

Bayerisches Patentanwalts-Kickerturnier 2016

zugunsten der Stiftung Kindergesundheit



Regeln

Die Partie: Die jeweilige Anzahl der Gewinnplätze und der zu erzielenden Tore ergibt sich aus dem Turnierplan.

Spielaufnahme: Vor Spielbeginn wird eine Münze geworfen. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, darf entweder die Tischseite oder das Recht der ersten Auflage wählen. Die andere Mannschaft erhält damit automatisch die verbleibende Option.

Auflage: Die Auflage erfolgt bei der mittleren Figur der Fünferreihe unter Beachtung der Bereitschaft.

Bereitschaft: Der Ball muss ruhen. Dann fragt der Spieler in Ballbesitz „Fertig?“, der Gegner bestätigt innerhalb von 3 Sekunden mit „Fertig!“. Binnen 3 Sekunden beginnt daraufhin das Spiel. Erfolgt ein Verstoß, wird der Vorgang einmalig wiederholt. Der Ball muss nun innerhalb der Reihe zu einer anderen Figur gespielt werden, wobei sich der Ball sichtbar bewegen muss. Nach der Berührung der zweiten Figur muss der Ball mindestens eine Sekunde im Bereich der Fünferreihe bleiben, bevor er von dieser weiterspielt wird. Besteht hierbei ein Verstoß, hat der Gegner die Wahl, das Spiel von der aktuellen Position fortzusetzen oder eine eigene Neuauflage vorzunehmen.

Toter Ball: Ein Ball wird für tot erklärt, wenn er bewegungslos liegt und von keiner Spielfigur erreicht werden kann. Liegt ein Ball tot zwischen den Fünferreihen, wird er auf der Fünferreihe der Mannschaft ins Spiel gebracht, die zuletzt das Auflagerecht hatte. Liegt ein Ball tot zwischen Tor und Fünferreihe, wird er auf der Zweierreihe, die näher am Ball ist, ins Spiel gebracht. Jeweils muss die Bereitschaft beachtet werden. Ein Ball, der in Ruhe auf der Torwartstange liegt, gilt als tot.

Ball im Aus: Verlässt der Ball das Spielfeld, bringt die Mannschaft, die sich bei der letzten kontrollierten Aktion in der Defensive befand, den Ball unter Beachtung der Bereitschaft im Abwehrbereich zurück ins Spiel.

Erzielte Treffer: Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, auch wenn er wieder aus dem Tor heraus kommt. Nach einem Tor erhält die Mannschaft das Auflagerecht, gegen die ein Tor erzielt wurde.

Rundschlagen: Rundschlag, das heißt die Stange dreht sich vor oder nach Ballberührung um mehr als 360°, ist verboten und zählt als Foul.

Heber: Heber („Aerials“) sind nicht erlaubt und führen zum Auflagerecht auf der Fünferreihe für den Gegner.

Zeitlimit: Maximal 10 Sekunden auf der Fünferreihe und 15 Sekunden auf den anderen Reihen, wobei die Torwart- und Abwehrstange als eine Stange betrachtet werden. Bei einer Zeitüberschreitung auf der Dreierreihe erhält die gegnerische Mannschaft den Ball auf die Zweierreihe, sonst Auflagerecht auf der Fünferreihe.

Anschlagen: Jedes Bewegen, Schieben oder Anheben des Tisches ist verboten. Erster und zweiter Verstoß: der Gegner hat die Wahl zwischen dem Weiterspielen von der aktuellen Position, wo der Verstoß aufgetreten ist oder dem Neuauflegen auf der Fünferreihe. Weitere Verstöße: Technisches Foul.

Technisches Foul: Der Gegner erhält den Ball zur Ausführung genau eines Schussversuches auf die Dreierreihe. Nur der schießende und abwehrende Spieler dürfen dabei am Tisch stehen. Nachdem die Bereitschaft geklärt wurde, gilt der Schuss als ausgeführt, sobald der Ball die Dreierreihe verlässt. Wird der Ball im Defensivbereich gestoppt oder verlässt diesen, ist der Versuch beendet. Wurde dabei ein Tor erzielt, erhält die Mannschaft das Auflagerecht, gegen die das Tor erzielt wurde. Andernfalls wird das Spiel an der ursprünglichen Position vor dem technischen Foul unter Berücksichtigung der Bereitschaft fortgesetzt.

Seitenwechsel: Die Mannschaften dürfen am Ende eines Satzes die Seiten wechseln und haben dafür bis zu 90 Sekunden Zeit. Ist einmal ein Wechsel erfolgt, muss auch nach allen weiteren Sätzen gewechselt werden.

Positionswechsel: Nach einem Tor und nach einem Satz dürfen beide Mannschaften die Positionen wechseln.