

ITSF Regeln für *Speedball*

Speedball wird nach ITSF Regelwerk gespielt, mit den folgenden Ausnahmen:

1. **Die Partie:** Soweit nicht anders von der Turnierleitung geregelt, besteht eine Partie aus 2 Gewinnsätzen auf 5 Tore. Im entscheidenden Satz der Partie gilt, dass ein Team mit einem Abstand von 2 Toren gewinnt, oder falls 8 Tore erreicht sind.
2. **Der Ball:** Gespielt wird mit dem für den jeweiligen Tisch vorgesehenen Ball, soweit nicht anders von der Turnierleitung vor dem Start der Veranstaltung bestimmt.
3. **Die Auflage:** Die Auflage beginnt an der mittleren Figur der Mittelfeldstange. Nachdem ein Tor erzielt wird, bekommt das Team die Auflage, gegen das das Tor geschossen wurde.
4. **Fertig-Protokoll:** Der Spieler in Ballbesitz muss sicherstellen, dass das gegnerische Team spielbereit ist, bevor er den Ball ins Spiel bringt. Zur Auflage des Balls oder zur Wiederaufnahme des Spiels muss der Ball von einer Figur zu einer anderen bewegt werden, bevor er legal weitergeleitet werden kann. Der Ball darf direkt von der zweiten Figur weitergeleitet werden. Der Ball gilt als "weitergeleitet", sobald er den Bereich der aktuellen Stange verlässt.
5. **Ball im Spiel:** Während des Spiels muss der Ball ununterbrochen in Bewegung sein. Nachdem der Ball ins Spiel gebracht wurde, darf er nicht mehr gestoppt werden oder länger als eine Sekunde in Besitz einer Spielerfigur sein. Berührt der Ball eine Figur und wird nicht direkt innerhalb einer Sekunde weitergeleitet, muss er zuerst eine andere Figur der gleichen Stange oder die Bande innerhalb einer Sekunde berühren.
6. **Klemmen des Balls:** Wird der Ball geklemmt, darf er von der gleichen Figur weitergeleitet werden, solange das innerhalb von einer Sekunde geschieht.
7. **Zeitlimit:** Das Zeitlimit für den Ballbesitz ist auf fünf Sekunden für ALLE Stangen beschränkt. Die Verteidigerstangen gelten als eine Stange. Die Zeit wird angehalten, solange sich der Ball nicht in Reichweite einer Figur befindet. Bei der Auflage oder bei Wiederaufnahme des Spiels beginnt das Zeitlimit sobald der Ball die zweite Figur berührt. Während des Spiels beginnt das Zeitlimit wenn der Ball entweder kontrolliert wird oder sich in Position befindet, in der er kontrolliert werden könnte.
8. **Ball vom Tisch:** Sorgt ein Spieler dafür, dass der Ball vom Tisch gelangt, wird das Spiel an der Verteidigerstange des ihm gegnerischen Teams aufgenommen. Im Zweifelsfall ist der Spieler verantwortlich für das Herausfliegen des Balls, der als letztes klar im Besitz des Balls war. Ein über Stangen hinweg hochspringender Ball ist legal, solange nicht eine andere Regel während des Schusses verletzt wird.
9. **Auszeiten:** Jedes Team darf pro Satz zwei 15-sekündige Auszeit nehmen. Auszeiten sind nur zwischen Bällen oder Sätzen erlaubt. Auszeiten sind nicht erlaubt während der Ball sich im Spiel befindet, es sei denn es handelt sich um eine offizielle Auszeit um einen Schiedsrichter zu beantragen oder ein Foul zu reklamieren.
10. **Passen:** Alle Pässe von einer Stange zu einer anderen sind legal.
11. **Positionswechsel:** Spieler dürfen die Position nicht während des Spiels wechseln, außer zwischen Bällen oder Sätzen.
12. **Anschlagen:** Jegliches Erschüttern, Anheben oder Verschieben des Tisches welches den Ballverlust eines Spielers zur Folge hat gilt als Anschlagen und wird entsprechend dem ITSF Regelwerk geahndet.
13. **Strafen:** Jede Verletzung der oben definierten Regeln bedeutet den Ballverlust und die Auflage des

gegnerischen Teams auf die Verteidigerstange. Strafen für Ablenkung, Anschlagen, Spielverzögerung usw. Werden entsprechend dem ITSF Regelwerk geahndet.



November 2015

ITSF Regeln für *Classic*

Classic wird nach ITSF Regelwerk gespielt, mit den folgenden Ausnahmen:

1. **Drehen:** 360° Grad Schüsse sind auf allen Stangen verboten.
2. **Zeitlimit:** Das Zeitlimit für den Ballbesitz ist auf zehn Sekunden für ALLE Stangen beschränkt. Die Verteidigerstangen gelten als eine Stange.
3. **Passen:** Die Veranstalter eines Turniers haben die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Passregeloptionen zu wählen und geben diese vor dem Beginn des Turniers bekannt:
 - a. ITSF Passregeln
 - b. Ein-Mann-Pass erlaubt
 - c. Ein-Mann-Pass erlaubt und das Spiel beginnt auf der Verteidigerstange.

Classic Regeloptionen :

Es ist Turnierveranstaltern vorbehalten, das Standard ITSF Regelwerk zu verwenden, oder eine der folgenden drei zugelassenen Varianten zu wählen.

Classic Option 1: ITSF Regelwerk mit folgenden Ausnahmen:

- a. Die Figuren dürfen sich beim Weiterleiten des Balls nicht mehr als 360° Grad drehen.
- b. 10 Sekunden Zeitlimit auf allen Stangen. Die Verteidigerstangen gelten als eine Stange.
- c. Ein-Mann-Pass ist erlaubt von der mittleren Reihe auf die vordere Reihe.

Classic Option 2: ITSF Regelwerk mit folgenden Ausnahmen:

- a. Die Figuren dürfen sich beim Weiterleiten des Balls nicht mehr als 360° Grad drehen.
- b. 10 Sekunden Zeitlimit auf allen Stangen. Die Verteidigerstangen gelten als eine Stange.
- c. Es gelten die aktuellen ITSF Passregeln.

Classic Option 3: ITSF Regelwerk mit folgenden Ausnahmen:

- a. Die Figuren dürfen sich beim Weiterleiten des Balls nicht mehr als 360° Grad drehen.
- b. 10 Sekunden Zeitlimit auf allen Stangen. Die Verteidigerstangen gelten als eine Stange.
- c. Ein-Mann-Pass ist erlaubt von der mittleren Reihe auf die vordere Reihe.
- d. Die Auflage und das Wieder-ins-Spiel-bringen des Balls erfolgt im Verteidigerbereich, es sei denn, eine Regel spezifiziert etwas anderes.