

# Änderungen der ITSF-Regeln Jänner 2007 –Deutsch

h-Es dürfen keine Veränderungen vorgenommen werden, welche die inneren Spieleigenschaften des Spieltisches oder der Figuren beeinflusst.

## 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.

## 4. Das Auflage-und "Fertig" Protokoll

Die Auflage ist definiert als den Ball auf der Fünferreihe ins Spiel zu bringen zu Beginn des Spieles, nachdem ein Punkt erzielt wurde oder nachdem einem Spieler den Ball auf der Fünferreihe aufgrund eines Regelverstoßes zugesprochen wurde. Das "Fertig" Protokoll tritt immer in Kraft, wenn der Ball ins Spiel gebracht wird.

4.1 Die Auflage muss aus einer ruhenden Position an der mittleren Figur der Fünferreihe beginnen. Das "Fertig" Protokoll muss befolgt werden.

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

### 4.2 "Fertig" Protokoll

Vor dem ins Spiel bringen des Balls muss der ballführende Spieler den gegnerischen Spieler fragen, ob dieser "fertig" sei. Der direkte Gegner hat 3 Sekunden Zeit mit "Fertig" zu antworten. Der ballführende Spieler hat nun 3 Sekunden Zeit den Ball ins Spiel zu bringen. Sollte er hierfür länger als 3 Sekunden brauchen, wird dies als Spielverzögerung gewertet (siehe Regel 25). Der Spieler muss den Ball von einer Figur zu einer zweiten Figur spielen und mindestens 1 Sekunde halten, bevor der Ball weitergeleitet werden darf. Der Ball muss nicht an einer Figur für 1 Sekunde gestoppt sein. Die Zeitbegrenzung beginnt eine Sekunde, nachdem der Ball die zweite Figur berührt hat.

4.2.1 Die Strafe für den Ball ins Spiel bringen bevor der direkte Gegner "fertig" gesagt hat, ist eine Verwarnung und eine Wiederholung der Auflage. Die Strafe für wiederholtes fehlerhaftes ins Spiel bringen des Balls, ist der Verlust des Auflagerechts an den Gegner.

4.2.2 Die Strafe für das Weiterleiten des Balles ohne eine 2. Figur zu berühren oder 1 Sekunde zu halten, ist die Wahl des Gegners entweder das Spiel von der derzeitigen Position weiterzuführen (inklusive Eigentor) oder Verlust des

Auflagerechts an den Gegner.

## 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 das Spielfeld verlassen und / oder Torzähler oder andere Objekte, die nicht zum Tisch zählen, berühren, wird der Ball als Ausball erklärt. Berührt der Ball die Oberkante der Seitenwände oder die Kopfenden des Tisches und kehrt unverzüglich auf das Spielfeld zurück, ist der Ball im Spiel.

- 7.1 Das Spielfeld wird als der Bereich oberhalb der Spielfläche bis zu den Seitenwänden definiert. Die Oberkante der Seitenwände und die Kopfenden der Tische ist nur als Spielfeld definiert, wenn der Ball unverzüglich auf die Spielfläche zurückkehrt.
- 7.3 Wenn die Kraft eines Schusses oder Passes dazu führt, dass der Ball als Ausball erklärt wird, wird der Ball von der gegnerischen Zweierreihe aus wieder ins Spiel gebracht.
- 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).
- 8.3 Ein Ball, der sich im Abwehrbereich auf der Stelle dreht jedoch außerhalb der Reichweite einer Figur ist, ist kein toter Ball und die Zeit läuft weiter bis entweder der Ball wieder in Reichweite einer Figur ist oder als tot erklärt wird.
- 9.2 In jeder Doppeldisziplin dürfen beide Mannschaften die Positionen während eines Time Outs wechseln.
- 9.5 Nur der Spieler oder die Mannschaft, die im Besitz des Balls ist, dürfen während der Ball im Spiel ist ein Time Out nehmen. Das Time Out fängt an, sobald es ausgerufen wird.
- 9.6 Sollte die sich in Ballbesitz befindliche Mannschaft "Time Out" rufen, während der Ball im Spiel ist und der Ball bewegt sich, verliert diese Mannschaft den Ball und der Ball wird auf der Fünferreihe des Gegners aufgelegt. Sollte die Mannschaft, die nicht im Besitz des Balls ist, Time Out rufen, wird es mit Foul wegen einer Ablenkung belegt.
  - 9.6.1 Wenn der Ball im Spiel ist und sich bewegt während das Time Out genommen wird und ein Eigentor dadurch erzielt wird, zählt dieses.
- 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 technischem Foul.
  - 9.8.1 Eine Mannschaft, die aufgrund von Spielverzögerung, Rufen eines zweiten

Schiedsrichters während der Ball im Spiel ist oder jeglichem anderen Grund mit mehr als 2 Time Outs belastet wird, wird 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, 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.

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.

10.1 Sollte der Ball im Spiel gewesen sein, als das Time Out gerufen wurde, muss der Spieler sich vergewissern, dass der Gegner spielbereit ist, bevor er den Ball bewegt. Der Spieler muss den Ball von einer Figur zu einer zweiten Figur spielen und mindestens 1 Sekunde halten, bevor der Ball weitergeleitet werden darf. Der Ball muss nicht an einer Figur für 1 Sekunde gestoppt sein. Die Zeitbegrenzung beginnt eine Sekunde, nachdem der Ball die zweite Figur berührt hat.

10.1.1 Sobald jener, sich im Ballbesitz befindende Spieler, seine Hände wieder zurück auf die Griffe gibt und der Ball die aktuelle Stange verlässt, bevor das Spiel wieder korrekt aufgenommen wurde, hat der Gegner die Wahl, von der aktuellen Position weiterzuspielen oder den Ball selbst durch Neuauflage ins Spiel zu bringen.

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. Sollte ein Team dennoch einen Schiedsrichter anfordern, während der Ball noch im Spiel ist, wird als Strafe ein technisches Foul verhängt.

11.2.1 Der Oberschiedsrichter oder die Turnierleitung entscheidet, ob der Bitte nach einem zusätzlichen Schiedsrichter stattgegeben wird. Wird die Bitte abgelehnt, wird der beantragende Spieler mit einem technischem Foul belegt.

11.6 Medizinisches Time Out æ 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.

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.

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

## 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.

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

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.

16.1 Die Strafe für einen Verstoß gegen diese Regel ist: Erster und zweiter Verstoß: Der Gegner hat die Wahl, das Spiel von der aktuellen Position fortzuführen oder das Spiel von der Stelle aus, wo der Verstoß passiert ist fortzuführen, oder den Ball neu aufzulegen. Führt das Anschlagen zu einem Ballverlust, darf das Spiel von der betroffenen Stange fortgeführt werden. Weitere Verstöße werden mit einem technischen Foul bestraft.

17.2 Ein Reset wird nicht als Unterbrechung gesehen und der im Ballbesitz befindliche Spieler darf sofort schießen. Die Aufmerksamkeit des Verteidigers sollte nicht nachlassen und die Spieler sollten nicht zum Schiedsrichter hinübersehen, wenn Sie das Wort "Reset" hören, sondern in Spielbereitschaft bleiben.

17.3 Ein Verstoß der Regel hinter den Ball wird nicht als Reset-Verstoß gewertet. Es wird als ein Anschlagen gewertet. (Beispiel: Der Reset-Verstoß geht von der Dreier-Reihe aus, während der Gegner den Ball auf der Dreier-Reihe hält).

17.4 Ein absichtlich herbeigeführtes Bewegungen 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 aufeinander folgende 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 Anschläge 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 in die Spielfläche zu greifen, während der Ball im Spiel ist, egal ob er den Ball berührt oder nicht. Wenn die gegnerische Mannschaft 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.

18.3 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.

18.5 Die Strafe für Verstöße gegen diese Regeln: -Wenn der Spieler im Besitz des Balls ist und der Ball gestoppt oder Abgabe des Balls an den Gegner. -Wenn der Ball im Torbereich (hinter der Zweierreihe) des Spielers sich bewegt oder wird ein Tor für den Gegner gegeben und der Ball neu aufgelegt, als ob ein regulärer Treffer erzielt worden wäre. -Jedes andere Vergehen wird als technisches Foul gewertet.

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.

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

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.

19.3 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.
- 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.
- 20.5 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.
- 21.1 Training wird definiert als das Bewegen des Balls von einer Spielfigur zur anderen oder das Schiessen eines Balles.
- 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.
- 22.1 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 ð 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.
- 23.1.4  
Wird der Ball von der Vorder- oder Hinterseite der Spielfigur berührt, bevor der Passvorgang durchgeführt wird, muss der Ball von einer zweiten/weiteren Spielfigur berührt werden, um einen erlaubten Pass auf die Stürmerreihe durchführen zu können (ebensolches gilt auch für den Passvorgang von der Verteidigerstange auf die Mittelstange). Wenn hingegen die Vorder- oder Rückseite der Spielfigur von einer anderen Stange angeschossen wird, kann trotzdem mit derselben Spielfigur gepasst werden.

- 23.2 Bevor ein Spieler einen Pass von der 5er-Stange versucht, darf der Ball die Seitenwand des Tisches (oder Seitenrampen falls vorhanden) nicht öfter als zwei Mal berühren. Dabei ist es gleichgültig, welche Wand berührt wird -öfter als zwei Mal ist es nicht erlaubt. Berührt der Ball die Wand zum dritten Mal, muss er als Pass oder Schuss weiterspielt werden.
- 23.2.2 Hat der Ball einmal die Seitenwand oder Seitenrampen berührt und berührt er diese noch einmal, bevor er den Seitenstreifen verlassen hat, gilt dies nicht als zweite Berührung.
- 23.3 Regel 23.1 ist ebenso anwendbar bei einem Pass von der 2-Mann-Stange oder der Torwartstange zur 5er-Stange desselben Teams. Sollte allerdings, nach einem abgegebenen Pass der 2er- oder Torwartstange eine gegnerische Figur den Ball berühren, wird dieser Ball nicht mehr als Pass sondern als "lebender" Ball angesehen, der regelgerecht von jeder Figur angenommen werden darf. Die Anzahl der erlaubten Bandenberührungen (oder Seitenrampen) ist nicht limitiert.
- 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 Die Strafe für regelwidrige Pässe: Verletzt ein Team obige Pass-Regeln, hat das gegnerische Team die Wahl zwischen der Fortführung des Spiels von der momentanen Position des Balles oder einer Wiederauflage des Balles.

## 24 Zeitlimit für Ballbesitz

Als Ballbesitz wird definiert, wenn der Ball in Reichweite einer Spielfigur ist. Der Besitz des Balls ist auf maximal 10 Sekunden auf der Fünferreihe und 15 Sekunden auf alle anderen Stangen begrenzt. Beide Verteidigerstangen werden als eine Stange gewertet.

- 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 Auszeiten. Ohne Unterbrechung bedeutet, dass die Zeit zwischen dem Erzielen eines Punktes und dem Auflegen eines neuen Balls nicht länger als 5 Sekunden dauern darf. Nur ein Schiedsrichter darf eine Strafe für 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.

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

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. 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 dass 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.

27.5 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.

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

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.

28.4 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

Es wird von jedem Spieler ein professionelles Auftreten erwartet. Jeder Spieler, der

an einer ITSF sanktionierten Disziplin teilnehmen möchte, muss vorgeschriebene Sportbekleidung tragen.

- 29.1 Verbotene Kleidung besteht aus (ist jedoch nicht begrenzt auf) in irgendeiner Weise obszöne Bekleidung, Trägertops oder jeglicher Kleidung aus Jeansstoff.
- 29.2 Bei ITSF geführten Veranstaltungen muss das Herkunftsland jedes Spielers auf dessen Jacke und Shirt sichtbar sein. Es ist gewünscht, jedoch nicht zwingend, dass die Kleidung in Landesfarben gewählt ist. Zusätzlich wäre es wünschenswert die Landesflagge als auch den Namen des Spielers sichtbar auf die Kleidung anzubringen.
- 29.3 Die Strafe für Verstöße gegen die Kleiderordnung kann der Verlust einer Partie, der Ausschluss vom Turnier sein und/oder eine Geldstrafe. Ob gegen die Kleiderordnung verstoßen wurde oder nicht und welche Strafe verhängt wird, wird von den Mitgliedern der ITSF Sports Commission entschieden.