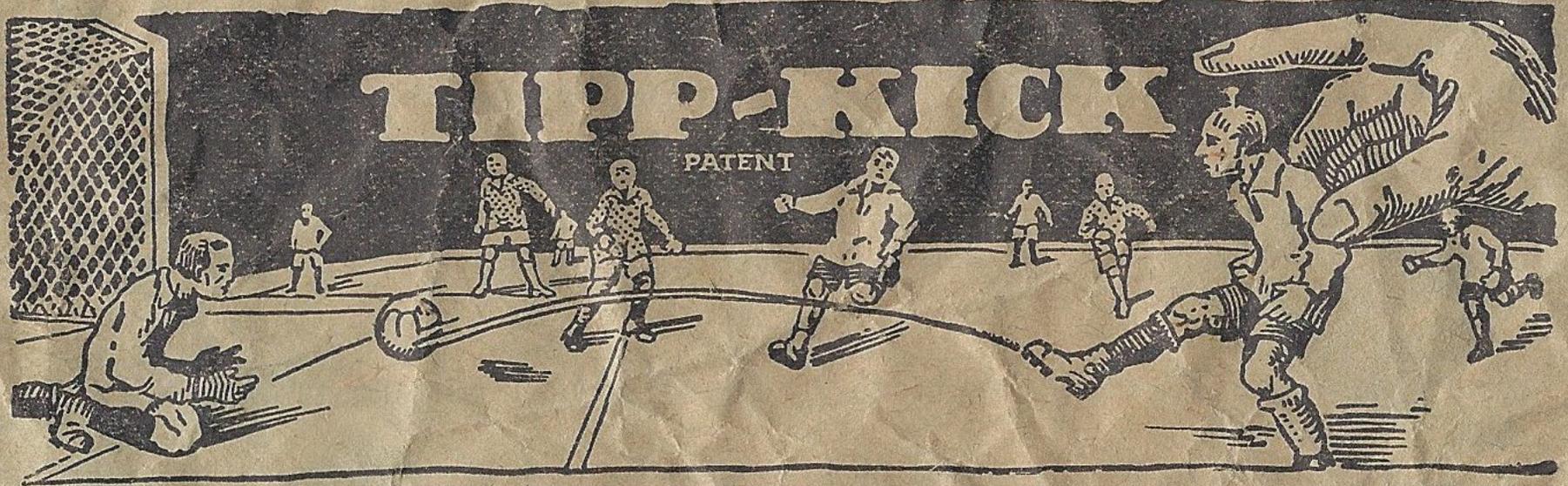


Das Tischfußball-Spiel



Spiel-Regeln.

Am Spiel können sich 2—5 Personen beteiligen (je 1 Stürmer bzw. Verteidiger und 1 Torwart von jeder Partei, ferner 1 Schiedsrichter). 2 Mannschaften, rot und gelb, spielen gegeneinander und versuchen, möglichst oft den Ball in das gegnerische Tor zu schießen, nachdem die Tore auf die in der Holzstange

Ball die Torlinie links oder rechts vom Tor, so findet auf alle Fälle Torabstoß statt.

Strafstoß. Kommt der Ball mit einer der 8 kleinen, dreieckigen Flächen nach oben zu liegen, so bedeutet dies ein Strafstoß. Bei einem Strafstoß, der auf ein Zeichen auszuführen ist, darf der Gegner nicht näher am Ball sein wie seine dreifache Größe oder aber er kann sich zur Verteidigung direkt vor sein Tor stellen.

Elfmeterstoß. Innerhalb des Strafraums verwandelt sich ein Strafstoß in einen Elfmeterstoß. In diesem Fall wird der Ball auf die Strafmarke (der kleine Kreis im Strafraum) gelegt und von hier aus nach dem Tor getreten. Der Torwart verteidigt allein sein Tor.

Abseits. Kommt der Ball normal in den gegnerischen Strafraum zu liegen, so steht ein Spieler abseits und der Verteidiger darf einen Strafstoß ausführen.

Niederwurf. Kommt der Ball zweifelhaft zu liegen, so wird er an der betreffenden Stelle aufgenommen und niedergeworfen.

Eckball. Hat der Ball, bevor er die Torlinie einer Partei überschreitet, einen Spieler dieser Partei zuletzt berührt, so hat diese den Eckball verwirkt. Der Gegner tritt vom nächsten Endpunkt den Ball und versucht, einen Spieler, der sich vor das Tor auf die Torraumlinie gestellt hat, anzuschließen, damit der Ball abgleitend in das Tor fliegt, oder aber er schießt den Ball als Drehball direkt in das Tor.

Diejenige Partei, welche die meisten Tore erzielt, hat gewonnen.

des Spielfeldes befindlichen Löcher gesteckt und die Torwarte durch die Stange durchgeschoben sind, sodaß diese im Tor sitzen. Durch einen Druck auf den Kopf der Spielerfigur führt diese eine Stoßbewegung ihres rechten Beines aus. Durch Geschicklichkeit und Uebung ist es möglich, flache, hohe und Drehbälle zu schießen. Der flache Schuß wird erzielt durch Aufstellen des Spielers in einer kurzen Entfernung von dem Ball, der hohe Schuß durch Näherrücken der Spielerfigur, der Drehball durch einen Stoß gegen die Seitenkanten des Balls. Der scharfe Torschuß entsteht, wenn die Spielerfigur während des Schusses leicht auf das schießende Bein gedrückt resp. geneigt wird. Der Kicker darf nur mit einer Hand bedient werden, wie aus dem Bild ersichtlich, da sonst die Gefahr besteht, daß der Spielende den Draht verbiegt. Wird dieser öfters verbogen, bricht er ab.

Das Spielfeld zeigt um das Tor herum eine Linie, die den Torraum abgrenzt. Um den Torraum herum liegt der Strafraum mit der Strafmarke für den Elfmeterstoß.

Die Spielzeit beträgt, sofern nicht vorher andere Abmachungen getroffen werden, 2 mal 10 Minuten. Vor Beginn des Spiels lösen die beiden Parteien: Die gewinnende hat Seitenwahl, die andere Anstoß.

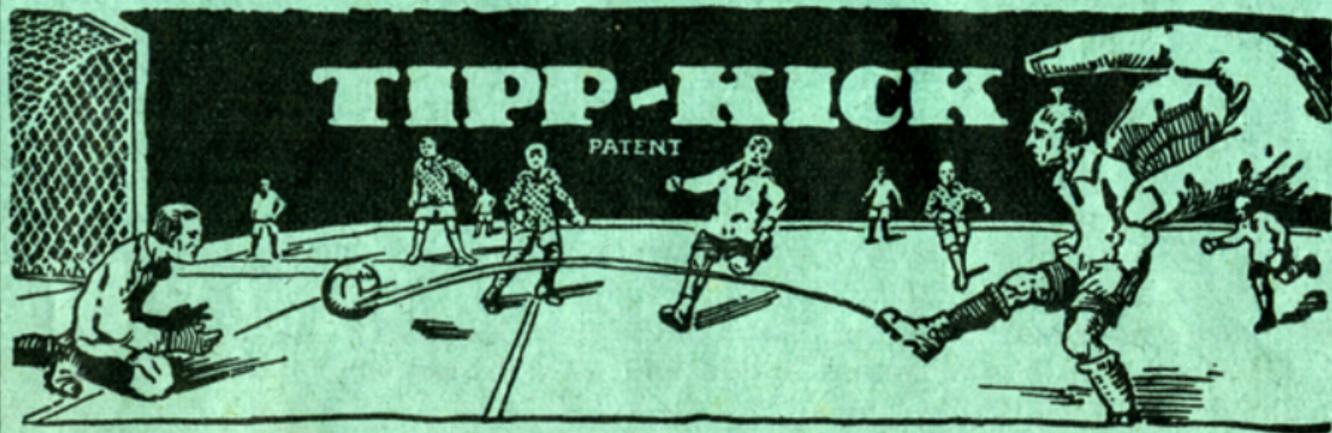
Das Spiel wird von einem Stürmer, durch einen Stoß auf den im Mittelpunkt des Spielfeldes liegenden Ball in der Richtung auf die gegnerische Torlinie eröffnet. Der andere Stürmer nimmt seine Aufstellung auf dem Kreis.
— Sind nur 2 mechanische Spielfiguren im Spiel und spielen mehr als 4 Per-

sonen, so gehen die Figuren von Hand zu Hand. Der nicht stoßende Spieler ist Verteidiger, er selbst Stürmer. — Der Ball darf beim ersten Stoß die Kreisfläche nicht verlassen. Diejenige Partei, deren Farbe der Ball oben zeigt, kommt jeweils zum Stoß. Ein gegnerischer Spieler stellt sich als Verteidiger vor dem Stoß in den ungefähren Abstand seiner doppelten Größe in der Richtung auf sein Tor auf, um einen direkten Schuß auf das Tor zu verhindern. Die Hände müssen weg vom Verteidiger.

Beim Torschuß versucht der Torwart, der im Tor mittels eines Stabes beweglich ist, den Ball abzuwehren resp. abzufangen. Gelingt ihm dies oder hat der Ball die Torlinie außerhalb des Tores überschritten, so hat seine Farbe Torabstoß, d. h. sein Verteidiger schießt den Ball von irgend einem Punkt des Torraums in das Spielfeld zurück. Überschreitet der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten unter der Querstange, so ist ein „Tor“ erzielt (Pfiff des Schiedsrichters!). — Durch Torabstoß kann direkt kein Tor erzielt werden — Das Spiel steht nun 1:0. Die verlierende Partei hat hierauf Anstoß vom Mittelpunkt des Spielfelds aus. In dieser Art wird fortgefahren, bis die Halbzeit zu Ende ist. Nach dieser ist Platzwechsel, d. h. die Parteien spielen nun in der entgegengesetzten Richtung wie zuvor, nur daß diesesmal die andere Partei Anstoß hat; gleichzeitig werden die Farben gewechselt.

Einwurf. Spielt eine Partei den Ball über die Seitenlinie, so hat der Gegner Einwurf, d. h. der Ball wird beim Überschreitungspunkt in das Spielfeld mit der Hand zurückgeworfen und das Spiel nimmt seinen Fortgang. Überschreitet der

Das Tischfußball-Spiel



Spiel-Regeln.

Am Spiel können sich 2—5 Personen beteiligen (je 1 Stürmer bzw. Verteidiger und 1 Torwart von jeder Partei, ferner 1 Schiedsrichter). 2 Mannschaften, rot und gelb, spielen gegeneinander und versuchen, möglichst oft den Ball in das gegnerische Tor zu schießen, nachdem die Tore auf die in der Holzstange

des Spielfeldes befindlichen Löcher gesteckt und die Torwarte durch die Stange durchgeschoben sind, sodaß diese im Tor sitzen. Durch einen Druck auf den Kopf der Spielerfigur führt diese eine Stoßbewegung ihres rechten Beines aus. Durch Geschicklichkeit und Uebung ist es möglich, flache, hohe und Drehbälle zu schießen. Der flache Schuß wird erzielt durch Aufstellen des Spielers in einer kurzen Entfernung von dem Ball, der hohe Schuß durch Näherrücken der Spielerfigur, der Drehball durch einen Stoß gegen die Seitenkanten des Balls. Der scharfe Torschuß entsteht, wenn die Spielerfigur während des Schusses leicht auf das schießende Bein gedrückt resp. geneigt wird. **Der Kicker darf nur mit einer Hand bedient werden**, wie aus dem Bild ersichtlich, da sonst die Gefahr besteht, daß der Spielende den Draht verbiegt. Wird dieser öfters verbogen, bricht er ab.

Das Spielfeld zeigt um das Tor herum eine Linie, die den Torraum abgrenzt. Um den Torraum herum liegt der Strafraum mit der Strafmarke für den Elfmeterstoß.

Die Spielzeit beträgt, sofern nicht vorher andere Abmachungen getroffen werden, 2 mal 10 Minuten. Vor Beginn des Spiels lösen die beiden Parteien, die gewinnende hat Seitenwahl, die andere Anstoß.

Das Spiel wird von einem Stürmer durch einen Stoß auf den im Mittelpunkt des Spielfeldes liegenden Ball in der Richtung auf die gegnerische Torlinie eröffnet. Der andere Stürmer nimmt seine Aufstellung auf dem Kreis. — Sind nur 2 mechanische Spielfiguren im Spiel und spielen mehr als 4 Per-

sonen, so gehen die Figuren von Hand zu Hand. Der nicht stoßende Spieler ist Verteidiger, er selbst Stürmer. — Der Ball darf beim ersten Stoß die Kreisfläche nicht verlassen. **Diejenige Partei, deren Farbe der Ball oben zeigt, kommt jeweils zum Stoß.** Ein gegnerischer Spieler stellt sich als Verteidiger vor dem Stoß in den ungefähren Abstand seiner doppelten Größe in der Richtung auf sein Tor auf, um einen direkten Schuß auf das Tor zu verhindern. Die Hände müssen weg vom Verteidiger.

Beim Torschuß versucht der Torwart, der im Tor mittels eines Stabes beweglich ist, den Ball abzuwehren resp. abzufangen. Gelingt ihm dies oder hat der Ball die Torlinie außerhalb des Tores überschritten, so hat seine Farbe Torabstoß, d. h. sein Verteidiger schießt den Ball von irgend einem Punkt des Torraums in das Spielfeld zurück. Überschreitet der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten unter der Querstange, so ist ein „Tor“ erzielt (Pfiff des Schiedsrichters!) — Durch Torabstoß kann direkt kein Tor erzielt werden. — Das Spiel steht nun 1:0. Die verlierende Partei hat hierauf Anstoß vom Mittelpunkt des Spielfelds aus. In dieser Art wird fortgeföhren, bis die Halbzeit zu Ende ist. Nach dieser ist Platzwechsel, d. h. die Parteien spielen nun in der entgegengesetzten Richtung wie zuvor, nur daß diesmal die andere Partei Anstoß hat, gleichzeitig werden die Farben gewechselt.

Einwurf. Spielt eine Partei den Ball über die Seitenlinie, so hat der Gegner Einwurf, d. h. der Ball wird beim Überschreitungspunkt in das Spielfeld mit der Hand zurückgeworfen und das Spiel nimmt seinen Fortgang. Überschreitet der

Ball die Torlinie links oder rechts vom Tor, so findet auf alle Fälle Torabstoß statt.

Strafstoß. Kommt der Ball mit einer der 8 kleinen, dreieckigen Flächen nach oben zu liegen, so bedeutet dies einen Strafstoß. Bei einem Strafstoß, der auf ein Zeichen auszuführen ist, darf der Gegner nicht näher am Ball sein wie seine dreifache Größe, oder aber er kann sich zur Verteidigung direkt vor sein Tor stellen.

Elfmeterstoß. Innerhalb des Strafraums verwandelt sich ein Strafstoß in einen Elfmeterstoß. In diesem Fall wird der Ball auf die Strafmarke (der kleine Kreis im Strafraum) gelegt und von hier aus nach dem Tor getreten. Der Torwart verteidigt allein sein Tor.

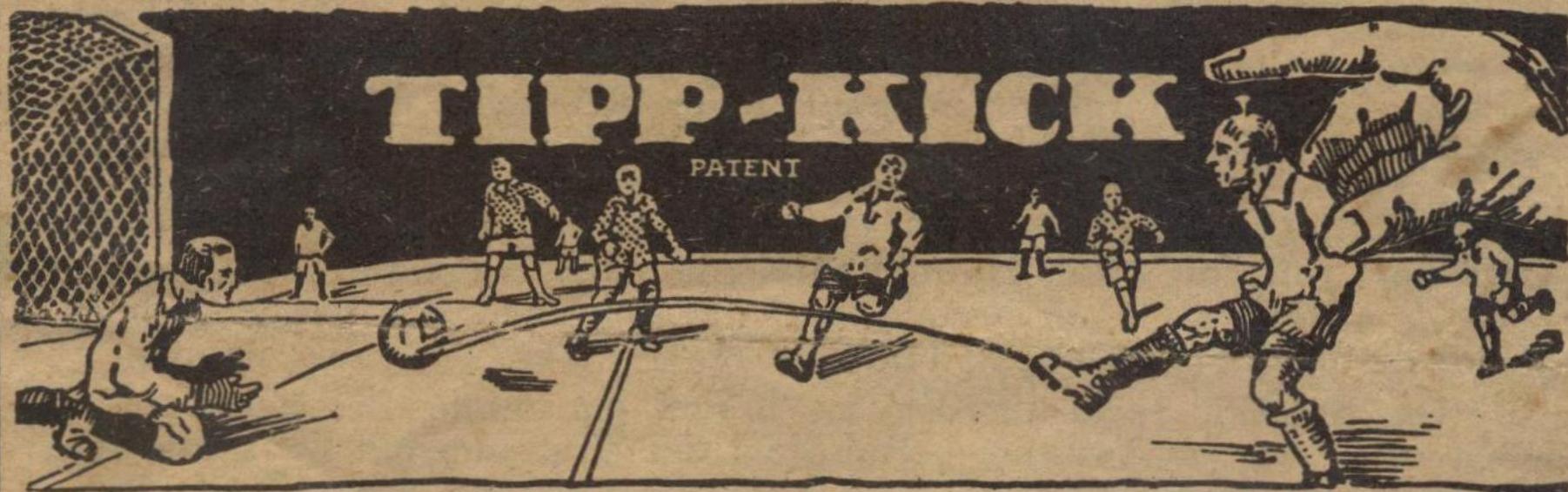
Abseits. Kommt der Ball normal in den gegnerischen Strafraum zu liegen, so steht ein Spieler abseits und der Verteidiger darf einen Strafstoß ausführen.

Niederwurf. Kommt der Ball zweifelhaft zu liegen, so wird er an der betreffenden Stelle aufgenommen und niedergeworfen.

Eckball. Hat der Ball, bevor er die Torlinie einer Partei überschreitet, einen Spieler dieser Partei zuletzt berührt, so hat diese den Eckball verwirkelt. Der Gegner tritt vom nächsten Endpunkt den Ball und versucht, einen Spieler, der sich vor das Tor auf die Torraumlinie gestellt hat, anzuschießen, damit der Ball abgleitend in das Tor fliegt oder aber er schießt den Ball als Drehball direkt in das Tor.

Diejenige Partei, welche die meisten Tore erzielt, hat gewonnen.

Das Tischfußball-Spiel



Spiel-Regeln.

Am Spiel können sich 2—5 Personen beteiligen (je 1 Stürmer bzw. Verteidiger und 1 Torwart von jeder Partei, ferner 1 Schiedsrichter). 2 Mannschaften, rot und gelb, spielen gegeneinander und versuchen, möglichst oft den Ball in das gegnerische Tor zu schießen, nachdem die Tore auf die in der Holzstange

des Spielfeldes befindlichen Löcher gesteckt und die Torwarte durch die Stange durchgeschoben sind, sodaß diese im Tor sitzen. Durch einen Druck auf den Kopf der Spielerfigur führt diese eine Stoßbewegung ihres rechten Beines aus. Durch Geschicklichkeit und Uebung ist es möglich, flache, hohe und Drehbälle zu schießen. Der flache Schuß wird erzielt durch Aufstellen des Spielers in einer kurzen Entfernung von dem Ball, der hohe Schuß durch Näherrücken der Spielerfigur, der Drehball durch einen Stoß gegen die Seitenkanten des Balls. Der scharfe Torschuß entsteht, wenn die Spielerfigur während des Schusses leicht auf das schießende Bein gedrückt resp. geneigt wird. **Der Kicker darf nur mit einer Hand bedient werden**, wie aus dem Bild ersichtlich, da sonst die Gefahr besteht, daß der Spielende den Draht verbiegt. Wird dieser öfters verbogen, bricht er ab.

Das Spielfeld zeigt um das Tor herum eine Linie, die den Torraum abgrenzt. Um den Torraum herum liegt der Strafraum mit der Strafmarke für den Elfmeterstoß.

Die Spielzeit beträgt, sofern nicht vorher andere Abmachungen getroffen werden, 2 mal 10 Minuten. Vor Beginn des Spiels lösen die beiden Parteien, die gewinnende hat Seitenwahl, die andere Anstoß.

Das Spiel wird von einem Stürmer durch einen Stoß auf den im Mittelpunkt des Spielfeldes liegenden Ball in der Richtung auf die gegnerische Torlinie eröffnet. Der andere Stürmer nimmt seine Aufstellung auf dem Kreis.
— Sind nur 2 mechanische Spielfiguren im Spiel und spielen mehr als 4 Per-

sonen, so gehen die Figuren von Hand zu Hand. Der nicht stoßende Spieler ist Verteidiger, er selbst Stürmer. — Der Ball darf beim ersten Stoß die Kreisfläche nicht verlassen. **Diejenige Partei, deren Farbe der Ball oben zeigt, kommt jeweils zum Stoß.** Ein gegnerischer Spieler stellt sich als Verteidiger vor dem Stoß in den ungefähren Abstand seiner doppelten Größe in der Richtung auf sein Tor auf, um einen direkten Schuß auf das Tor zu verhindern. Die Hände müssen weg vom Verteidiger.

Beim Torschuß versucht der Torwart, der im Tor mittels eines Stabes beweglich ist, den Ball abzuwehren resp. abzufangen. Gelingt ihm dies oder hat der Ball die Torlinie außerhalb des Tores überschritten, so hat seine Farbe Torabstoß, d. h. sein Verteidiger schießt den Ball von irgend einem Punkt des Torraums in das Spielfeld zurück. Überschreitet der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten unter der Querstange, so ist ein „Tor“ erzielt (Pfiff des Schiedsrichters!) — Durch Torabstoß kann direkt kein Tor erzielt werden. — Das Spiel steht nun 1:0. Die verlierende Partei hat hierauf Anstoß vom Mittelpunkt des Spielfelds aus. In dieser Art wird fortgefahren, bis die Halbzeit zu Ende ist. Nach dieser ist Platzwechsel, d. h. die Parteien spielen nun in der entgegengesetzten Richtung wie zuvor, nur daß diesmal die andere Partei Anstoß hat, gleichzeitig werden die Farben gewechselt.

Einwurf. Spielt eine Partei den Ball über die Seitenlinie, so hat der Gegner Einwurf, d. h. der Ball wird beim Überschreitungspunkt in das Spielfeld mit der Hand zurückgeworfen und das Spiel nimmt seinen Fortgang. Überschreitet der

Ball die Torlinie links oder rechts vom Tor, so findet auf alle Fälle Torabstoß statt.

Strafstoß. Kommt der Ball mit einer der 8 kleinen, dreieckigen Flächen nach oben zu liegen, so bedeutet dies einen Strafstoß. Bei einem Strafstoß, der auf ein Zeichen auszuführen ist, darf der Gegner nicht näher am Ball sein wie seine dreifache Größe, oder aber er kann sich zur Verteidigung direkt vor sein Tor stellen.

Elfmeterstoß. Innerhalb des Strafraums verwandelt sich ein Strafstoß in einen Elfmeterstoß. In diesem Fall wird der Ball auf die Strafmarke (der kleine Kreis im Strafraum) gelegt und von hier aus nach dem Tor getreten. Der Torwart verteidigt allein sein Tor.

Abseits. Kommt der Ball normal in den gegnerischen Strafraum zu liegen, so steht ein Spieler abseits und der Verteidiger darf einen Strafstoß ausführen.

Niederwurf. Kommt der Ball zweifelhaft zu liegen, so wird er an der betreffenden Stelle aufgenommen und niedergeworfen.

Eckball. Hat der Ball, bevor er die Torlinie einer Partei überschreitet, einen Spieler dieser Partei zuletzt berührt, so hat diese den Eckball verwirkelt. Der Gegner tritt vom nächsten Endpunkt den Ball und versucht, einen Spieler, der sich vor das Tor auf die Torraumlinie gestellt hat, anzuschießen, damit der Ball abgleitend in das Tor fliegt oder aber er schießt den Ball als Drehball direkt in das Tor.

Diejenige Partei, welche die meisten Tore erzielt, hat gewonnen.