



## 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.