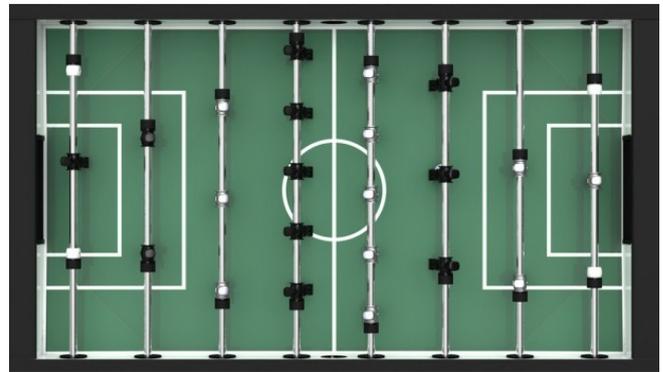


Regeln, die den Tisch schonen. Diese Regeln sind nicht verhandelbar und gelten für alle, die Spielen wollen.

- | | |
|--|--|
| 1. Das Anschlagen der Stangen an den Puffer | Weil dieses Verhalten Puffer und Griffe beschädigt |
| 2. Den Ball zwischen Bande und Figur mit Wucht einklemmen | Weil dieses Verhalten Griffe, Puffer und Figuren extrem beschädigt und dem Ball unnötigerweise zusetzt |
| 3. Den Tisch an den Stangen anheben | Weil dieses Verhalten die Lager und die Stangen beschädigt |
| 4. Die Stange biegen um den tot liegenden Ball zu erreichen | Weil dieses Verhalten die Stangen und Lager extrem beschädigt |
| 5. Die Stange biegen indem man sich darauf abstützt | Weil dieses Verhalten die Stangen und Lager extrem beschädigt |
| 6. Den Tisch mit etwas anderem als Wasser reinigen (egal was, es gehört da nicht hin!) | Weil das Spielfeld dadurch kaputt geht |
| 7. Die Lager mit etwas anderem als Pronto schmieren | Weil das die Lager zerstört |

Regeln, die das Spiel fair machen. Bei diesen Regeln kann sich jeder selbst überlegen ob er danach spielen möchte oder nicht. Bei den Regeln handelt es sich genau genommen um eine kleine Teilmenge von allgemein anerkannten Turnier- und Kneipenregeln. Die Regeln werden nach unten hin immer spezieller und tendieren dazu, dass immer mehr Leute sie erst mal nicht cool finden.

- | | |
|---|---|
| 8. Der der das letzte Tor kassiert hat, hat Anspiel | Er legt den Ball auf die mittlere Figur seiner 5er-Reihe und spielt zu einer zweiten Figur, ab dem Zeitpunkt darf er schießen oder Passen. Wenn es ein Einwurfloch gibt, kann man auch einwerfen. |
| 9. Liegt der Ball tot (unerreichbar) wird er mit der Hand an die richtige Stelle gelegt | |



|-----1-----|---2---|-----3-----|

- 1: Schwarzer Torwart bekommt den Ball
- 2: Der der zuletzt Anspiel hatte bekommt wieder Anspiel
- 3: Der weiße Torwart bekommt den Ball

- | | |
|---|---|
| 10. Liegt der Ball im aus bekommt der, der nicht der Aggressor war den Ball zum Torwart | Aggressor ist der, der den letzten Spielzug initiiert hat |
| 11. Schlägt ein Spieler an (Tisch bewegt sich), damit der andere den Ball verliert, bekommt das gegnerische Team den Ball | Der Ball kommt dort ins Spiel, wo er verloren wurde |
| 12. Kurbeln ist dann erlaubt, wenn maximal eine Umdrehung vor und maximal eine nach der Ballberührung stattgefunden hat | Hat ein Spieler überdreht, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball auf der direkt benachbarten Reihe |
| 13. Ein Spieler hat maximal 15 Sekunden pro Stange | Wenn jemand mehr als 15 Sekunden auf einer Stange (oder im Torbereich Torwart+Abwehr) den Ball in Besitz hat, dann verliert er den Ball |
| 14. Nach Unterbrechung: Zweimannkontakt | Wurde das Spiel unterbrochen, gibt es ein Protokoll, wie es wieder aufgenommen wird. Der Spieler hat den Ball unter Kontrolle und fragt „OK“, hat er den Ball mit mindestens zwei Figuren berührt und ist mindestens eine Sekunde vergangen, kann er tun was er will. Kein „First Touch“! |
| 15. Ein Tor ist dann, wenn der Ball hinter der Platte in den Torraum gerät | Ein Ball der wieder aus dem Tor raus kommt, zählt als Tor. Ein Tor zählt nur, wenn seit dem letzten Tor ein Anspiel stattgefunden hat. |