



PRAVIDLÁ HRY



RULE BOOK



OBSAH

OBSAH	1
ÚVOD	2
KVALIFIKOVANÉ AUTORITY	2
OFICIÁLNE VÝRAZY	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MATERIÁL A HARDWARE	3
1. Etický kódex	4
2. Zápas	4
3. Pred začatím zápasu	4
4. Rozohranie a Ready Protokol	4
5. Nasledujúce rozohranie	5
6. Lopta v hre	5
7. Lopta mimo stola	5
8. Mŕtva lopta	6
9. Time Out	6
10. Pokračovanie v hre po time oute	8
11. Oficiálny Time Out	8
12. Počítanie bodov	9
13. Hracie strany	10
14. Zmena pozícií	10
15. Pretáčanie tyčí	10
16. Búchanie -otrasy	11
17. Reset	11
18. Zasahovanie na hraciu plochu	12
19. Úprava stola	12
20. Vyrušovanie	13
21. Tréning	14
22. Jazyk a správanie sa	14
23. Nahrávanie	15
24. Čas držania lopty	16
25. Zdržiavanie hry	16
26. Vyhlásenie a Strata hry/ zápasu	17
27. Technický faul	17
28. Rozhodnutie o pravidlách a Odvolania	18
29. Pravidlá obliekania	18
30. Riaditeľ turnaja	18

ÚVOD

Všetci hráči a organizátori sa musia riadiť týmito pravidlami:

- a - Pravidlá majú slúžiť ako príručka pre rozhodcov. Ich úlohou predovšetkým vysvetliť pravidlá hry. A tak, keďže úlohou rozhodcu je byť rešpektovanou autoritou pre dobro hry, musí dávať pozor, aby hru nespomaľoval príliš striktným rozhodovaním.
- b - Pripomienka: Rozhodcovia zväzu predstavujú najvyššiu autoritu, ktorá dozerá na dodržiavanie pravidiel na turnaji. Ich rozhodnutia musia byť rešpektované a nesmú byť spochybňované. Rozhodca zväzu môže byť privolaný, aby poradil pri interpretácii pravidiel. Ak na turnaji nie je prítomný žiaden rozhodca, riaditeľ turnaja preberá úlohy rozhodcu.
- c - Pravidlá stolného futbalu sú formulované tak, aby čo najviac uľahčili rozhodovanie rozhodcom a hráčom samotným.
- d - Úlohou je znížiť subjektívnu interpretáciu na absolútne minimum.
- e - Cieľom pravidiel je tiež dostať hru na úroveň vzájomného rešpektu medzi hráčmi, zatiaľ čo pravidlá musia byť jasné aj pre divákov.
- f - Pripomíname čitateľovi, že zatiaľ čo je rozhodca nespochybniteľný, je tiež omylný a chyba v úsudku môže byť súčasťou hry.

KVALIFIKOVANÉ AUTORITY

- a – Tieto pravidlá boli napísané a editované Komisiou pre pravidlá v zodpovednosti Športovej komisie. Sú predmetom hlasovania a sú nastavené na začiatku každej sezóny Výkonnou komisiou ITSF. Môžu byť prehodnotené a popravené na valnom zhromaždení.
- b – V prípade nesúladu alebo ťažkej situácie, okamžitá úprava môže byť v priebehu sezóny navrhnutá Komisiou pre pravidlá. Tieto zmeny musia byť následne predmetom hlasovania Výkonnej komisie.
- c – Použitie týchto pravidiel je zodpovednosťou rozhodcov a hráčov. Použitie týchto pravidiel je v zodpovednosti zväzových rozhodcov, rozhodcov a hráčov.
- d – Zápasy môžu byť rozhodované rozhodcom alebo samotnými hráčmi. Pri rozhodovaní rozhodcom je rozhodca kvalifikovanou autoritou. V zápase bez rozhodcu, každý rozhodca, ktorý sa nachádza v priestoroch, môže byť privolaný. V prípade nerozhodnej situácie, môže byť vytvorená rozhodcovská komisia. Ich zodpovednosťou je upovedomiť Športovú komisiu o tomto rozhodnutí a táto upovedomí následne všetkých členov.
- e – Rozhodca privolaný v priebehu hry na vyriešenie problému, môže použiť rady rozhodcov, ktorí boli svedkami incidentu. Ak bolo prítomných viac rozhodcov, zohľadní názor rozhodcu najvyššej kategórie. Ak nebol prítomný žiaden rozhodca, privolaný rozhodca nariadi pokračovanie hry bez vyhovenia požiadavke na faul alebo gól.
- f – Otázky, žiadosti na vysvetlenie, ako aj žiadosti na úpravu pravidiel musia byť adresované osobe zodpovednej za rozhodcovskú komisiu. Ten následne odpovie osobe zodpovednej za Športovú komisiu.
- g – Tresty a sankcie zahŕňajúce prehru hry alebo zápasu sú v zodpovednosti Hlavného rozhodcu. V prípade závažnej sankcie musí byť poslaná správa Disciplinárnej komisii turnajovým riaditeľom.
- h – Tieto pravidlá môžu byť upravené počas turnaja vo výnimočných prípadoch a iba so súhlasom delegáta ITSF a/alebo hlavného rozhodcu ITSF. Všetky zmeny musia byť okamžite oznámené Športovej komisii a Výkonnej komisii ITSF na schválenie, ináč môže byť turnaj vylúčený z hodnotenia ITSF.

MATERIÁL A HARDWARE

Stôl

- a – Oficiálne stoly sú volené Valným zhromaždením ITSF. Tento výber môže byť modifikovaný na základe dohôd medzi ITSF, výrobcom stola a partnermi.
- b – Organizátori musia zabezpečiť športové vybavenie. (obrúsených hráčov, čisté a rovné tyče).
- c – V žiadnom prípade nesmie byť povrch hracej plochy obrúsený. Takéto konanie bude penalizované vylúčením z turnaja zo série ITSF a povinnosťou preplatiť povrch.
- d – Hráči môžu namazať vonkajšok tyče. Nie vnútrajšok v prípade teleskopických tyčí.
- e – Organizátori si môžu vyhradiť použitie určitého druhu mazacieho prípravku- lubrikantu a taktiež čistiacich prostriedkov. Tieto musia byť prístupné všetkým hráčom. V tomto prípade bude mať použitie inej značky za následok vylúčenie hráča z turnaja.
- f – Použitie živice (ako v hádzanej) alebo magnézia alebo hocičoho podobného na stôl (hracia plocha, madlá- rúčky, lopty) je prísne zakázané a môže byť penalizované vylúčením z turnaja.
- g – Organizátori môžu zakázať použitie každého produktu, ktorý pokladajú za nebezpečný pre príslušenstvo alebo pre hráčov.
- h – Žiadne zmeny nesmú byť vykonané, ktoré by mohli ovplyvniť vnútorné herné vlastnosti stola alebo hracích figúrok, s výnimkou bežnej údržby stola

Lopty

- a – Oficiálne lopty sú volené Športovou komisiou ITSF. Dodatok k týmto pravidlám bude zverejnený po konečnom rozhodnutí pre aktuálnu sezónu.
- b – Na turnaji sa musí hrať s loptami zakúpenými v priestoroch turnaja.
- c – Každý hráč musí byť schopný poskytnúť turnajovú loptu.

Rúčky- madlá

- a- Každý hráč môže použiť rúčky- madlá podľa svojej voľby na stoloch, kde sú vymeniteľné. Rúčky- madlá musia sedieť na tyč bez spôsobovania škody na stole alebo zranenia hráčovi.
- b- The Players movements must be unassisted and unobstructed. Žiadne mechanické systémy nie sú povolené. Rúčky- madlá musia byť bezpečne prichytené na tyč, na ktorú sú inštalované.
- c- Organizátori môžu rozhodnúť, že niektoré druhy rúčiek-madiel sú nebezpečné, a preto vyžadovať, aby ich hráči nepoužívali.
- d- Na turnaji hranom na viacerých typoch stolov- multi-table- musia byť hráči schopní vymeniť rúčky- madlá v časovom limite stanovenom medzi hrami, time- outmi alebo medzi jednotlivými gólmi.

Ďalšie príslušenstvo

- a- Všetko príslušenstvo (rukavice, elastické pásky, protišmykové nápleky na rúčky- madlá...) sú povolené, ak neohrozujú hráčov a ostatných účastníkov.
- b- V žiadnom prípade nesmie byť hrací povrch alebo strany upravené rôznym príslušenstvom.

1. Etický kódex

Každý prejav nešportového správania alebo správania sa neetickej povahy počas turnaja, v turnajovej miestnosti alebo v hostiteľských priestoroch, budú považované za porušenie etického kódexu. Vzájomný rešpekt medzi hráčmi, rozhodcami a/alebo divákmi je vyžadovaný. Malo by byť cieľom každého hráča a rozhodcu prezentovať stolný futbal na verejnosti v pozitívnom a športovom svetle.

1. 1 Penalizácia za porušenie etického kódexu môže byť strata hry alebo zápasu, vylúčenie z turnaja a/alebo pokuta. Či bol etický kódex porušený a aká bude vhodná sankcia za porušenie bude rozhodnuté Disciplinárnou komisiou ITSF alebo ak zástupca nie je prítomný, tak hlavným rozhodcom alebo vedúcim turnaja.

2. Zápas

V prípade, že turnajovým vedúcim nebolo rozhodnuté ináč, zápas pozostáva z troch víťazných z piatich hier. Každá hra pozostáva z piatich bodov. Rozhodujúca hra sa hraje na 5 bodov, ale s rozdielom dvoch bodov maximálne do 8.

- 2.1 Počet hier je rozhodnutie turnajového vedúceho a má byť zverejnené v pozíciách turnaja.
- 2.2 Turnajový vedúci môže znížiť počet hier a počet bodov za zápas, ak to bude závisieť na čase.
 - 2.2.1 Toto rozhodnutie je konečné a platí pre všetky hry hrané na turnaji.
- 2.3 Na každom oficiálnom turnaji bude počet hier stanovený Športovou komisiou ITSF a bude zverejnený v turnajových pozíciách.
- 2.4 Postih za porušenie oficiálneho počtu hier alebo počtu bodov môže mať za následok stratu zápasu alebo vylúčenie oboch previnilých tímov.

3. Pred začatím zápasu

Hod mincou by mal predchádzať začiatku zápasu. Tím, ktorý vyhrá hod má na výber stranu stola alebo prvé podanie. Tímu, ktorý prehrá hod mincou, ostáva druhá možnosť

- 3.1 Ak si tím vyberie stranu stola alebo prvé podanie, nemôže už svoje rozhodnutie meniť.
- 3.2 Zápas sa oficiálne začína, keď sa rozohrá lopta. (ALE porušenia pravidiel ako nadávanie atď. môžu byť zhlásené rozhodcom určeným rozhodovať zápas od momentu, kedy sú oba tímy prítomné pri stole.)

4. Rozohranie a Ready Protokol

Rozohranie je definované ako rozohranie lopty na strednej tyči na začiatku hry, po skóvaní alebo ak je lopta prisúdená hráčovi na strednú rade po porušení pravidiel. Ready protokol sa použije vždy, keď sa lopta rozohráva.

4.1 Rozohranie.

Rozohranie začína s loptou pri/pod stredným hráčom na strednej rade. Hráč, ktorý rozohráva musí dodržať Ready protokol.

4.1.1 Ak je lopta rozohraná inak, ako stredným hráčom a toto porušenie sa zistí pred strelením gólu, hra by sa mala prerušiť a malo by sa riadne rozohrať tým istým tímom. Ak už bol strelený gól, žiadne odvolanie nie je možné. Opakované porušovanie povedie k strate lopty v prospech súpera.

4.2 Ready Protokol

Pred rozohraním lopty sa rozohrávajúci hráč musí opýtať súpera či je pripravený. Súper má tri sekundy na to, aby odpovedal "pripravený". Rozohrávajúci hráč má tri sekundy na to, aby rozohral loptu. Čakanie dlhšie ako stanovený limit je považované za zdržiavanie hry. (Pozri pravidlo 25). Hráč musí nahráť loptu od jednej figúrky na inú v rámci strednej rady a počkať minimálne sekundu pred pokračovaním v hre. Hráč nie je povinný zastaviť loptu. Časový limit sa začína sekundu po tom, ako sa lopta dostane do kontaktu s inou figúrkou na strednej rade.

4.2.1 Trest za rozohranie lopty pred tým, ako je súper pripravený je warning a lopta sa rozohráva zo svojej pôvodnej pozície. Trestom za opakované porušovanie je strata lopty v prospech súpera.

4.2.2 Trestom za nahranie lopty bez kontaktu s druhou figúrkou alebo nepočkanie jednej sekundy pred nahrávkou je na uvážení súpera, či bude pokračovať z aktuálnej pozície (vrátane gólu) alebo rozohrá loptu.

5. Nasledujúce rozohranie

Po prvom rozohraní zápasu, nasledujúce rozohranie patrí tímu, ktorý dostal posledný gól. Prvé rozohranie v nasledujúcej hre multi-table má tím, ktorý prehral predchádzajúcu hru.

5.1 Ak je lopta rozohraná nesprávnym tímom, a toto porušenie sa zistí pred strelením gólu, hra má byť zastavená a lopta má byť rozohraná správnym tímom. Ak bol strelený gól, žiadne odvolania nesmú byť povolené a pokračuje sa v hre ako keby nedošlo k žiadnemu porušeniu pravidiel.

5.2 Ak tím získa loptu lebo súper je potrestaný za porušenie pravidiel a lopta je opakovane vyhlásená za mŕtvu medzi strednými radami, má byť rozohraná tímom, ktorý mal pôvodne rozohrávať.

6. Lopta v hre

Keď je lopta rozohraná, má sa pokračovať v hre, kým sa lopta nedostane mimo stola, nie je vyhlásená za mŕtvu, nebol vzatý time-out, alebo nebol strelený gól.

7. Lopta mimo stola

Ak lopta opustí hraciu plochu alebo narazí do počítadla, svetla (ak je namontovaný externý zdroj svetla) alebo do akejkoľvek časti, ktorá nie je súčasťou stola, lopta má byť vyhlásená za loptu „mimo stola“. Ak lopta narazí na vrchnú časť bočného mantinelu a okamžite sa vráti na hrací povrch, je považovaná za loptu v hre.

7.1 Hrací priestor je definovaný ako priestor nad hracou plochou do výšky mantinelu tela stola. Horná plocha mantinelu a konce stola sú považované za súčasť hry iba ak sa lopta po kontakte s nimi okamžite vráti na hraciu plochu.

7.2 Lopta, ktorá sa dostane do diery na podanie (ak sa na stole nachádza) a hneď sa vráti na hraciu plochu sa považuje za loptu v hre.

- 7.3 Ak sa lopta ocitne mimo stola ako následok strely alebo nahrávky, má sa rozohrať z obrany druhého tímu.
- 7.4 Hráč nesmie použiť žiadnu strelu, ktorá by spôsobila preskočenie súperovej tyče loptou (Príklad: Aerial Shot). Nie je považované za porušenie pravidiel ak strela, ktorá opustí aktuálnu tyč, sa odrazí od inej tyče do vzduchu.
- 7.5 Trestom za porušenie pravidla 7.4 je strata lopty a rozohranie zo súperovej strednej rady.

8. Mŕtva lopta

Lopta je vyhlásená za mŕtvu ak úplne zastavila svoj pohyb a je mimo dosahu hociktorej tyče.

- 8.1 Ak je lopta prehlásená za mŕtvu hocikde medzi pätkovými radami, má sa znova rozohrať na pätku tímu, ktorý pôvodne rozohrával loptu.
- 8.2 Ak je lopta prehlásená za mŕtvu medzi brankárom a pätkovou radou, má sa znova rozohrať z najbližšej obrannej rady k miestu, kde lopta zastala. Hra musí pokračovať použitím Ready protokolu (Pozri pravidlo 4)
- 8.3 Ak sa lopta točí na mieste v obrane a je mimo dosahu hracích figúrok, nie je považovaná za mŕtvu a časový limit musí byť prerušený do času, kedy sa dostane do dosahu hráča alebo je vyhlásená za mŕtvu.
- 8.4 Lopta, ktorá je zámerne uvedená do mŕtveho stavu, má byť priznaná súperovi na podanie (príklad: tlačenie lopty zospodu, kým sa dostane mimo dosahu).

9. Time Out

Každý tím má povolené dva time outy počas jedného hry, počas ktorých môžu hráči opustiť stôl. Time out nesmie prekročiť 30 sekúnd. Ak je lopta v hre, time out môže byť zahlásený len tímom, ktorý má loptu pod kontrolou a iba vtedy, keď je úplne zastavená. Ak lopta nie je v hre, hociktorý z tímov si môže vziať time out.

- 9.1 Oba tímy môžu využiť plných 30 sekúnd time outu, aj keď tím, ktorý si vzal time out nechce využiť plných 30 sekúnd.
- 9.2 V každej súťaži dvojíc môžu oba tímy zmeniť pozície počas time outu. (Pozri pravidlo 14.1)
- 9.3 Ak si tím vezme time out medzi hrami, má sa rátať k počtu povolených time outov nasledujúcej hry.
- 9.4 Považuje sa za vzatie time outu, ak hráč počas lopty v hre pustí rúčky a úplne sa otočí od stola.
- 9.4.1 Hráč môže pustiť rúčku, aby si ju utrel pred strelou, ale iba kým tento čas neprekročí 2 alebo 3 sekundy. Všetky časové limity pokračujú počas utierania rúčiek. Tím, ktorý bráni, by nemal odychovať v čase, keď si súper utiera rúčky alebo ich pustil.

- 9.4.2 Keď hráč položí ruku/zápästie späť na rúčku, strela môže nasledovať iba po uplynutí celej sekundy.
- 9.5 Ak je lopta v hre, time out si môže vziať iba hráč tímu alebo tím, ktorý má loptu pod kontrolou. Time out začína v momente, keď je vyžiadany.
- 9.5.1 Ak sa tím, ktorý má loptu, pokúsi o strelu alebo nahrávku okamžite po vyžiadaní time outu, strela alebo nahrávka sa nepočíta a tento fakt bude posúdený ako vyrušovanie (Pozri pravidlo 20)
- 9.6 Ak si tím, ktorý má loptu, vyžiada time out, kým je lopta v hre a v pohybe, tento tím stráca loptu v prospech súperovej pätkovej rady, z ktorej súper rozohrá. Ak si tím, ktorý nemá loptu, vyžiada time out, kým je lopta v hre, je to považované za vyrušovanie. (Pozri pravidlo 20)
- 9.6.1 Ak je lopta v hre a v pohybe, keď si tím vyžiada time out a následne spadne do brány toho istého tímu, bude gól zarátaný súperiacemu tímu.
- 9.7 Ak tím nie je pripravený hrať ani po uplynutí 30 sekúnd, bude to považované za zdržiavanie hry (Pozri pravidlo 25)
- 9.8 Tím, ktorý požiada o viac ako 2 time outy počas jednej hry, bude upozornený a žiadosť o time out bude zamietnutá. Tento tím následne stratí loptu v prospech súperovej pätkovej rady. Opakujúce sa porušenia budú mať za následok technický faul.
- 9.8.1 Vyčerpanie počtu time outov z dôvodu zdržiavania hry, žiadanie druhého rozhodcu počas hry, neuznanie odvolania alebo akýkoľvek iný priestupok majú za následok technický faul.
- 9.9 Ak tím rozohrá loptu po time oute (uvedením lopty do pohybu), ďalší time out môže požiadať až keď lopta opustí danú radu- palicu. Obe brankárske rady- palice sú považované za jednu.
- 9.9.1 Trestom za porušenie pravidla 9.9 je strata lopty v prospech súperiaceho brankára. Tímu sa daný time out nezapočítava.
- 9.10 Počas time outu môže hráč zasiahnuť do hracej plochy, aby namazal tyč, utrel hraciu plochu atď. Lopta môže byť zdvihnutá rukou, ak súper dal na to súhlas a je vrátená do pôvodnej polohy pred pokračovaním v hre. Žiadosť o zdvihnutie alebo posunutie lopty môže byť zamietnutá súperom alebo prítomným rozhodcom (napr. ak je lopta príliš blízko pri bráne).
- 9.10.1 Ak hráč zdvihne loptu po tom, čo jeho žiadosť bola zamietnutá, lopta bude prisúdená na súperovu pätkovú radu na rozohranie. Ak je lopta na hrane brány toho istého tímu, gól bude pripísaný súperovi.

10. Pokračovanie v hre po time oute

Po time oute sa má pokračovať v hre z miesta a z tyče kde bol time out vyžiadaný.

10.1 Ak bola lopta v hre, keď hráč požiadal o time out, musí sa hráč uistiť, či je súper pripravený ešte pred rozohraním lopty. Hráč si potom musí nahráť medzi dvoma hracími figúrkami a zastaviť loptu na jednu sekundu pred pokračovaním v hre (Pozri pravidlo 4).

10.1.1 V momente, keď hráč, ktorý má loptu, dá ruku späť na rúčku-madlo a lopta opustí radu ešte pred rozohraním, súper má na výber, či rozohrá loptu alebo bude pokračovať z aktuálnej pozície.

10.2 Ak lopta nebola v hre, keď bol time out vyžiadaný, má rozohrať tím, ktorý tak mal urobiť podľa pravidiel.

10.2.1 Ak bol time out vyžiadaný medzi loptami (potom čo bol strelený gól, ale pred tým ako sa riadne rozohralo), rozohrá z pätkovej rady tím, ktorý posledný dostal gól.

10.3 Trestom za nelegálne rozohranie je podľa výberu súpera pokračovanie z aktuálneho miesta alebo znovu rozohranie lopty.

11. Oficiálny Time Out

Oficiálny time out sa neráta do počtu povoleným time outov v jednej hre. Po oficiálnom time oute sa rozohráva ako po riadnom time oute.

11.1 Ak rozhodca nie je prítomný na začiatku zápasu a spor vyvstane počas hry, hoci ktorý tím môže požiadať o rozhodcu. Takáto žiadosť môže byť urobená počas hry, keď je lopta zastavená alebo mŕtva.

11.1.1 Prvá žiadosť o rozhodcu sa považuje za oficiálny time out.

11.1.2 Ak brániaci tím požiada o rozhodcu, keď je lopta v hre, ale zastavená a útočiaci tím sa zároveň pokúsi o strelu, žiadosť o time out bude považovaný za vyrušovanie zo strany brániaceho sa tímu. Podobne, žiadosť o rozhodcu, keď je lopta v hre, je považované za vyrušovanie.

11.2 Keď sa pokračuje v hre, keď je rozhodca prítomný pri stole, každá ďalšia žiadosť o rozhodcu je považovaná za time out. Takáto žiadosť môže byť urobená len ak je lopta mŕtva alebo mimo hry. Trestom za žiadanie ďalšieho rozhodcu, keď je lopta v hre, je technický faul.

11.2.1 Ak sa v hre pokračuje s dvoma prítomnými rozhodcami, každá žiadosť o výmenu rozhodcu bude posudzovaná hlavným rozhodcom alebo turnajovým riaditeľom. Ak je žiadosť zamietnutá, hráč bude potrestaný technickým faulom.

11.2.2 tento bod bol vymazaný

11.3 Hráči si nesmú vymeniť pozície počas oficiálneho time outu. Urobiť tak môžu, iba ak im to dovoľuje iné pravidlo (pozri 14).

11.4 Údržba stola- Každá potrebná údržba stola, ako napr.: výmena lôpt, upevnenie figúrky atď., musí byť vyžiadaná pred začatím zápasu. Jediný moment, kedy hráč môže požiadať o time out na údržbu stola je v prípade náhlejšej a nevyhnutnej potreby opravy, ako napr.: zlomená figúrka, zlomená skrutka, opotrebovaný doraz, ohnutá tyč atď.

11.4.1 Ak je figúrka zlomená počas kontaktu s loptou, tyč bude opravená počas oficiálneho time outu. V hre sa bude pokračovať na tyči, kde došlo k zlomeniu figúrky.

11.4.2 Ak zlyhá osvetlenie stola, hra sa musí okamžite prerušiť. (ako keby bol zahlásený technický time out).

11.4.3 Priebežná údržba, ako namazanie tyče atď., je povolená len počas time outu alebo medzi hrami.

11.5 Cudzí predmety na hracej ploche- ak sa ocitne cudzí predmet na hracej ploche, hra sa musí okamžite prerušiť a predmet musí byť odstránený. Hra pokračuje z tyče, kde sa nachádzala lopta v momente, keď sa predmet dostal na hraciu plochu. Na koncoch stola by sa nemali nachádzať žiadne predmety, ktoré by mohli spadnúť na hraciu plochu. Ak je lopta v pohybe, rozohrá sa z miesta, kde ju mal hráč naposledy pod kontrolou.

11.5.1 Ak sa lopta dostane do kontaktu s predmetom, ktorý bol prehliadnutý, hra sa musí okamžite prerušiť a bude sa pokračovať z miesta, kde došlo ku kontaktu.

11.6 Zdravotný time out – hráč alebo tím môže požiadať o zdravotný time out. Táto žiadosť musí byť schválená vedúcim turnaja, hlavným rozhodcom, alebo rozhodcom zápasu, ak je zdravotný time out nevyhnutný. Títo stanovujú dĺžku zdravotného time outu, maximálne však 60 minút. Hráč, ktorý nie je fyzicky schopný pokračovať v hre po uplynutí tohoto času musí kontumovať zápas.

11.6.1 Ak je žiadosť o zdravotný time out zamietnutá, bude posúdená ako time out. Hráč môže byť tiež potrestaný za zdržiavanie hry (pozri 25), je to rozhodnutie rozhodcu.

12. Počítanie bodov

Lopta, ktorá sa dostane do brány, sa počíta za gól, ak bol právoplatne strelený. Lopta, ktorá sa dostane do brány a vráti sa na hraciu plochu sa stále počíta za gól, aj keď následne opustí stôl.

12.1 Ak je gól nezarátaný na ukazovateli skóre a oba tímy sa dohodnú, že bol strelený a nezarátaný, mal by tento gól platiť a následne sa zarátať. Ak sa iba tímy nezhodnú na tom, že gól bol strelený a zarátaný, gól nie je platný. Ak sa raz začne hra (alebo zápas), žiadna sťažnosť alebo reklamácia nebude uznaná a bod nebude platiť.

12.2 Ak je spor, či lopta bola v bráne alebo nie, rozhodca by mal byť prvolaný, aby rozhodol. Rozhodca môže zvážiť aj informácie od hráčov a/alebo divákov. Ak sú informácie nejednotné (nie je na ich základe urobiť záver), bod nie je platný.

12.3 Ak hociktorý tím zámerne zaráta bod, ktorý nie je platný, tak tomuto tímu nebude bod uznaný a bude voči nemu ohlásený technický faul. Ďalšie

porušenie tohto pravidla bude mať za následok stratu zápasu (na rozhodnutí hlavného rozhodcu)

13. Hracie strany

Na konci hry si môžu tímy vymeniť strany predtým, ako začne ďalšia hra. Ak sa strany vymenia po hre, budú sa meniť po každej ďalšej hre. Medzi hrami je povolených maximálne 90 sekúnd.

13.1 Oba tímy môžu použiť plných 90 sekúnd. Ak oba tímy uznajú, že sú pripravené pokračovať v hre pred tým, ako uplynie celý časový limit, bude sa pokračovať hre a oznamovanie limitu prestane.

13.2 Ak tím nie je pripravený pokračovať po uplynutí limitu (90 sekúnd), bude potrestaný zdržovaním hry. (Pozri pravidlo 25)

14. Zmena pozícií

V každej súťaži dvojíc, hráči môžu hrať iba na dvoch tyčiach určených pre danú pozíciu. Ak sa raz rozohrá, hráči musia hrať v danej pozícii, kým sa nestrelí bod, tím nepožiada o time-out alebo je zahlásený technický fault.

14.1 Oba tímy si môžu vymeniť pozície počas time outu, medzi bodmi, medzi hrami a pred a/alebo po strele počas technického faultu.

14.2 Ak si raz tím vymenil pozície, nesmú ich zmeniť späť, kým sa opäť nerozohrá alebo druhý tím nepožiada o time out.

14.2.1 Za zmenu pozícií sa považuje, ak tím stojí čelom k stolu v opačnej pozícii. Ak si chcú oba tímy zmeniť pozície v rovnaký čas, tím, ktorý má loptu musí zaujať pozíciu ako prvý.

14.3 Nepovolená zmena pozícií počas hry je považovaná za vyrušovanie a hráči budú musieť hrať v pôvodnej pozícii.

14.3.1V každej hre dvojíc, polohenie ruky počas hry na tyč, ktorá je určená pre spoluhráča, je považované za vyrušovanie.

15. Pretáčanie tyčí

Pretáčanie tyčí nie je povolené. Pretáčanie je definované ako rotácia hociktorej hracej figúrky o viac ako 360 stupňov pred a viac ako 360° po strele. Pri výpočte 360° sa nezaratávajú stupne pretočené pred strelou k stupňom po strele.

15.1 Ak je lopta daná do pohybu nepovoleným pretočením, súper má na výber, či bude pokračovať v hre z aktuálnej pozície alebo znovu rozohrá loptu.

15.2 Pretočenie tyče, ktoré nemá za následok pohyb lopty, sa nepovažuje za nepovolené pretáčanie. Ak pretočenie má za následok vlastný gól, tento gól platí ako riadne strelený gól a započíta sa súperovi. Pretočenie tyče, ak hráč

nemá loptu (lopta je na inej tyči)nie je považované za pretáčanie, ale za vyrušovanie.

15.3 Ak je tyč pretočená silou lopty, ktorá vrazí do figúrky, pretočenie je povolené (príklad: strela z obrany vrazí do trojkovej rady)

16. Búchanie -otrasy

Búchanie, otrasy, kĺzanie alebo zdvíhanie stola počas hry je zakázané. Či boli otrasy zámerné alebo nie, je bezpredmetné. Nie je nutné, aby hráč stratil loptu, aby bolo zahlasené búchanie -otrasy. Búchanie -otrasy sa akumulujú počas celého zápasu.

16.1 Trest za porušenie tohto pravidla: Prvé a druhé porušenie – súper má na výber, či bude pokračovať z aktuálnej pozície, z miesta, kde bola lopta v momente buchnutia alebo znovu rozohrá loptu. Ak nepovolené buchnutie spôsobí, že hráč stratí loptu z tyče, v hre sa bude pokračovať z danej tyče. Opakované porušenie- Technický fault.

16.2 Chytanie alebo kontakt so súperovou tyčou je potrestané presne ako búchanie, kĺzanie alebo zdvíhanie.

16.3Búchanie po strelení gólu, keď lopta už nie je v hre, je považované za nešportové správanie. Búchanie tyčou po strele počas hry je považované za otras- buchnutie.

17. Reset

Ak hráč použije dostatočné množstvo sily na to, aby znemožnil súperovi nahrávku alebo strelnu, ale súperova kontrola nad loptou nebola ohrozená, prítomný rozhodca zahlásí reset a čas povolený na držanie lopty sa začne rátať odznova. Hráč má možnosť si znova nastaviť loptu alebo ignorovať reset a pokračovať z aktuálnej pozície.

17.1 Každý pohyb lopty, akokoľvek slabý, môže byť považovaný za podklad na reset (príklad: lopta, ktorá sa zatrasie na mieste). Reset môže byť zahlasený, aj keď je lopta zacvaknutá alebo sa pohybuje.

17.2 Zahlasenie reset-u nie je považované za vyrušovanie a hráč s loptou môže okamžite strieľať. Brániaci tím preto nesmie prestať brániť. alebo sa pozrieť na rozhodcu pri zahlasení reset-u, ale zotrvať v bránení.

17.3 Porušenie reset pravidla za loptou nie je považované za podklad na hlásenie resetu. Je to považované za búchanie/otrasy. (Príklad: ak súperov útočník urobí akciu, ktorá by mohla byť považovaná za reset, zatiaľ čo má súper loptu na útočnej rade).

17.4 Zámerný pokus o reset tímom, ktorý má loptu pod kontrolou, za účelom zahlasenia resetu od rozhodcu, nie je povolený. Tím, ktorý sa pokúsi o porušenie tohto pravidla stratí loptu v prospech súpera a ten loptu rozohrá (Toto nie je rátané ako reset).

17.5 Po tom, čo bol tímu pripísaný prvý reset v hre, tím, ktorý spôsobí dva po sebe nasledujúce resety počas jednej lopty, bude potrestaný technickým faultom. Po tom, čo bol nahlásený prvý reset, pri druhom porušení zahlásí rozhodca "reset warning" alebo iba "warning". Ak nastane ďalšie porušenie počas jednej lopty, nasledujúc "reset warning", je zahlasený technický fault.

17.5.1 Ak je technický fault zahlasený za opakujúce sa resety, ďalší reset nebude mať za následok technický fault.

17.5.2 Resety sa rátajú na tím a nie na jednotlivých hráčov a tiež za hru a nie za zápas.

17.6 Ak obranca spôsobí otras stola -buchne tyčou, považuje sa to za otrasy -buchnutie a nie za reset.

17.7 Ak je zahlásený reset na pätkovej rade, je resetovaný aj počet dotykov lopty so strou.

18. Zasahovanie na hraciu plochu

Je zakázané zasahovať na hraciu plochu, kým je lopta v hre, bez súhlasu súpera alebo prítomného rozhodcu. Avšak, keď už hráč má súhlas od súpera alebo rozhodcu na zasiahnutie na hraciu plochu, môže tak okamžite urobiť.

18.1 Rotujúca lopta je považovaná za loptu v hre, aj keď je mimo dosahu hracích figúrok. Je zakázané zasiahnuť do hracej plochy a zastaviť rotujúcu loptu, aj keď je to v prospech súpera.

18.2 Lopta, ktorá sa dostane do vzduchu je považovaná za loptu v hre, kým sa nedostane do kontaktu s predmetom, ktorý nie je súčasťou hracej plochy. Nechytajte loptu letiacu nad stolom.

18.3 Lopta, ktorá je mŕtva, je považovaná za loptu mimo hry. (Pozri pravidlo 8). Lopta môže byť uchopená až po tom, čo rozhodca dal na to povolenie. Ak nie je rozhodca prítomný, tak ak na to dal súhlas súpera.

18.4 Hráč môže zmazať šmuhy po strele z každej časti stola, ak lopta nie je v hre. Nemusí si vypýtať povolenie od súpera.

18.5 Trestom za porušenie hociktorej časti tohto pravidla je ako nasleduje: Ak má hráč loptu pod kontrolou a lopta je zastavená – strata lopty v prospech súperovho rozohrania. Ak hráč nemá loptu pod kontrolou alebo je lopta v pohybe- technický faul. Ak hráč zasiahne na hraciu plochu, aby zabránil gólu, gól sa pripíše súperovi a lopta sa rozohrá, ako keby bol strelený gól.

18.6 Ak je zahlásený technický faul za chytenie letiacej lopty nad stolom, pokračuje sa následovne: Ak je technická strela premenená, rozohrá sa normálnym spôsobom. Ak technická strela nie je premenená, loptu rozohrá tím, ktorý sa neprevinil proti pravidlám.

19. Úprava stola

Hracia plocha- na stole nesmú byť vykonané žiadne zmeny žiadnym z hráčov, ktoré by ovplyvnili hracie charakteristiky stola. Toto zahŕňa zmenu hráčov, hracieho povrchu, dorazov atď.

19.1 Hráč si nesmie utrieť pot, naplúť alebo použiť iný prostriedok na ruky predtým, ako utrie šmuhy po lopte zo stola.

19.1.1 Natieranie živice alebo iného prostriedku na hraciu plochu je zakázané.

19.1.2 Hráč, ktorý používa určitý prostriedok na ruky na zlepšenie úchopu, musí dbať na to, aby sa tento nedostal na loptu alebo hraciu plochu. Ak sa tak stane a rozhodne sa, že tento prostriedok ovplyvňuje hru alebo loptu, (Príklad: lopta pokrytá živicom) táto lopta a všetky lopty v stole rovnako

ovplyvnené musia byť vyčistené alebo vymenené okamžite. Hráč, ktorý sa prevínil proti tomuto pravidlu bude potrestaný zdržiavaním hry a za každé nasledujúce porušenie bude hráčovi zakázané používať tento prostriedok po zvyšok zápasu.

19.2 Ak hráč, ktorý používa prostriedok, ako napríklad živicu, na zlepšenie úchopu a zanechá tento prostriedok na rúčkach, musí ich pri zmene strán okamžite očistiť.

19.2.1 Ak čas potrebný na očistenie rúčok prekročí 90 sekúnd, hráč bude potrestaný zdržiavaním hry a bude mu zakázané opäť použiť tento prostriedok znova.

19.3 Hráč nesmie umiestniť nič na tyč, rúčky alebo vonkajšok stola, čo by ovplyvnilo pohyb tyčí. (príklad: obmedzovanie pohybu brankárskej tyče).

19.4 Hráč si smie vymeniť vonkajšie rúčky, ak sa tak urobí v časovom limite a bez bránenia súperovi v zmene strán medzi hrami. Predĺžovanie bude posúdené ako zdržiavanie hry. (Pozri pravidlo 25).

19.5 Žiadosť o zmenu lôpt pred začiatkom zápasu musí byť schválená prítomným rozhodcom alebo turnajovým vedúcim. Žiadosť bude povolená iba ak sa hracie vlastnosti lopty výrazne nelíšia od štandardu.

19.5.1 Nová lopta- hráč nesmie žiadať o novú loptu, ak je lopta v hre. Avšak počas mŕtvej lopty, hráč môže požiadať o novú loptu z vnútorného zásobníka stola. Takáto žiadosť bude vo všeobecnosti povolená, až na prípad, že prítomný rozhodca rozhodne, že žiadosť je kvôli oddiaľovaniu hry.

19.5.2 Hráč, ktorý požiada o novú loptu, zatiaľ čo je lopta v hre, bude potrestaný odobraním time outu, až na prípad, že rozhodca rozhodne, že lopta bola nehrateľná. V tomto prípade hráčovi nebude odobraný time out.

19.6 Ak nie je uvedené ináč, každé porušenie tohto pravidla môže byť podkladom na technický faul.

20. Vyrušovanie

Každý pohyb mimo alebo za tyčou, kde sa nachádza lopta v hre, môže byť posúdené ako vyrušovanie. Gól, ktorý je výsledkom vyrušovania neplatí. Ak si hráč myslí, že je vyrušovaný, je jeho zodpovednosťou zavolať si rozhodcu.

20.1 Búchanie pätkovou radou pred, počas alebo po strele je považované za vyrušovanie. Mierny pohyb pätkovou radou počas strely nie je považované za vyrušovanie.

20.2 Rozprávanie medzi spoluhráčmi počas lopty v hre je považované za vyrušovanie.

20.3 Nie je považované za vyrušovanie, keď hráč pohne pri prihrávke tyčou ako súčasť nalákania súpera. Avšak nadmerný pohyb môže byť považovaný za vyrušovanie.

20.4 Je považované za vyrušovanie, keď si hráč nastaví loptu na strelu, pustí rúčku a v zapätí ihneď vystrelí. Lopta môže byť vystrelená len ak sú obe ruky na rúčkach (a/alebo zápästie) celú sekundu pred strelou.

20.4.1 V súťaži jednotlivcov, pravidlo 20.4 platí iba pri strele z útočnej rady.

20.5 Hráč, ktorý pustí rúčky a siahne dolu alebo mimo stola (na utretie rúk, nanesenie živice, magnézia) počas hry, bude potrestaný vyrušovaním.

20.6 Trest za vyrušovanie. Za prvé vyrušovanie, tím, ktorý sa previnil bude potrestaný warningom, ak je prítomný rozhodca posúdi vyrušovanie ako neškodné. Ak bol strelený gól ako výsledok vyrušovania útočiacim tímom, gól sa nebude rátať a súper rozohrá loptu. Vo všetkých ostatných prípadoch, súper má možnosť pokračovať z aktuálnej pozície, miesta porušenia pravidiel alebo rozorať loptu. Opakované porušenie bude mať za následok technický faul.

21. Tréning

Tréning je povolený na každom stole pred začiatkom zápasu alebo medzi hrami. Po začatí hry, tréning nie je povolený.

21.1 Tréning je definovaný ako pohyb lopty od jednej hracej figúrky k druhej alebo strieľanie lopty.

21.1.1 Zahlásenie nepovoleného tréningu je rozhodnutie prítomného rozhodcu. Neúmyselný pohyb nie je považovaný za tréning.

21.2 Trestom za nedovolený tréning je strata lopty v prospech súperovho podania. Ak hráč nemá loptu pod kontrolou, bude zahlásený warning. Opakované porušenie bude podkladom na technický faul.

22. Jazyk a správanie sa

Nešportové správanie a priame alebo nepriame pripomienky hráčov nie sú povolené. Porušenie tohto pravidla môžu mať za následok technický faul.

22.1 Dožadovanie sa pozornosti od súpera mimo hru nie je povolené. (pozri pravidlo 20). Kričanie alebo iné zvuky počas zápasu, aj keď entuziastickej povahy, môžu byť podkladom na technický faul.

22.2 nadávanie hráčom počas zápasu nie je povolené. Trestom za nadávanie je technický faul. Opakované nadávanie hráčom je dôvodom na stratu hry a/alebo vylúčenie z turnaja.

22.3 Použitie osoby na ukazovanie z publika nie je dovolené (osoba, ktorá dá signál na strelu) Navyše, divákovi nie je dovolené ovplyvňovať zápas vyrušovaním hráčov alebo rozhodcov. Porušenie tohto pravidla môže mať za následok vylúčenie diváka z miesta konania turnaja.

22.4 Coaching je dovolený, ale iba počas time outu alebo medzi hrami.

23. Nahrávanie

23.1 Lopta, ktorá je nahraná zo zacvaknutej alebo zastavenej polohy na pätkovej rade nemôže byť priamo zachytená na trojkovej rade toho istého tímu bez ohľadu na to, či sa dotkla alebo nedotkla súperovej pätkovej rady. Lopta sa musí dotknúť minimálne dvoch hracích figúrok pred tým, ako môže byť prihraná na trojkovú radu. Za zacvaknutú loptu je považovaná lopta zacvaknutá o stenu alebo o hraciu plochu.

23.1.1 Lopta, ktorá sa zjavne zastavila môže byť podľa pravidiel prihraná, ak je prihrávka okamžitá. Ak je pred prihrávkou viditeľné váhanie, prihrávka je nepovolená. Ak sa lopta zjavne zastavila a nebola prihraná okamžite, musí sa dotknúť minimálne dvoch hracích figúrok pred prihrávkou podľa pravidiel.

23.1.2 lopta, ktorá je na chvíľu pritlačená na hraciu plochu a okamžite uvoľnená smerom dopredu, môže byť podľa pravidiel zachytená na trojkovej rade, ak sa pred strelou dotkne aspoň dvoch hracích figúrok. Avšak ak je lopta pritlačenie na hraciu plochu, uvoľnenie a prihranie tým istým hráčom nie je podľa pravidiel povolené.

23.1.3 Za nepovolenú prihrávku sa nepovažuje prihrávka zo zastavenej alebo zacvaknutej lopty, ktorá sa odrazila od trojkovej rady toho istého tímu tak, že nedošlo ku kontorle lopty na trojkovej rade.

23.1.4 Ak sa lopta dotkne prednej alebo zadnej časti hracej figúrky pred prihrávkou, musí sa dotknúť druhého hráča na to, aby mohla byť podľa pravidiel zachytená na trojkovej rade. (alebo hracej figúrky na pätkovej rade, ak ide o prihrávku z obrany). Avšak, ak sa lopta dotkne prednej alebo zadnej časti hracej figúrky v rámci prvého kontaktu s loptou do iného hráča, môže byť podľa pravidiel prihraná tou istou hracou figúrkou.

23.2 Hráč si nesmie naraziť loptu o bočnú stenu alebo mantinel (ak je súčasťou stola) viac ako dva krát pred prihrávkou alebo strelou z pätkovej rady. Bez ohľadu, na ktorej stene si hráč narazí loptu, môže tak urobiť najviac dvakrát pred prihrávkou. Ak sa lopta dotkne steny tretí krát, nesmie byť znova narazená žiadnou z hracích figúrok.

23.2.1 Obranná pasca – ak súperova prihrávka alebo strela je zachytená pritlačením lopty o stenu, toto sa neráta k celkovému počtu povolených narazení o stenu a hráč ma túto loptu v držaní na pätkovej rade.

23.2.2 Keď sa lopta dotkne steny alebo mantinelu, nebude rátané za nepovolené narazenie, kým sa lopta nedostane dolu z mantinelu alebo je dostatočne ďaleko od steny, aby sa s ňou dalo manévrať (na stole, kde nie je mantinel)

23.2.3 Po time oute, žiadne narazenie o stenu pred dotykom druhej hracej figúrky nie je zarátané medzi nepovolené narazenia.

23.3 Nahrávka z dvojkovej rady (alebo trojky z brány) na päťkovú radu toho istého tímu sa riadi podľa pravidla 23.1 okrem faktu, keď lopta narazí na súperove hracie figúrky. Vtedy sa lopta nepovažuje za prihrávanú, ale za loptu v hre, ktorú môže podľa pravidiel hráč zachytiť. Pravidlo o narazení lopty o stenu tiež neplatí.

23.4 Je povolené mať iba jednu ruku na tyči pri bránení (príklad: pravá ruka na päťkovej rade počas bránenia). Je tiež povolené použiť obe ruky na jednej tyči (príklad: obrana na päťkovej rade). Nadmerné striedanie rúk medzi rúčkami môže byť posúdené ako vyrušovanie.

23.5 Trest za nepovolenú prihrávku – ak tím poruší hore uvedené pravidlá prihrávania súper má možnosť pokračovať v hre z aktuálnej pozície alebo znovu rozohrať loptu.

24. Čas držania lopty

Držanie je definované ako lopta, ktorá je v dosahu hracej figúrky. Držanie lopty je limitované na 10 sekúnd na päťkovej rade a 15 sekúnd na ostatných tyčoch. Oba brankárske tyče sú považované za jednu tyč držania.

24.1 Posunutie je definované: Lopta, ktorá posunula mimo dosahu hracej figúrky na tyči, či išlo o pohyb vpred alebo vzad. V prípade brankárskeho územia, lopta je považovaná za posunutú, keď sa dostane mimo dosahu hracích figúrok na dvojkovej rade za brankárskym územím.

24.2 Točiaca sa lopta, ktorá je v dosahu hracej figúrky niektorej z tyčí je považovaná za loptu v držaní hráča, ktorý ovláda danú tyč a všetky časové limity pokračujú, avšak ak je točiaca sa lopta mimo dosahu, časové limity sa nerátajú (Pozri pravidlo 8.3).

24.3 Trest- trestom za prekročenie limitu na trojkovej rade je strata držania v prospech súperovho brankára. Trestom za prekročenie na inom mieste je strata v prospech súperovho útočníka na rozohrávku.

25. Zdržiavanie hry

Hra by mala byť plynulá, okrem času v time oute. Plynulosť je definovaná ako nie viac ako 5 sekúnd medzi strelením gólu a začatím „ready protokolu“. Zdržiavanie hry môže byť zhlásené iba rozhodcom.

25.1 Ak je tím obvinený zo zdržiavania hry, malo by sa pokračovať v hre v rozsahu 10 sekúnd. Po uplynutí 10 sekúnd bude zhlásené ďalšie zdržiavanie hry.

25.2 Prvé porušenie tohto pravidla je warning. Nasledujúce porušenie bude mať za následok, že sa hráčovi zdržiavanie zaráta ako time out. Príklad: Hráč je obvinený zo zdržiavania hry. Ak nie je stále pripravený pokračovať po 10 sekundách- je mu zarátaný time out. Ak po uplynutí time outu nie je stále pripravený pokračovať a uplynie ďalších 10 sekúnd- ďalší time out je zarátaný.

26. Vyhlásenie a Strata hry/ zápasu

Ak je vyhlásený zápas, tímy sa musia okamžite dostaviť k určenému stolu. Ak sa tím nedostavil do troch minút k určenému stolu, bude znova vyhlásený. Tím, ktorý bol druhý krát vyhlásený sa musí okamžite dostaviť k určenému stolu, aby sa ukončil proces straty zápasu.

26.1 Ďalšia výzva sa robí po troch minútach. Trestom za tretiu výzvu a opakované výzvy je strata hry až kým sa neskončí zápas.

26.2 Ak tím prehrá jednu alebo viac z hier kvôli opakovaným výzvam, majú na výber stranu alebo podanie, keď sa začne zápas.

26.3 Dodržiavanie tohto pravidla je v zodpovednosti turnajového vedúceho.

27. Technický faul

Ak sa podľa úsudku kvalifikovaného turnajového rozhodcu hociktorý z tímov počas zápasu dopustí hrubého alebo úmyselného porušenia pravidiel hry, bude voči nemu technický faul.

27.1 Ak je zahlásený technický faul, nie je povolené pokračovať v hre a súper dostane loptu na trojkovú tyč. Len hráč, ktorý vykoná strelu a brániaci hráč môžu ostať pri stole. Hráč vystrelí jednu strelu, po ktorej sa hra preruší. Ak je strelený gól, loptu rozohrá tím, ktorý dostal gól. Ak nebol strelený gól, v hre sa pokračuje z miesta pred zahlásením technického faulu alebo miesta určeného pravidlami.

27.1.1 Ak lopta opustí trojkovú radu, strela je považovaná za prevedenú. Strela je považovaná za ubránenú, ak sa lopta zastavila alebo opustila bránkoviisko.

27.2 Pred technickou strelou musí byť lopta rozohraná podľa pravidiel. Navyše, všetky pravidlá vrátane časových limitov a resetov stále platia.

27.3 Hráči si môžu vymeniť pozície pred a- alebo po technickej strele bez toho, aby sa to považovalo za time out.

27.4 Time out môže byť zahlásený počas technickej strely, ale iba v prípade, že je povolený pravidlami. (ak hráčovi ostáva ešte nejaký time out)

27.5 Gól strelený proti pravidlám nebude zarátaný. V hre sa pokračuje z tyče, kde bola lopta v držaní pri zahlásení technického faulu alebo na mieste stanovenom pravidlami.

27.6 Ak technická strela ukončí hru, súper dostane možnosť rozohrať loptu.

27.7 Ďalšie hrubé alebo zámerné porušenie pravidiel bude mať za následok ďalšie technické fauly. Tretí technický faul v každej hre znamená stratu hry.

27.8 Rozhodca môže v ľubovoľnom momente po prvom technickom faule prehlásiť, že ďalšie porušenie pravidiel bude mať za následok stratu zápasu alebo hry.

28. Rozhodnutie o pravidlách a Odvolania

Ak je rozhodnutie kontroverzné a rozhodca bol prítomný pri stole počas udalosti, jeho rozhodnutie je konečné a nedá sa proti nemu odvolať. Ak je interpretácia pravidiel kontroverzná alebo nebol prítomný rozhodca počas danej udalosti pri stole, rozhodca by mal urobiť najneustrannejšie rozhodnutie za daných okolností. Voči rozhodnutiam tejto povahy sa je možné odvolať, ale musí tak byť učené okamžite spôsobom uvedeným nižšie.

28.1 V prípade odvolania sa proti interpretácii pravidiel, hráč musí podať odvolanie proti rozhodcovi pred tým, ako sa rozohrá lopta po kontroverznom výklade pravidiel. Odvolanie, ktoré obsahuje prehru zápasu musí byť podané skôr, ako daný tím začne svoj ďalší zápas.

28.2 Všetky odvolania proti pravidlám musia byť zvážené hlavným rozhodcom a (ak sú prítomní) aj dvoma členmi rozhodcovského zboru. Všetky rozhodnutia o odvolaniach sú konečné.

28.3 Tím, ktorý podal neúspešné odvolanie, ktorého neúspech bol zjavný alebo tím, ktorý spochybňuje rozhodnutie, bude potrestaný time outom. Navyše, tím môže byť taktiež potrestaný zdržovaním hry, čo je na posúdení rozhodcu.

28.4 Nie je dovolené hádať sa s rozhodcom počas zápasu. Porušenie tohto pravidla je podklad pre trest za zdržovanie hry a/alebo porušenie etického kódexu.

29. Pravidlá obliekania

Od všetkých hráčov sa vyžaduje, aby dodržiavali profesionálne štandardy vzhľadu. Každý hráč, ktorý sa chce zúčastniť oficiálneho ITSF turnaja musí mať oblečené príslušné oblečenie.

29.1 Zakázané oblečenie sa skladá z, ale nie je obmedzené len na: urážajúce oblečenie, trička na ramienka alebo riflovinu akéhokoľvek druhu.

29.2 Na ITSF turnaji (turnaje organizované ITSF), meno hráčovej krajiny musí byť jasne viditeľné na tričku a vetrovke. Je odporúčané, ale nie povinné, aby oblečenie bolo vo farbách krajiny, ktorú hráč reprezentuje. Hráči môžu mať svoje meno a vlajku na oblečení.

29.3 Trestom za porušenie pravidiel obliekania môže byť strata hry alebo zápasu, vylúčenie z turnaja a/alebo pokuta. Či boli pravidlá obliekania porušené alebo nie a aký je primeraný trest za toto porušenie, rozhodne riaditeľ turnaja a/alebo členovia športovej komisie ITSF.

30. Riaditeľ turnaja

Vedenie turnaja je v zodpovednosti Riaditeľa turnaja. To zahŕňa robenie rozlosovaní, časové rozvrhnutie turnaja, načasovanie zápasov, atď. Rozhodnutie turnajového vedúceho v týchto otázkach je konečné.

30.1 Všetky situácie vzťahujúce sa na pravidlá hry (menovanie rozhodcov, riešenie sporov, atď.) sú v zodpovednosti hlavného rozhodcu. Riaditeľ turnaja je zodpovedný za vymenovanie hlavného rozhodcu.

30.2 Na každom oficiálnom turnaji ITSF je riaditeľ turnaja podriadený Športovej komisii ITSF.