

**Die Partie:** Wenn die Turnierleitung nicht anders entscheidet, besteht eine Partie aus 3 Gewinnsätzen. Jeder Satz geht bis 5. Wird der fünfte Satz ausgetragen, benötigt man zum Sieg außerdem einen Vorsprung von mindestens 2 Toren, gewinnt aber spätestens mit dem 8. Tor.

**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.

**Auflage:** Die Auflage erfolgt bei der mittleren Figur der Fünferreihe unter Beachtung der Bereitschaft.

**Bereitschaft:** Der Ball muss ruhen. Dann fragt der Spieler in Ballbesitz „Fertig?“, der Gegner bestätigt innerhalb von 3 Sekunden mit „Fertig!“. Binnen 3 Sekunden beginnt daraufhin das Spiel.

Um den Ball ins Spiel zu bringen, muss er von einer Figur zu einer anderen bewegt werden, darf von der zweiten aber nicht direkt abgespielt werden. Nach dem Berühren der zweiten Figur darf der Ball sofort durch die nächste Figur abgespielt werden.

**Passen:** Ein gestoppter oder geklemmter Ball muss vor dem Pass auf die nächste Reihe (d.h. aus dem Abwehrbereich auf die Fünferreihe bzw. von dieser auf die Dreierreihe) mindestens zwei Figuren berühren.

Wird der Ball gestoppt oder mit einer schmalen Seite eines Figurenfußes berührt, ist ein Pass zulässig, wenn dieser unmittelbar erfolgt. Geht einer Ballberührung durch eine Figurenfußvorder- oder -rückseite unmittelbar der Ballkontakt mit einer Figur einer anderen Reihe voraus, darf direkt von der Figur aus gepasst werden. Bevor ein Pass von der Fünferreihe aus versucht wird, darf der Ball nicht öfter als zweimal die Bande berührt haben.

**Zeitlimit:** Maximal 10 Sekunden auf der Fünferreihe und 15 Sekunden auf den anderen Reihen, wobei die Torwart- und Abwehrstange als eine Stange betrachtet werden.

**Toter Ball:** Ein Ball wird für tot erklärt, wenn er bewegungslos liegt und von keiner Spielfigur erreicht werden kann. Liegt ein Ball tot zwischen den Fünferreihen, wird er auf der Fünferreihe der Mannschaft ins Spiel gebracht, die zuletzt das Auflagerecht hatte. Liegt ein Ball tot zwischen Tor und Fünferreihe, wird er auf der Zweierreihe, die näher am Ball ist, ins Spiel gebracht. Jeweils muss die Bereitschaft beachtet werden. Ein Ball, der in Ruhe auf der Torwartstange liegt, gilt als tot.

**Ball im Aus:** Verlässt der Ball das Spielfeld, bringt die Mannschaft, die sich bei der letzten kontrollierten Aktion in der Defensive befand, den Ball unter Beachtung der Bereitschaft im Abwehrbereich zurück ins Spiel.

**Erzielte Treffer:** Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, auch wenn er wieder aus dem Tor herauskommt. Nach einem Tor erhält die Mannschaft das Auflagerecht, gegen die ein Tor erzielt wurde.

**Rundschlagen:** Rundschlag, das heißt die Stange dreht sich vor oder nach Ballberührung um mehr als 360°, ist verboten und zählt als Foul.

**Heber:** Heber („Aerials“) sind nicht erlaubt und führen zum Auflagerecht auf der Fünferreihe für den Gegner.

**Anschlagen:** Anschlagen kann als Ablenkung gewertet werden, beispielsweise wenn ein Spieler beim Stoppen des Balls diesen durch den Schlag verliert. Anschlagen kann auch ein Reset-Ruf verursachen, wenn ein Spieler in seiner Aktion durch das Anschlagen gestört wird. Ein Reset wird von einem Schiedsrichter ausgesprochen.

**Foul:** Jedes Bewegen, Schieben oder Anheben des Tisches ist verboten. Erster und zweiter Verstoß: der Gegner hat die Wahl zwischen dem Weiterspielen von der aktuellen Position, von da wo der Verstoß auftritt ist oder dem Neuauflegen auf der Fünferreihe. Weitere Verstöße: Technisches Foul.

**Seitenwechsel:** Entscheiden sich die Teams dazu, nach dem ersten Satz die Seiten zu wechseln, müssen diese auch zwischen den darauffolgenden Sätzen gewechselt werden. Entscheiden sich die Teams nicht dazu, die Seiten nach dem ersten Satz zu wechseln, müssen sie auf dieser Seite bis zum Ende des Spieles bleiben.

**Time Out:** Jedes Team darf pro Spiel zwei Time Outs nehmen. Ein Time Out dauert maximal 30 Sekunden. Ist der Ball im Spiel, darf nur das Team, das im Ballbesitz ist, ein Time Out nehmen, sonst dürfen beide Teams das Time Out nehmen. Bei einem Ausruf, während der Ball sich noch bewegt, beginnt das Time Out mit dem Ruhen des Balles. Die Spielaufnahme erfolgt durch das Fertig-Protokoll.

**Positionswechsel:** Nach einem Tor, nach einem Satz und während eines Time Outs dürfen beide Mannschaften die Positionen wechseln.

**Sprache/Verhalten:** Das Benutzen von Kopf- sowie In-Ear-Kopfhörern oder ähnlichen elektronischen Abspielgeräten ist nicht erlaubt, wenn der Ball im Spiel ist.

**Training:** Nicht berechtigtes Training ist eine Ermessensentscheidung des am Tisch anwesenden Schiedsrichters. Unbeabsichtigtes Bewegen des Balls oder der Figuren, um den Ball in die richtige Position zu bringen bevor der Ball wieder ins Spiel gebracht wird, wird nicht als Training angesehen. Das bedeutet, es gibt keine Strafe für das Bewegen.