

# Regelwerk STFV

Stand: 03.05.2023

**des STFV e.V.**

## Neuaufgabe:



Das Spiel beginnt vor einem Satz oder nach einem Seitenwechsel auf der Mittelreihe. Vor jeder Spielaufnahme und nach jeder Spielunterbrechung müssen die jeweiligen Gegenspieler ihre Spielbereitschaft durch ein deutlich vernehmbares „Fertig“ bekunden, zuerst der ballführende Spieler, dann sein direkter Gegenspieler. Verliert der ballführende Spieler nach dem „Fertig“ den Ball, gilt dieser als verloren. Fällt der Ball ohne gegnerische Einwirkung ins eigene Tor, so zählt dies als Tor für den Gegner.

## Spielunterbrechungen:

Das Spiel gilt insbesondere als unterbrochen, wenn:

- a. ein Schiedsrichter das Spiel durch „Stopp“ unterbricht
- b. der Ball das Spielfeld verlassen hat
- c. der Ball „tot“ liegt
- d. ein Tor erzielt wurde
- e. bei einem Time -Out

## Ball im Aus

- Als Spielfeld zählt alles, was zum Original-Spielgerät gehört.
- Verlässt der Ball den Spieltisch (Berühren von Körperteilen oder Zusatzbeleuchtung etc), egal an welcher Stelle, dann wird dieser im Abwehrbereich des Teams, welches zu Spielbeginn Anstoß hatte, (gegenüber dem Münzautomaten) neu aufgelegt.

## Toter Ball

Bleibt der Ball unerreichbar zwischen Mittelreihe und Torwand liegen, so wird der Ball im Abwehrbereich der betroffenen Spielhälfte neu aufgelegt. Liegt der Ball unerreichbar zwischen den Mittelreihen, so wird auf der spielbeginnenden Mittelreihe neu aufgelegt.

## Erzieltes Tor:

Wird ein Tor erzielt, geht es mit Neuaufgabe im Abwehrbereich weiter. Ein Ball, der aus dem Tor herauspringt, gilt nicht als Tor.

## Foulspiel:

Alle Aktionen der Spieler, wie Rucken, Anschlagen gegen den Spieltisch, Anheben des Spieltischs, Blasen etc., die dazu geeignet sind, den Gegner vom Ball zu trennen bzw. ihm die Ballannahme zu erschweren oder unmöglich zu machen, sind regelwidrig und ziehen eine Bestrafung nach sich. Hat ein Spieler den Ball im Ruhestand liegen, verliert denselben jedoch infolge des zuvor bezeichneten unsportlichen Verhaltens seines Gegenspielers, so erhält er den Ball zurück. Der Ball ist wieder unter dieselbe Figur zu legen, unter welcher er sich befand, als das Foul ausgeführt wurde.

### Rundschlagen der Stange:

Das Rundschlagen der Stange zum Zwecke des Ballabschlusses ist nicht erlaubt. In diesem Fall erhält die gegnerische Mannschaft den Ball auf die Zweierreihe. Kommt der Gegner nach dem Rundschlagen in Ballbesitz, geht das Spiel nach Fertig auf der Spielfigur weiter, die den Ball kontrolliert.

Ein Überschlagen der Stange nach dem Abschuss bleibt jedoch unberücksichtigt, wenn dadurch kein Einfluss auf den Ball gegeben ist.

### Zeitlimits:

Der ballführende Spieler hat 20 Sekunden Zeit den Ball abzuschießen, ansonsten erhält die gegnerische Mannschaft den Ball auf die Zweierreihe.

**Ausnahme:** Bei Überschreiten des Zeitlimits auf der Mittelreihe, erhält die gegnerische Mittelreihe den Ball.

### Time Out:

Pro Satz darf jedes Team während des Ballbesitzes zwei Time-outs von max. 60 Sekunden nehmen. Spielunterbrechungen, die wegen technischer Probleme an Tisch oder Bällen entstehen, werden nicht als Time-out gewertet, wenn das Spiel sofort nach Behebung des Problems fortgesetzt wird. Wird ein drittes Time-out genommen, so bekommt der Gegner eine Neuauflage im Abwehrbereich.

Trainingsschüsse im Timeout sind nicht erlaubt. Bei Verstoß erhält der gegnerische Spieler den Ball auf die Zweierreihe.

### Ergänzung Turniere:

Bei einem Satz bis 11 hat jedes Team ein Time Out pro Seite. In der Vorrunde (Spiel bis 7 Tore) hat jedes Team ein Time Out pro Spiel.

### Time Out-Regelung:

Wird ein Spiel im "Best of" Modus gespielt, hat jedes Team pro Satz zwei Time Outs. Bei einem Satz bis 11 hat jedes Team ein Time Out pro Seite. In der Vorrunde hat jedes Team ein Time Out pro Spiel.

### Zeitlimits Übersicht:

Ballführende Stange: 20 Sekunden

Timeout: 60 Sekunden