

I T S F

International Table Soccer Federation



SPIELREGELN

www.table-soccer.org

Stand Mai 2016

Übersetzungsstand 17. Mai 2016

Vorwort des Präsidenten der ITSF Regel-Kommission

Diese neueste Version des ITSF Regelbuch, ist das Ergebnis einer Zusammenarbeit mit dem Input von vielen Spielern und Schiedsrichtern aus der ganzen Welt, unter der Leitung von der ITSF Regel-Kommission. Es wurden Änderungen vorgenommen, um einige Regeln zu vereinfachen, um andere klarzustellen, und um es für Schiedsrichter einfacher zu machen ihrer Funktion nachzugehen.

Die Spieler sind aufgefordert, diese Regeln zu lernen und zu studieren, so dass, unabhängig von ihrer Staatsangehörigkeit oder ihren Tischvorlieben, alle nach den gleichen Standards des Spiels konkurrieren. Die Regel-Kommission wird weiterhin überwachen, wie gut diese Regeln funktionieren und wird sie nach Bedarf auf Basis von Rückmeldungen von Spielern und Schiedsrichtern ändern.

Mit freundlichen Grüßen



**Tom Yore, President
ITSF Rules Commission**

Inhaltsverzeichnis

<u>EINLEITUNG.....</u>	<u>4</u>
<u>QUALIFIZIERTES AUTORITÄTSPERSONAL.....</u>	<u>4</u>
<u>OFFIZIELLER SPRACHGEBRAUCH.....</u>	<u>5</u>
<u>PARALYMPISCHE TECHNISCHE REGELUNGEN.....</u>	<u>7</u>
<u>TEILNAHMEBERECHTIGUNG.....</u>	<u>7</u>
<u>ROLLSTUHL.....</u>	<u>7</u>
<u>HILFSMITTEL UND PROTHESEN.....</u>	<u>8</u>
<u>VERSTÖSSE.....</u>	<u>8</u>
<u>1. EHRENCODEX.....</u>	<u>9</u>
<u>2. DIE PARTIE.....</u>	<u>9</u>
<u>3. SPIELAUFNAHME.....</u>	<u>9</u>
<u>4. DAS AUFLAGE- UND „FERTIG“ PROTOKOLL.....</u>	<u>9</u>
<u>5. NACHFOLGENDE AUFLAGEN.....</u>	<u>10</u>
<u>6. BALL IM SPIEL.....</u>	<u>11</u>
<u>7. BALL IM AUS</u>	<u>11</u>
<u>8. TOTES BALL.....</u>	<u>11</u>
<u>9. TIME OUT (AUSZEIT).....</u>	<u>12</u>
<u>10. WIEDERAUFNAHME DES SPIELS NACH EINEM TIME OUT.....</u>	<u>13</u>
<u>11. SCHIEDSRICHER TIME OUT.....</u>	<u>14</u>
<u>12. ERZIELTE TREFFER.....</u>	<u>16</u>
<u>13. SEITENWECHSEL.....</u>	<u>16</u>
<u>14. POSITIONSWECHSEL.....</u>	<u>16</u>
<u>15. RUNDSCHLAGEN DER STANGEN.....</u>	<u>18</u>
<u>16. ANSCHLAGEN.....</u>	<u>18</u>
<u>17. RESET.....</u>	<u>19</u>
<u>18. HINEINGREIFEN IN DIE SPIELFLÄCHE.....</u>	<u>20</u>
<u>19. VERÄNDERUNGEN AM TISCH.....</u>	<u>21</u>
<u>20. ABLENKUNG.....</u>	<u>22</u>
<u>21. TRAINING.....</u>	<u>22</u>
<u>22. SPRACHE.....</u>	<u>23</u>
<u>23. PASSEN.....</u>	<u>23</u>
<u>24. ZEITLIMIT FÜR BALLBESITZ.....</u>	<u>24</u>
<u>25. VERZÖGERUNG DES SPIELS.....</u>	<u>25</u>
<u>26. SPIELAUSSCHLUSS.....</u>	<u>25</u>
<u>27. TECHNISCHE FOULS.....</u>	<u>26</u>
<u>28. REGELENTSCHEIDUNGEN UND EINSPRÜCHE.....</u>	<u>27</u>
<u>29. KLEIDERORDNUNG.....</u>	<u>27</u>
<u>30. TURNIERLEITUNG.....</u>	<u>28</u>

EINLEITUNG

Alle Spieler und Turnierleitungen haben dieser Spielordnung Folge zu leisten.

- a- Die Spielordnung ist als Wegweiser gedacht, um der Turnierleitung zu helfen. Ihr oberstes Ziel ist es, die Spielregeln zu erklären. Und so, wie es das Ziel des Schiedsrichters ist, seine Autorität zum Wohl des Spiels einzusetzen, muss er auch aufpassen, dass er den Spielverlauf nicht durch zu strikte Entscheidungen hemmt.
- b- Schiedsrichter des ITSF sind die höchste Instanz der Spielordnung während eines Turniers. Ihre Entscheidungen müssen respektiert werden und dürfen nicht in Frage gestellt werden. Ein ITSF-Schiedsrichter kann von einem anderen Schiedsrichter gerufen werden, um sich über Auslegungen der Spielregeln zu beraten. Wenn kein ITSF-Schiedsrichter beim Turnier anwesend ist, wird die Turnierleitung diese Funktion übernehmen.
- c- Die Regeln des Tischfußballspiels sind so konzipiert, dass sie Entscheidungen von Schiedsrichtern und Spielern erleichtern.
- d- Das Ziel ist, die subjektive Auslegung der Regeln auf ein absolutes Minimum zu begrenzen.
- e- Es ist das Ziel der Regeln, das Spiel auf einer Ebene der gemeinsamen Anerkennung zwischen den Spielern zu halten, und gleichzeitig Transparenz für die Zuschauer zu geben.
- f- Wir weisen darauf hin, dass, obwohl eine Schiedsrichterentscheidung unumstritten ist, er in seiner Tätigkeit nicht unfehlbar ist und Fehlentscheidungen auch ein Teil des Spiels sind.

QUALIFIZIERTES AUTORITÄTSPERSONAL

- a- Diese Spielregeln wurden geschrieben und überprüft von der **Judges and Officials Commission des ITSF** unter der Verantwortung der **Sporting Commission**. Sie werden jedes Jahr überprüft und am Anfang jeder Saison in Kraft gesetzt vom **Managing Committee** der ITSF. Das Regelwerk kann von der Hauptversammlung geprüft und geändert werden.
- b- Sollte es zu Unregelmäßigkeiten oder schwierigen Situationen kommen, können sofortige Änderungen von der **Judges and Officials Commission** während der Saison vorgeschlagen werden. Diese Änderungen müssen dann dem **Managing Committee** zur Genehmigung vorgelegt werden.
- c- Es liegt in der Verantwortung der ITSF-Verbände, Schiedsrichter und Spieler, diese Spielregeln zu nutzen.
- d- Partien können mit oder ohne Schiedsrichter gespielt werden. In einer Partie mit Schiedsrichter ist dieser die maßgebende Person. In einer Partie ohne Schiedsrichter kann jeder Schiedsrichter der vor Ort ist, um Rat gefragt werden. Sollte es ein unlösbares Problem geben, kann die Turnierleitung und der oberste Turnierschiedsrichter zu einem Kremium einberufen werden. Dieses ist verantwortlich, dass ihre Entscheidung der **Sporting Commission** bekannt gegeben wird und die **Sporting Commission** ist verantwortlich dafür, dass ihre Entscheidung den Mitgliedern bekannt gegeben wird.
- e- Wird ein Schiedsrichter zum einem laufenden Spiel gerufen, darf er Informationen von anderen Schiedsrichtern sowie von Zuschauern einholen oder Videoaufnahmen, wenn verfügbar, benutzen, um die bestmögliche Entscheidung zu treffen.
- f- Fragen, Erklärungswünsche, sowie Änderungswünsche zum Regelwerk sind an den Vorsitzenden der Schiedsrichter und Regel-Kommission zu richten. Dieser ist dem Vorsitzenden der **Sporting Commission** unterstellt.
- g- Die Strafen und Sanktionen bis zum Verlust eines Spiels oder der Partie liegen in der Verantwortung der Schiedsrichter. Sollte eine Sanktion noch schwerer ausfallen, muss der Turnierleiter einen Bericht an die **Discipline Commission** übermitteln.
- h- Diese Regeln können während einem Turnier nur modifiziert oder angepasst werden aus sehr außergewöhnlichen Gründen. Dies muss mit der Zustimmung eines ITSF Vertreters und/oder eines **ITSF Head Official** (Kommissionsmitglied). Die **Sport Commission** und das **ITSF Executive Committee** müssen sofort von jeder Änderung unterrichtet werden, um diese zu bestätigen. Ansonsten kann das Turnier von der ITSF Klassifizierung ausgeschlossen werden.
- i-

Regeln, die mit den ITSF paralympischen Tischfußball-Events zusammenhängen werden mit dem folgenden Symbol gekennzeichnet.



Die ITSF Paralympische Kommission wird alle erforderlichen Anpassungen der Regeln betreffend der Behinderungen evaluieren.

Offizieller Sprachgebrauch

Player	= Spieler
Time Out	= Auszeit
Technical	= Technisches
Medical	= Medizinisches
Ready	= Fertig
Official	= Schiedsrichter
10 seconds	= 10 Sekunden
Play	= Spiel
Reset	= Zurücksetzen
Fault	= Fehler
Official Time Out	= Offizielle Auszeit
Medical Time Out	= Medizinische Auszeit
Time	= Zeit
Warning	= Warnung
Technical Fault	= Technisches Foul
Sanctions	= Strafen
Reset	= Zurücksetzen
Fault	= Fehler
Jarring	= Anschlagen
Warning	= Verwarnung
Technical Fault	= Technischer Fehler
Game	= Spiel
Match	= Partie

SPIELMATERIALIEN

SPIELTISCHE

- a- Die offiziellen Tische werden von der ITSF Hauptversammlung gewählt. Diese Tischauswahl kann gemäß den Vereinbarungen zwischen der ITSF und den Partnerherstellern geändert werden.
 - b- Die Turnierleitung muss turniergerechtes Material zur Verfügung stellen (z.B. saubere und gerade Stangen).
 - c- Auf keinem Fall darf die Tischoberfläche behandelt werden. Sollte dies der Fall sein, erfolgt als Strafe der Ausschluss vom Turnier und der Originalzustand der Oberfläche wird wieder hergestellt.
 - d- Die Spieler dürfen die Außenoberfläche der Stangen schmieren. Die Innenoberfläche von teleskopischen Stangen darf nicht geschmiert werden.

- e- Es kann sein, dass die Turnierleitung vorschreibt, nur bestimmte Arten von Schmier- und Reinigungsmitteln zu benutzen. Diese müssen dann den Spielern zur Verfügung gestellt werden. Sollte in solch einem Fall eine andere Marke von einem Spieler benutzt wird, hat dies zur Folge, dass dieser Spieler vom Turnier ausgeschlossen wird.
- f- Das Aufbringen von Harz, Magnesium oder ähnlichen Produkten, direkt auf der Tischoberfläche oder den Bällen ist streng verboten. Bei Verletzung dieser Regel kann die Strafe zum Ausschluss des Spielers beim Turnier führen.
- g- Es ist den Organisatoren frei gestellt, Produkte, die als schädlich für Tische oder Spieler gelten, zu verbieten.
- h- Es dürfen keine Veränderungen vorgenommen werden, welche die inneren Spieleigenschaften des Spieltisches oder der Figuren beeinflusst.

BÄLLE

- a- Die offiziellen Bälle werden von der ITSF **Sport Commission** ausgewählt. Ein Anhang zu dieser Regel wird zur Verfügung gestellt, nachdem die endgültige Wahl für eine Saison getroffen wurde.
- b- Während eines Wettbewerbs müssen sämtliche Spiele mit den von der Turnierleitung zur Verfügung gestellten Bällen bestritten werden.
- c- Alle Spieler sind verpflichtet, sich einen zugelassenen Turnierball zu besorgen.

GRIFFE

- a- Wenn die Griffe austauschbar sind, darf jeder Spieler mit den Griffen seiner Wahl spielen. Diese Griffe müssen auf die Stangen passen, ohne dass der Tisch beschädigt oder Spieler durch diese verletzt werden könnten.
- b- Die Stange muss sich frei bewegen können. Es werden keine mechanischen Systeme zugelassen.
- c- Die Turnierleitung kann festlegen, dass bestimmte Griffe gefährlich sind und deshalb einem Spieler vorschreiben, dass er sie nicht benutzen darf. Sollte ein Spieler sich weigern, seine Griffe abzumontieren, hat dies zur Folge, dass er vom Turnier ausgeschlossen wird.
- d- In einer Partie von mehreren Spielen, müssen die Spieler innerhalb der vorgegebenen Zeit zwischen den Spielen, Auszeiten, oder zwischen Punkten, die Griffe wechseln können.

SONSTIGES ZUBEHÖR

- a- Sonstiges Zubehör (Handschuhe, Gummibänder, Griffüberzüge) ist genehmigt, außer wenn dieses als gefährlich für den Spieler oder andere Teilnehmer eingestuft wird.
- b- Die Tischoberfläche oder die Seitenwände dürfen auf keinem Fall durch Zubehör verändert werden.

Paralympische technische Regelungen



TEILNAHMEBERECHTIGUNG

1. Spieler mit angeborenen oder mit anderweitig physischen Behinderungen - Ein Behindertenausweis oder ein ähnliches Dokument sollte dem ITSF vorgelegt werden, zur Erlangung der ITSF Mitgliedskarte oder bei der Registrierung für eine Begegnung. Dies dient dem reibungslosen und problemlosen Spielablauf. Die ITSF Paralympische Kommission wird alle Ausnahmen dieser Regelungen durch Prüfung jedes individuellen Falls evaluieren.

2. Körperlich gesunden Spielern ist es nicht gestattet an Turnieren teilzunehmen, welche für körperlich beeinträchtigte Spieler ausgelegt sind, mit der Ausnahme von integrierten Sport-Events, in welchen körperlich behinderte Spieler sowie körperlich gesunde Spieler im Doppel zusammen teilnehmen können sowie in entsprechenden Team-Events.

3. Welt Cup: Ein körperlich beeinträchtigter Spieler, dem es gestattet ist im paralympischen National-Team teilzunehmen, darf nicht an körperlich gesunden Events teilnehmen, da sie/ er sich entscheiden müssen in welcher Kategorie sie spielen möchten.

4. Weltmeisterschaft: Ein behinderter Spieler darf sowohl in den Kategorien für körperlich Beeinträchtigte sowie für körperlich Gesunde simultan teilnehmen. Zu beachten ist, dass unterschiedliche ITSF Regelungen in den verschiedenen Kategorien Anwendung finden.

5. Trainer: Ein Trainer darf ebenfalls als Spieler fungieren, wenn er körperlich beeinträchtigt ist, ansonsten kann sie/ er nur als Trainer fungieren.

ROLLSTUHL

1. Es ist vorgeschrieben, dass man in einer sitzenden Position im Rollstuhl spielt. Reguläre Stühle sind nicht gestattet.

2. Die Nutzung von zusätzlichen Materialien wie z. B. von Kissen, Radstützen, Gurten oder Klettverschlüssen sind gestattet, um die passende Körperposition sowie Stabilität und Sicherheit zu gewährleisten. Spieler dürfen jegliche technischen Geräte zur Vorbeugung von kurz- oder langzeitigen Muskeln- oder Sehnen-Verletzungen benutzen.

3. Es ist verboten seine Hüftknochen (Spina iliaca anterior superior) über den Stangen zu positionieren. Dies kann abgemessen werden durch das Ausziehen der Zweier- und Fünferreihe.

4. Der Griff der verlängerten Stange sollte nicht die Oberschenkel des Spielers berühren. Es muss möglich sein, die Hand des Spielers zwischen Griff und Oberschenkel zu positionieren.

HILFSMITTEL UND PROTHESEN

1. Einseitig amputierte Spieler dürfen nicht mit ihrer Prothese spielen.
2. Beidseitig amputierte Spieler dürfen lediglich eine Prothese benutzen.
3. Spieler mit Poliomyelitis-Behinderungen (Kinderlähmung) müssen ihre Füße während des Spiels auf den Fußstützen platzieren, außer in Fällen, in welchen die Genehmigung der ITSF Paralympischen Kommission ausdrücklich erteilt wurde.
4. Alle anderen physischen Behinderungen werden individuell von der ITSF Paralympischen Kommission eingestuft und bewertet.
5. Spieler, welche einen oder beide ihrer unteren Extremitäten kontrollieren können, müssen ihre Füße auf den Fußstützen ablegen. Andere Spieler, welche ihre unteren Extremitäten nicht kontrollieren können haben die Wahl, ob sie ihre Füße auf den Fußstützen oder auf den Boden ablegen.

VERSTÖßE

1. Spieler haben die Möglichkeit ein Foul bezüglich des Gegners auszurufen, basierend auf den technischen Regulierungen. Sofern das Foul ungelöst bleibt, so wird der autorisierte Schiedsrichter entscheiden, ob es einen Regelverstoß gegeben hat. Wenn der Schiedsrichter eine Wiederholung von Unregelmäßigkeiten feststellt, ist die Bestrafung der Verlust eines Satzes. Wenn der Verstoß ein drittes Mal wiederholt wird, so bedeutet dies die Niederlage der Begegnung. Eine Wiederholung derselben Unregelmäßigkeit kann zur Disqualifikation des Turniers führen.

2. Spieler müssen alle Ausnahmen der technischen Regulierungen durch die ITSF Paralympische Kommission vor Antritt des Turniers anerkannt bekommen, um zu vermeiden, dass Verstöße beanstandet werden.

1. Ehrencodex

Jedes unsittliches oder unsportliches Benehmen während eines Turnierspiels, im Turnierraum oder auf dem Veranstaltungsgelände, wird als eine Verletzung dieses Ehrencodex betrachtet. Gegenseitiger Respekt zwischen allen Spielern, Schiedsrichtern, Turnierleitung und oder Zuschauern wird vorausgesetzt. Es muss das Ziel von allen Spielern, Schiedsrichtern und der Turnierleitung sein, Tischfußball in einem positiven und sportlichen Licht zu präsentieren.

1.1 Die Strafe, wenn diese Regeln verletzt werden, könnte der Verlust eines Spiels oder einer Partie, Ausschluss vom Turnier und / oder ein Bußgeld sein. Die **ITSF Disciplinary Commission**, falls nicht anwesend der oberste Schiedsrichter und die Turnierleitung, entscheidet, ob der Ehrencodex verletzt wurde und welche Maßnahmen daraus resultieren.

2. Die Partie

Sofern nicht anders von der Turnierleitung festgelegt, wird ein Spiel als gewonnen gewertet, sobald der erste Spieler oder das Team 3 aus 5 Sätzen für sich entschieden hat. Ein Satz ist gewonnen, wenn 5 Tore erzielt sind. Der finale Satz ist gewonnen, wenn 5 Tore erreicht sind, unter der Bedingung, dass 2 Tore Unterschied zum Gegner bestehen, bis zum Spielstand von maximal 8 Toren.

2.1 Die Turnierleitung ist dafür verantwortlich, wie viele Spiele gespielt werden und hat dies in der Ausschreibung des Turniers bekannt zu geben.

2.2 Die Turnierleitung kann die Anzahl der Sätze, der Tore und die Spielzeit ändern, um das Ereignis zeitlich so zu arrangieren, wie es für die im Fernsehen zu übertragenen oder aufgezeichneten Spiele benötigt wird.

2.2.1 Diese Entscheidung ist endgültig und betrifft alle Partien, die bei diesem Turnier gespielt werden.

2.3 Bei jedem offiziellen ITSF Turnier wird die Anzahl der zu spielenden Spiele von der **ITSF Sports Commission** festgelegt, und wird in der offiziellen Ausschreibung des Turniers bekanntgegeben.

2.4 Die Strafe für das nicht Einhalten der offiziellen Anzahl der Spiele oder Punkte, könnte die Aberkennung der Partie oder der Ausschluss vom Turnier für beide Mannschaften sein.

3. Spielaufnahme

Vor Spielbeginn wird eine Münze geworfen. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, darf entweder die Tischseite oder das Recht der ersten Auflage wählen. Die andere Mannschaft erhält damit automatisch die verbleibende Option.

3.1 Sobald die wahlberechtigte Mannschaft sich entschieden hat, ist dies endgültig.

3.2 Die Partie fängt an, sobald der Ball ins Spiel gebracht wird. (Verstöße können von dem für das Spiel zuständigen Schiedsrichter geahndet werden, sobald er und beide Mannschaften am Tisch sind.)

4. Das Auflage- und „Fertig“ Protokoll

Die Auflage ist wie folgt festgelegt:

Der Ball wird zu Beginn eines jeden Spiels auf der Fünferreihe ins Spiel gebracht, gleiches gilt nachdem ein Tor erzielt wurde oder nachdem einem Spieler der Ball auf die Fünferreihe aufgrund eines

Regelverstoßes zugesprochen wurde. Das „Fertig“-Protokoll tritt immer in Kraft, wenn der Ball ins Spiel gebracht wurde (unabhängig auf welcher Stange der Ball ins Spiel gebracht wird).

4.1 Die Auflage muss aus einer ruhenden Position an der mittleren Spielfigur der Fünferreihe beginnen. Der Spieler, der den Ball ins Spiel bringt muss das „Fertig“-Protokoll befolgen.

4.1.1 Wenn der Ball von einer anderen Position, außer der mittleren Spielfigur der Fünferreihe, ins Spiel gebracht wurde und dieser Verstoß vor dem Erzielen des nächsten Tores bemerkt wurde, so wird das Spiel angehalten und die Auflage des Balls wiederholt. Sobald jedoch ein Tor erzielt wurde, kann kein Einspruch mehr aufgrund einer falschen Auflage erhoben werden. Die Strafe für wiederholtes, fehlerhaftes ins Spielbringen des Balls, ist der Verlust des Auflagerechts an den Gegner.

4.2 „Fertig“ Protokoll

Bevor ein Spieler den Ball ins Spiel bringen darf, muss der im Ballbesitz befindliche Spieler seinen direkten Gegner nach dessen Bereitschaft fragen. Der direkte Gegner hat von dem Zeitpunkt der Bereitschaftsabfrage an 3 Sekunden Zeit, um zu bestätigen. Der sich im Ballbesitz befindliche Spieler hat dann wiederum 3 Sekunden Zeit, um den Ball ins Spiel zu bringen.

4.2.1 Sollte der Ball vor der bestätigten Bereitschaftsabfrage ins Spiel gebracht werden, wird der Spieler, der den Ball ins Spiel gebracht hat mit einer Verwarnung sanktioniert und der Ball muss neu aufgelegt werden. Sollte dieser Verstoß anschließend wiederholt werden, erhält der Gegner den Ball zur Auflage auf seiner Fünferreihe.

4.2.2 Um den Ball ins Spiel zu bringen, muss der Ball von der ausgehenden Spielfigur zur nächsten bewegt werden, der Ball darf nicht von der zweiten Spielfigur befördert werden sondern erst mit der darauffolgenden Spielfigur. Der Spieler muss nach Befolgung der vorherig erwähnten Kriterien, den Ball nicht stoppen oder warten bevor er den Ball befördert. Der Ball wird als spielbereit betrachtet nachdem er mit der zweiten Spielfigur in Berührung gekommen ist. Sämtliche zeitlichen Limitierungen beginnen ebenfalls nach der zweiten Spielfigur-Berührung.

4.2.3 Die Strafe für die Verletzung der Regel gemäß Punkt 4.2.2 sieht wie folgt aus: Der Gegner hat die Wahl den Ball von seiner aktuellen Position aus weiterzuspielen (mit eingeschlossen ist das Tor und wird somit gewertet) oder von der für die vorgesehene Position der Ballauflage auf der Fünferreihe weiterzuspielen.

5. Nachfolgende Auflagen

Nach der ersten Auflage erfolgt die weitere Auflage von der Mannschaft, die den letzten Punkt verloren hat. Die erste Auflage in den nachfolgenden Spielen eine Partie mit mehreren Spielen wird von der Mannschaft, die das vorangegangene Spiel verloren hat, ausgeführt.

5.1 Wenn der Ball von der falschen Mannschaft aufgelegt wurde und kein Tor bis zur Feststellung dieses Sachverhalts erzielt wurde, wird das Spiel angehalten und die richtige Mannschaft hat den Ball neu aufzulegen. Sollte bereits ein Tor erzielt sein, werden keine Proteste zugelassen, und das Spiel wird, als ob keine Verletzung der Spielregeln stattgefunden hat, weitergeführt.

5.2 Sollte eine Mannschaft die Auflage gehabt haben, weil der Gegner für einen Verstoß gegen die Spielregeln bestraft wurde, und danach der Ball tot liegt oder den Tisch verlässt, wird bei einer Neuauflage der Ball von der Mannschaft ins Spiel gebracht, die ursprünglich Aufлагerecht hatte.

6. Ball im Spiel

Nachdem die auflegende Mannschaft den Ball ins Spiel gebracht hat (siehe 4), bleibt er im Spiel, bis er den Tisch verlässt, zum toten Ball erklärt wird, ein Time Out genommen wird, oder ein Tor erzielt wird.

7. Ball im Aus

Sollte der Ball die Spielfläche verlassen und Torzähler, befestigte Leuchtmittel oder andere Gegenstände treffen oder über die Tischrandoberfläche rollen oder darauf liegenbleiben, wird der Ball als Ausball gewertet. Andererseits ist der Ball, der die Oberkante der Seitenwände trifft oder die Kopfenden des Tisches und anschließend auf die Spielfläche zurückkehrt, weiterhin im Spiel.

7.1 Das Spielfeld wird als der Bereich oberhalb der Spielfläche bis zu den Oberflächen der Seitenwände (einschließlich der Kanten) definiert. Die Oberfläche und -kante der Seitenwände und Kopfenden der Tische, sind nur als Spielfeld definiert, wenn der Ball auf die Spielfläche zurückkehrt.

7.2 Ein Ball, der in das Einwurfloch (falls vorhanden) geht und wieder zurück auf das Spielfeld rollt, gilt als - noch im Spiel. Wenn der Ball im Einwurfloch liegen bleibt, wird der Ball wie ein toter Ball zwischen den Fünferreihen gewertet.

7.3 Wenn die Kraft eines Schusses oder Passes dazuführt, dass der Ball als Ausball erklärt wird, wird der Ball von der gegnerischen Zweierreihe aus wieder ins Spiel gebracht. Ein Defensiv-Spieler wird nicht durch seine Reaktion oder durch den Blockprozess als derjenige betrachtet, der den Ball ins Aus befördert hat.

7.4 Lobs (Aerials) sind nicht erlaubt. Es wird nicht als Foul gewertet, wenn der Ball als Querschläger von einer anderen Stange aufsteigt.

7.5 Die Strafe, wenn Regel 7.4 verletzt wird, ist Ballverlust und es wird neu aufgelegt auf der Fünferreihe des Gegners.

8. Toter Ball

Ein Ball wird für tot erklärt, wenn er bewegungslos liegt und von keiner Figur erreicht werden kann.

8.1 Sollte ein Ball für tot erklärt werden, wenn er zwischen den beiden Fünferreihen liegt, wird er wieder ins Spiel gebracht auf der Fünferreihe der Mannschaft, die ursprünglich Auflagerecht hatte (siehe Regel 4).

8.2 Sollte ein Ball für tot erklärt werden, wenn er zwischen dem Tor und der Fünferreihe liegt, wird er durch die Zweierreihe, die am nächsten zu dem toten Ball ist, wieder ins Spiel gebracht. Das Spiel wird mit dem „**Fertig**“ Protokoll fortgesetzt.

8.3 Ein Ball, der sich im Abwehrbereich auf der Stelle dreht jedoch außerhalb der Reichweite einer Figur ist, ist kein toter Ball und die Zeit wird ausgesetzt bis der Ball wieder in Reichweite einer Figur ist (woraufhin die Zeit dann weiter läuft) oder als tot erklärt wird.

8.4 Ein Ball, der vorsätzlich tot gelegt wird, wird an den Gegner abgegeben. Es erfolgt eine Auflage auf der Fünferreihe.

9. TIME OUT (Auszeit)

Jedes Team darf zwei Time-Outs pro Spiel nehmen. Während dieser Zeit dürfen die Spieler den Tisch verlassen. Ein Time-Out darf maximal 30 Sekunden dauern. Wenn der Ball noch im Spiel ist, darf nur die Mannschaft, die im Besitz des Balls ist ein Time-Out ausrufen. Sollte der Ball nicht im Spiel sein, dürfen beide Mannschaften ein Time-Out nehmen.

9.1 Jedes Team darf die vollen 30 Sekunden ausnutzen, auch wenn die andere Mannschaft, die Time Out ausgerufen hat, die Zeit nicht voll ausnutzen will.

9.2 In jeder Doppeldisziplin dürfen beide Mannschaften die Positionen während eines Time Outs wechseln.

9.3 Ein Time Out, das zwischen zwei Spielen ausgerufen wird, zählt zu der Anzahl von Time Outs für das nächste Spiel.

9.4 Wenn ein Spieler beide Hände von den Griffen nimmt und sich ganz vom Tisch wegdreht, während der Ball noch im Spiel ist, wird dies als ein Time Out gewertet.

9.4.1 Ein Spieler darf seine Hände von den Griffen wegnehmen, um diese abzuwischen, bevor er schießt, solange dieser Vorgang nicht länger als zwei bis drei Sekunden dauert. Während der Spieler seine Hände abwischt, läuft die Zeit weiter. Das Team in der Defensive muss weiter in Bereitschafts sein, wenn der Gegner die Hände von der Stange nimmt.

9.4.2 Eine Pause von einer Sekunde muss eingehalten werden, nachdem die Hände wieder an den Stangen sind, bevor ein Schuss abgegeben wird.

9.5 Sollte die Mannschaft, die ein Time-Out ausruft nach diesem Ausruf einen Schuss oder Pass abgeben, zählt dieser Schuss oder Pass nicht und die Mannschaft erhält ein Foul wegen Ablenkung. Das ausgerufen Time-Out zählt dann nicht. (Siehe Regel 20).

9.6 Sollte die im Ballbesitz befindliche Mannschaft „Time-Out“ rufen während der Ball im Spiel ist und sich bewegt, so beginnt das „Time-Out“ erst, wenn der Ball eine ruhende Position erlangt hat. Sollte die vorgesehene Time-Out-Zeit abgelaufen sein bevor sich der Ball im Stillstand befindet, wird das Team gemäß Regel 24.3 verwahrt.

9.6.1 Wenn das Team, das nicht im Ballbesitz ist ein „Time-Out“ ausruft, während der Ball noch im Spiel ist, wird es mit einer Irritation gemäß Regel 20 bestraft.

9.6.2 Wenn der Ball im Spiel ist und sich bewegt während das Time-Out genommen wird und ein Eigentor dadurch erzielt wird, zählt dieses Tor für die gegnerische Mannschaft.

9.7 Sollte eine Mannschaft nach 30 Sekunden nicht spielbereit sein, wird sie wegen Spielverzögerung bestraft.

9.8 Eine Mannschaft, die mehr als zwei Time Outs pro Satz beantragt, wird mit einer Verwarnung belegt und der Antrag wird abgelehnt. Wenn das Team in Ballbesitz ist und der Ball im Spiel ist, führt dieser Antrag zum Verlust des Balles an die gegnerische Fünferreihe. Die Strafe für wiederholtes fehlerhaftes Beantragen eines Time Outs resultiert in einem technischen Foul.

9.8.1 Eine Mannschaft, die aufgrund einer Spielverzögerung, durch das Rufen eines zweiten Schiedsrichters während der Ball im Spiel ist oder aus anderen Gründen, mit mehr als 2 Time-Outs belastet wurde, wird es mit einem technischem Foul belegt.

9.9 Nachdem ein Spieler den Ball wieder ins Spiel gebracht hat, darf kein Time Out gerufen werden, bis der Ball die Auflagestange verlassen hat. Beide Verteidigerstangen werden als eine Stange betrachtet.

9.9.1 Die Strafe für die Verletzung dieser Regel ist der Verlust des Balls und der Ball wird vom Torwart des Gegners aufgelegt. Die Mannschaft wird nicht mit einem Time Out belastet.

9.10 Während eines Time Outs darf ein Spieler in das Spielfeld hineingreifen, um die Stangen zu schmieren, das Spielfeld abzuwischen usw. Der Ball darf nur aufgehoben werden, wenn der Gegner zustimmt und der Ball wieder an seine ursprüngliche Stelle zurückgelegt wird, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird. Eine Bitte, den Ball umzusetzen oder hochzuheben, kann vom Gegner oder vom Schiedsrichter (falls anwesend) abgelehnt werden (z.B. wenn der Ball an der Torlinie liegt).

9.10.1 Das Aufnehmen oder Versetzen des Balles ohne Erlaubnis des Gegners oder Schiedsrichters (falls anwesend) hat den Verlust des Balls an die gegnerische Fünferreihe zur Folge. Wenn der Ball an der Torlinie desselben Teams liegt, zählt dies als Tor für den Gegner.

9.10.2 Wenn das Team, das nicht im Ballbesitz ist, den Ball berührt oder ihn ohne Erlaubnis aufhebt, wird diese Aktion mit einem technischem Foul bestraft.

10. Wiederaufnahme des Spiels nach einem Time Out

Nach einem Time Out wird der Ball wieder an der Stange aufgelegt, wo er sich befand, als das Time Out ausgerufen wurde.

10.1 Sobald das Spiel nach einem Time-Out wieder aufgenommen wurde (siehe Regel 4.2), muss das Fertig-Protokoll beachtet werden.

10.1.1 das Zurückbringen des Balles ins Spiel noch nicht begonnen hat, hat der Gegner die Wahl, so der Ball die Stange verlässt, wenn der Spieler, der am Zug ist, die Griffe in die Hände nimmt und das Spiel an der aktuellen Position fortzusetzen oder den Ball neu aufzulegen.

10.2 Sollte der Ball nicht im Spiel gewesen sein, als das Time Out gerufen wurde, wird der Ball wieder von der Mannschaft ins Spiel gebracht, die das Auflagerecht hat.

10.2.1 Sollte das Time Out zwischen zwei Bällen (nachdem ein Tor geschossen wurde, aber bevor der nächste Ball aufgelegt wurde) gerufen werden, wird der Ball von der Fünferreihe der Mannschaft, die das letzte Tor kassiert hat, aufgelegt.

10.3 Wenn ein Ball fehlerhaft ins Spiel gebracht wird, ist die Strafe hierfür, dass der Gegner die Wahl hat, das Spiel an der aktuellen Position weiter zu spielen oder den Ball neu aufzulegen.

11. Schiedsrichter Time Out

Ein Schiedsrichter-Time-Out zählt nicht zu den zwei erlaubten Time-Outs der Mannschaften pro Spiel. Der Ball wird genauso wieder ins Spiel gebracht wie bei einem normalen Time-Out.

11.1 Sollte kein Schiedsrichter zu Beginn einer Begegnung anwesend sein und es kommt zu einer strittigen Situation, kann eine der Mannschaften einen Schiedsrichter anfordern. Diese Anforderung kann zu jeder Zeit des Spiels erfolgen, solange der Ball bewegungslos ruht.

11.1.1 Die erste Bitte nach einem Schiedsrichter wird als ein Schiedsrichter Time Out gewertet.

11.1.2 Sollte die verteidigende Mannschaft einen Schiedsrichter anfordern, während der Ball noch im Spiel, aber gestoppt ist, und die angreifende Mannschaft gleichzeitig einen Pass oder einen Schuss versucht, wird diese Anforderung als eine Ablenkung gewertet. Genauso wird der Ruf nach einem Schiedsrichter als Ablenkung gewertet, wenn der Ball sich in Bewegung befindet.

11.2 Eine Mannschaft, die wiederholt einen Schiedsrichter anfordert, wird mit einem Time Out belastet. Diese Anforderung darf nur gestellt werden, wenn der Ball tot liegt oder nicht im Spiel ist. Sollte ein Team dennoch einen Schiedsrichter anfordern, während der Ball noch im Spiel ist, wird als Strafe ein technisches Foul verhängt.

11.2.1 Wird ein Spiel mit 2 Schiedsrichtern fortgesetzt, wird den Antrag auf die Auswechslung eines Schiedsrichters von der Turnierleitung oder dem obersten Turnierschiedsrichter abgelehnt und mit einem technischen Foul belegt.

11.3 Ein Team darf seine Positionen während eines Schiedsrichter Time Out nicht wechseln, es sei denn, wenn es ihm aus anderen Gründen erlaubt ist (siehe 14).

11.4 Jegliche notwendige Wartung des Tisches muss vor der Partie angefragt werden. Der einzige Grund für einen Spieler eine Wartungsauszeit während einer Partie auszurufen, ergibt sich nur, wenn eine plötzliche Beschädigung des Tisches auftritt, wie zum Beispiel durch eine gebrochene Spielfigur, eine gebrochene Schraube, einen defekten Gummipuffer, eine verbogene Stange usw.

11.4.1 Bricht eine Figur während des Ballkontaktes, wird eine offizielle Auszeit ausgerufen, um den Schaden zu beheben. Danach wird das Spiel an der Stange fortgesetzt, an der die Spielfigur abgebrochen war.

11.4.2 Sollte die Tischbeleuchtung ausfallen, wird das Spiel umgehend unterbrochen (als wäre ein Schiedsrichter Time Out ausgerufen worden).

11.4.3 Normale Wartungen, zum Beispiel das Besprühen der Stangen mit Schmiermittel wird nur während den Auszeiten oder zwischen den einzelnen Spielen durchgeführt werden.

11.5 Sollte ein Fremdkörper auf das Spielfeld fallen, wird das Spiel sofort gestoppt. Generell sollten sich keine Gegenstände auf den Umrandungen des Spieltisches befinden, die auf das Spielfeld fallen könnten.

11.6 Medizinisches Time Out – Ein Spieler oder Mannschaft kann aus medizinischen Gründen ein Time Out beantragen. Diese Bitte muss von der Turnierleitung, dem Oberschiedsrichter oder einem anwesenden Schiedsrichter genehmigt werden. Sie legen die Länge des medizinischen Time Outs fest, die höchstens 60 Minuten betragen darf. Ein Spieler, der nach dieser Zeit nicht weiter spielen kann, muss aufgeben.

11.6.1 Sollte die Bitte nach einem Medizinischen Time Out abgelehnt werden, wird der Spieler mit einem normalen Time Out belastet. Es liegt im Ermessen des leitenden Schiedsrichters, ob der Spieler zusätzlich wegen Spielverzögerung (siehe Regel 25) bestraft wird.

12. Erzielte Treffer

Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, sofern es regelgerecht erzielt wurde. Sollte der Ball nach einem erzielten Treffer zurück auf die Spielfläche prallen und/oder vom Tisch springen, zählt das Tor trotzdem.

12.1 Wenn ein erzielter Treffer nicht an der Toranzeige markiert wird, jedoch beide Teams übereinstimmend erklären, dass dieser Treffer vorher erzielt wurde und nur aus Nachlässigkeit vergessen wurde anzuzeigen, kann der Punkt gezählt werden. Wenn die Teams sich nicht einigen können, ob ein Treffer erzielt wurde, der versehentlich nicht markiert wurde, sollte der Punkt nicht zählen. Sobald der nächste Satz oder das nächste Spiel angefangen hat, kann kein Antrag ein vergessenes Tor nachträglich zu stellen, gestellt werden.

12.2 Sollte es Meinungsverschiedenheit geben, ob der Ball ins Tor gegangen ist oder nicht, sollte ein Schiedsrichter angefordert werden. Der Schiedsrichter kann eine Entscheidung aufgrund von Aussagen von Spielern und Zuschauern treffen. Sind die Aussagen nicht eindeutig, kann er nicht auf Tor entscheiden.

12.3 Sollte eine Mannschaft absichtlich einen Treffer auf der Anzeige markieren, obwohl gar kein Tor erzielt wurde, wird dieser Punkt gestrichen und das Vergehen wird mit einem Technischen Foul belegt. Weitere Verstöße gegen diese Regel führen zum Verlust des Spiels oder sogar der gesamten Partie (wird vom Oberschiedsrichter entschieden).

13. Seitenwechsel

Nach jedem abgeschlossenen Spiel, haben die Mannschaften 90 Sekunden Zeit, bevor das nächste Spiel begonnen werden muss. Wenn die Mannschaften sich darauf geeinigt haben, nach dem ersten Spiel die Seiten zu tauschen, so müssen anschließend nach jedem Spiel die Seiten gewechselt werden. Sollten die Mannschaften sich entscheiden, die Seiten nach dem ersten Spiel nicht zu wechseln, so müssen beide Mannschaften ihre Tischseite bis zum Ende der Begegnung beibehalten.

13.1 Sofern sich beide Mannschaften entschließen, das Spiel vor Ablauf des 90-Sekunden-Zeitlimits wieder aufzunehmen, so verfällt die Restzeit und das Spiel wird unmittelbar wieder aufgenommen.

13.2 Sollte eine Mannschaft am Ende der 90 Sekunden nicht spielbereit sein, wird dies als Spielverzögerung geahndet (siehe Regel 25).

13.3 Die Turnierleitung darf verlangen, dass die Tischseiten beibehalten werden während aufgezeichneten oder übertragenen Begegnungen.

14. Positionswechsel

Bei Turnieren im Doppel, darf jeder Spieler nur die beiden Stangen bedienen, die für seine Position vorgesehen sind. Sobald der Ball im Spiel ist, müssen die Spieler auf diesen Positionen verbleiben.

14.1 Die Spieler eines Teams dürfen ihre Position während einer Auszeit, nach erzielten Treffern, zwischen zwei Spielen oder vor und nach der Ausführung eines technischen Fouls tauschen.

14.2 Sobald die Spieler einer Mannschaft ihre Positionen getauscht haben, müssen sie in dieser Aufstellung verbleiben, bis der nächste Ball wieder ins Spiel gebracht oder erneut eine Auszeit ausgerufen wurde. Sollte die Mannschaft in Ballbesitz ihre Positionen tauschen, so darf die

gegnerische Mannschaft auch tauschen unabhängig davon, ob sie zuvor Positionen getauscht hatten.

14.2.1 Ein Positionswechsel wird als solcher angesehen, sobald beide Spieler auf ihrer Position und mit dem Gesicht zum Tisch aufgestellt sind unabhängig davon, ob sie die Griffe berühren.

14.3 Unrechtmäßig getauschte Positionen während eines Ballwechsels werden als Ablenkung bewertet und die Spieler müssen ihre rechtmäßige Position einnehmen.

14.3.1 Sollte ein Spieler beim Doppel, während der Ball im Spiel ist, seine Hand auf eine Stange legen, die normalerweise von seinem Partner gespielt wird, wird diese Aktion als Ablenkung gewertet.



Paralympische Events

In Einzel-Begegnungen ist es den Spielern gestattet ihren Rollstuhl zwischen Torwartstange und Dreierreihe zu manövrieren, der Ball darf außerdem unmittelbar befördert werden, ohne die Ausrichtung der Position des Gegners abwarten zu müssen. Sobald der Ball auf der Dreierreihe gestoppt wurde oder kontrolliert wird, muss der Stürmer darauf warten, dass der Verteidiger seine Defensiv-Position eingenommen hat bevor das Spiel fortgeführt wird. Das Fertig-Protokoll muss befolgt werden bevor das Spiel wieder aufgenommen wird.

14.4 Dem Gegner ist es gestattet drei Sekunden dafür aufzuwenden, um zurückzugreifen und die defensive Stangen zu erfassen sowie fünf Sekunden, um die Defensivposition einzunehmen. Die Spieler werden aufgefordert Fairness und Sportsgeist zu zeigen, sofern ein Gegner mehr als fünf Sekunden anhand seiner körperlichen Behinderung benötigt.

14.5 Verstöße gegen diese Regelung führen zu Ballverlust, der Gegner erhält die Auflage auf der Fünferreihe.

15. Rundschlagen der Stangen

Das Rundschlagen der Stangen ist untersagt. Rundschlagen (Kurbeln) wird als Rotation einer Spielfigur um mehr als 360° bevor oder nachdem der Ball getroffen wurde definiert. Beim Ausrechnen der 360° wird die Drehung, die vor dem Treffen des Balles durchgeführt wird, nicht zu der nach dem Schuss hinzu addiert.

15.1 Wenn ein Ball durch einen Rundschlag illegal weitergeleitet wird, hat das gegnerische Team die Wahl, entweder das Spiel von der derzeitigen Position weiterzuführen oder den Ball durch Auflage auf der Fünferreihe wieder ins Spiel zu bringen.

15.2 Rundschlagen einer Stange, die den Ball nicht trifft, wird nicht als Rundschlag gewertet. Sollte ein Spieler durch Kurbeln ein Eigentor erzielen, zählt dies als regulärer Treffer für das gegnerische Team. Das Rundschlagen einer Stange ohne Ballbesitz ist prinzipiell nicht verboten, könnte aber als Ablenkung geahndet werden.

15.3 Sollte eine Spielfigur einer nicht umgriffenen Stange getroffen werden und es dadurch zu einem Kurbelvorgang kommen, wird dies nicht geahndet (Beispiel: ein Schuss im Einzel von der Zweier-Reihe trifft die eigene Dreier-Reihe).

16. Anschläge

Jegliches Anschlagen an die Seitenwände oder Bewegungen des Tisches, was zur Folge hat, dass der Gegner den Ballbesitz verliert oder ihn daran hindert den Ball zu fangen wird als Anschlag-Verstoß gewertet. Während eines Passes oder Schusses an die Bande zu stoßen wird nicht als Anschlag-Verstoß gewertet, solange keine übermäßige Kraft verwendet wurde, die den Gegner daran hinderte den Ball zu fangen. Anschlag-Verstöße werden über die gesamte Partie hinweg fortgeschrieben.

16.1 Jegliche Berührung der gegnerischen Stangen, was zur Folge hat, dass der Gegner den Ballbesitz verliert oder ihn daran hindert, den Ball zu fangen, wird als Anschlag-Verstoß gewertet. Berührung der gegnerischen Stangen, welche den Ballbesitz nicht beeinflussen wird als Ablenkungsverstoß gewertet.

16.2 Erschütterungen des Tisches oder übermäßiges Springen lassen der Stangen nach einem erzielten Tor kann als unsportliches Verhalten gewertet werden, wenn es in einer respektlosen Weise an den Gegner gerichtet ist. Die Stangen, nach einem Schuss anschlagen zu lassen während der Ball noch im Spiel ist, kann als Anschlag-Verstoß gewertet werden.

16.3 Es ist verboten, für den sich im Ballbesitz befindlichen Spieler, die Stangen gegen die Tischseiten zu schlagen, um den Ball von der Seitenwand wegzubewegen. Das erste Anschlagen wird mit einer Verwarnung bestraft, wiederholte Verstöße dieser Art führen zum Ballverlust auf die gegnerische Fünferreihe. Diese Aktion wird nicht als Anschlag gewertet.

16.4 Die Strafe für den ersten und zweiten Anschlag-Verstoß bleibt dem Gegner überlassen; entweder spielt er von der Position weiter, an der das Anschlagen reklamiert wurde oder es wird alternativ von der Fünferreihe weiter gespielt. Darauf folgende Verstöße werden als technisches Foul gewertet.

17. Reset

Sollte der Defensiv-Spieler anschlagen oder den Tisch derartig bewegen, dass es zur Folge hat, dass der Gegner die Kontrolle des Balls verliert oder ihn daran hindert einen Pass oder Schuss auszuüben, so wird der Anwesende Schiedsrichter "Reset" rufen, dadurch wird die Zeit des Ballbesitzes zurückgesetzt genauso wie die Anzahl der Seitenwand-Berührungen. Der sich im Ballbesitz befindliche Spieler ist nicht verpflichtet den Ball zu stoppen, daher sollte der defensive Spieler sich nicht entspannen oder den Schiedsrichter angucken nachdem Reset ausgerufen wurde.

17.1 Ein leicht schaukelnder Ball wird nicht als Reset gewertet, es sei denn der Ball bewegt sich von seiner Ausgangsposition weg. Ein Reset kann ausgerufen werden, wenn der Ball geklemmt oder in der Bewegung ist sofern der Schiedsrichter bestimmt, dass der Spieler durch den Gegenspieler daran gehindert wurde, den Ball zu kontrollieren sowie einen Pass oder Schuss auszuüben.

17.2 Sollte das Ausrufen eines Resets dazu führen, dass ein gespielter Pass nicht gefangen wird und der Schiedsrichter die Situation genauso bewertet, dass das Ausrufen des Resets den Spieler daran hinderte, dass der Ball gefangen wurde, dann wird der Ball zwecks Neuauflage auf die Fünferreihe vergeben. Dies wird nicht als Anschlag-Verstoß gewertet.

17.3 Ein Reset, welches durch eine Stange verursacht wird, die sich hinter der Ballposition befindet wird nicht als Reset-Verstoß gewertet sondern als Anschlag-Verstoß

17.4 Ein absichtlich herbeigeführtes Bewegen des Balles des in Ballbesitz befindlichen Teams mit der Absicht, einen „Reset“-Ruf des Schiedsrichters zu provozieren, ist nicht erlaubt. Die Mannschaft, die gegen diese Regel verstößt, verliert den Ball und der Ball wird vom Gegner neu aufgelegt. (dies zählt nicht als ein Reset).

17.5 Nach dem ersten „Reset“-Ruf innerhalb eines Spiels, wird in der Folge die Mannschaft, die zwei aufeinanderfolgende Resets während eines Balles verursacht, mit einem technischen Foul belastet. Nachdem der erste „Reset“ Ruf erfolgt ist, wird bei weiteren Verstößen der Ruf „Reset Warning“ (Reset Warnung) oder nur „Warning“ (Warnung) von dem anwesenden Schiedsrichter gerufen. Sollte es einen weiteren Reset Verstoß, nach einer Reset Warnung während desselben Balls geben, wird ein technisches Foul ausgesprochen.

17.5.1 Sollte ein technisches Foul für zu häufige Resets gegeben werden, wird beim nächsten Reset Ruf kein technisches Foul gegeben.

17.5.2 Resets werden pro Mannschaft und nicht pro Spieler berechnet und sie werden auch pro Spiel und nicht pro Partie berechnet.

17.6 Sollte der Verteidiger den Tisch vorsätzlich bewegen, wird dies nicht als Reset sondern als Anschlagen gewertet.

17.7 Bei einem „Reset“-Ruf, der erfolgt, während sich der Ball an der Fünferreihe befindet, wird die Anzahl der Bandenkontakte sowie das Zeitlimit für Ballbesitz zurückgesetzt.

18. Hineingreifen in die Spielfläche

Es ist den Spielern nicht erlaubt ohne Erlaubnis des gegnerischen Teams oder eines Schiedsrichters in die Spielfläche zu greifen, während der Ball im Spiel ist, egal ob er den Ball berührt oder nicht. Wenn die gegnerische Mannschaft oder ein Schiedsrichter einem Spieler gestattet, in den Tisch hineinzugreifen, ist es erlaubt.

18.1 Ein sich drehender Ball ist immer noch im Spiel, auch wenn er von keiner Figur erreicht werden kann. Es ist unter keinen Umständen erlaubt, einen sich drehenden Ball mit der Hand anzuhalten, selbst wenn es für den Gegner geschieht.

18.2 Ein Ball, der sich in der Luft befindet, ist noch so lange im Spiel, bis er etwas berührt, das nicht Teil der Spielfläche ist. Es ist somit nicht erlaubt, einen in der Luft befindlichen Ball zu fangen.

18.3 Ein Ball, der tot liegt, wird als außerhalb des Spiels befindlich betrachtet. Der Ball kann erst dann angefasst werden, sobald der Schiedsrichter dies erlaubt hat. Sollte kein Schiedsrichter anwesend sein, muss das gegnerische Team seine Einwilligung geben.

18.4 Ein Spieler darf Schussspuren oder ähnliches vom Tisch wegwischen, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Hierzu braucht er nicht die Erlaubnis der gegnerischen Mannschaft.

18.5 Die Strafe für Verstöße gegen diese Regeln:

- Wenn der Spieler im Besitz des Balls ist und der Ball ist gestoppt – Abgabe des Balls an den Gegner.
- Wenn der Spieler nicht im Ballbesitz ist oder der Ball sich bewegt, wird dies als technisches Foul gewertet.
- Wenn der Ball im Torbereich (hinter der Zweierreihe) des Spielers sich bewegt und durch das Hineingreifen wird ein Tor verhindert, wird ein Tor für den Gegner gegeben und der Ball wird neu aufgelegt, als ob ein regulärer Treffer erzielt worden wäre.

18.6 Sollte ein technisches Foul gegeben werden für das Fangen eines Balles der über den Tisch fliegt, wird nach dem technischen Foul von der Mannschaft aufgelegt, die den Verstoß nicht begangen hat. Wird der technische Freistoß getroffen, wird das Spiel von der gegnerischen Mannschaft wieder aufgenommen. Wird der technische Freistoß nicht getroffen, erhält das Auflagerecht, das nicht für den Verstoß zuständige Team.

19. Veränderungen am Tisch

Spielfeld – Spieler dürfen keine Änderungen am Tisch durchführen, die die Spielcharakteristik des Tisches beeinflussen. Dieses beinhaltet Änderungen an Spielfiguren, der Spielfläche, den Puffern, usw.

19.1 Ein Spieler darf keinen Schweiß, Spucke oder andere Fremdmittel auf seinen Händen haben, bevor er Schussspuren vom Tisch wischt.

19.1.1 Es darf kein Harz auf den Tisch aufgebracht werden.

19.1.2 Ein Spieler, der ein Mittel an seinen Händen benutzt, um besseren Griff zu haben, muss dafür sorgen, dass dieses Mittel nicht mit dem Ball in Kontakt kommt. Sollte dies passieren und es wird festgestellt, dass die Eigenschaft des Balls davon beeinflusst wird (Beispiel: ein Ball mit Harz auf der Oberfläche), wird der Ball und alle Teile, die ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen worden sind, umgehend gereinigt. Das Team, das die Verunreinigung hervorgerufen hat, wird mit einer Spielverzögerung bestraft. Gleichzeitig wird eine Warnung ausgesprochen, dass bei Wiederholung dem Team untersagt wird, diese Substanz weiterhin zu benutzen.

19.2 Sollte ein Spieler ein Mittel (wie Harz) verwenden, um besseren Grip zu haben, muss er sicherstellen, dass die Griffe beim Seitenwechsel sauber sind.

19.2.1 Sollte der Spieler mehr als die zugelassenen 90 Sekunden für das Reinigen brauchen, wird er wegen Spielverzögerung bestraft. Es wird ihm verboten, dieses Mittel weiter zu benutzen.

19.3 Ein Spieler darf nichts an den Stangen, Griffen oder anderen Teilen des Tisches befestigen, was die Bewegung der Stangen behindert (Beispiel: Um die Bewegung des Torwarts einzuschränken).

19.4 Ein Spieler darf die Griffe wechseln, solange diese Aktion innerhalb der vorgegebenen Zeit stattfindet und der Gegner dadurch nicht beim Seitenwechsel behindert wird. Überschreiten der vorgegebenen Zeit kann als Spielverzögerung gewertet werden.

19.5 Die Bitte, die Bälle vor Beginn einer Partie zu tauschen, kann vom anwesenden Schiedsrichter oder der Turnierleitung genehmigt werden. Dieser Bitte wird nur dann stattgegeben, wenn die Spieleigenschaften der jetzigen Bälle eindeutig von der Norm abweichen.

19.5.1 Neuer Ball – Ein Spieler darf nicht um einen neuen Ball bitten, während der Ball im Spiel ist. Bei einem toten Ball darf ein Spieler um einen neuen Ball aus der Ablage im Tisch bitten. Dieser Bitte wird normalerweise stattgegeben, außer wenn der anwesende Schiedsrichter entscheidet, dass die Bitte nur gemacht wurde, um das Spiel zu verzögern.

19.5.2 Ein Spieler, der um einen neuen Ball bittet, während der Ball noch im Spiel ist, wird mit einem „Time Out“ belegt. Sollte der Schiedsrichter entscheiden, dass der Ball nicht bespielbar ist, wird kein „Time Out“ gegeben.

19.6 Wenn nicht anders formuliert, führen Verletzungen dieser Regel zu einem technischen Foul.

20. Ablenkung

Alle Bewegungen und Geräusche, die abseits der Stangen ausgeführt werden, an der sich der Ball gerade befindet, werden als Ablenkung gewertet. Ein Treffer, der auf Grund einer Ablenkung erzielt wurde, wird nicht als Tor gewertet. Sollte ein Spieler das Gefühl haben, gestört zu werden, liegt es in seinem Ermessen, einen Schiedsrichter zu rufen.

20.1 Lautes Anschlagen der Fünferreihe oder einer anderen Stange bevor, während, oder nach einem Schuss wird als Ablenkung bewertet. Das leichte Bewegen der Fünferreihe nach einem Schuss wird nicht als eine Ablenkung bewertet.

20.2 Das Sprechen zwischen Teammitgliedern untereinander, während der Ball im Spiel ist, kann als Ablenkung gewertet werden.

20.3 Es ist keine Ablenkung, wenn ein Spieler während des Passens zur Täuschung die Stange bewegt, die den Ball fangen soll. Extremes Bewegen dieser Stange ist als Ablenkung zu werten.

20.4 Es wird als eine Ablenkung bewertet, wenn, nachdem ein Schuss vorbereitet wurde, die Hand von der Stange weggenommen wird, um dann zuzugreifen und sofort im Anschluss den Ball zu schießen. Der Ball darf nur geschossen werden, nachdem Hand/Handgelenk für eine volle Sekunde am Griff ist.

20.4.1 Beim Einzel gilt Regel 20.4 nur für einen vorbereiteten Schuss von der Dreierreihe.

20.5 Ein Spieler, der seine Hände von den Griffen nimmt und vom Tisch weg oder unter den Tisch greift (z.B. um seine Hände abzutrocknen) während der Ball im Spiel ist, kann mit einer Strafe (Ablenkung) belegt werden.

20.6 Die Strafe für eine Ablenkung ist: Beim ersten Ablenkungsverstoß wird die Mannschaft, die den Verstoß begangen hat, mit einer Warnung belegt, wenn der anwesende Schiedsrichter diese Ablenkung als harmlos bewertet. Sollte ein Schuss der angreifenden Mannschaft durch Ablenkung zu einem Torerfolg führen, wird das Tor nicht gezählt und die gegnerische Mannschaft hat das Recht zur Neuauflage. In allen anderen Fällen hat die gegnerische Mannschaft die Wahl, das Spiel von der aktuellen Position fortzusetzen, das Spiel vom Punkt des Verstoßes weiter zu spielen oder den Ball neu aufzulegen. Weitere Verstöße können mit einem technischen Foul gewertet werden.

21. Training

Während einer Partie ist es zwischen den einzelnen Sätzen erlaubt, auf einem beliebigen Tisch zu trainieren. Innerhalb eines Satzes ist dies verboten.

21.1 Training wird definiert als das Bewegen des Balls von einer Spielfigur zur anderen oder das Schiessen eines Balles.

21.1.1 Regelwidriges Training wird von dem am Tisch anwesenden Richter entschieden. Unbeabsichtigte Bewegung des Balls wird nicht zwangsläufig als Training gewertet.

21.2 Die Strafe für das regelwidrige Training ist Verlust des Auflagerechts an das gegnerische Team. Wenn der Spieler nicht im Ballbesitz ist, ist die Strafe eine Verwarnung. Weitere Verwarnungen führen zu einem technischen Foul.

22. Sprache

Unsportliche Bemerkungen, die ein Spieler direkt oder indirekt äußert, sind verboten. Verstöße gegen diese Regel sind ein Grund für ein technisches Foul.

22.1 Es ist verboten, die Aufmerksamkeit des Gegners vom Spiel durch Rufen abzulenken. (siehe Regel 20). Rufe oder Geräusche, die während eines Spiels gemacht werden, sind ein Grund für ein technisches Foul – auch wenn sie enthusiastischer Natur sind.

22.2 Es ist den Spieler verboten, zu fluchen. Die Strafe für Fluchen ist ein technisches Foul. Ein Spieler kann bei wiederholtem Fluchen Spiele aberkannt bekommen und/oder einen Verweis vom Turnierort erhalten.

22.3 Der Einsatz eines Trainers unter den Zuschauer ist nicht erlaubt. Weiterhin dürfen Zuschauer ein Spiel nicht durch Ablenkung eines Spielers oder eines Schiedsrichters beeinflussen. Ein Verstoß gegen diese Regel kann zum Verweis der betroffenen Personen vom Turnierort nach sich ziehen.

22.4 Anweisungen durch einen Trainer sind während Auszeiten und zwischen Spielen erlaubt.

23. Passen

Ein Ball, der aus der geklemmten oder gestoppten Position von der Fünferreihe aus nach vorne gespielt wird, darf nicht von der eigenen Dreierreihe gefangen werden, unabhängig davon, ob die gegnerische Fünferreihe den Ball zwischenzeitlich berührt hat.

23.1 Ein geklemmter Ball gilt als geklemmt, wenn der Ball zwischen Spielfigur und Spielfläche oder Spielerfigur und Seitenwand eingeklemmt ist. Ein gestoppter Ball gilt als gestoppt, wenn der Ball komplett gestoppt ist und nicht unmittelbar befördert wurde.

23.1.1 Sobald der Ball geklemmt oder gestoppt ist, muss er mindestens zwei Spielfiguren berühren bis er rechtmäßig auf die Dreierreihe gepasst werden darf.

23.1.2 Ein Ball, der kurz auf der Spielfläche eingeklemmt und in der gleichen Bewegung befördert wird kann rechtmäßig auf der Drei-Mann-Stange gefangen werden, sofern der Pass sonst als zulässig betrachtet werden kann. Wenn der Ball von der gleichen Spielfigur in der Spielfläche eingeklemmt ist, anschließend die Spielfigur sich vom Ball löst und dann auf die Dreierstange befördert wird, zählt dies als unerlaubter Pass.

23.1.3 Wird ein eingeklemmter oder angehaltener Ball von der 5-Mann-Stange auf das Tor geschossen und trifft die 3-Mann-Stange des selben Teams, die den Schuss abgegeben hat, entspricht dies den Regeln, vorausgesetzt, der Ball wurde nicht durch die 3-Mann-Stange gefangen oder kontrolliert weitergeleitet.

23.1.4 Wenn der Ball die Vorder- oder Rückseite einer Figur vor der Passbewegung berührt, muss er eine zweite Figur der Fünferreihe des selben Teams berühren, bevor er legal auf der 3-Mann-Stange gefangen werden darf (bzw. 5-Mann-Stange, wenn aus dem Abwehrbereich gepasst wird). Erfolgt die Ballberührung einer Figurenvorder- oder -rückseite beim initialen Kontakt von einer anderen Reihe aus, kann der Ball legal mit der selben Figur gepasst werden.

23.2 Der Ball darf die Seitenwände nicht mehr als zwei Mal berühren, wenn der Ball auf der Fünferreihe geführt wird. Sollte der Ball trotzdem ein drittes Mal an die Seitenwand auf der Fünferreihe gespielt werden, so bekommt der Gegner den Anstoß auf der Fünferreihe zugesprochen (Ausnahmeregelung siehe Punkt 23.2.1).

23.2.1 Wenn der Ball zwischen Spielerfigur und Seitenwand gestoppt ist, so darf der Spieler den Ball so oft wie notwendig gegen die Seitenwand spielen, um ihn aus der Position

weg zubekommen. Sobald der Ball eine zweites Mal die Seitenwand berührt, während des Prozesses den Ball aus der ruhenden Position zwischen Spielfigur und Seitenwand wegzubekommen, so muss der Ball eine weitere Spielfigur berühren, bevor er rechtmäßig weiter befördert werden darf.

23.2.2 Regel 23.2.1 wird gezählt als eine der zwei Berührungen, bei der es gestattet ist den Ball gegen die Seitenwand zu spielen bevor er befördert wird und die Zeit des Ballbesitzes fortläuft.

23.2.3 Defensive Fänger - Es wird nicht als eine der beiden Seitenwandberührungen gewertet, wenn der Ball des Gegners zwischen Spielfigur und Seitenwand der Fünferreihe abgefangen wird.

23.2.4 Nach einem Time-Out wird jede Berührung, die zwischen dem Ball und der Seitenwand, vor der Berührung einer zweiten Spielfigur stattfindet, nicht zu den zwei erlaubten Seitenwandberührungen gezählt.

23.3 Passen von der Zweierstange (oder der Torwartstange) zur Fünferreihe des eigenen Teams, ist genau so geregelt wie das Passen von der Fünferreihe auf die Dreierreihe, mit dem einzigen Unterschied, dass wenn der Ball eine gegnerische Spielerfigur berührt, so darf er auf der Fünferreihe gefangen werden. Der Drei-Seitenwand-Berührungsverstoß gilt nicht auf der Zweierstange.

23.4 Es ist regelgerecht, nur eine Hand an den Stangen zu haben, solange man in der Defensive ist (Beispiel: rechte Hand an der defensiven 5-Mann-Stange). Ebenso ist es regelgerecht, beide Hände zu benutzen, um eine Stange zu bewegen. Übertriebenes Wechseln der Hände zwischen den Griffen könnte als Ablenkung bewertet werden.

23.5 Strafe für einen verbotenen Pass – Wenn ein Team gegen die oben erwähnte Passregelung verstößt, so hat das gegnerische Team die Wahl, den Ball von der aktuellen Position weiterzuspielen oder den Ball zum Anstoß oder zur Neuauflage auf die Fünferreihe zu nehmen.

24. Zeitlimit für Ballbesitz

Der Ballbesitz ist auf der Fünferreihe auf 10 Sekunden beschränkt und 15 Sekunden auf allen anderen Stangen. Ein Spieler befindet sich im Ballbesitz sobald der Ball in Reichweite einer seiner Spielerfiguren ist. Beide Verteidigerstangen werden als eine Stange zwecks Ballbesitzdauer angesehen.

24.1 Ein Ball gilt als befördert sobald er die Stange, welche sich im Ballbesitz befindet verlässt unabhängig, ob nach vorn oder nach hinten. In der Torregion gilt der Ball als befördert sobald er sich nicht mehr in Reichweite der Zweierstange befindet oder sich im Tor befindet.

24.2 Ist ein sich drehender Ball in Reichweite einer Figur, gilt er als im Besitz dieser Reihe und alle zeitlichen Begrenzungen laufen weiter. Ist der sich drehende Ball jedoch nicht in Reichweite, treten die zeitlichen Begrenzungen nicht in Kraft (siehe Regel 8.3).

24.3 Die Strafen für eine Zeitüberschreitung an der 3er-Stange ist der Verlust des Balles an den gegnerischen Tormann. Bei Zeitüberschreitung an einer anderen Stange verliert das Team den Ballbesitz und das gegnerische Team bringt den Ball durch Auflage neu ins Spiel.

25. Verzögerung des Spiels

Es wird ohne Unterbrechung gespielt außer während der Auszeiten. Ohne Unterbrechung bedeutet, dass es innerhalb von fünf Sekunden nach einem erzielten Tor zur Initiierung des Fertig-Protokolls kommen muss, es sei denn, es ist anders bestimmt für modifizierte, aufgezeichnete oder übertragene Spiele. Bei Multi-Table-Events haben die Spieler fünf Sekunden Zeit, um ihre Position am anderen Tisch einzunehmen. Nur ein Schiedsrichter darf eine Strafe für eine Spielverzögerung aussprechen.

25.1 Nach einem Regelverstoß der Spielverzögerung muss das Spiel innerhalb von 10 Sekunden wieder aufgenommen werden. Sollte das Spiel innerhalb dieser Frist nicht aufgenommen werden, soll eine erneute Spielverzögerung ausgerufen werden.

25.2 Eine offensichtliche Verzögerung beim Einwurf des Balles oder bei der Wiederaufnahme nach einem für "tot" erklärten Ball, kann ebenfalls als Spielverzögerung ausgerufen werden.

25.3 Beim ersten Verstoß gegen diese Regel erfolgt eine Verwarnung. Nachfolgende Verstöße werden mit Auszeiten bestraft. Beispiel: Ein Spieler wird mit einer Spielverzögerung belegt. Sollte er nach 10 Sekunden das Spiel noch nicht wieder aufgenommen haben, wird er mit einer Auszeit belegt. Wenn er 10 Sekunden nach der Auszeit noch immer nicht bereit ist, das Spiel wieder aufzunehmen, wird er mit einer zweiten Auszeit belegt.

26. Spielausschluss

Sobald ein Match ausgerufen ist, müssen beide Teams umgehend an dem für sie bestimmten Tisch erscheinen. Sollte ein Team innerhalb von drei Minuten nicht erscheinen, erfolgt ein Wiederaufruf. Ein wieder aufgerufenes Team muss umgehend am Tisch erscheinen, da sonst der Ausschluss aus dem Spiel erfolgt.

26.1 Ein Wiederaufruf erfolgt alle drei Minuten. Die Strafe für den dritten und nachfolgende Wiederaufrufe ist jeweils der Verlust eines Satzes.

26.2 Sollte ein Team Sätze durch Wiederaufruf verlieren, hat es vor dem dann folgenden Satz die Wahl zwischen Einwurf und Seitenwahl.

26.3 Die Einhaltung dieser Regel liegt in die Verantwortung der Turnierleitung.

27. Technische Fouls

Wenn nach der Entscheidung eines autorisierten Schiedsrichters, eine der Mannschaften zu irgendeinem Zeitpunkt gegen diese Spielregeln absichtlich oder offensichtlich verstößt, kann gegen die Mannschaft ein technisches Foul verhängt werden.

27.1 Wird ein technisches Foul ausgesprochen, ist das Spiel zu unterbrechen. Das gegnerische Team bekommt den Ball an die 3er-Stange gelegt und darf einen Versuch unternehmen, auf das Tor zu schießen. Nur der schießende und abwehrende Spieler dürfen dabei am Tisch stehen. Danach wird das Spiel angehalten und wenn das Tor erzielt wurde, wird der Ball von dem Team wieder durch Auflage ins Spiel gebracht, gegen das das Tor erzielt wurde. Wurde kein Tor erzielt, wird das Spiel von der Stelle wieder aufgenommen, an der der Ball vor dem Regelverstoß war oder von der Stelle von der er laut Regelwerk wieder ins Spiel zu bringen ist.

27.1.1 Der Technische Foul Schuss wird als geschossen betrachtet, sobald der Ball die 3er-Stange verlassen hat. Der Foul-Schuss ist beendet, wenn er in der Defensivzone des Gegners gestoppt wird oder diese wieder verlassen hat.

27.2 Bei einem technischen Foul Schuss muss der Ball zuerst ins Spiel gebracht werden, bevor geschossen wird. Außerdem gelten alle Regeln, inklusive Zeitlimits und Resets.

27.3 Eine Mannschaft darf vor und nach einem technischen Foul Schuss ihre Positionen wechseln, ohne dass eine Auszeit berechnet wird.

27.4 Auszeiten dürfen während einem technischen Foul Schuss ausgerufen werden, falls dies sowieso noch möglich ist.

27.5 Ein Tor, welches durch einen illegal ausgeführten technischen Foul Schuss erzielt wurde, zählt nicht. Das Spiel wird dort fortgesetzt, wo das technische Foul ausgerufen wurde oder von der Stelle von der der Ball laut Regelwerk wieder ins Spiel zu bringen ist.

27.6 Sollte der Schuss eines technischen Fouls das Spiel beenden, erhält der Gegner die erste Auflage des nächsten Satzes.

27.7 Weitere offensichtliche oder vorsätzliche Verstöße führen zu zusätzlichen technischen Fouls. Ein drittes technisches Foul in einem Satz führt zum automatischen Verlust des Satzes.

27.8 Der anwesende Schiedsrichter kann außerdem jederzeit nach dem ersten technischen Foul erklären, dass ein weiterer Regelverstoß zum Verlust des Satzes/Matches führt.

28. Regelentscheidungen und Einsprüche

Wenn Schwierigkeiten über Regelentscheidungen auftreten, sind die Entscheidungen eines, während des Regelverstößes anwesenden Schiedsrichters endgültig. Falls es sich um eine Regelinterpretation handelt oder der Schiedsrichter zur Zeit des Verstoßes noch nicht anwesend war, sollte der Schiedsrichter die den Umständen angemessene Entscheidung treffen. Ein eventueller Einspruch gegen diese Entscheidung muss in der nachfolgend aufgeführten Art und Weise geschehen:

28.1 Im Falle einer Regelinterpretation muss der Spieler den strittigen Fall klären, bevor der Ball wieder ins Spiel gebracht wird. Ein Einspruch, der den Verlust eines Spieles betrifft, muss vor der nächsten Partie des Gewinnerteams eingelegt sein.

28.2 Alle Einsprüche müssen vom obersten Schiedsrichter und, wenn anwesend mindestens zwei weiteren Mitgliedern der Turnierleitung entschieden werden. Alle diesbezüglichen Entscheidungen sind endgültig.

28.3 Ein Team, welches einen erfolglosen Regeleinspruch vorgenommen hat und/oder eine Entscheidung in Frage stellt, wird mit einer Auszeit belegt. Zusätzlich kann das Team mit einer Zeitverzögerung belegt werden.

28.4 Streiten mit einem Schiedsrichter während eines Spiels ist verboten. Verstöße gegen diese Regel werden als Spielverzögerung geahndet und/oder gelten als ein Verstoß gegen die Benimmregeln.

29. Kleiderordnung

Spieler, die an einer durch den ITSF genehmigten Veranstaltung teilnehmen wollen, müssen eine ordentliche Sportbekleidung tragen und es werden höchste Ansprüche an persönliches und professionelles Auftreten gestellt. Für die Einhaltung der Kleiderordnung sorgt der Turnierleiter, der ranghöchste Offizielle und/oder ein Mitglied eines offiziellen ITSF Sportausschusses.

29.1 Zulässige Sportkleidung besteht aus Trainingsjacken und -hosen, Trikots, Sport-T-Shirts, Polohemden, kurzen Sporthosen und Sportschuhen. Außerdem sind Sportkappen, Visoren, Schweißbänder und Sportkopftücher erlaubt.

29.2 Unzulässig sind anstößige Bekleidung, Trägerhemden, Denim oder Jeans jeder Art, ebenso Cargo-Hosen, körperenge Elasthan- oder Lycra-Hosen und -shorts. Ebenso sind Flip-Flops, Sandalen und unsportliche Schuhe nicht zulässig.

29.3 Die Spieler werden aufgefordert, den Namen ihres Landes deutlich auf ihrem Sporthemd und ihrer Sportjacke zu tragen. Dies ist für die höchstplatzierten Spieler verbindlich. Zusätzlich werden sie aufgefordert, Abzeichen an ihren Ärmeln zu tragen, die ihre Weltranglistenplatzierung kennzeichnen. Es wird empfohlen, ist jedoch nicht verbindlich, dass die Sportkleidung der Spieler in ihren Nationalfarben mit dem Landesnamen, der Landesflagge und Sponsorenaufdrucken gut erkennbar versehen werden.

29.4 Die Strafe für den Verstoß gegen die Kleiderordnung können der Verlust eines Spieles oder einer Begegnung sein. Wenn ein Spieler während einer Begegnung gegen die Kleiderordnung verstößt, wird das Spiel solange unterbrochen bis er zulässige Kleidung trägt, und die Mannschaft wird mit einer Spielverzögerung bestraft (Siehe Regel 25).

30. Turnierleitung

Die Durchführung eines Turniers obliegt der Verantwortung der Turnierleitung. Dieses beinhaltet alle Auslosungen, die Durchführung der Wettbewerbe, Zeitnahme etc. Die Entscheidungen der Turnierleitung zu diesem Thema sind endgültig.

Alle Angelegenheiten, welche Regeln betreffen, liegen in der Verantwortlichkeit des Hauptschiedsrichters, der vom Turnierdirektor bestimmt wird.

Die Turnierleitung ist bei jedem offiziellen ITSF Turnier der **ITSF Sport Commission** verantwortlich.