

# **F.I.S.T.F.**

**Federation of International Sports Table Football**



## **Sports Department**

### **Sports Rules' Update Project Proposed Modifications Document**

Deutsche Übersetzung

Version 1.3

Tuesday, 09 September 2014



## Einführung

Die Spielregeln wurden seit fast 10 Jahren nicht aktualisiert. In diesen Jahren hat sich eine ganze Reihe von Situationen ergeben, die nicht von dem vorhandenen Satz von Regeln abgedeckt sind. Auch werden einige Regeln in verschiedenen Teilen der Tischfußballwelt unterschiedlich interpretiert. Außerdem haben die Spitzenspieler, die an FISTF-Turnieren teilnehmen, gewisse „gewinnbringende“ Strategien entwickelt, die die spannende Idee des Spiels verfälschten und es stumpf und vorhersagbar machten. Schließlich kommt es auch recht häufig zu Streit über die Bedeutung oder die Übersetzung von bestimmten Regeln.

In letzter Zeit sind bereits einige Anstrengungen unternommen worden - wie etwa das „Book of Cases“ -, um Situationen, die von der aktuellen Version des Regelwerks nicht abgedeckt sind, zu lösen. Allerdings waren diese Anstrengungen zwar bemerkenswert und wurden anerkannt, sie blieben aber unvollständig, da sie keinen eindeutigen Bezugspunkt für FISTF-Spieler schufen und nicht die Regeln selbst reformierten.

Angesichts dieser Tatsachen ist das FISTF-Sportdepartement überzeugt, dass ein Update der Regeln jetzt mehr als notwendig ist, um das Spiel spannender zu gestalten und ein gemeinsames Verständnis zwischen Spielern in verschiedenen Nationen zu erreichen. Daher hat das FISTF-Sportdepartement ein Projekt für die Aktualisierung und Verbesserung der Spielregeln gestartet. Das Projekt besteht aus zwei verschiedenen Teilprojekten: Änderungen und Klarstellungen. Beide wurden den Nationen beim AGM Madrid 2013 zur Überprüfung und Bewertung vorgestellt, und es wurde beschlossen, dass vor der Übernahme zunächst eine Bewertungsphase stattfinden sollte. Sobald die empfohlenen Updates von den Nationen endgültig genehmigt werden, werden diese in die neue Version der Regeln integriert werden, die die ältere Version der Regeln sowie alle vorhandenen ergänzenden Arbeiten (wie das Book of Cases) ersetzen wird.

In diesem Dokument werden elf vom FISTF Sport Rules Committee vorgeschlagene Änderungen dargestellt, und es wird erläutert, wie sie das Spiel verbessern können. Dabei handelt es sich um wirkliche Änderungen der bestehenden Regeln. Ein anderes Dokument beschreibt empfohlene Klarstellungen, die keine Regel verändern, sondern bloß die vorhandenen Regeln klarstellen, um ein gemeinsames Verständnis der Spieler zu erreichen.

Die elf vorgeschlagenen Änderungen betreffen mehrere unterschiedliche Situationen, die mehr oder weniger oft in Tischfußballspielen auftreten. Sie zielen darauf ab, das Spiel schneller und spannender zu machen, absichtliche (taktische) Regelverstöße zu unterbinden, Pausen zu reduzieren und Wiederholungen zu unterdrücken, sowie Fairness zu fördern und die Regeln zu vereinfachen. Jeder einzelne Vorschlag wird detailliert erörtert, und dabei wird dargestellt, wie er das Spiel beeinflusst und welche Vorteile er im Vergleich zu den bestehenden Regeln bietet.

Alle vorgeschlagenen Änderungen wurden gründlich diskutiert und praktisch getestet. Der FISTF Vorstand wünscht, dass alle Änderungen mit dem Beginn der neuen Saison 2014/15 in Kraft treten. Das AGM von Rochefort 2014 wird die konkreten Änderungen für gültig erklären und genehmigen.

## Gesamteffektbewertung

Jeder vorgeschlagenen Änderung ist eine Zusammenstellung einer Reihe von Merkmalen beigefügt, die zeigen, welche Auswirkungen die Änderung auf das Spiel hat. Jedes dieser Merkmale fließt in eine Gesamteffektbewertung ein. Dabei handelt es sich um einen Index, der aufzeigt, wie stark die vorgeschlagene Änderung das Spiel voraussichtlich beeinflusst:

**Vorteile** (Realismus, Spieltempo, Vermeidung von Wiederholungen, Fairplay, Einfachheit) - es wird dargestellt, wie die Änderung das Spiel verbessert. Für jedes der fünf Merkmale wird ein Punkt zur Gesamteffektbewertung hinzuaddiert.

**Häufigkeit des Auftretens** (hoch/mittel/niedrig) - Hier wird gezeigt, wie oft die von der Änderung betroffene Situation auftritt; dadurch wird die Änderung in Bezug auf die Häufigkeit bewertet. Bei hoher Häufigkeit werden zwei Punkte zur Gesamteffektbewertung der vorgeschlagenen Änderung addiert, bei mittlerer Häufigkeit ein Punkt.

**Auswirkungen auf die Spielweise** (groß/mittel/gering) - hierdurch wird die Bedeutung der vorgeschlagenen Änderung in Bezug auf das Spiel bewertet; das heißt, wie sehr sich die Spielweise nach Umsetzung der Änderung verändert. Bei großen Auswirkungen werden zwei Punkte zur Gesamteffektbewertung der vorgeschlagenen Änderung addiert, für mittlere Auswirkungen ein Punkt.

## Liste der vorgeschlagenen Änderungen

Die vorgeschlagenen Änderungen werden in der folgenden Liste zusammengefasst. Sie alle werden vor einer endgültigen Beschlussfassung einer Bewertung und Testspielen unterzogen.

Die Gesamteffektbewertung zeigt die insgesamt erwarteten Auswirkungen der Änderungen auf das Spiel. Sie ermöglicht, die Änderungen nach ihrer Bedeutung zu sortieren. Hier kommt die Tabelle mit allen vorgeschlagenen Änderungen, sortiert nach ihren jeweiligen Indexwerten:

Rang	Vorgeschlagene Änderung für Testspiele	Gesamteffekt	Seite
1	Absichtliche „Last-Minute“-Regelverstöße	7	
2	Positionszüge bei Freistößen und Einwüfren	7	
3	Vermeidung der Praxis, die Verteidigung wegzusprengen	7	
4	Entfernen des Reservetorwarts	6	
5	Beschränkungen beim Einwurf	6	
6	Recht auf einen weiteren Verteidigungszug, wenn nach einem Vergehen „Vorteil“ genommen wird	5	
7	Korrektur der Haltung des Torhüters vor dem Schuss	4	
8	Illegal aufgehaltene Schüsse	3	
9	Strafbarkeit von Abseits	3	
10	Ausmaße der Torwartfigur und der -stange	2	
11	Ausführung des Abstoßes	2	



## 1. Absichtliche „Last-Minute“-Regelverstöße (Gesamteffektbewertung: 7)

**Zusammenfassung:** a. Die Spieldauer wird verlängert, wenn ein mit Freistoß, zurück oder Behinderung zu ahndender Regelverstoß von einem Spieler innerhalb der letzten 30 Sekunden einer Halbzeit begangen wird. b. Jedes Mal, wenn die Spieldauer wegen eines solchen absichtlichen Verstoßes verlängert wird, läuft die Zeit erst wieder, nachdem der Ball und die Spielfiguren zurückgestellt und die Positionszüge ausgeführt wurden.

**Erläuterung:** Zwei verschiedene Änderungen werden vorgeschlagen: Die erste soll sicherstellen, dass absichtlich herbeigeführte Freistöße, zurück oder Behinderungen (was derzeit sehr oft vorkommt, wenn in einer Halbzeit oder in einem Spiel nur noch wenige Sekunden zu spielen sind) weniger häufiger auftreten, indem Spielern, die die Taktik absichtlicher Verstöße kurz vor Schluss des Spiels oder der Halbzeit gezielt einsetzen, ein Präventionsmechanismus (nämlich die Gewährung von Nachspielzeit) entgegengesetzt wird. Der zweite Vorschlag stellt sicher, dass solche Handlungen sich während der Nachspielzeit nicht wiederholen.

### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein

3.2.1. Im Falle der Auswechslung einer Spielfigur oder eines Torwarts, einer verzögernden Unterbrechung des Spieles, im Falle von Zeitspiel eines Spielers oder im Falle eines absichtlichen Regelverstoßes (Freistoß, zurück oder Behinderung) eines Spielers in der Schlussphase einer Halbzeit (etwa in den letzten 30 Sekunden) muss der Schiedsrichter verlorene Zeit am Ende der entsprechenden Halbzeit nachspielen lassen. Siehe Regel 10.8.

3.2.2 Nach Ablauf der regulären Spielzeit muss der Schiedsrichter die Dauer der Nachspielzeit ankündigen. Die Nachspielzeit kann aufgrund von Ereignissen während der Nachspielzeit verlängert werden. Jede zusätzliche Nachspielzeit beginnt, sobald der Schiedsrichter das Spiel durch die Anweisung "Spielen!" wieder freigegeben hat. Daher wird die Zeit, die für das Zurücklegen des betroffenen Balls und/oder der Spielfiguren sowie für irgendwelche Positionszüge erforderlich ist, nicht berücksichtigt.

## 2. Positionszüge bei Freistößen und Einwürfen (Gesamteffektbewertung: 7)

**Zusammenfassung:** Bei Freistößen und Einwürfen kann der Angreifer entscheiden, dass er und sein Gegner keine Positionszüge ausführen.

**Erläuterung:** Die Änderung in 10.7.2.8 (sowie in 11.2.2/14.2.3) erlaubt es dem Angreifer, das Spiel zu beschleunigen und Schwachstellen in der Abwehr auszunutzen.

Jedoch kann der Angreifer, wenn er die Positionszüge überspringt, nicht „Abstand“ verlangen.



### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein

10.7.2.8. Der Angreifer darf bei einem Freistoß oder Einwurf bestimmen, dass keiner der Spieler Positionszüge ausführt: "keine Züge!".

11.2.2/14.2.3. Jeder Spieler darf einen Positionszug ausführen, wobei der Angreifer seinen Positionszug zuerst machen muss. Der Angreifer hat nach seiner Wahl das Recht zu entscheiden, dass von keinem der Spieler Positionszüge ausgeführt werden, indem er angibt: "Keine Züge!". Die zur Ausführung bestimmte Spielfigur und der Ball sollen vom Schiedsrichter auf Verlangen eines Spielers kurzfristig entfernt werden, um den Positionszug des Spielers zu ermöglichen. Die beim Positionszug verschnippte Spielfigur darf weder eine andere Spielfigur (einschließlich derjenigen, die er zur Ausführung bestimmt hat) noch den Ball, falls er sich noch auf dem Spieltuch befindet, berühren.

11.2.3/14.2.5. Der Angreifer kann entsprechend Regel 2.6 „Abstand“ verlangen, wenn irgendeine gegnerische Spielfigur nach den Positionszügen weniger als 40 mm vom Ball entfernt ist. Der Angreifer kann nicht „Abstand“ verlangen, wenn er „keine Züge“ bestimmt.

## 3. Vermeidung der Praxis, die Verteidigung wegzusprengen (Gesamteffektbewertung: 7)

**Zusammenfassung:** Eine Angreifer-Spielfigur darf nicht mehr als eine Verteidiger-Spielfigur, die sich in der Spielfeldhälfte des Verteidigers befindet, berühren, nachdem sie den Ball berührt hat.

Torschüsse und Versuche, einen Einwurf, Eckstoß oder Abstoß zu erzwingen, werden nicht bestraft, auch wenn sie derartige Verschiebungen von Verteidiger-Spielfiguren verursachen. Ebenso werden Spielzüge, die ausgeführt werden, während der Ball rollt, nicht bestraft, wenn sie ein „Wegsprengen“ zur Folge haben.

**Erläuterung:** Dies zielt darauf ab, die Praxis zu begrenzen, dass Angreifer-Spielfiguren in die Defensiv-Formation hineingeballert werden in dem Bemühen, sich einen Weg durch sie hindurch zu bahnen. Dieser hässliche, repetitive Ansatz, den immer mehr Spieler heutzutage verwenden, schmälert die Schönheit und den technischen Reiz des Spiels, und zerschlägt in unfaire Weise selbst die am intelligentesten aufgebaute Verteidigung. Für viele Spieler, auch auf dem obersten Level, wurde das Wegsprengen der Verteidigung zur einzigen genutzten Taktik anstelle von Techniken zur Umgehung oder zum Durchdringen der Abwehr, die geduldig vorbereitete und gekonnt ausgeführte Angriffspläne erfordern.

Bei Annahme dieser neuen Regel werden die Verteidiger der Wegspreng-Technik nicht mehr völlig hilflos gegenüberstehen und die Angreifer werden von ihrer Verwendung abgehalten.

### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay



Einfachheit

### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein

5.3.3. Nachdem sie den Ball berührt hat, darf die Angreifer-Spielfigur andere Angreifer-Spielfiguren, Torwarte oder Körperteile des Verteidigers berühren, bevor sie zur Ruhe kommt. **Der Angriffszug darf jedoch weder direkt noch indirekt die Verschiebung von zwei oder mehr Verteidiger-Spielfiguren verursachen, die sich vollständig in der Hälfte des Verteidigers befinden.**

Bei Regelverstoß:

SR Anweisung: "Wegsprengen - Freistoß"

Strafe:

- a. Freistoß von dort, wo die zweite Verteidiger-Spielfigur berührt wird.
  - b. Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes begangen wird.
- Siehe Regel 11.1.3.

Anmerkung: Abweichend von der oben genannten Einschränkung darf ein Angriffszug,

- a) bei dem es sich offensichtlich um einen Torschuss oder den Versuch, einen Einwurf, Eckstoß oder Abstoß zu erzwingen, handelt, oder
- b) der ausgeführt wird, während der Ball rollt,

die Verschiebung beliebig vieler Verteidiger-Spielfiguren verursachen, ohne bestraft zu werden.

## 4. Entfernen des Reservetorwarts (Gesamteffektbewertung: 6)

- Zusammenfassung:**
- a. Der Reservetorwart wird vom Spielfeld genommen und der Torwart wird wieder eingesetzt wenn der Angreifer nach dem Wechsel des Ballbesitzes fünf Spielzüge abgeschlossen hat. Der Angreifer kann weitere Spielzüge auf das leere Tor ausführen, solange der Ball sich bewegt. Falls der Verteidiger einen Freistoß verursacht, während sein Tor leer ist, wird die Zahl der verbleibenden Angriffszüge gegen das leere Tor nicht reduziert.
  - b. Der Reservetorwart darf den Ball nicht wieder spielen, nachdem eine andere Angreifer-Spielfigur den Ball gespielt hat und sich der Ball außerhalb der Schusszone des Angreifers befindet.

**Erläuterung:** Die kombinierte Anwendung der vorgeschlagenen Änderungen zielt darauf ab, die langsame und unrealistisch Entfaltung des Spiels zu beseitigen, wenn ein Spieler den Ballbesitz verliert, während sich sein Reservetorwart auf dem Spielfeld befindet.

Der größte Nachteil der bestehenden Regel ist, dass sie zu einem völlig unrealistischen Ergebnis führt, wenn der Ballbesitz wechselt, während der Reservetorwart auf dem Spielfeld ist. Häufig passiert es, dass der Angreifer das Spiel verlangsamt und sehr sorgfältig versucht, den Ball irgendwo in die Schusszone des Gegners zu bekommen, um in das leere Tor hineinschießen zu können. Dieser Vorgang dauert in der Regel eine oder sogar zwei Minuten, bis der Angreifer langsam und sicher den Ball in die Schusszone hineinbringt. In der Zwischenzeit ist das Tor leer, egal wie lange das dauert. Im Ergebnis wird das Spiel tatsächlich mehr bestraft als der Spieler, der seinen Reservetorwart fehlerhaft gebraucht hat.



**Sports Department – sports@fistf.com**

Die Regel in ihrer jetzigen Form wurde eingeführt, um zu verhindern, dass Spieler häufig ihren Reservetorwart benutzen. Die frühere Regel (drei Angriffszüge ohne Torwart) war nicht für Situationen geeignet, in denen ein Spieler seinen Reservetorwart auf dem Spielfeld als 11. Feldspielfigur benutzte. Was die Regel unzureichend machte, war die Tatsache, dass dann, wenn ein Spieler, der seine Reservetorwart eingesetzt hatte, den Ballbesitz verlor, seinem Gegner nicht genug Zeit blieb, aus dieser Situation einen Vorteil zu ziehen – vor allem dann, wenn der Ball weit von dem leeren Tor entfernt war. Daher war es für viele Spieler zur Gewohnheit geworden, ihren Reservetorwart praktisch ohne Risiko immer auf dem im Spielfeld zu haben.

Die vorgeschlagenen Änderungen zielen darauf ab, eine realistische und schnellere Entfaltung des Spiels zu schaffen, während sie gleichzeitig verhindern, dass Spieler ihren Reservetorwart viel zu oft benutzen.

Der erste Satz von Änderungen (eigentlich eine Wiederherstellung der früheren Regel) gibt dem Verteidiger die Chance, seinen Torhüter wieder ins Tor zu nehmen, nachdem eine angemessene Zeit vergangen ist und der Ball sich nicht mehr bewegt. Gleichzeitig ist es dem Verteidiger nicht gestattet, bewusst Freistöße zu verursachen, um seinem Torwart wieder ins Tor nehmen zu dürfen.

Die zweite Änderung macht es dem Angreifer unmöglich, seinen Reservetorwart als 11. Feldspielfigur zu verwenden.

**Vorteile**

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

**Häufigkeit des Auftretens**

Hoch  Mittel  Niedrig

**Auswirkungen auf die Spielweise**

Groß  Mittel  Klein



9.2.1. Der Reservetorwart kann jederzeit vom Spielfeld genommen und durch den Torwart ersetzt werden, wenn der Ball ruht, der Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, im Ballbesitz ist und der Reservetorwart mindestens einmal den Ball gespielt hat, nachdem er ins Spiel gebracht wurde. Wenn der Spieler, der den Reservetorwart eingesetzt hat, den Ballbesitz verliert, verbleibt der Reservetorwart im Spiel, und der Torwart kann erst wieder zurück ins Tor gestellt werden, wenn:

a., b., c., d., ..e. der Angreifer den Ball fünfmal gespielt hat und der Ball ruht. Der Angreifer kann die Zahl von fünf Angriffszügen überschreiten und auf das leere Tor schießen, solange der Ball sich bewegt.

9.2.1.1. Wenn der Verteidiger einen Freistoß (siehe Regel 6.2.4) verursacht, während sich sein Reservetorwart noch auf dem Spielfeld befindet, und der Angreifer nicht verlangt weiterzuspielen wird der letzte Angriffszug nicht zu den bereits gemachten Angriffszügen aufs leere Tor hinzugerechnet. Außerdem wird auch die Ausführung des Freistoßes nicht zur Zahl der Angriffszüge hinzugerechnet. Daher verbleiben dem Angreifer nach der Ausführung des Freistoßes genauso viele Angriffszüge aufs leere Tor, wie er hatte, bevor er das letzte Mal versuchte den Ball zu spielen.

9.2.1.2. Der Reservetorwart darf den Ball nicht wieder spielen, wenn sich der Ball vollständig außerhalb seiner Schusszone befindet und der Ball von einer anderen Angreifer-Spielfigur gespielt wurde.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Freistoß

Strafe:

- a) Freistoß von dort, wo der Angreifer regelwidrig geschnippt hat. Siehe Regel 11.
- b) Freistoß vom Strafstoßpunkt, falls der Verstoß innerhalb des Strafraumes regelwidrig begangen wurde. Siehe Regel 11.1.3

6.2.3.4. Regel 9.2.2: Reservetorwart aus dem Spiel nehmen: Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und erlaubt dem Verteidiger seinen Torwart wieder ins Tor zu nehmen, sobald der Angreifer seine ihm gemäß Regel 9.2.1.e zustehenden fünf Angriffszüge durchgeführt hat und der Ball ruht. Nachdem der Reservetorwart aus dem Spiel genommen wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und gibt dem Verteidiger Gelegenheit, einen Verteidigungszug auszuführen.

## 5. Beschränkungen beim Einwurf (Gesamteffektbewertung: 6)

**Zusammenfassung:** a. Der Angreifer muss nach Ausführung eines Einwurfs nicht auf den Verteidigungszug warten. b. Außerdem darf nach einem Einwurf der Ball nicht weiter laufen als zwei Spielfeld-Viertel.

**Erläuterung:** Die erste Änderung zielt darauf ab, das Spiel nach der Ausführung eines Einwurfs schneller zu machen, da der Verteidiger keine Möglichkeit zur Verzögerung durch die Ausführung eines Verteidigungszugs hat.

Die zweite Änderung zielt darauf ab, den Einwurf anders zu gestalten als einen Freistoß. Nach den geltenden Regeln ist die Ausführung eines Einwurfs im Großen und Ganzen dasselbe wie die Ausführung eines Freistoßes. Der Ball kann irgendwohin gehen, sogar von einer Schusszone zur anderen, was etwas total Unrealistisches ist.



### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein

14.2.7. Der Angreifer braucht nach der Ausführung des Einwurfs nicht darauf zu warten, dass der Verteidiger seinen Verteidigungszug macht.

14.2.9. Nach der Ausführung eines Einwurfs darf der Ball nicht mehr als einmal das Spielfeldviertel wechseln. Dies ist dann der Fall, wenn der Ball mit vollem Umfang vollständig in ein Spielfeldviertel eintritt, das nicht an das Spielfeldviertel angrenzt, von dem aus der Einwurf ausgeführt wurde. Wenn der Einwurf von einem Punkt zwischen zwei Spielfeldvierteln ausgeführt wurde, darf der Ball keines dieser Spielfeldviertel vollständig verlassen.

Bei Regelverstoß

SR Anweisung: Unerlaubtes Schnippen - Wechsel

Strafe: Der Ballbesitz wechselt zum Verteidiger.

## 6. Recht auf einen weiteren Verteidigungszug, wenn nach einem Verstoß „Vorteil“ genommen wird (Gesamteffektbewertung: 5)

**Zusammenfassung:** Wenn ein Regelverstoß begangen wurde und der Angreifer verlangt weiterzuspielen, darf der Verteidiger niemals einen Verteidigungszug ausführen.

**Erläuterung:** Diese Änderung zielt darauf ab, die Spielweise zu vereinfachen und auf internationaler Ebene anzugleichen. Die Änderung setzt einen gemeinsamen Standard, indem es dem Verteidiger nicht erlaubt wird einen Verteidigungszug zu nehmen, wenn der Angreifer nach einem Verstoß weiterzuspielen verlangt.

### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein

6.2.4.1. Wenn der Angreifer verlangt weiterzuspielen, nachdem der Verteidiger einen Regelverstoß begangen hat, hat der Verteidiger niemals das Recht, noch einen Verteidigungszug auszuführen.



## 7. Position des Torwarts vor dem Schuss (Gesamteffektbewertung: 4)

**Zusammenfassung:** Wenn ein Torwart vor dem Schuss so gehalten wird, dass er die Torraumlinie berührt oder übertritt, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und den Verteidiger dazu anhalten, den Torwart so zu halten, dass er sich innerhalb der Grenzen des Torraums befindet. Nach der Korrektur der Torwarthaltung ist es nicht erlaubt, einen ausstehenden Verteidigungszug auszuführen.

**Erläuterung:** Ein Torwart, der die Torraumlinie übertritt, ist ein vertrauter Anblick bei Tischfußball-Wettbewerben. Die hier beschriebene Ergänzung der geltenden Regeln will Spieler davon abbringen, ihren Torwart regelwidrig einzusetzen. Die Spieler werden künftig beim Einsatz ihrer Torwarte vorsichtiger sein, und die Schiedsrichter haben die Möglichkeit, die Position des Torwarts zu korrigieren, bevor ein Torschuss ausgeführt wird, indem sie das Spiel auf Kosten des Verteidigers unterbrechen.

### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein

8.2.1. Vor, während und nach dem Schuss darf der Torwart in jeder gewünschten Position gehalten werden, um den Ball innerhalb des Torraumes zu spielen oder abzuwehren. Kein Teil des Torwartes darf die Torraumlinie übertreten oder berühren.

Bei Regelverstoß:

SR Anweisung: " Falscher Torwarteinsatz - Freistoß/Strafstoß "

Strafe:

a. Unterbrechung des Spiels vor Ausführung eines Torschusses und bei ruhendem Ball, sobald der Schiedsrichter bemerkt, dass irgendein Teil des Torwarts die Torraumlinie übertritt oder berührt. Diese Unterbrechung geht notwendigerweise damit einher, dass kein ausstehender Verteidigungszug mehr durchgeführt werden darf. Nachdem der Verteidiger die Position des Torwarts korrigiert hat, gibt der Schiedsrichter das Spiel wieder frei mit dem Kommando: „Spielen“.

b. Freistoß vom Strafstoßpunkt, wenn der Torwart zum ersten Mal einen Schuss abwehrt, während er sich in einer regelwidrigen Position befindet. Siehe Regel 11.

c. Strafstoß für jeden weiteren Verstoß oder wenn die Regel absichtlich verletzt wurde. Siehe Regel 12.

4.3.4. Das Spiel wird vom Schiedsrichter außerdem in den folgenden Situationen unterbrochen:

a., b., c., d., e., ...

f. Regel 8.2.1: Korrektur der Position des Torwarts.



## 8. Regelwidrig aufgehaltene Schüsse (Gesamteffektbewertung: 3)

**Zusammenfassung:** Falls ein regulärer Torschuss, der das Tor getroffen hätte, auf regelwidrige Weise abgewehrt wird, wird dem Angreifer ein Strafstoß zugesprochen.

**Erläuterung:** Diese ergänzende Regel bestraft alle Fälle, in denen ein Tor durch den Einsatz offensichtlich illegaler Mittel verhindert wird. Die Beispiele betreffen einige der manchmal auftretenden Situationen, die darauf hinauslaufen, dass ein ansonsten unvermeidliches Tor verhindert wird. Die Regel gilt vor allem für jene Fälle, in denen der Verteidiger den Ball absichtlich auf dem Weg ins Tor aufhält, erfasst aber auch die Situationen, in denen dies versehentlich geschieht, während das Erzielen eines Tors ebenso unvermeidlich war.

### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein

7.1.4. Wenn alle Bedingungen für das korrekte Erzielen eines Tores erfüllt sind (siehe Regeln 7.1.1 und 7.3) und der Ball, der ins Tor des Verteidigers gehen würde, vom unbefestigten Tornetz oder, während sich der Reservetorwart noch (absichtlich oder versehentlich) auf dem Spielfeld befindet, vom Torwart des Verteidigers illegal aufgehalten wird, wird dem Angreifer ein Strafstoß zugesprochen. Siehe Regel 12.

Anmerkung: Vor der Vergabe eines Strafstoßes muss der Schiedsrichter 100 % sicher sein, dass der Ball auf jeden Fall ins Tor gegangen wäre.

12.1. Definition

...

12.1.1.2. Falscher Torwarteinsatz. Siehe Regeln 7.1.4, 8.1.2 und 8.2.1.

...

12.1.1.6. Ball regelwidrig aufgehalten vom unbefestigten Tornetz. Siehe Regel 7.1.4.

## 9. Strafbarkeit von Abseits (Gesamteffektbewertung: 3)

**Zusammenfassung:** Die Abseitsstellung einer Angreifer-Spielfigur wird strafbar, wenn sie vom rollenden Ball berührt wird, auch wenn der Ball die letzte Verteidiger-Spielfigur noch nicht passiert hat oder sich der Ball noch nicht mit vollem Umfange in der Schusszone befindet.

**Erläuterung:** Es kommt vor, dass eine Angreifer-Spielfigur in Abseitsstellung vom rollenden Ball berührt wird, bevor der Ball den Sockel der letzten Verteidiger-Spielfigur passiert hat. In den meisten dieser Fälle stoppt der Ball hier, und der derzeitige Zustand der Abseitsregel ist unbefriedigend, weil der Ball normalerweise den Sockel der letzten Verteidiger-Spielfigur passiert hätte, wenn er nicht von der Angreifer-Spielfigur aufgehalten worden wäre. Die gezielte Modifizierung behebt diese Ungerechtigkeit, indem sie die Strafbarkeit von Abseits einführt, wenn der rollende Ball eine Angreifer-Spielfigur in Abseitsstellung berührt.



#### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

#### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

#### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein

13.1.2.1. Die Abseitsstellung einer Angreifer-Spielfigur wird strafbar, sobald  
a. auch nur ein geringer Teil des Balles den Sockel der letzten Verteidiger-Spielfigur passiert und sich der Ball mit vollem Umfange in der Schusszone des Verteidigers befindet, oder  
b. die sich in einer Abseitsstellung befindende Angreifer-Spielfigur vom Ball berührt wird.

### 10. Ausmaße der Torwartfigur und der -stange (Gesamteffektbewertung: 2)

**Zusammenfassung:** Die Form und die Höchstmaße von Torwarten werden streng definiert. Die Länge der Stange als solcher kann bis zu 20 cm betragen, während die Gesamtlänge der Stange einschließlich des Griffs unverändert (25cm) bleibt. Außerdem ist das Biegen der Stange nur unter ganz bestimmten Bedingungen erlaubt. Die Benutzung von Schraubenmuttern als Befestigungsmittel ist unter bestimmten Bedingungen erlaubt.

**Erläuterung:** Diese Änderungen dienen dem Fairplay, indem sie Spieler davon abhalten, ihre Torwarte zu manipulieren, um sie in irgendeiner Hinsicht größer zu machen. Sie stellen außerdem sicher, dass die Regeln den Formen der existierenden Torwarte entsprechen, ohne an den zulässigen Abmessungen des Torwarts etwas zu ändern. Das Biegen der Stange ist nur an der Verbindung zwischen Stange und Griff erlaubt.

#### Vorteile

Realismus

Spieltempo

Vermeidung von Wiederholungen

Fairplay

Einfachheit

#### Häufigkeit des Auftretens

Hoch  Mittel  Niedrig

#### Auswirkungen auf die Spielweise

Groß  Mittel  Klein



### 5.1 Maße der Torwart-Figur

Der Torwart besteht aus einer Figur oder aus einer Figur mit einem Sockel. Der äußere Umriss der Form des Torwarts muss ein Trapez ergeben, dessen unterschiedlich lange Seiten oben und unten sind. Der Torwart muss fest mit einer Stange verbunden sein, darf ein Volumen von höchstens 2700 mm<sup>3</sup> (ohne Stange) haben und muss folgende Normen erfüllen:

- 5.1.1 maximale Höhe des Torwarts: 39 mm
- 5.1.2 maximale Dicke der Torwart-Figur: 6 mm
- 5.1.3 maximale Breite der schmalen Seite des Torwart: 13 mm
- 5.1.4 maximale Breite der breiten Seite des Torwart: 21 mm
- 5.1.5 der Torwart muss einen menschlichen Körper symbolisieren.

Hinweis: Die FISTF behält sich das Recht vor, einen Torwart nicht zu homologieren, wenn der Umriss der Figur absichtlich und stark von der natürlichen menschlichen Form abweicht, um die angegebenen Höchstmaße maximal auszunutzen.

...

5.2.1 Die Torwartstange muss eine gerade Stange von bis zu 20 cm Länge und 4,5 mm maximaler Breite (ausgenommen der Griff) sein.

Hinweis: Die Spieler dürfen eine metallene Schraubenmutter oder einen anderen Befestigungsmechanismus verwenden, um den Torwart an der Torwartstange zu befestigen, wobei die Gesamtdicke von Schraubenmutter (oder anderem Mechanismus) und den Beinen der Torwartfigur (ausgenommen die vorstehenden Teile der Füße) die zugelassenen 6 mm nicht übersteigen darf.

...

5.2.3. Die Gesamtlänge der Stange und des Griffs darf 25 cm nicht übersteigen.

5.2.4. Das Biegen der Torwartstange ist streng verboten. Nur ein leichter Winkel (< 10°) an der Verbindung von Stange und Griff ist zulässig.

## 11. Ausführung des Abstoßes (Gesamteffektbewertung: 2)

**Zusammenfassung:** Bei der Ausführung eines Abstoßes darf der Angreifer den Ball sowohl auf der Torraumlinie als auch innerhalb des Torraums platzieren.

**Erläuterung:** Durch diese geringfügige Modifikation wird keine entscheidende Verbesserung erreicht, abgesehen von der Tatsache, dass sie die Regel einfacher anwendbar macht und es schwerer wird, gegen sie zu verstoßen, wodurch nutzlose Freistöße vermieden werden.

### Vorteile

- Realismus
- Spieltempo
- Vermeidung von Wiederholungen
- Fairplay
- Einfachheit

### Häufigkeit des Auftretens

- Hoch  Mittel  Niedrig

### Auswirkungen auf die Spielweise

- Groß  Mittel  Klein



15.2.1.4. Der Angreifer stellt dann die Spielfigur, die den Torabstoß ausführt, beliebig zum Ball. Zur Ausführung des Abstoßes muss sich der Ball irgendwo innerhalb des Torraumes oder zentral auf der Torraumlinie befinden. Der Ball darf teilweise außerhalb des Torraums sein, aber nicht mehr als die Hälfte des Balles darf sich, direkt von oben betrachtet, außerhalb befinden. Jede Angreifer-Spielfigur, der Reservetorwart oder der Torwart können zur Ausführung des Torabstoßes verwendet werden.