



Die wesentlichen Regelunterschiede P4P / ITSF

Im Folgenden eine Zusammenfassung der wesentlichen Regelunterschiede zwischen den P4P- und den ITSF-Spielregeln. Dies ist keine erschöpfende Aufzählung *sämtlicher* noch so minimalen Unterschiede. Im Zweifelsfall gelten die jeweiligen ausführlichen Regelwerke:

- P4P-Spielregeln: <http://www.players4players.de/Regeln.regeln0.0.html>
- ITSF-Spielregeln: <http://www.table-soccer.org/rules/>

1. Nach einem »Ball im Aus«

- P4P: Der Ball wird im Verteidigungsbereich des ursprünglich einwerfenden Teams wieder ins Spiel gebracht (Regel 4.1).
- ITSF: Der Gegner des Teams, das durch seinen Schuss den Ausball verursacht hat, bekommt den Ball und bringt ihn in seinem Verteidigungsbereich wieder ins Spiel (Regel 7).

2. Anstoss

- P4P: Der Ball wird durch das Einwurfloch ins Spiel gebracht (Regel 2).
- ITSF: Der Anstoss erfolgt durch Auflegen des Balls auf der Fünferreihe (Regeln 3 und 4).

Beim Swiss Open wird als Ausnahme ein Wahlrecht gelten: Jedes Team kann zu Beginn des Matches entscheiden, ob es den Anstoss nach ITSF-Regel oder nach P4P-Regel ausführen will. Die einmal getroffene Entscheidung muss dann aber auch für das ganze Match beibehalten werden.

3. Time-Out

- P4P: Es sind keine zwei Time-Outs beim selben Ball erlaubt (Regel 6.2). Ein Time-Out nach einem Tor zählt mit zum folgenden Ball, so dass man bei diesem dann kein Time-Out mehr nehmen darf.
- ITSF: Die beiden Time-Outs pro Satz dürfen beliebig auf die einzelnen Bälle verteilt werden; es ist also erlaubt, beim selben Ball ein zweites Time-Out zu nehmen. Der Ball muss dafür allerdings den Bereich der Reihe (der Verteidigungsbereich zählt als eine Reihe) nach dem ersten Time-Out verlassen haben, bevor man ein zweites Time-Out beim selben Ball nehmen darf (Regel 9.9).

4. Wiederaufnahme des Spiels nach einem Time-Out

- P4P: Der Ball muss zu einer zweiten Figur bewegt und dort für eine Sekunde gestoppt werden (Regel 6.9).
- ITSF: Der Ball muss an der zweiten Figur nicht gestoppt werden, sondern er muss diese nur berüh-

ren und dann mindestens eine Sekunde im Bereich derselben Reihe verbleiben (Regeln 4 und 9).

5. Bandenberührungen auf der 5

- P4P: Der Ball darf auf der 5 beliebig oft gegen die Bande gespielt werden, natürlich innerhalb des Zeitlimits von 10 Sekunden.
- ITSF: Spätestens mit der dritten Bandenberührung muss ein Pass oder Schuss erfolgen.

6. Toter Ball

Je nachdem wo ein Ball »tot« liegenbleibt, unterscheidet sich die Position, wo er wieder ins Spiel gebracht wird:

- Im Verteidigungsbereich: Der Ball wird in diesem Verteidigungsbereich wieder ins Spiel gebracht (sowohl nach P4P- als auch nach ITSF-Regeln)
- Zwischen den Fünferreihen: Der Ball wird von dem Team durch Anstoss wieder ins Spiel gebracht, welches das ursprüngliche Anstossrecht für diesen Ball hatte. (Auch hier sind die Regeln identisch.)
- Überall sonst:
 - P4P: Wie im zweiten Fall wird der Ball durch einen Anstoss / Einwurf (auf der Fünferreihe) des Teams wieder ins Spiel gebracht, welches das ursprüngliche Anstossrecht für diesen Ball hatte (Regel 5.3).
 - ITSF: Der Ball wird im »näher liegenden« Verteidigungsbereich wieder ins Spiel gebracht (Regel 8.2).

7. Zwei Tore Unterschied im Entscheidungssatz

- P4P: Es gibt keine Sonderregelung für den Entscheidungssatz, d. h. dieser (und damit das Match) endet mit Erreichen von 5 bzw. 7 Toren, auch wenn nur ein Tor Unterschied zum Gegner besteht.
- ITSF: Man muss den Entscheidungssatz mit einem Unterschied von zwei Toren gewinnen; es wird bis zu einem Maximum von 8 Toren gespielt.