



## SPIELREGELN

---

### 1. Gewinnsätze

Jedes Match besteht aus zwei Gewinnsätzen, also maximal drei Sätzen. Jeder Satz geht bis fünf, und zwar auch bei einem Spielstand von vier zu vier. Ein Vorsprung von zwei Toren ist zum Gewinn eines Satzes nicht erforderlich.

Das Gewinnerteam meldet den Ausgang des Matches unter Nennung des genauen Ergebnisses bei der Turnierleitung.

### 2. Seitenwahl

Vor Beginn des ersten Satzes wird eine Münze geworfen. Das Team, das den Münzwurf gewinnt, hat das Recht, die Tischseite zu wählen. Das beim Münzwurf unterlegene Team hat das Recht zum Anstoß. Nach jedem Satz erfolgt ein Seitenwechsel. Das Recht zum Anstoß geht auf die jeweils andere Partei über.

### 3. Anstoß

Der Anstoß wird durch Einwurf ausgeführt, und zwar durch das Team, das den Münzwurf verloren hat. Der Wiederanstoß nach einem Treffer erfolgt durch das Team, das den Treffer hinnehmen musste.

Das anstoßberechtigte Team soll den Ball dabei so einwerfen, dass dieser zur eigenen Fünferreihe (Mittelfeldspieler) gelangt. Gelingt das nicht und kommt stattdessen das gegnerische Team in Ballbesitz, hat dieses den Ball dem anstoßberechtigten Team zuzuspielen.

Aus dem Einwurf heraus darf unmittelbar kein Treffer erzielt werden. Der Ball muss zuvor eine (eigene oder gegnerische) zweite Spielfigur berührt haben.

#### **4. Torerzielung**

Treffer dürfen mit jeder Spielfigur erzielt werden. Die bei Kickerturnieren häufig anzutreffende Regel, dass mit der Fünferreihe keine Treffer erzielt werden dürfen, findet im CEW.2018 keine Anwendung. Treffer dürfen auch durch den Torhüter erzielt werden.

Ein Treffer ist erzielt, sobald der Ball die Torlinie überschritten hat. Das gilt auch dann, wenn der Ball wieder aus dem Tor herausspringt.

#### **5. Toter Ball**

Ein Ball, der bewegungslos liegen bleibt und von keiner Spielfigur erreicht werden kann, gilt als tot.

In diesem Fall geht der Ball immer an dasjenige Team, in dessen Hälfte der Ball liegen geblieben ist. Der Ball wird durch Auflage vor die Spielfigur gesetzt, welche die kürzeste Distanz zum toten Punkt hat.

#### **6. Ball im Aus**

Fliegt der Ball aus dem Spieltisch heraus, wird dieser durch das Team wieder ins Spiel gebracht, in dessen Hälfte der Ball zuletzt im Spiel war. Das geschieht durch Auflage vor die Zweierreihe (Abwehrspieler).

#### **7. Positionswechsel**

Ein Team darf vor Beginn eines jeden Satzes die Positionen wechseln. Der Spieler, der den Torwart und die Abwehrreihe bedient hat, darf also in das Mittelfeld und den Sturm wechseln und umgekehrt. Während eines Satzes ist ein solcher Positionswechsel jedoch unzulässig.

#### **8. Pausen**

Pausen sowie Auszeiten innerhalb der Sätze und / oder zwischen den Sätzen sind nicht vorgesehen. Die Teams haben ihr Match zügig abzuschließen.