

P4P Spiel- und Turnierregeln

Inhaltsverzeichnis

- 1. Grundlagen**
- 2. Balleinwurf**
- 3. Ball „im Spiel“**
- 4. „Aus-Ball“**
- 5. „Toter Ball“**
- 6. Time-out**
- 7. Drehen der Stangen**
- 8. Beeinflussungen des Tisches**
- 9. Hineingreifen in den Spielbereich**
- 10. Veränderungen am Tisch**
- 11. Ablenkung**
- 12. Sprachliche Gepflogenheiten**
- 13. Passen**
- 14. Zeitlimit**
- 15. Technisches Foul**
- 16. Schiedsrichter**
- 17. Ehrenkodex**
- 18. Turnierleitung**

1 Grundlagen

1.1 Ermittlung der Tischseite oder des ersten Einwurfes

Durch den Wurf einer Münze wird bestimmt, welches Team die Wahl der Tischseite oder den ersten Einwurf hat. Das gegnerische Team muss die Wahl annehmen und zuerst münzen. Danach wird abwechselnd gemünzt.

1.2 Üben

Hat ein Match einmal begonnen, darf kein Spieler mehr seinen Einwurf oder Schuss üben. Weder an dem Tisch, auf dem gespielt wird, noch auf irgendeinem anderen. Diese Regel gilt auch bei Auszeiten und zwischen den Sätzen. Üben heißt, dass sich ein Ball durch den Kontakt mit einer Spielfigur bewegt. Beim Verstoß gegen diese Regel erfolgt eine Verwarnung im Wiederholungsfall wird ein Technisches Foul ausgesprochen.

1.3 Seitenwechsel

Nach Ende eines jeden Satzes hat jedes Team das Recht, die Seiten zu wechseln. Ein beiderseitiger Verzicht auf den Seitenwechsel nach einem Satz bedeutet nicht den Verzicht für alle nachfolgenden Sätze.

1.4 Position im Doppel

Das Team, welches das Einwurfrecht hat, muss seine Position im Doppel als erstes festlegen. In einem Doppel kann jeder Spieler an den beiden Stangen spielen, die er für sich ausgewählt hat. Sobald der Ball im Spiel ist, muss der Spieler die Position halten, bis ein Treffer erzielt oder ein Time-out beantragt wurde.

1.5 Reguläres Tor

Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, auch wenn er auf das Spielfeld zurückprallt. Ein Tor, welches vergessen wurde zu stellen, kann nur so lange für sich reklamiert werden, wie der nachfolgende Ball im Spiel ist. Wenn der nachfolgende Ball im Tor ist, sind keine Proteste mehr erlaubt.

1.6 Spielgewinn

Das Team welches als erstes fünf Tore (bei nur einem Gewinnsatz sieben Tore) erzielt, hat den Satz gewonnen. Das Team welches als erstes die erforderliche Anzahl an Sätzen erreicht hat das Spiel gewonnen.

2 Balleinwurf

2.1 Korrekter Einwurf

Der Ball wird bei Matchbeginn oder nach einem Torerfolg durch das Balleinwurfloch ins Spiel gebracht. Der einwerfende Spieler darf versuchen, den Lauf des Balles zu beeinflussen. Durch das einwerfende Team kann jedoch kein Tor erzielt werden, bevor der Ball eine Figur berührt hat. Dem Spieler ist es verboten, in den Spielbereich zu greifen. Als Spielbereich wird die Fläche über dem Spielfeld bis zur Höhe der Seitenwände des Tisches bezeichnet. Bevor er aber den Ball ins Spiel rollen lässt, ist ihm dieses erlaubt, um den Ball für den Einwurf in die richtige Position zu bringen. Wenn dem Einwerfer dabei der Ball aus der Hand fällt, muss er ihn noch einmal in Position bringen. Sollte er ihm ein zweites Mal aus der Hand fallen, verliert er das Einwurfrecht an den Gegenspieler.

2.2 Spielbereitschaft

Das einwerfende Team darf den Ball nicht einwerfen, bevor das gegnerische Team seine Spielbereitschaft bestätigt hat. Bei Verletzung dieser Regel, wird der Ball erneut von dem Spieler eingeworfen, der ursprünglich das Einwurfrecht hatte.

2.3 Ball „im Spiel“

Der Ball muss erst das Spielfeld berühren, bevor er von einem Spieler gespielt werden darf. Von da an wird er als „im Spiel“ betrachtet.

2.4 Einwürfe nach einem Torerfolg

Die folgenden Einwürfe während eines Satzes werden von dem Team vorgenommen, gegen welches das letzte Tor erzielt wurde. In einem Match mit mehreren Sätzen wird der jeweils erste Einwurf von dem Verlierer des vorhergehenden Satzes ausgeführt.

2.5 Einwurf durch ein falsches Team

Wenn der Ball vom falschen Team eingeworfen wurde, und die Verletzung bemerkt wird, bevor der Ball im Tor ist, muss der Satz unterbrochen und der Ball vom richtigen Spieler nochmals eingeworfen werden. Wenn der Ball im Tor ist, sind keine Proteste mehr erlaubt.

2.6 Weitere Einwürfe nach einem Regelverstoß

Wenn ein Team auf Grund eines Regelverstoßes den Einwurf erhielt, und der Ball während des Spiels als „Aus-Ball“ oder als „toter Ball“ erklärt wird, wird von dem Spieler eingeworfen, der das ursprüngliche Einwurfrecht, d.h. vor dem Regelverstoß, hatte.

3 Ball „im Spiel“

3.1 Ball „im Spiel“

Ist der Ball eingeworfen, muss er auch „im Spiel“ verbleiben, es sei denn, er wird als „Aus-Ball“ oder als „toter Ball“ erklärt, oder es wird ein Tor erzielt.

3.2 Ball im Einwurfloch

Ein Ball, der in das Einwurfloch hineinrollt, und von selbst wieder auf das Spielfeld zurückkehrt, wird als „im Spiel“ betrachtet.

4 „Aus-Ball“

4.1 Ball außerhalb des Spielbereiches

Der Ball gilt als „Aus-Ball“, wenn er irgendeinen Gegenstand außerhalb des Spielbereiches berührt. Er wird vom ursprünglich einwerfenden Spieler wieder ins Spiel gebracht.

4.2 Der „Heber“

Ein so genannter „Heber“ (kontrollierter Schuss vom Verteidigungsbereich über die Köpfe der Männchen hinweg) ist limitiert auf maximal zwei „Heber“ pro Satz und einen „Heber“ pro Ball. Ein „Heber“ ist dann gegeben, wenn der Ball mindestens die 3-er Stange des Gegners überquert. Die Strafe für einen unberechtigten „Heber“ ist das Technische Foul. Ein Ball, der durch einen „Heber“ vom Tisch geschossen wird, wird vom Gegner eingeworfen.

5 „Toter Ball“

5.1 Der Ball liegt „tot“

Ein Ball wird für „tot“ erklärt, wenn er absolut stillliegt und von keiner der Figuren mehr erreicht werden kann.

5.2 „Toter Ball“ zwischen Tor und nächster 2-er Stange

Wird der Ball zwischen einem Tor und der nächsten 2-er Stange als „tot“ erklärt, wird er in die nächstliegende Ecke gelegt, und ins Spielfeld gerollt. Wird das Spiel auf diese Weise wieder aufgenommen, muss das gegnerische Team seine Spielbereitschaft bestätigen.

Der ballführende Spieler muss den Ball von einer Figur zu einer zweiten bewegen und an dieser für eine Sekunde stoppen, bevor ein Schuss oder ein Pass ausgeführt wird. Das Zeitlimit (vgl. Regel 14) beginnt eine Sekunde nachdem der Ball den zweiten Mann berührt hat, zu laufen.

5.3 „Toter Ball“ zwischen den 2-er Stangen

Wird der Ball zwischen den beiden 2-er Stangen als „tot“ erklärt, wird er von dem Team, das ursprünglich das Einwurfsrecht hatte, wieder eingeworfen.

5.4 Spielverzögerungen

Ein Ball, der absichtlich „tot“ gelegt wird, wird dem gegnerischen Team zugesprochen, welches ihn neu einwerfen kann.

5.5 Beeinflussungen eines „toten“ Balles

Beeinflusst ein Spieler einen „toten Ball“ (z.B. Schlagen, Pusten, Biegen der Stange, etc.), hat der Gegner die Möglichkeit, entweder das Spiel fortzusetzen oder den Ball neu einzuwerfen.

6 Time-out

6.1 Time-out zwischen den Sätzen

Zwischen den Sätzen sind keine Time-outs erlaubt. Es gibt eine Höchstpause von 60 Sekunden zwischen den Sätzen. Wenn beide Teams zustimmen, dass sie spielbereit sind, bevor die volle Zeit vorbei ist, wird weitergespielt. Der Rest der 60 Sekunden ist dann verloren.

6.2 Time-out während eines Satzes

Jedem Team stehen zwei Time-outs pro Satz zu, während denen es den Tisch verlassen darf. Das Time-out darf 30 Sekunden nicht überschreiten. Jedes Team darf nur ein Time-out pro Ball verlangen. Vor einem Balleinwurf nach einem regulärem Tor kann von jedem Team ein Time-out genommen werden. Es gilt beim Zählen der Time-outs für den nachfolgenden Ball.

6.3 Time-out während der Ball „im Spiel“ ist

Bei einem „Aus-Ball“ oder einem „toten Ball“ kann kein Team ein Time-out verlangen. Während der Ball „im Spiel“ ist, ist nur der Spieler im Ballbesitz berechtigt, ein Time-out zu nehmen. Ein Time-out kann nur verlangt werden, wenn sich der Ball nicht bewegt.

6.4 Time-out Strafen

Nimmt ein Spieler die Hände von den Griffen und wendet sich vom Tisch ab, während der Ball „im Spiel“ ist, ist das Team mit einem Time-out zu bestrafen. Eine regelwidrige Verzögerung des Spiels ist mit einem Time-out zu bestrafen.

6.5 Unberechtigtes Time-out

Wenn ein Team ein unberechtigtes Time-out verlangt oder durch eine Time-out Strafe die dem Team zustehende Zahl der Time-outs überschritten wird, ist das Team automatisch mit einem Technischen Foul zu belegen.

6.6 Zeitüberschreitung des Time-outs

Sollte das Time-out ohne Zustimmung der Turnierleitung oder des Schiedsrichters 30 Sekunden überschreiten, wird das Team, welches die Verzögerung verursacht hat, mit einem Technischen Foul belegt.

6.7 Bewegen des Balles während eines Time-outs

Während eines Time-outs ist es den Spielern ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verboten, den Ball zu berühren, da dies als Üben (siehe Regel 1.2) angesehen werden kann. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zum Verlust des Ballbesitzes und einer Verwarnung. Der Ball wird vom gegnerischen Team wieder eingeworfen.

6.8 Positionswechsel

Während eines Time-outs können innerhalb beider Teams die Positionen gewechselt werden (ausgenommen Punkte 6.10 bis 6.12 und 10.2 bis 10.3). Das Team, welches im Ballbesitz ist muss seine Position im Doppel als erstes festlegen.

6.9 Nach einem Time-out

Vor der Wiederaufnahme des Spiels muss der Gegner seine Spielbereitschaft bestätigen. Ein Aufheben bzw. Verändern der Position des Balles vor Wiederaufnahme kann abgelehnt werden (Beispiel: Der Ball liegt gefährlich nahe am Rand des Tores). Der ballführende Spieler muss den Ball von einer Figur zu einer zweiten bewegen und an dieser für eine Sekunde stoppen, bevor ein Schuss oder ein Pass ausgeführt wird. Bei Verletzung dieser Regel darf der Gegner wählen, ob er weiter spielen oder den Ball einwerfen will.

6.10 Schiedsrichter-Time-out

Tritt während des Matches eine Regelfrage auf, kann ein Team ein Time-out verlangen, um einen Schiedsrichter anzufordern. Dieses Time-out zählt nicht zu den zweien die pro Satz erlaubt sind. Ein Schiedsrichter muss bei der Turnierleitung angefordert werden, und kann nicht abgelehnt werden. Bei einem Schiedsrichter-Time-out ist kein Positionswechsel möglich.

6.11 Time-out zur Wartung des Tisches

Alle notwendigen Tischwartungen (Beispiel: Festschrauben der Figuren, etc.) müssen vor dem Match durchgeführt werden. Während des Matches kann ein Time-out zur Wartung des Tisches nur dann verlangt werden, wenn eine plötzliche Veränderung am Spieltisch eintritt (Beispiel: gebrochene Figur, etc.). Ein Time-out zur Tischwartung zählt nicht zu den zwei pro Satz erlaubten Time-outs.

6.12 Medizinisches Time-out

Ein Spieler kann ein Time-out aus medizinischen Gründen beantragen. Es muss von der Turnierleitung genehmigt werden. Die Turnierleitung legt die Länge des Time-outs fest. Ein Spieler, der physisch nicht in der Lage ist, das Spiel nach der Verletzungspause zu beenden, muss aufgeben. Wird der Wunsch nach einem medizinischen Time-out abgelehnt, so kann der beantragende Spieler mit einem Time-out belegt werden. Üblicherweise werden medizinische Time-outs nur gewährt, wenn diese durch Unfälle oder unerwartete Verletzungen während des Spiels entstehen.

7 Drehen der Stangen

7.1 Drehen mit Ballberührung

Das Drehen der Stangen ist regelwidrig. Drehen bedeutet die Rotation irgendeiner Figur um mehr als 360° Grad vor oder nach einer Ballberührung. Ein Ball, der durch regelwidriges Drehen bewegt wird, ist folgendermaßen zu wiederholen:

- a) Trifft der Ball ins Tor: das Tor wird nicht gezählt, das Einwurfrecht geht an den Gegner über.
- b) Trifft der Ball nicht ins Tor: der Gegner hat die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen oder den Ball neu einzuwerfen.

7.2 Drehen ohne Ballberührung

Das Drehen einer Stange ohne Ballberührung, bedeutet kein regelwidriges Drehen, kann aber als Ablenkung gewertet werden. Wenn ein Spieler durch Drehen ein Eigentor schießt, wird das Tor für den Gegner gewertet.

7.3 Sonstiges Drehen

Sollte eine Spielfigur einer nicht umgriffenen Stange getroffen werden und es dadurch zu einem Drehvorgang kommen, wird dies nicht geahndet.

8 Beeinflussungen des Tisches

8.1 Beeinflussung des Tisches

Jedes Rütteln, Rutschen oder Anheben des Tisches ist verboten. Ob dies mit Absicht geschieht oder nicht, ist hierbei nicht relevant. Die Entscheidung, ob ein Regelverstoß und insbesondere übertriebene Härte vorliegt, muss ein Schiedsrichter treffen. Hierbei spielt es keine Rolle, ob ein Team ein Ball verloren geht oder nicht. Wenn bei einer Beeinflussung des Tisches keine übertriebene Härte vorliegt, entscheidet der Schiedsrichter von wo das Spiel weitergeführt wird. Übertriebene Härte wird auch geahndet wenn der Ball nicht im Spiel ist. (z.B. Nachschlagen der Stangen nach einem Torerfolg). Die Strafe hierfür ist eine Verwarnung. Zudem kündigt der Schiedsrichter an, dass im Wiederholungsfall ein ansonsten gültig erzielt Tor aberkannt wird und das gegnerische Team „Technisches Foul“ ausgesprochen bekommt.

8.2 Strafen für Übertriebene Härte

Bei Missachtung dieser Regel gilt folgendes:

Beim ersten Verstoß erhält das Team eine Verwarnung. Der Schiedsrichter entscheidet von wo das Spiel weitergeführt wird. Jeder weitere Verstoß wird mit einem Technischen Foul geahndet.

8.3 Berühren einer gegnerischen Stange

Jegliches Berühren der gegnerischen Stangen wird genauso bestraft, wie die Beeinflussung des Tisches.

9 Hineingreifen in den Spielbereich

9.1 Ball „im Spiel“

Ein Spieler darf nicht ohne Erlaubnis des Gegners in den Spielbereich greifen, während der Ball „im Spiel“ ist. Die Verletzung dieser Regel wird mit einem Technischen Foul bestraft. Berührt ein Spieler den „im Spiel“ befindlichen Ball in seinem Abwehrbereich, erhält der Gegner ein Tor, und der Ball wird so eingeworfen, als ob ein reguläres Tor erzielt wurde. Ein über dem Spielbereich fliegender Ball zählt als „im Spiel“.

9.2 Ball nicht „im Spiel“

Wenn sich kein Ball im Spielbereich befindet, ist es jedem Spieler erlaubt, in den Spielbereich zu greifen (Beispiel: Entfernung von Ballspuren)

9.3 Zustimmung

Es ist immer erlaubt, in den Spielbereich zu greifen, wenn der Gegner zustimmt.

10 Veränderungen am Tisch

10.1 Veränderungen am Tisch.

Kein Spieler darf Veränderungen vornehmen, welche die Spieleigenschaften des Tisches beeinflussen. Bei Missachtung dieser Regel kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

10.2 Abgebrochene Figur

Sollte eine Figur abbrechen, während sie den Ball berührt, wird das Spiel an dieser Stelle wie nach einem Time-out fortgeführt.

10.3 Fremdkörper auf dem Tisch

Fällt ein Gegenstand auf das Spielfeld, muss das ballbesitzende Team das Spiel anhalten, damit der Gegenstand entfernt werden kann. Es darf sich nichts am Tischrand befinden, was in das Spielfeld fallen könnte. Trifft der Ball einen Gegenstand, der ins Spielfeld gefallen ist, gilt er als „aus dem Spiel“ und ist wieder ins Spiel zu bringen, als ob er für „tot“ erklärt wurde.

11 Ablenkung

11.1 Bewegungen und Geräusche

Jegliche Bewegungen und Geräusche, die abseits der Stange ausgeführt werden, an der sich der Ball gerade befindet, können als Ablenkung gewertet werden. Auch lautes Schnaufen, Husten Röcheln sowie das Sprechen zwischen Mitgliedern eines Teams, während der Ball „im Spiel“ ist, kann als Ablenkung gewertet werden. Ob die Aktion eines Spielers als unsportliche Ablenkung gewertet wird, liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

11.2 Hände an den Griffen

Ein Schuss oder Pass kann als Ablenkung gewertet werden, wenn ein Spieler nicht mit beiden Händen Griffberührung hat. Ein Spieler darf jedoch seine Hände von den Griffen nehmen, um sie vor einem Schuss abzuwischen, solange es nicht länger als drei Sekunden dauert. Wenn sich der Ball in Schussposition befindet, beginnt das Zeitlimit (Regel 14) zu laufen, auch während sich der Spieler die Hände abwischt. Vor einem Schuss müssen wieder beide Hände mindestens eine Sekunde Griffberührung haben.

11.3 Strafen

Wird durch die Verletzung dieser Regel ein Tor erzielt, zählt dieses nicht. Der Gegner erhält den Einwurf. Wurde kein Tor erzielt, kann der Gegner weiter spielen oder den Ball neu einwerfen.

12 Sprachliche Gepflogenheiten

12.1 Kommentare

Unsportliche Kommentare, die direkt oder indirekt von Spielern abgegeben werden, sind nicht erlaubt.

12.2 Fluchen/Beleidigung

Den Spielern ist es untersagt, zu fluchen oder Personen zu beleidigen.

12.3 Coaching

Die Aufstellung von einem Coach, der während des Matches akustische oder optische Zeichen gibt, ist untersagt. Das Coaching während der Time-outs und zwischen den Sätzen ist jedoch erlaubt.

12.4 Strafen

Die Strafe für die Missachtung der Regeln 12.1 und 12.2 ist ein Technisches Foul, in besonderen Fällen kann auch die Verweisung aus dem Turniersaal erfolgen. Dies gilt für Spieler und Zuschauer. Die Strafe für die Missachtung der Regeln 12.3 ist beim ersten Verstoß eine Verwarnung. Bei erneutem Verstoß wird gegen das gecoachte Team ein Technisches Foul ausgesprochen. Der Schiedsrichter kann bereits beim ersten Verstoß den Coach auffordern, den unmittelbaren Spielbereich zu verlassen.

13 Passen

13.1 Gestoppter Ball

Ein gestoppter Ball, ist ein Ball, der sich in Reichweite einer Figur nicht bewegt.

13.2 Pass

Ein Pass ist dann gegeben, wenn die erhaltende Reihe den Ball berührt. Wird aus dem Abwehrbereich ein Schuss abgegeben, bei dem der Ball die 5-er Stange berührt, gilt dies nicht als Pass, solange der Ball nicht in Reichweite der 5-er Stange liegen bleibt oder kontrolliert weiter gespielt wird.

13.3 Eingeklemmter Ball

Wird ein Ball eingeklemmt oder gestoppt, darf er nicht direkt als Pass weiter gespielt werden. Er muss mindestens eine weitere Figur berühren, bevor er gepasst werden darf

13.4 „Abgequetschter“ Pass

Ein Pass, bei dem der Ball unabsichtlich abgequetscht wird, ist erlaubt. Dazu zählen auch die 1-Figuren Pässe, die unmittelbar beim Kampf um den Ball entstehen. Die Entscheidung ob ein „Unabsichtliches Abquetschen“ vorliegt, liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

13.5 Bandenpass

Der Pass Figur - Bande – gleiche Figur - Durchspiel ist verboten.

13.6 Pass auf die 3-er Stange

Ein Pass aus dem Abwehrbereich auf die 3-er Stange ist immer erlaubt.

13.7 Freier Ball

Wurde der Ball einmal von der 2-er Stange oder dem Torwart abgegeben und berührt eine gegnerische Figur, gilt dieser Ball nicht mehr als Pass und kann von jeder Figur aufgefangen werden.

13.8 Strafe

Verletzt ein Team eine der obigen Passregeln, kann der Gegner das Match fortsetzen oder neu einwerfen.

14 Zeitlimit

14.1 Zeitlimit an einer Stange

Der Besitz des Balles im Abwehrbereich sowie an der 3-er Stange ist auf 15 Sekunden begrenzt, auf der 5-er Stange auf 10 Sekunden. Innerhalb dieser Zeit muss der Ball an eine Figur des Gegners oder daran vorbei gespielt werden.

14.2 Drehender Ball

Ist ein sich drehender Ball in Reichweite einer Stange, gilt er als Besitz dieser Stange.

14.3 Strafe

Die Strafe für Zeitüberschreitung ist der Verlust des Ballbesitzes. Der Gegner erhält das Einwurfrecht.

14.4 Reset

Wird der Ball beeinflusst, wenn ein Spieler den Ball angehalten und zum Schießen vorbereitet hat, ruft der anwesende Schiedsrichter „Reset“ und stellt die Uhr zurück. Das Zeitlimit (14.1) für den Besitz des Balles beginnt von vorne. Der Reset-Ruf des Schiedsrichters bewirkt keine Unterbrechung des Spiels. Der ballführende Spieler muss den Ball nicht von einer Figur zu

einer zweiten bewegen. Der verteidigende Spieler sollte deshalb nicht in seiner Aufmerksamkeit nachlassen und verteidigungsbereit bleiben. Bei wiederholten Verstößen kann eine Verwarnung bzw. ein Technisches Foul ausgesprochen werden.

15 Technisches Foul

15.1 Verhängung eines Technischen Fouls

Wenn nach der Entscheidung eines autorisierten Schiedsrichters oder der Turnierleitung eines der Teams diese Regeln verletzt, kann eine Verwarnung bzw. ein Technisches Foul ausgesprochen werden. Eine ausgesprochene Verwarnung zählt für das Team. Bei jedem weiteren Regelverstoß, der eigentlich eine Verwarnung zur Folge hat, wird automatisch ein Technisches Foul verhängt.

15.2 Ausführung eines „Technischen Fouls“

Bei einem Technischen Foul wird das Match unterbrochen. Das gegnerische Team erhält den Ball auf der 3-er Stange, und darf einen Torschuss ausführen. Hierbei müssen die nicht beteiligten Doppelpartner den Tisch für die Dauer des Schusses verlassen. Sobald der Ball den Abwehrbereich des Gegners verlässt, gehalten wurde oder ein Tor erzielt wurde, ist der Technische Foulschuss beendet. Auch wenn der Spieler den Ball nach Freigabe des Technischen Fouls verliert, so gilt der Schuss als beendet. Nach dem Technischen Foul wird das Spiel wieder angehalten. Der Ball wird an der Stelle wieder ins Spiel gebracht, an der das Technische Foul ausgesprochen wurde, egal ob es ein Treffer war oder nicht. War der Ball in Bewegung, wird er ins Spiel gebracht, als ob er an dieser Stelle für „tot“ erklärt wurde.

15.3 Satz- bzw. Matchverlust

Da es für verschiedene Regelverstöße Technisches Foul geben kann, wurde der Satz- bzw. Matchverlust wie folgt geregelt.

1. Technisches Foul
2. Technisches Foul
3. Technisches Foul
4. Technisches Foul = Satzverlust
5. Technisches Foul
6. Technisches Foul
7. Technisches Foul = Satzverlust
8. Technisches Foul
9. Technisches Foul = Matchverlust

16 Schiedsrichter

16.1 Schiedsrichter anfordern

Jeder Spieler kann jederzeit vor oder während eines Matches einen Schiedsrichter anfordern.

16.2 Kein Schiedsrichter anwesend

Wenn Schwierigkeiten bei einer Regelinterpretation auftreten und kein Schiedsrichter anwesend war, muss der angeforderte Schiedsrichter die gerechteste Entscheidung treffen, die möglich ist.

16.3 Schiedsrichter anwesend

Die Entscheidung eines anwesenden Schiedsrichters ist endgültig. Diskussionen mit einem autorisierten Schiedsrichter sind nicht erlaubt. Kommentare von Spielern bezüglich einer Regelentscheidung werden als unzulässige Beeinflussung des Schiedsrichters angesehen. Bei einem Regelverstoß kann gegen das betroffene Team eine Verwarnung, bei wiederholtem Verstoß ein Technisches Foul ausgesprochen werden.

17 Ehrenkodex

17.1 Verletzung des Ehrenkodex

Jede unsportliche oder unmoralische Handlung während des Turniers, im Turniersaal oder auf dem Gelände des Gastgebers bedeutet eine Verletzung des Ehrenkodex.

17.2 Strafe

Die Strafe für das Brechen des Ehrenkodex kann der Verlust eines Matches, Disqualifikation oder Verweisung aus dem Turniersaal sein. Ob ein Brechen des Ehrenkodex vorliegt, und welche Strafe angemessen ist, entscheidet die Turnierleitung.

18 Turnierleitung

18 Turnierleitung

Die Durchführung eines Turniers und der Turniermodus liegen in der Verantwortung der Turnierleitung. Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig und nicht anfechtbar.

(Version V3c Stand: 07.05.06)