

1. Spielbeginn

Eine Begegnung beginnt mittels Münzwurf. Der Sieger des Münzwurfes wählt entweder die Tischseite oder die erste Auflage. Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt, ebenso wechselt die Berechtigung der ersten Auflage. In der Folge erhält jeweils das Team das Auflagerecht, welches das letzte Tor erhalten hat. Die Bezahlung der Spielkosten (Münzeinwurf für Bälle) erfolgt abwechselnd, wobei der Verlierer des Münzwurfes als Erster bezahlt.

2. Auflage

Der Spielball wird auf die Spielfläche im Bereich der Stange gelegt, bei der das Spiel fortgesetzt wird, er darf jedoch nicht durch eine Spielfigur "eingeklemmt" werden. Das Team mit dem Auflagerecht muß ihre Spielbereitschaft dem gegnerischen Team mündlich mitteilen („Geht“ oder „Ready“). Das Spiel beginnt sofort nachdem auch das gegnerische Team seine Spielbereitschaft kundgetan hat. Vor einem Schuß- oder Paßversuch muß eine zweite Figur derselben Reihe den Ball berührt haben (einmal abspielen).

2.1. Auflage auf der Fünferreihe: Die Spielball muß im Bereich innerhalb des Mittelkreises der eigenen Fünferreihe gelegt, darf jedoch nicht durch eine Spielfigur "eingeklemmt" werden.

3. Aus-Ball

Ein Ball gilt als Aus-Ball, wenn er die Spielfläche (Spielraum) verlässt. Kehrt der Ball jedoch ohne Berührung (ausgenommen Tischkante, Einwurfloch) eines anderen Objekts wieder auf die Spielfläche zurück, gilt er weiterhin als im Spiel. Ein Ball, welcher die Toranzeige berührt, gilt ebenfalls als Aus-Ball. Nachdem ein Ball als Aus-Ball gilt, erhält jenes Team das neuerliche Auflagerecht auf der Fünferreihe, welches ursprünglich selbiges hatte.

4. Toter Ball

Ein Ball, der zu völligem Stillstand gekommen ist und von keiner Spielfigur erreicht werden kann (das Biegen und Klopfen der Stangen bzw. das Bewegen des Tisches ist nicht erlaubt), wird als "tot" erklärt. Ein toter Ball zwischen Tor und nächster Verteidigerstange wird vom jeweiligen Verteidiger durch Auflage auf der Verteidigerstange wieder ins Spiel gebracht. Liegt der tote Ball zwischen den zwei Verteidigerstangen, erhält jenes Team das neuerliche Auflagerecht auf der Fünferreihe, welches es ursprünglich hatte.

5. Auszeit (Time Out)

Pro Satz sind maximal 2 Time outs von jeweils 30 Sekunden je Team erlaubt. Ein Time out kann von dem Team, welches im Ballbesitz ist, jederzeit während des Spiels genommen werden, wenn der Ball vollkommen ruhig liegt. Eine Überschreitung dieses Limits kann zur Strafverifizierung mit 0:6 für das betreffende Spiel zur Folge haben. Diese Entscheidung obliegt dem Schiedsrichter (wenn kein Schiedsrichter anwesend war, dem Schiedsgericht), und kann z.B. bei unbegründeter Verzögerung, Verzögerung trotz Spielaufforderung, u.ä. verhängt werden.

Medizinische Time outs können von jedem Team während des Spiels verlangt werden, falls körperliche Komplikationen auftreten. Die Begründung für die medizinische Auszeit muß von der Turnierleitung bestätigt werden. Die Turnierleitung setzt die Länge dieser Auszeit bis zu 20 Minuten fest.

6. Torregel

Ein Ball, der im Tor war und wieder auf das Spielfeld zurückspringt, zählt als Tor und es erfolgt die nächste Auflage.

7. Mitteregelung

Es wird immer MIT MITTE gespielt. Dies bedeutet, dass auch mit der mittleren Spielerreihe Tore erzielt werden dürfen.

7.1. Schüsse: Bei Auflage von der Fünferreihe muss der Ball vor einem Schuss auf das gegnerische Tor mindestens einmal die eigene Fünferreihe verlassen haben. Wird ein Schussversuch unternommen, bevor der Ball nicht die Fünferreihe verlassen hat, so wird ein aus diesem Schussversuch resultierendes Tor nicht gezählt, auch wenn der Ball abgefälscht wurde, und der Ball durch jenes Team, welches das unerlaubte Tor erhalten hat, durch die Verteidigerreihe wieder ins Spiel gebracht wie wenn es ein toter Ball im Verteidigerbereich gewesen wäre.

7.2. Pässe: Der Ball darf nur aus der Bewegung von der Fünferreihe zur Dreierreihe gepaßt werden. Sollte der Ball sich auf der Fünferreihe in ruhender oder eingeklemmter Position befinden (gilt auch für Auflage), so muß er vor einem Paßversuch mit einer zweiten Figur berührt werden, die den Paß allerdings ausführen darf.

8. Positionswechsel

Ein Wechsel der Positionen innerhalb eines Teams (Stürmer/Verteidiger) ist nur nach einem Tor, während eines Time outs und zwischen zwei Sätzen erlaubt, wobei während dieser Unterbrechungen nur ein Positionswechsel pro Team stattfinden darf.

9. Durchdrehen der Stange

Das Durchdrehen der Stange ist verboten, wenn sich die Stange entweder vor oder nach dem Schuss mehr als 360 Grad dreht. Sollte ein Tor durch verbotenes Durchdrehen erzielt werden, wird dieses nicht gewertet und der Gegner erhält das Auflagerecht. Wird durch ein unerlaubtes Drehen einer Stange kein Tor erzielt, so kann das gegnerische Team entscheiden ob das Spiel von der aktuellen Ballposition fortgesetzt wird oder der Ball durch eine Neuauflage mit der Fünferreihe wieder neu ins Spiel gebracht wird. Sollte eine Stange im Einzel angeschossen werden und sich dadurch durchdrehen, so ist ein daraus resultierendes Tor gültig.

10. Zeitlimits

Der Ball darf sich maximal 20 Sekunden im Angriffs- oder Abwehrbereich bzw. 10 Sekunden im Mittel-Bereich befinden. Bei Zeitüberschreitung ist Ballverlust und Neuauflage zugunsten des Gegners die Folge. Das Zeitlimit beginnt ab der ersten Ballberührung. 10 Sekunden zwischen Torfolge und der nächsten Auflage, Ausnahme: Seitenwechsel (1 Minute)

11. Reset / Warning / Fouls / Recall

11.1. Reset: Ein Reset wird ausgesprochen, wenn durch Rütteln oder Verschieben des Tisches durch das nicht im Ballbesitz befindlichen Teams der Lauf des Balles beeinflusst wird. Bei einem Reset beginnt das Zeitlimit von Neuem, dh der Spieler im Ballbesitz hat neuerlich 20 bzw. 10 Sekunden zur Verfügung. Ein Reset wird durch den Schiedsrichter ausgesprochen und hat keine Spielunterbrechung zur Folge. Das dritte Reset wird als das erste Foul gegen den Reset-Verursachenden gewertet. Es gibt aber keine Neuauflage, das Spiel wird an derselben Stelle mit Ballbesitz des Gefoulten fortgesetzt.

11.2. Warning: Ein Warning kann nur vom Schiedsrichter ausgesprochen werden und gilt nur als Warnung, dass ein weiteres Vergehen als Foul geahndet werden kann.

11.3. Fouls: Fouls werden folgendermaßen geahndet:

1. Foul: Ballverlust zugunsten des Gefoulten, der Bereich der Spielfortsetzung wird vom Schiedsrichter vorgegeben, d.h. z.b.:Neuauflage in der Mitte oder Fortsetzung des Spiels auf der Dreierreihe ist möglich. (z.b.: Wegreißen des Balles beim Paßversuch aus der Fünferreihe)

2. Foul: Gegentor

3. Foul: Satzverlust

Fouls haben jeweils nur im gegenwärtigen Satz Gültigkeit.

11.4. Recall: Sollte ein Team nach Aufruf nicht zu seinem Spiel antreten, so werden maximal 3 Recalls ausgerufen.

Erster Recall: Das Team hat nun 5 Minuten Zeit um zum Spiel anzutreten.

Zweiter Recall: Das Team hat nun weitere 3 Minuten, er verliert aber automatisch das Auflagerecht.

Dritter Recall: Wiederum weitere 3 Minuten, Satzverlust des ersten Satzes.

Nach dem dritten Recall: Spielverlust.