



Spielregeln Airhockey

1. Sieger eines Satzes wird derjenige der als Erster 7 Tore/Punkte erlangt.
2. Sobald der Puck in das Tor eines anderen Spielers fällt, erhält ein Spieler einen Punkt. Jedoch wenn, der Schiedsrichter das Spiel vorher unterbrochen hat oder ein Spieler ein Foul begangen hat, wird der Punkt oder das Tor nicht anerkannt.
3. Jedes Mal, wenn ein Spieler 7 Punkte erlangt, wechseln die Spieler die Tischseite. Bis ein Spieler die vorher festgelegte Anzahl an Gewinnsätzen erreicht.
4. Sobald ein Spieler ein Tor/Punkt gegen sich kassiert, erhält dieser den Puck für den Anstoß.
5. Ein Spieler darf den Puck mit der Hand berühren vor dem Anstoß.
6. Jeder Spieler darf nur einen Airhockey Pusher/ Schläger benutzen.
7. Der Airhockey Puck darf mit jedem Teil des Airhockey Pushers/ Schlägers getroffen werden.
8. Der Airhockey Schläger/ Pusher darf zu keiner Zeit auf den Airhockey Puck gelegt werden. Ein Verstoß gegen diese Regel wird als Foul gewertet. Der Puck darf mit jedem Teil des Schlägers in der Luft getroffen werden und wird nicht als Foul gewertet.
9. Es darf sich immer nur ein Airhockey Puck im Spiel befinden.
10. Jeder Spieler hat 7 Sekunden Zeit um den Puck auf die Seite des Gegners zu schlagen, diese beginnen mit dem Eintreffen des Pucks auf der Seite des Spielers. Ein Verstoß gegen diese Regel wird als Foul gewertet.
11. Beide Spieler dürfen den Puck auf der jeweils eigenen Seite mit dem Schläger/Pusher treffen, sobald der Puck die Mittellinie berührt.
12. Beide Spieler dürfen Ihren Pusher/ Schläger beliebig auf Ihrer eigenen Seite bewegen und dürfen damit die Mittellinie nicht überschreiten. Ein Verstoß gegen diese Regel wird als Foul gewertet.
13. Der Airhockey Puck darf nicht mit Teilen der Hand, des Arms, des Körpers oder der Kleidung berührt werden. Ein Verstoß gegen diese Regel wird als Foul gewertet.
14. Pro Spiel darf jeder Spieler sich eine Auszeit nehmen, diese darf eine Dauer von 10 Sekunden nicht überschreiten.
15. Die Auszeit darf nur genommen werden, wenn sich der Puck auf der eigenen Seite befindet.
16. Eine Auszeit muss klar angezeigt werden, sodass der Schiedsrichter diese als solche wahrnehmen kann.
17. Sobald ein Spieler ein Tor/Punkt gegen sich kassiert, hat dieser 10 Sekunden Zeit den Puck aus dem Tor zu nehmen und diesen zurück aufs Spielfeld zu legen. Während einer Auszeit wird diese Regel nicht angewendet.
18. Ein Foul bedeutet den Verlust des Pucks.