

REGELN – AIR-HOCKEY

- **Ausrüstung** - Gespielt wird auf Air-Hockey-Tischen der Marke DYNAMO mit Originalzubehör (Schläger, Spielpuck), bzw. auf weiteren Tischen, die die Wettkampfleitung genehmigt hat.
- **Grundregeln**
 1. Der Spieler, der zuerst sieben Tore (Punkte) schießt, gewinnt.
 2. Der Spieler darf nur mit einem Schläger spielen, im Spiel darf sich nur ein Puck befinden.
 3. Das Spiel beginnt mit einem Abschlag, nachdem ein Tor erzielt wurde, beginnt wieder derjenige Spieler, der ein bekommen hat (dies gilt auch für den Anfang des Spieles in einer Serie).
 4. Falls der Puck die Mittellinie berührt, kann ihn jeder der beiden Spieler mit dem Schläger berühren.
 5. Die Spieler stehen an entgegengesetzten Enden des Tisches, jeder in seiner Hälfte, die man nicht überschreiten darf.
- **Spielbeginn** - Das Spiel beginnt mit einem Anstoß. Das bedeutet, dass der Schiedsrichter den Puck in die Tischmitte legt. Die Spieler dürfen in diesem Moment mit ihren Schlägern weder dem Puck noch die Mittellinie berühren, sie warten auf den Befehl des Schiedsrichters. Anschließend gibt der Schiedsrichter den Puck frei, die Spieler können spielen. Falls ein Spieler den Puck noch vor der Freigabe berührt, handelt es sich um einen fehlerhaften Anstoß. Der Puck wird dann automatisch dem Gegner, der dann ausspielt.
- **Im Spiel und außerhalb des Spielfeldes** - Falls der Puck zumindest für eine Weile das Spielfeld verlässt, so befindet er sich außerhalb des Spielfeldes. Um das Spiel fortsetzen zu können, muss ein Einwurf stattfinden. Den Einwurf führt derjenige Spieler durch, der die Situation nicht aktiv verursacht hat.
- **Torschuss (Punktgewinn)**
 1. Man gewinnt einen gültigen Punkt, wenn ein Tor geschossen wurde oder der Puck sich größtenteils im Tor befindet und/oder in die Torrichtung geneigt ist. Wenn sich der Puck im Torbereich befindet und die oben aufgeführten Punkte nicht erfüllt sind, gilt das Tor nicht. Der Puck kann in diesem Fall mit dem Schläger gespielt werden oder man kann ihn dem Gegner übergeben.
 2. Falls der Puck (im Torbereich) auf dem Weg ins Tor eine Spielerhand berührt, wird dem Gegner ein Punkt zugeschrieben.
 3. Wird ein Tor geschossen, nachdem die Zeit abgelaufen ist (es gibt kein Luftkissen mehr), ist der Punkt gültig, nur wenn der Puck vor dem Ablaufen getroffen wurde.
 4. Wenn der angreifende Spieler schießt und der Puck ohne Anstrengung des Gegners in seinem eigenen Tor landet, wird dem Gegner ein Punkt zugeschrieben. Wenn der Puck im gegnerischen Tor (des verteidigenden Spielers) landet, gilt der Punkt nicht.
 5. Falls der verteidigende Spieler den Schläger fallen lässt, gilt das Tor (Punkt) nur, wenn der andere Spieler geschossen hat, bevor der verteidigende Spieler den Schläger fallen gelassen hat oder wenn dies gleichzeitig verlaufen ist.
 6. Wird ein Tor im Zusammenhang mit einem Faul erzielt, gilt das Tor (Punkt) nicht.
- **Fouls, verbotenes Spiel** - ein Foul wird mit dem Verfallen des Pucks an den Gegner bestraft. Als Foul gilt:
 1. Verbotenes Spiel – wenn ein beliebiger Teil der Hand, des Körpers oder der Kleidung eines Spielers den Puck berührt

2. Spielpassivität – der Spieler hat sieben Sekunden, um einen Schuss vorzunehmen, der über die mittlere Linie hinaus geht.
3. Fallenlassen des Schlägers.
4. Schießen des Pucks außerhalb des Spieltisches.
5. Spiel über Mittellinie.
6. Puck unspielbar – es ist verboten, den Puck zu spielen, der nicht mit dem gesamten Umfang auf der Spielfläche liegt (wackelt) oder seine Spielfläche nach oben zeigt. In diesem Fall ist es erlaubt, den Puck in einen Zustand zu bringen, in dem er spielbar ist.
7. Gefährliches Spiel.
8. Unsportliches Verhalten.