis: Bedingte Auszeiten werden nicht den Taktischen Auszeiten angerechnet.

wichtig: Bei einer Bedingten Auszeit darf kein Positionswechsel vorgenommen werden.

5.0 Time-out (2)

5.3 Taktische Auszeit

pro Satz	Pro Satz stehen jedem Team 2 Auszeiten zur Verfügung
Verbot	Eine Auszeit darf nicht angefordert werden zwischen den Sätzen ... bei einem Aus-Ball ... bei einem Tot-Ball
allgemein	Allgemein wird die Auszeit angefordert, während der Ball im Spiel ist.
wichtig:	Wenn der Ball im Spiel ist, kann nur der ballführende Spieler eine Auszeit aussprechen.
wichtig:	Der Ball muss dazu vorher ruhen.
Ausnahme	Nach regulärem Tor und vor nachfolgendem Einwurf kann jedes Team seine noch zur Verfügung stehende Auszeit in Anspruch nehmen. Beim Zählen der Auszeiten wird diese auf den nachfolgenden Ball angerechnet.
zulässig:	2 Auszeiten mit dem selben Ball Es ist zulässig, mit dem selben Ball zwei Auszeiten zu nehmen. Z.B. Ball an der Fünf - Time-out, weiter mit Pass auf die Drei - Time-out.
Vorschrift:	Der Ball muss dazu zwischen den 2 Auszeiten eine Stange verlassen haben.
Achtung:	Der Verteidigungsbereich (Torwart- und 2er-Stange) gelten dabei als "eine Stange", umgspr. "Abwehrstange"

6.0 Zeitlimits

Um im Turniergeschehen die Spielzeiten im Rahmen zu halten, wurden für diverse Aktionen und Bereiche folgende Zeiten festgelegt.

Zeitlimit	für	Aktion / Bereich
unter 1 Sek.		Pass mit abtropfendem Ball
3 Sek.		Hände abwischen
5 Sek.		Spielbereitschaft erklären
10 Sek.		Ball in der 5er-Stange
15 Sek.		Ball in der 3er-Reihe
15 Sek.		Ball im Abwehrbereich
30 Sek.		Taktische Auszeiten (Time-out)
60 Sek.		Ruhepause zwischen den Sätzen

7.0 Bußkatalog für Regelverstöße

7.1 Bedeutung der Abkürzungen

WH - Wiederholung	TS - Technisches	SV - Satzverlust
BV - Ballverlust	TfG - Tor für Gegner	MV - Matchverlust
EW - Einwurf	To - Time-out	DQ - Disqualifikation
VW - Verwarnung	RT - Reset	VGT - Verweisung aus Turniersaal

Erst-Verstoß	Regelverstoß	Zweit-Verstoß
WH (durch richtiges Team)	falsches Team wirft ein	WH (durch richtiges Team)
WH	Ball fällt beim Einwurf ins Spielfeld	BV / EW
TfG	körperliche Berührung des Balles im eigenen Abwehrbereich	TfG
BV / EW	falsche Wiederaufnahme nach Time-out	BV / EW
BV / EW	falsche Wiederaufnahme nach Totem Ball	BV / EW
BV / EW	falsche Wiederaufnahme nach Aus-Ball	BV / EW
BV / EW	Zeitüberschreitung an den Stangen	BV / EW
BV / EW	Stange verloren beim Schuß/ Pass /Dreher	BV / EW
To	regelwidrige Verzögerung des Spiels	To
To	Hände vom Griff und Wegdrehen vom Tisch während der Ball noch im Spiel ist	To
RT	Blocking-Foul	VW / TS
VW	üben nach Spielbeginn	TS
VW / BV	üben während einem Time-out	TS
VW	übertriebene Härte bei "Ball im Spiel"	TS
VW	Berührung der gegnerischen Stange	TS
VW	übertriebene Härte ohne "Ball im Spiel"	TS
VW	gecoacht werden während des Spiels	TS
VW	Diskussion mit Schiedsrichter	TS
TS	unberechtigter Heber	TS
TS	Zeitüberschreitung beim Time-out	TS
TS	unerlaubtes Time-out	TS
TS	3. Time-out während eines Satzes	TS
TS	unsportliche Kommentare, Fluchen, Beleidigen	TS
TS	unerlaubtes Hineingreifen in den Spielbereich, während der Ball noch im Spiel ist.	TS
SV	das 4. Technische Foul	
SV	das 7. Technische Foul	
MV	das 9. Technische Foul	
MV	Brechen des Ehrencodex	
DQ	Veränderungen der Spieleigenschaften	
DQ	Brechen des Ehrencodex	
VGT	Brechen des Ehrencodex	
VGT	unsportliche Kommentare, Fluchen, Beleidigen	

8.0 Erläuterungen zu diversen Begrifflichkeiten

Ball im Spiel	Der Ball ist im Spiel, wenn der Ball das Spielfeld berührt hat.
fliegender Ball	Der aus dem Spiel heraus über den Spielbereich fliegende Ball zählt ebenso als "Ball im Spiel".
zurück von Einwurfloch	Ein Ball, der in das Einwurfloch fliegt und von dort selbst wieder auf das Spielfeld zurückkehrt, wird als »im Spiel« betrachtet.
Spielbeginn	Das Spiel hat begonnen, wenn der Ball Spielfeld und Figur berührt hat.
Üben	Üben nach Spielbeginn ist während des gesamten Spielverlaufs strikt verboten; egal ob am Bestimmungs- oder an einem Nachbartisch. Üben heißt, dass sich ein Ball durch den Kontakt mit einer Figur bewegt.
Seitenwechsel	Nach Ende eines jeden Satzes hat jedes Team das Recht die Seiten zu wechseln. Ein beidseitiger Verzicht auf den Seitenwechsel nach einem Satz bedeutet nicht den Verzicht auf alle nachfolgenden Sätze.
Position im Doppel	Sobald der Ball im Spiel ist, muß der Spieler die Position halten, bis ein Treffer erzielt oder ein Taktisches Time-out das Spiel unterbricht.
Balleinwurf	Der Ball wird bei Spielstart, nach etwaigen Regelverstößen oder nach einem Torerfolg durch das Balleinwurfloch ins Spiel gebracht.
Korrektur Balleinwurf	Der einwerfende Spieler darf versuchen, den Lauf des Balles zu beeinflussen. Bevor er den Ball in das Spiel rollen lässt, ist es ihm erlaubt, in den Spielbereich zu greifen, um den Ball für den Einwurf in die richtige Position zu bringen.
Ein Tor	Ein Tor kann nur erzielt werden, wenn der Ball vorher das Spielfeld sowie eine Figur berührt hat. Ein Ball, der aus dem Tor wieder heraus springt, gilt als Tor. Ein Tor, welches vergessen wurde zu stellen, kann nachgestellt werden, solange, wie in der Folge kein weiteres Tor passiert ist.

Ein Satz	Das Team, welches als erstes fünf Tore (bei nur einem Gewinnsatz sieben Tore) erzielt, hat den Satz gewonnen.
Ein Spiel	Das Team, welches als erstes die erforderliche Anzahl an Sätzen erreicht, hat das Spiel gewonnen.
Toter Ball	Wenn ein Ball stillliegt und von keiner Figur erreicht werden kann.
Aus-Ball	Wenn ein Ball mit einem Gegenstand außerhalb des Spielbereiches in Berührung kommt.
Spielbereich	Als Spielbereich wird die dreidimensionale Fläche innerhalb der Seitenwände des Tisches bezeichnet.
Achtung:	bei fliegenden Bällen gilt auch die gedachte Verlängerung nach oben innerhalb der Seitenbänden zum Spielbereich.
Heber	Ein so genannter »Heber« (kontrollierter Schuss vom Verteidigungsbereich über die Köpfe der Figuren hinweg) ist limitiert auf maximal zwei Heber pro Satz und einen Heber pro Ball. Ein Heber ist dann gegeben, wenn der Ball mindestens die 3-er Stange des Gegners überquert.
gestoppter Ball	Ein gestoppter Ball ist ein Ball, der sich in Reichweite einer Figur nicht bewegt.
drehender Ball	Ist ein sich drehender Ball in Reichweite einer Stange, gilt er als im Besitz dieser Stange. Die Zeit läuft weiter.
Wiederaufnahme	erfolgt immer in dieser Reihenfolge und bedeutet: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bereitschaft erfragen z.B. durch "fertig?" 2. Antwort des Gegners abwarten (er muß antworten) 3. 2-Mann-Regelung ("muß") Der Ball muß von einer Figur zu einer zweiten Figur bewegt werden. 4. 1-Sekunden-Regelung ("muß") Nachdem der Ball die zweite Figur berührt hat, muß der Ball noch eine weitere Sekunde im Bereich der Stange verweilen. 5. Erst dann ist ein Schuß oder Pass erlaubt.

Drehen der Stangen	Einmaliges Drehen der Stange mit Ballberührung ist zulässig.
wildes Drehen	<p>Ballberührungen durch wildes Drehen der Stangen sind regelwidrig.</p> <p>Wildes Drehen bedeutet die Rotation irgendeiner Figur um mehr als 360° vor oder nach einer Ballberührung.</p> <p>Ein erzielttes Eigentor durch wildes Drehen wird für den Gegner gewertet.</p> <p>Sonstige Tore durch wildes Drehen zählen nicht und gleich wie sonstige Ballberührungen durch wildes Drehen wird dies mit Ballverlust bestraft.</p> <p>Der Gegner erhält das Einwurfsrecht; er kann das Spiel auch fortsetzen.</p>
Ablenkung	<p>Ein mit Ablenkung erzielttes Tor zählt nicht.</p> <p>Ein Verstoß gegen die Ablenkungsregel wird mit Ballverlust bestraft.</p> <p>Der Gegner bekommt das Einwurfsrecht; kann aber auch weiterspielen.</p>
Geräusche	Geräusche wie z.B. lautes Schnaufen, Husten, Röcheln oder auch Sprechen, während der Ball im Spiel ist, gelten als Ablenkung
Bewegungen	Bewegungen, die nicht von der ballführenden Stange bzw. nicht vom gegenüberliegenden Devensivspieler ausgeübt werden, gelten als Ablenkung.
beide Hände	<p>Während der Aktion (Schuss / Pass / Dreher) müssen beide Hände ständig Griffberührung haben.</p> <p>Die Stange drehen, loslassen und wieder auffangen, ist regelwidrig.</p> <p>Zwar dürfen die Hände vor einer Aktion für 3 Sek. abgewischt werden, die Zeit zählt dabei weiter, müssen dann aber wieder Berührung haben.</p>
Griff/Stange verloren	Verliert der Spieler bei der Aktion (Schuss, Pass, Dreher) den Griff, bekommt der Gegner den Ball als Einwurf zugesprochen.
Blockingverhalten	<p>Grundsätzlich ist ein hörbares Andotzen an die Bande ein Foul.</p> <p>Ob dies mit Absicht geschah oder nicht und ob ein Ball dadurch verloren ging oder nicht, ist dabei nicht relevant und spielt keine Rolle.</p>
Tischeigenschaften	<p>Eigenarten des Tisches bleiben dabei unberücksichtigt.</p> <p>Es gilt der Grundsatz: Spieler hat sich an den Tisch anzupassen</p> <p>Die Aussage "...muß an die Bande fahren" ist unsinnig.</p>

Bei leichten anfänglichen Verstößen dieser Art tritt ein "Reset" in Kraft.

Reset

Der Ausruf "Reset" bedeutet, ohne Unterbrechung weiterspielen, aber mit neu beginnendem Zeitpolster.

Mit Vorsatz an die Bande dotzen ist grob unsportlich.

übertriebene Härte

Rütteln, Rutschen, Anheben des Tisches, Berührung der gegnerischen Stange, wird als übertriebene Härte gewertet.

9.0 Hoheiten

Auf der Turnier-Ebene bilden Schiedsrichter, Turnierleitung und Schiedskommission die rechtsprechende Gewalt.

9.1 Schiedsrichter

Jeder Spieler kann vor und während des Spieles einen Schiedsrichter anfordern.

Ein Schiedsrichter kann nicht abgelehnt werden.

Entscheidungen eines Schiedsrichters sind endgültig, auch wenn sie offensichtlich falsch sind.

Diskussionen mit dem Schiedsrichter sind nicht erlaubt und werden als unzulässige Beeinflussung dessen gesehen.

Ein Verstoß gegen diese Regel bedeutet für das betroffene Team eine Verwarnung.

Bei wiederholtem Verstoß wird ein Technisches Foul ausgesprochen werden.

9.2 Turnierleitung

Die Durchführung eines Turniers und der Turniermodus liegen in der Verantwortung der Turnierleitung. Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig und nicht anfechtbar.

9.3 Ehrenkodex

Jede unsportliche oder unmoralische Handlung während des Turniers, im Turniersaal oder auf dem Gelände des Gastgebers bedeutet eine Verletzung des Ehrenkodex.

Die Strafe für das Brechen des Ehrenkodex kann der Verlust eines Matches, Disqualifikation oder Verweisung aus dem Turniersaal sein.

Ob ein Brechen des Ehrenkodex vorliegt, und welche Strafe angemessen ist, entscheidet die Turnierleitung.

9.4 Schiedskommission

Wird darüber nachgedacht, einen Spieler längerfristig disziplinarisch bestrafen zu müssen, z.B. Ausschluss aus der Turnierserie, wird die Schiedskommission angerufen.