



# FOOTMESA

## OFFIZIELLE REGELN 2021

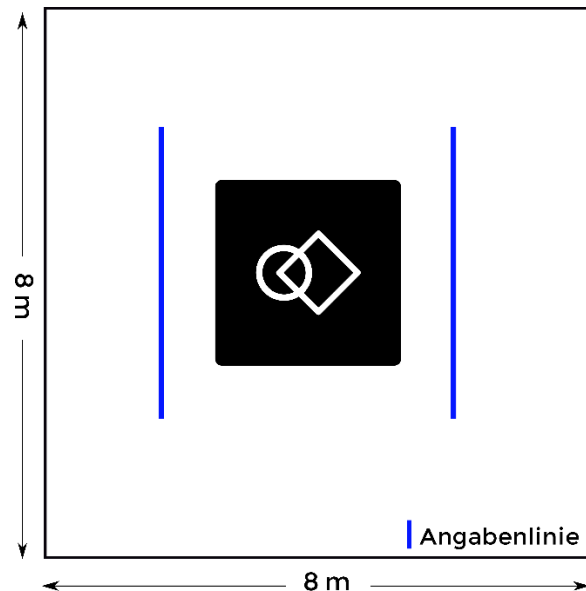
### KURZFASSUNG





## 1. Equipment

- Je ein Spielfeld (mindestens 64 m<sup>2</sup>), Tisch und Ball.



## 2. Spieler

- Zwei Teams mit jeweils zwei Spielern treten gegeneinander an (2v2).
- Spieler eines Teams tragen gleichfarbige Shirts, um Außenstehenden das Verfolgen des Spielgeschehens zu erleichtern. Die Shirts von verschiedenen Teams sollten dazu deutlich unterscheidbar sein.
- Fair Play: Bitte seid ehrlich, falls ihr gesehen bzw. gehört habt, dass der Ball eine Tischkante berührt.

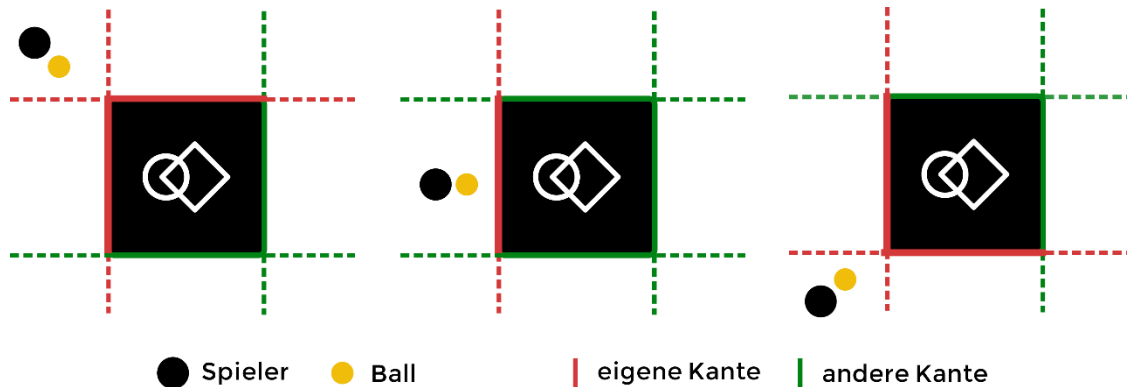
## 3. Spiel

- Pro Team sind maximal drei Berührungen zwischen Ball und Körper erlaubt, um den Ball zurück auf den Tisch zu spielen. Gelingt dies nicht, erhält das gegnerische Team einen Punkt und die nächste Angabe.
- Jedes beliebige Körperteil - außer den Armen - darf zum Einsatz kommen.
- Ein einzelner Spieler darf den Ball nicht zweimal nacheinander berühren.
- Der Spielball darf die Tischoberfläche nur einmal kontaktieren. Zwei oder mehr Kontakte wird als Fehler des angreifenden Teams gewertet.
- Berührt der angreifende Spieler während seiner Angriffsbewegung den Tisch, wird dies als Fehler des angreifenden Teams gewertet.
- Während des Spiels berührt der Ball gelegentlich eine Kante des Tisches anstatt dessen Oberfläche. Eine genauere Regelung zum Umgang mit Kantenbällen ist im nächsten Abschnitt beschrieben.



## 4. Kanten

- Abhängig von der Position des angreifenden Spielers besitzt der Tisch eine oder zwei „eigene Kanten“ und entsprechend zwei oder drei „andere Kanten“
- Berührt der Ball eine „andere Kante“, läuft der Ballwechsel weiter.
- Berührt der Ball eine eigene Kante und überquert diese oder dessen Verlängerung, läuft der Ballwechsel ebenfalls weiter.
- Berührt der Ball eine eigene Kante und überquert diese oder dessen Verlängerung **nicht**, wird dies als Fehler des angreifenden Teams gewertet.



## 5. Bewegung

- 360 Grad Spielspaß um den Tisch: es gibt keine feste Spielrichtung. Angriffe sind in beliebige Richtungen möglich.
- Jeder Spieler muss sich ungehindert zum Ball bewegen können, wenn er als nächstes den Ball berühren darf. Gegenspieler müssen den direkten Weg zum Ball frei machen. Körperkontakt und Zusammenstöße sollen vermieden werden um Verletzungen vorzubeugen.
- Da sich die Spieler im gleichen Spielfeld bewegen sind gelegentliche Behinderungen unvermeidlich. Im Falle einer unabsichtlichen Behinderung wird der Ballwechsel wiederholt.

## 6. Angabe

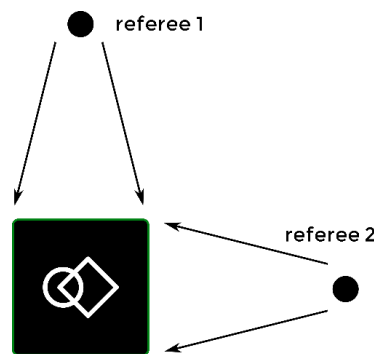
- Während der Angabe muss mindestens Fuß einen vorher festgelegten Abstand zum Tisch einhalten. Der Fuß muss dabei den Boden berühren, eine Sprungangabe ist nicht erlaubt.
- Bei der Angabe existieren ebenfalls eine oder zwei eigene Kanten, genau wie während eines Ballwechsels.
- Die eigene Kante gilt dabei als Fehler, außer der Ball überquert diese, ebenso wie während des Ballwechsels.
- Wird eine fremde Kante bei der Angabe angespielt, gibt es einen Wiederholungsball. Diese Regelung ist der einzige Unterschied zum laufenden Ballwechsel während des Spiels.
- Die Positionen der drei anderen Spieler unterliegen bei der Angabe keinerlei Einschränkungen, so lange sie den angehenden Spieler bei dessen Angabe nicht stören.



## Anhang: Hinweise für Schiedsrichter

### VOR SPIELBEGINN:

- mindestens zwei Schiedsrichter pro Match, welche selbst regelkundig sind.
- Spieler\*innen die ihr Spiel beendet haben sind Schiedsrichter für das nächste Match.
- Münzwurf oder „Schere, Stein, Papier“ zur Entscheidung der Seitenwahl oder Angabe/Annahme.
- Abstand der Angabelinien prüfen: wird die Entfernung zur Tischkante eingehalten?  
→ Ggf. muss die Abstandsmarkierung korrigiert werden.
- Tragen Spieler\*innen eines Teams gleichfarbige Trikots? Sind Trikots der gegnerischen Teams unterscheidbar?  
→ Ggf. muss ein Team die Trikots wechseln.
- Ist der Court frei von Steinen o.ä.? Auch an herumliegenden Wasserflaschen können sich die Spieler\*innen verletzen!
- Positionierung der beiden Schiedsrichter im rechten Winkel zueinander, sodass alle vier Kanten gut beobachtet werden können. Außerdem sollen die Schiedsrichter vom Spielgeschehen weit genug entfernt stehen, sodass sie selbst keine Behinderung für die Spieler\*innen darstellen.



### BEI DER ANGABE:

- Ist/war das Gegnersteam bereit?
- Wurde die Angabelinie übertreten?
- Berührte mindestens ein Fuß den Boden oder gab es eine Sprungangabe?
- Berührte der Ball eine „eigene“ oder „andere“ Kante?  
→ Ggf. den Ballwechsel direkt durch Zuruf unterbrechen!  
→ Anschließend die Entscheidung zur Wiederholung der Angabe bzw. den Punktgewinn bekannt geben

### WÄHREND DES SPIELS:

- Mögliche Behinderungen beobachten (absichtlich oder unabsichtlich?).
- Auf genügend Abstand der Zuschauer\*innen zum Court achten.
- Bei Unsicherheit bzw. Uneinigkeit seitens der Schiedsrichter in einer bestimmten Spielsituation sollte der Ballwechsel wiederholt werden.
- Schiedsrichter zählen die Punkte mit und nennen nach jedem Ballwechsel den Punktestand. Idealerweise nutzt eine dritte helfende Person eine Punktetafel.
- Eine Positionsrotation aller Spieler um 90 Grad im Uhrzeigersinn soll nach jeweils sechs gespielten Punkten erfolgen. Die Rotation wird jeweils vom Schiedsrichtergespann angesagt (z.B. bei Spielständen 2-4, 7-5, 10-8 oder 10-14 usw.).
- Ball von Außenstehendem bzw. benachbartem Court auf dem Spielfeld? Achtung: Verletzungsgefahr!  
→ Ballwechsel durch Zuruf unterbrechen! („Störball“ o.ä.)
- Bitte alle vier Kanten im Auge behalten und beobachten, wo ein Ball nach einem Kantenkontakt landet:  
→ Ggf. kurzer Austausch der Schiedsrichter. Kurze Rücksprache, ob eine gute Sicht auf die Situation vorlag.  
→ Schnelle Entscheidungen treffen: Punktgewinn oder Wiederholungsbau im Zweifelsfall.