



ITSF

KNIHA PRAVIDEL



OBSAH

OBSAH.....	2
ÚVOD	4
KVALIFIKOVANÉ ORGÁNY	4
OFICIÁLNÍ SLOVA.....	Chyba! Záložka není definována.
MATERIÁLY A HARDWARE	5
1. Etický kodex.....	7
2. Zápas.....	7
3. Začátek hry	7
4. Postup podání a připraven	7
5. Následující podání	8
6. Míček ve hře.....	8
7. Míček mimo stůl	8
8. Mrtvý míček	8
9. Oddechový čas	9
10. Obnovení hry po oddechovém čase.....	10
11. Úřední oddechový čas.....	10
12. Skórování bodu.....	11
13. Strany stolu	12
14. Změna postavení u stolu	12
15. Nepovolené rotování tyče	12
16. Trhání stolem	13
17. Resetování	13
18. Zasažení do hracího prostoru.....	13
19. Změny provedené na stole	14
20. Rozptylování	15
21. Trénink	15
22. Řeč a chování	16
23. Přihrávání	16
24. Doba držení míčku	17
25. Zdržování	17
26. Vyvolávání a ztráta hry.....	17
27. Technické fauly.....	18

28. Rozhodování o pravidlech a odvolání.....	18
29. Pravidla oblékání.....	19
30. Ředitel turnaje	19

Všichni hráči a organizátoři se musí řídit touto knihou pravidel.

- a- Tato kniha pravidel je zamýšlena jako příručka pro pomoc funkcionářům [Officials]. Jejím nejvyšším posláním je vysvětlit pravidla hry. Nicméně funkcionáři musí co nejvíce dbát nejen na to, aby ukázali svou autoritu, ale také, pro dobro hry samé, aby hru nezpomalovali příliš přísným rozhodováním.
- b- **Upomínka:** Delegáti federace [Federation Officials] reprezentují na turnaji nejvyšší autoritu co se týče Knihy pravidel. Jejich rozhodnutí musí být respektována a nesmí být o nich dále vedeny spory. Delegáti federace mohou být vyzváni k dohledu na výklad pravidel. Pokud na turnaji není přítomen žádný z delegátů federace, pak se předpokládá, že ředitel turnaje přebírá funkci delegátů federace.
- c- Pravidla hry stolní fotbal jsou koncipovány co nejvíce tak, aby vyhovovaly jak funkcionářům, tak i hráčům.
- d- Cílem je omezit subjektivní výklad na absolutní minimum.
- e- Cílem pravidel je také přivést hru na úroveň vzájemného respektu mezi hráči a zároveň zcela průhlednou pro diváky.
- f- Připomínáme čtenáři, že i když o výrocích funkcionářů nelze dále diskutovat, jedná se o omylné osoby a jejich případnou chybu v rozhodování je třeba brát jako část hry.

KVALIFIKOVANÉ ORGÁNY

- a - Tato kniha pravidel byla napsána a vydána výborem pro pravidla [Rules Commission] s odpovědností sportovní komise [Sporting Commission]. Je vždy předána k odhlasování a k sestavení na počátku každé sezóny výkonným výborem mezinárodní federace stolního fotbalu [Executive Committee of the ITSF (International Table Soccer Federation)]. Může být zkoumána a odhlasována na valné hromadě.
- b - V případech rozporuplnosti nebo v těžkých situacích může výbor pro pravidla navrhnout doplňky i v průběhu sezóny. Tyto doplňky musí být odhlasovány výkonným výborem.
- c - Použití knihy pravidel je povinností delegátů federace, funkcionářů a hráčů.
- d - Zápasy mohou probíhat jak soudcované, tak auto-soudcované. V případě, kdy je zápas řízen soudcem, pak jsou rozhodčí kvalifikovanou autoritou. V zápasech bez rozhodčího může být vyžádán jakýkoliv oficiální rozhodčí přítomný v místě konání turnaje. V případě vzniku nerozhodnutelné potíže, může být svolán výbor soudců a funkcionářů [Judges and Officials Commission]. Jsou pak oprávněni učinit rozhodnutí, které následně sdělí sportovní komisi, která je zodpovědná za seznámení široké členské základny s tímto rozhodnutím.
- e - Rozhodčí, vyzvaný uprostřed hry k vyřešení problému, může přijímat sdělení nebo rady od ostatních rozhodčích, kteří byli očitými svědky incidentu. Pokud byl přítomen více než jeden rozhodčí, obdrží toto sdělení od služebně nejvyššího rozhodčího či nejvyššího delegáta federace. Pokud není přítomen žádný takovýto funkcionář, pak vyžádaný rozhodčí vyhlásí pokračování hry, bez vyhovění požadavku na foul nebo gól.
- f - Otázky, požadavky na vysvětlení, stejně jako požadavky na úpravu pravidel, musí být směřovány na výkonnou osobu z řad výborů soudců a pořadatelů. Ti osobě obratem odpovídají jménem sportovní komise.
- g - Tresty a sankce, vedoucí ke ztrátě hry nebo zápasu, jsou v pravomoci hlavního pořadatele. V případě mnohem závažnějšího trestu musí být podána zpráva prostřednictvím ředitele turnaje nebo disciplinární komise.
- h – Tato pravidla mohou být upravována či adaptována během turnaje jen za velmi výjimečných podmínek, se souhlasem delegáta nebo řídicího výboru. Jakékoliv změny musí být nahlášeny sportovní komisi a výkonnému výboru ITSF z důvodu odsouhlasení, jinak turnaj může být diskvalifikován z žebříčku ITSF.

STŮL

- a – Oficiální stoly jsou odhlasovány valným shromážděním ITSF [ITSF General Assembly]. Tento výběr stolu může být změněn dle dohod s výrobcí stolů a partnery.
- b – Organizátoři jsou povinni zajistit odpovídající zařízení (brusným papírem zbroušené hráče, čisté a rovné tyče).
- c – Povrch stolu v žádném případě nesmí být zbroušen brusným papírem. Pokud se tak stane, pak je takovéto konání potrestáno vyloučením z turnaje a náhradou nákladů, spojených s úpravou povrchu.
- d – Hráči mohou bez omezení mazat vnější povrch tyčí. V případě teleskopických tyčí nesmí být tyče mazány uvnitř.
- e – Organizátoři mohou omezit použití mazadel a čistících prostředků jen na určité značky. V případě tohoto omezení musí být zajištěn hráčům přístup k vybraným přípravkům. Použití jiné značky přípravku hráčem, než je povolen organizátory, má za následek jeho vyloučení z turnaje.
- f – Použití pryskyřic (jaké jsou např. používány v házené), magnézia nebo čehokoliv podobného na stole (povrch, rukojeti, míčky) je přísně zakázáno a může být potrestáno vyloučením z turnaje.
- g – Organizátoři mají volnost ve vyhlášení zákazu jakéhokoliv výrobku z důvodu nebezpečnosti pro zařízení či pro hráče.
- h – S výjimkou běžné údržby nesmí být prováděny žádné jiné úpravy, které mohou mít vliv na vlastnosti hracího interiéru stolu nebo figurek.

MÍČKY

- a – Oficiální míčky jsou odhlasovány sportovní komisí ITSF [Sporting Commission]. V příloze těchto pravidel bude uvedena konečná volba pro sezónu.
- b – Všechny hry turnaje musí být hrány s oficiálními míčky .
- c – Všichni hráči musí mít možnost zakoupit si turnajový míček v místě konání turnaje.

RUKOJETI

- a- Každý hráč může používat rukojeti dle své volby u stolů, kde mohou být rukojeti vyměněny. Rukojeti musí být schopné připevnění na tyče bez toho, aby způsobily poškození stolu nebo zranění hráče.
- b- Pohyby hráče musí být bez podpory a volné. Nejsou povoleny žádné mechanické systémy. Rukojeti musí být bezpečně připevněné k tyčím, na které jsou instalovány.
- c- Organizátoři mohou prohlásit určité rukojeti za nebezpečné a proto mohou vyžadovat, aby je hráč nepoužíval. Odmítnutí hráče odstranit své rukojeti povede k jeho vyloučení z turnaje.
- d- Hráč musí být schopen vyměnit rukojeti během vymezené doby mezi jednotlivými hrami, v oddechových časech nebo mezi jednotlivými body, v případě zápasu na více her.

DALŠÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ

- a - Veškeré další příslušenství (rukavice, elastické pásky, protiskluzné návleky rukojetí, atd.) je povoleno, pokud není považováno za ohrožující hráče nebo jiné účastníky.
- b - Použití příslušenství, které jakýmkoliv způsobem upravuje povrch nebo strany stolu, není povoleno za žádných okolností.

(budou definovány v budoucnosti)

- Připraven - Ready
- Podání - Serve
- Oddechový čas - Time-Out
- Reset (nové nastavení) - Reset
- Faul - Foul
- Porušení - Violation
- Úřední oddechový čas - Official Time-Out
- Zdravotní oddechový čas - Medical Time Out
- Čas -Time
- Varování - Warning
- Technický faul - Technical Foul
- Hýbání se stolem - Jar or Jarring
- Hra (leg) - Game
- Zápas - Match
- Odnětí - Forfeiture
- Trest - Penalty
- Vyrušování - Distraction
- Zpoždění - Delay
- Mrtvý míč - Dead Ball
- Protáčení - Spin
- Hrací prostor - Playing Area
- Hrací povrch - Playing Surface
- Trénink - Practice
- Držení - Possession
- Přihrávka - Pass
- Nesportovní chování – Unfair behavior

1. Etický kodex

Jakýkoliv projev povahy nesportovního nebo neetického chování během turnajové hry, v turnajové místnosti, nebo na půdě zařízení, kde se turnaj koná, bude brán jako narušení etického kodexu. Je vyžadován vzájemný respekt mezi všemi hráči, funkcionáři a/nebo diváky. Cílem každého hráče a funkcionáře je reprezentovat stolní fotbal co možná nejvíce pozitivně a ve sportovním duchu.

1.1 Trestem za narušení etického kodexu může být odnětí hry nebo zápasu, vyloučení z turnaje, nebo pokuta. Rozhodnutí, zda byl nebo nebyl narušen etický kodex a jaké je příslušné potrestání, bude určeno disciplinární komisí ITSF, nebo (pokud není přítomna disciplinární komise ITSF) hlavní pořadatel/ředitel turnaje.

2. Zápas

Pokud není určeno ředitelem turnaje jinak, zápas se skládá ze tří vítězných her z pěti. Každá hra pak z pěti bodů. Rozhodující hra zápasu se hraje na pět bodů, nicméně s rozdílem dvou bodů při maximálním počtu osmi bodů.

- 2.1 Rozhodnutí o počtu hraných her je plně v odpovědnosti ředitele turnaje a bude uvedeno ve vyhlášení turnaje.
- 2.2 V případě časové tísň může ředitel turnaje snížit počet hraných bodů a her.
 - 2.2.1 Toto jeho rozhodnutí je konečné a vztahuje se na všechny zápasy tohoto turnaje.
- 2.3 V každém oficiálním turnaji ITSF bude počet hraných her vyhlášen sportovní komisí a bude publikován v oficiálním vyhlášení turnaje ITSF.
- 2.4 Trestem za narušení oficiálního počtu hraných bodů či her může být odnětí zápasu nebo vyloučení z turnaje pro oba zúčastněné týmy.

3. Začátek hry

Začátku hry předchází hození mincí. Tým, který vyhraje tento los, má právo volby strany stolu nebo prvního podání. Týmu, který los nevyhrál, zbývá druhá volba.

3.1 Jakmile tým zvolí stranu stolu nebo první vhazování, nesmí změnit své rozhodnutí.

3.2 Zápas oficiálně začíná, jakmile je míček dán do hry (porušení pravidel, jako je například nadávání apod., může být potrestáno funkcionářem, přiděleným k rozhodování v tomto zápase, a může být vyhlášeno již ve chvíli, kdy on a oba týmy jsou přítomni u stolu).

4. Postup Podání a Připraven (Ready)

Podání je definováno jako zahájení hry u tyče s pěti figurkami na počátku hry, po dosažení bodu nebo po přidělení míčku hráči u tyče s pěti figurkami následně po porušení pravidel. Postup připraven (ready) bude použit, kdykoliv se zahajuje hra, tedy i v průběhu hry po skórování, nebo porušení pravidel.

4.1 Podání

Podání začíná zastavením míčku u prostřední figurky hráče u tyče s pěti figurkami. Tento hráč pak musí provést postup připraven (ready).

4.1.1 Jestliže je míček podáván z jiné polohy, než je prostřední figurka a porušení pravidel je objeveno dříve, než padne gól, pak je hra zastavena a míček je znovu podán stejným týmem. Pokud bylo dosaženo bodu, nelze se odvolávat. Trestem za opakované porušení tohoto pravidla je ztráta příležitosti podání ve prospěch soupeřů.

4.2 Postup Připraven (ready protocol)

Ještě před tím, než je zahájena hra, musí hráč, který má míč v držení, položit soupeřům otázku "připraven?". Soupeř stojící proti němu má tři sekundy na odpověď "připraven". Poté má hráč, držící míček, tři sekundy na to, aby zahájil hru. Na překročení těchto časových limitů bude nahlíženo jako na zdržování hry (viz. pravidlo 25). Hráč musí míček přihrát od jedné figurky ke druhé a poté počkat další sekundu, než smí pokračovat ve hře s míčkem. Hráč není povinen míček zastavit. Časový limit jedné sekundy začíná jedné sekundy začíná plynout po kontaktu míčku s druhou figurkou.

4.2.1 Trestem za zahájení hry před odpovědí soupeře “připraven” je varování a míček musí být uveden do původní polohy. Trestem za opakované porušení tohoto pravidla je ztráta možnosti podání ve prospěch soupeře.

4.2.2 Trestem za nedodržení kontaktu s druhou figurkou hráče, či za nedodržení časového limitu jedné sekundy pro další rozehrání míčku po jeho dotyku druhé figurky hráče, je volba soupeře, zda bude pokračovat ve hře ze současné pozice (včetně gólu) nebo zda bude vhadzovat míček.

5. Následující podání

Po prvním podání zápasu jsou následná podání prováděna týmem, který naposledy obdržel gól. Při zápasech na více her provádí v následujících hrách podání tým, který předcházející hru prohrál.

5.1 Jestliže je míček podán do hry nesprávným týmem a toto porušení pravidel je objeveno ještě před skórováním, pak bude hra zastavena a míček bude podán správným týmem. Pokud došlo ke skórování, nepřipouští se protesty a hra pokračuje dál tak, jako by se nic nestalo.

5.2 Pokud je týmu přidělena možnost podání jako následek trestu týmu soupeře pro porušení pravidel a míček byl následně umrtven mezi tyčí s pěti figurkami, pak bude podán do hry týmem, který původně podával.

6. Míček ve hře

Jakmile je hra zahájena, zůstává míček ve hře do té doby, než opustí hrací stůl, nebo je prohlášen za mrtvý, nebo došlo ke skórování bodu.

7. Míček mimo stůl

Pokud míček opustí hrací prostor a dotkne se ukazatelů stavu skóre, upevnění světel, či jakéhokoliv jiného objektu, který není součástí stolu, pak je vyhlášen míček mimo stůl. Jestliže se míček dotkne horní strany postranice nebo zakončení stolu a ihned se vrátí na hrací plochu, pak bude brán stále jako míček ve hře.

7.1 Hrací prostor se definuje jako oblast nad hrací plochou do výše postranic skříně stolu. Vrchní strana postranních kolejnic a zakončení stolu jsou součástí hry pouze v případě, že se míček vrátí ihned do hry.

7.2 Míček, který se dostane do servisovacího otvoru (je-li přítomen) a poté se vrátí na hrací plochu, je stále chápán jako “míček ve hře”.

7.3 Jestliže se míček dostal mimo stůl přičiněním střeby nebo přihrávky hráče, pak bude uveden do hry na soupeřově tyči se dvěma figurkami.

7.4 Hráč nesmí provádět jakoukoliv střelu, která způsobí, že míček přeletí nad soupeřovou tyčí (např. střela vzduchem [Aerial Shot]. Za pochybení se nepovažuje případ, když se střela vyslaná z tyče, mající právě míč, odrazí od jiné tyče do vzduchu.

7.5 Trestem za porušení pravidla 7.4 je ztráta držení míče, který se podává ze soupeřovy tyče s pěti figurkami.

8. Mrtvý míček

Míček může být prohlášen za mrtvý, pokud zcela zastavil svůj pohyb a není v dosahu žádné hrací figurky.

8.1 Pokud je míček prohlášen za mrtvý kdekoliv mezi pěti-figurkovými tyčemi, pak může být vrácen do hry na pěti-figurkové tyči týmu, který původně míček podával (viz. pravidlo 4).

8.2 Pokud je míček prohlášen za mrtvý mezi brankovou a pěti-figurkovou tyčí, pak bude míček vrácen do hry u dvou-figurkové tyče nejbližší mrtvému míčku. Hra pokračuje pomocí postupu “Připraven” (viz. pravidlo 4).

- 8.3 Pokud se míček točí na místě mimo dosah jakéhokoliv z hráčů a jejich figurek v brankářově území, pak se nejedná o mrtvý míč a časový limit bude zastaven po dobu, po kterou se míček pohybuje, nebo až bude prohlášen za mrtvý.
- 8.4 Míček, který byl záměrně uveden do mrtvého stavu, je předán k podání soupeřící straně (příklad: postrkování míčku odspodu tak, že se dostane mimo dosah).

9. Oddechový čas

Během každé hry mají oba týmy k dispozici dva oddechové časy, během kterých mohou hráči opustit stůl. Tyto oddechové časy nesmí trvat déle než 30 sekund. Pokud je míč ve hře, pak může být oddechový čas vyhlášen pouze týmem, který má míček právě v držení a ten je zcela v klidu. Pokud není míček ve hře, pak oddechový čas může vyhlásit kterýkoliv z obou týmů.

- 9.1 Každý z týmů může vyčerpat plných 30 sekund oddechového času i v případě, že tým, který o oddechový čas požádal, si nepřeje nevyužít celou jeho délku.
- 9.2 V případě čtyřhry může každý z týmů během oddechového času provést výměnu pozic u tyčí (viz pravidlo 14.1).
- 9.3 Oddechový čas vyvolaný mezi hrami se započítává do počtu oddechových časů v následující hře.
- 9.4 Hráč, který sejme obě ruce z rukojetí a otočí se zcela od stolu, zatímco je míček ve hře, je pokládán za žádajícího o oddechový čas.
- 9.4.1 Hráč může sejmout své ruce z rukojetí k jejich otření před střelou po nezbytně dlouhou dobu, pokud to netrvá déle než dvě až tři sekundy. Při otírání rukou se další plynoucí časové limity nezastavují. Právě se bránící tým nesmí odpočívat v případě, že jejich soupeř sundal jednu nebo obě ruce z tyče.
- 9.4.2 Pokud dojde k náhradě ruky za zápěstí na tyči (při přehmatu na snake nebo zpět), pak k pokusu o přihrávku nebo střelu nesmí dojít dříve, než po uplynutí jedné sekundy.
- 9.5 Pokud je míček ve hře, pak o oddechový čas může požádat pouze ten tým, který má míček v držení. Čas vymezený pro oddechový čas začíná plynout ve chvíli, kdy byl oddechový čas vyhlášen.
- 9.5.1 Pokud se tým, právě držící míček, pokusí o přihrávku či střelu okamžitě poté, co požadoval oddechový čas, pak se tento herní úkon nezapočítává a tomuto týmu je namísto oddechového času uděleno vyrušení (viz pravidlo 20).
- 9.6 Jestliže tým, mající míček pod kontrolou, vyhlásí oddechový čas a míček se přitom stále pohybuje, pak tento tým ztrácí držení míče ve prospěch podání u soupeřovy tyče s pěti figurkami. Pokud si oddechový čas vyžádá tým, který právě nemá míč pod kontrolou, pak je tomuto týmu uděleno vyrušení (viz pravidlo 20).
- 9.6.1 Jestliže je míč ve hře, pohybuje se, je požádáno o oddechový čas a tým, který o oddechový čas požádal obdrží gól pak bude soupeřícímu týmu tento gól připočítán.
- 9.7 Jestliže jakýkoliv z týmů není připraven ke hře na konci oddechového času v délce 30 sekund, pak je tomuto týmu uděleno zdržování hry (viz pravidlo 25).
- 9.8 Týmu, který v jedné hře žádá o více než dva oddechové časy, bude uděleno varování a požadavek bude zamítnut. Pokud je v této situaci tým, mající míček, který je ve hře, právě v držení, pak ztrácí držení ve prospěch podání ze soupeřovy pěti-figurkové tyče. Každý následující požadavek na oddechový čas bude mít za následek technický faul.

9.8.1 Pokud tým, který z důvodů penalizací dosáhne více než dvou oddechových časů v jedné hře, bude potrestán technickým faulem. Žádost o jiného rozhodčího v tomto případě není možná.

9.9 Jakmile hráč zahájí hru po skončení oddechového času (uvedením míčku do pohybu), nelze požádat o další oddechový čas do doby, než míček opustí tyč, která jej ovládá. Obě tyče v obraně jsou v tomto případě považovány za jednu tyč.

9.9.1 Trestem za porušení pravidla 9.9 je ztráta držení míčku ve prospěch brankáře soupeře. Oddechový čas týmu nebude přidělen.

9.10 Během oddechového času může hráč zasahovat do hracího prostoru povoleným způsobem, např. mazat tyče, utírat hrací plochu, atd. Míček může být rukou vyjmut z místa, kde se nacházel při vyhlášení oddechového času, až po odsouhlasení tohoto úkonu soupeřem, a vrácen zpět do původní polohy před obnovením hry. Žádost o pohyb či vyjmutí míčku může být zamítnuta buď soupeřícím týmem nebo pořadatelem, pokud se nachází u stolu (např. v případě, kdy je míček v blízkosti gólové hrany).

9.10.1 Jestliže hráč zvedne míček poté, co soupeř zamítl požadavek na jeho zvednutí, pak je míček předán soupeřovi k podání na jeho tyči s pěti figurkami. Pokud se v této situaci míček nachází na gólové hraně bránící strany a dojde k jeho vyzvednutí bránící stranou, pak je soupeřovi připsán bod.

10. Obnovení hry po oddechovém čase

Míček bude po skončení oddechového času vložen zpět do hry na tyči, kde byl v držení při vyhlášení oddechového času.

10.1 Pokud byl míč ve hře při vyvolání oddechového času, pak se hráč, který ovládá míček musí přesvědčit, zda je soupeřící tým připraven ještě předtím, než uvede míček do pohybu. Hráč musí míček přihrát od jedné figurky ke druhé a poté počkat další sekundu, než smí pokračovat ve hře s míčkem (viz pravidlo 4).

10.1.1 Jakmile hráč, mající míček v držení, položí své ruce zpět na rukojeti a míček opustí současnou tyč před tím, než byla hra znovu zahájena, pak má soupeř právo volby mezi pokračováním ve hře a podáním míčku.

10.2 Pokud nebyl míček ve hře při žádosti o oddechový čas, pak bude míček uveden do hry týmem, který tak má učinit dle výkladu těchto pravidel.

10.2.1 Jestliže došlo k žádosti o oddechový čas mezi míči (po skórování, ale ještě dříve než byl míček znovu uveden do hry), pak bude míč podáván na tyči s pěti figurkami týmu, kterému byl gól vstřelen.

10.3 Trestem za nesprávné zahájení hry je volba soupeře mezi hrou ze současné pozice a podáním míčku.

11. Úřední oddechový čas

Úřední oddechový čas se nezapočítává do počtu dvou oddechových časů každého týmu v každé hře. Po skončení pořadatelského oddechového času se míček vkládá do hry tak, jako by byl předtím vyvolán běžný oddechový čas.

11.1 Není-li rozhodčí přítomen zahájení zápasu a během hry vznikne spor, pak každý z týmů má právo o něj požádat. Tento požadavek může být vznesen kdykoliv během zápasu, je-li míček zastaven nebo prohlášen za mrtvý.

11.1.1 První požadavek na přidělení rozhodčího se považuje za úřední oddechový čas.

11.1.2 Pokud bránící tým požádá o rozhodčího a míček je ve hře a stojí, zatímco se útočící tým zároveň pokusí o přihrávku nebo střelu, pak s takovýmto požadavkem na úřední oddechový čas bude nakládáno jako s vyrušováním bránícího týmu. Podobně, je-li požadavek na úřední oddechový

čas vznesen při míčku v pohybu, pak tento požadavek bude považován za vyrušování.

11.2 Jakmile hra pokračuje s rozhodčím u stolu, pak jakémukoliv hráči, požadujícímu druhého rozhodčího, bude automaticky přiřazen oddechový čas. Tento požadavek může být uplatněn během mrtvého míčku anebo pokud není míček ve hře. Trestem za požadavek na přítomnost druhého rozhodčího během míčku ve hře je technický faul.

11.2.1 Pokud pokračuje hra se dvěma rozhodčími u stolu, pak jakýkoliv požadavek na výměnu jednoho z nich musí být rozhodnut hlavním pořadatelem nebo ředitelem turnaje. Pokud je požadavek zamítnut, žádajícímu hráči je udělen technický faul.

11.3 Jednotlivé týmy si nesmí vyměňovat místa u stolu během úředního oddechového času, pokud tato výměna není povolena (viz pravidlo 14).

11.4 Údržba stolu: jakákoliv nutná údržba stolu, jako je výměna míčku, upevnění figurek atd., musí být vyžadována ještě před započítáním zápasu. Jedinými případy, kdy hráč může žádat o údržbu stolu během zápasu, mohou být náhlé změny stolu, jakými jsou například zlomení figurky, zlomený šroub, poškozený doraz, ohnutá tyč, apod.

11.4.1 Jestliže dojde ke zlomení figurky při kontaktu s míčem, pak bude vyhlášen úřední oddechový čas, dokud je tyč fixována. Hra pokračuje na tyči, kde hráč figurku zlomil.

11.4.2 Pokud dojde k závadě na osvětlení, musí být hra okamžitě zastavena (jako by došlo k vyhlášení úředního oddechového času).

11.4.3 Běžná údržba, jako je postřik tyčí atd., může být prováděna během oddechových časů a mezi jednotlivými hrami.

11.5 Pokud se při hře objeví na hrací ploše cizí objekt, pak musí být hra okamžitě přerušena a objekt odstraněn z hrací plochy. Hra pak pokračuje z tyče, u které se míček nacházel ve chvíli, kdy se objekt dotkl hrací plochy. Na koncích stolu nesmí být položeny žádné předměty, které by mohly spadnout na hrací plochu, Pokud dojde k pádu předmětu na hrací plochu při pohybu míčku, pak bude hra zahájena hráčem, který měl míček naposledy v držení.

11.5.1 Jestliže dojde k dotyku míčku s předmětem, jehož pád na hrací plochu byl přehlédnut, pak se hra zastaví a objekt se odstraní. Hra pokračuje na tyči, která měla kontrolu nad míčkem ve chvíli, kdy došlo k přerušení hry.

11.6 Zdravotní oddechový čas: hráč nebo tým může požadovat zdravotní oddechový čas. Jeho oprávněnost zkoumá ředitel turnaje, hlavní pořadatel nebo rozhodčí tohoto zápasu posoudí oprávněnost, zda je zdravotní důvod dostatečný. Dobu trvání zdravotního oddechového času mohou stanovit až na dobu 60 minut. Hráč, který je fyzicky nezpůsobilý pokračovat ve hře, musí tento zápas ukončit.

11.6.1 Pokud je zamítnuta žádost o zdravotní oddechový čas, pak bude hráči udělen oddechový čas. Hráč může být dále penalizován za zdržování hry (viz pravidlo 25). Tato penalizace je v pravomoci pořadatele.

12. Skórování bodu

Míček, který spadne do branky, se počítá jako bod, pokud skórování proběhlo dle pravidel. Míček který projde brankovým otvorem a odrazí se zpět na hrací plochu nebo opustí stůl, se stále počítá jako gól.

12.1 Jestliže bod nebyl zaznamenán na ukazateli skóre a oba týmy se shodly, že ke skórování předtím došlo, ale bod nebyl nedopatřením zaznamenán na ukazateli, pak se tento bod počítá. Jestliže nedojde ke shodě obou týmů o skórování a nezaznamenání bodu, pak se tento bod nepočítá. Jakmile začne další hra (nebo zápas), nelze již vyvolat takovéto jednání a následně započítat takovýto bod.

12.2 Jestliže dojde ke sporu o to, zda míček prošel brankou, může být přizván k rozhodnutí rozhodčí. Rozhodčí může rozhodnout i jen na základě informací, obdržených od hráčů a/nebo diváků. Pokud jsou získané informace zcela protichůdné, pak k započítání bodu nedojde.

12.3 Pokud si jakýkoliv z týmů na ukazateli skóre připíše bod, který nebyl dosažen, pak se takový bod nezapočítá a tomuto týmu bude udělen technický faul. Každé další porušení tohoto pravidla může být základem pro ztrátu hry či zápasu (dle rozhodnutí hlavního pořadatele).

13. Strany stolu

Týmy si vymění strany stolu na konci každé hry nebo před začátkem hry další. Jestliže si týmy jednou vymění strany stolu, pak k výměně stran stolu musí dojít po každé hře. Mezi hrami je povolena doba maximálně 90 sekund.

13.1 Každý z týmů má nárok vyčerpat plných 90 sekund. Pokud se oba týmy shodnou na pokračování hry před tím, než je povolený limit vyčerpán, pak hra pokračuje a zbývající čas do limitu 90 sekund propadá.

13.2 Jestliže jeden z týmů není připraven ke hře na konci časového limitu 90 sekund, pak tomuto týmu bude uděleno zdržování hry (viz pravidlo 25).

14. Změna postavení u stolu

V případě jakékoliv čtyřhry může každý z hráčů ovládat pouze dvě tyče, odpovídající jejich postavení u stolu. Jakmile je míček vložen do hry, musí všichni hráči zůstat ve stejném postavení až do chvíle, kdy je dosaženo bodu, jeden z týmů požádá o oddechový čas nebo je vyhlášen technický faul.

14.1 Každý z týmů může změnit postavení u stolu během oddechového času, mezi jednotlivými míčky či hrami a před či po střele technického faulu.

14.2 Jakmile dojde k výměně postavení hráčů u stolu, nesmějí se vrátit do původního postavení do té doby, než je znovu zahájena hra dalším míčkem nebo do dalšího oddechového času.

14.2.1 Změna postavení hráčů u stolu se považuje za dokončenou v momentě, kdy hráči stojí na příslušných místech tváří ke stolu. Jestliže chtějí postavení u stolu změnit oba týmy, pak rozhodnutí o postavení musí rozhodnout nejprve tým, který má míč v držení.

14.3 Změna postavení u stolu při míčku ve hře je proti pravidlům a bude za něj přiděleno vyrušování. Hráči se musí vrátit do původního postavení u stolu.

14.3.1 Pokud je při čtyřhře míček ve hře a hráč položí své ruce na rukojeť tyče, kterou hraje jeho partner, je potrestán vyrušováním.

15. Nepovolené rotování tyče

Rotování tyčí není povoleno. Nepovoleným rotováním se přitom rozumí otočení jakékoliv hrací figurky o více jak 360° před nebo po zasažení míčku. Při výpočtu těchto 360° se nesčítá náprah figurky před zásahem míčku s dokmitem figurky po zásahu míčku.

15.1 Pokud je vyhlášena nepovolená rotace, má protivník možnost volby mezi pokračováním ze současného místa nebo podáním.

15.2 Rotace tyče, která neposkytne výhodu a/nebo nezasáhne míček, se nepokládá za nepovolenou rotaci. Jestliže nepovolenou rotací tyče dojde ke vstřelení gólu do vlastní branky, pak se tento bod soupeři započítává. Rotace tyčí, pokud míček není touto tyčí ovládán, není pokládáno za nepovolenou rotaci, ale je posouzeno jako vyrušování.

15.3 Jestliže dojde k roztočení neuchopené tyče zásahem figurky vystřeleným míčkem, pak se jedná o povolenou rotaci (příklad: u dvouhry střela z dvoufigurkové tyče zasáhne jednu ze tří figurek tyče protivníka).

16. Hýbání se stolem

Hýbání, strkání, nebo zvedání stolu není povoleno, pokud je míček ve hře. Je přitom zcela nepodstatné, zda toto hýbání stolem bylo opodstatněné či ne. Je zcela nepřipustné, aby hráč přišel o míček hýbáním vyvolaným jeho soupeřem. Jednotlivá hýbání se stolem se během jednoho zápasu počítají.

16.1 Pokuta za porušení tohoto pravidla: První a druhé porušení – soupeřící tým má právo výběru mezi pokračováním ve hře z místa kde se předtím hrálo, z místa přestupku nebo podáním. Pokud má porušení tohoto pravidla za následek ztrátu kontroly nad míčkem, pak hra bude pokračovat z této tyče. Následné porušení znamená technický faul.

16.2 Dotek, nebo snaha o dotek, soupeřovy tyče jakýmkoliv způsobem bude potrestáno stejně jako hýbání, strkání či zvedání stolu.

16.3 Hýbání stolem po vstřelení gólu, nebo pokud není míček ve hře, bude považováno za nespportovní chování. Pokud je míček ve hře, pak je bouchnutí tyčí po střele bráno jako hýbání se stolem.

17. Reset (nové nastavení)

Jestliže hráč vynaloží dostatečnou sílu na stůl k tomu, aby zhoršil soupeřovi možnost provést střelu nebo přihrávku, ale není narušeno soupeřovo držení míčku, pak pořadatel u stolu prohlásí reset a časový úsek pro držení míčku bude smazán (reset). Hráč s míčkem má možnost výběru opětovného nastavení míčku, nebo může vyhlášení resetu ignorovat a pokračovat ve hře ze současné polohy.

17.1 Jakýkoliv pohyb míčku, bez ohledu na to, jak byl malý, zakládá možnost vyhlášení pro reset (příklad: míček houpačící se na místě). Reset může být vyhlášen i v případě, kdy byl míček držen na hraně nebo byl v pohybu.

17.2 Vyvolání resetu není považováno za vyrušování a hráč s míčkem může okamžitě vystřelit. Bránící se tým by tedy neměl po jeho vyhlášení rozhodčím relaxovat či sledovat rozhodčího, měl by se spíše věnovat bránění.

17.3 Pokud útočník na bránící straně svým chováním zapříčiiní vyvolání resetu, považuje se to za hýbání stolem.

17.4 Záměrný reset týmem, který má míček v držení, s cílem dosažení vyhlášení resetu rozhodčím, není povoleno. Tým, který toto pravidlo poruší, bude potrestán ztrátou držení míčku. Míček bude podáván soupeřícím týmem (v tomto případě se o reset nejedná.).

17.5 Poté, co je týmu ve hře připsán první reset a ve stejné hře tým způsobí dva resety v průběhu jednoho míčku, bude potrestán technickým faulem. Poté, kdy byl vyhlášen první reset, rozhodčí při dalším porušení vyvolá „reset varování“ (nebo jen „varování“). Pokud dojde k dalšímu porušení při stejném míčku následně po „reset varování“, následuje trest technickým faulem.

17.5.1 Jestliže byl udělen technický faul za po sobě následující resety, pak za první následující reset stejnému týmu není udělen technický faul.

17.5.2 Rest je udělován celému týmu, nikoliv jeho jednotlivým členům, stejně jako jsou resety počítány za jednotlivé hry, nikoliv však za zápas.

17.6 Pokud obránce záměrně strčí do stolu, nebude to posouzeno jako reset, ale bude okamžitě prohlášeno vyrušování.

17.7 Vyhlášení resetu v době, kdy je míček na tyči s pěti figurkami, smaže počet předtím dosažených úderů do míčku, stejně jako smaže časové omezení.

18. Zasažení do hracího prostoru

Hráčům je zakázáno zasáhnout jakýmkoliv způsobem do hracího prostoru, pokud je míček ve hře a tento zásah není nejprve odsouhlasen buď soupeři nebo rozhodčím, ať už se jedná o dotyk míče nebo ne. Nicméně pokud má hráč udělen souhlas od soupeřícího týmu nebo od rozhodčího k zásahu do hracího prostoru, pak je tento zásah považován za legální.

18.1 Točící se míček se považuje za „míček ve hře“ do té doby, než dosáhne kontaktu s hrací figurkou. Je nepřipustné zasáhnout do hracího prostoru s cílem zastavit točící se míček, pokud se tak nestane ve prospěch soupeře.

18.2 Míček, který se octne ve vzduchu nad stolem, je stále ve hře do té doby, než dojde k jeho dotyku s jakýmkoliv předmětem mimo hrací prostor. Nechtejte míček letící vzduchem nad stolem.

18.3 Mrtvý míček se považuje za míček mimo hru (viz. pravidlo 8). Míčku se lze libovolně dotýkat, jakmile bylo uděleno svolení k tomuto zásahu buď přítomným rozhodčím, nebo, pokud nebyl přítomen, soupeřícím týmem.

18.4 Jakmile je míček mimo hru, hráč může setřít stopy po střele z kterékoliv části stolu. V tomto případě nemusí žádat soupeře o svolení.

18.5 Trest za porušení jakékoliv části tohoto pravidla je následující: Případ, kdy hráč měl míček v držení a míček stojí, znamená ztrátu držení míčku ve prospěch podání soupeře. Případ, kdy hráč namá míček v držení nebo se míček pohybuje - technický fault. Jestliže hráč zasáhne do hracího prostoru tak, že zabrání ve vstupu do branky, pak je soupeřícímu týmu připisán bod a míček bude podán, jako kdyby byl gól vstřelen.

18.6 Jestliže došlo k udělení technického faultu za dotyk míčku, letícího nad stolem, pak se bude postupovat následovně: v případě skórování penalty bude provedeno podání soupeřícím týmem. Pokud ke skórování při penaltě nedošlo, pak podává tým, který penaltu střílel.

19. Změny provedené na stole

Hrací plocha: žádný z hráčů nesmí provádět takové změny hrací plochy, které mohou mít vliv na hrací charakteristiky stolu. Toto ustanovení se vztahuje i na výměnu hracích figurek, hracího povrchu, dorazů, atd.

19.1 Hráč nesmí otírat stopy po střelách míčku na stole před tím, než dojde k otření slin, potu, nebo jakékoliv jiné cizí substance ze svých rukou.

19.1.1 Otírání hrací plochy pryskyřicí nebo jinou substancí není povoleno.

19.1.2 Kterýkoliv z hráčů, používající jakoukoliv substancí na své ruce k dosažení lepšího úchopu rukojetí musí zajistit, aby se jím používaná substance nedostala na stůl nebo míček. Pokud se tak stane a je rozhodnuto, že tato substance má vliv na hrani míčku (příklad: míček obalený pryskyřicí), míček a všechny podobně postižené součásti stolu musí být ihned vyčištěny nebo vyměněny. Hráč, který způsobí toto porušení pravidla, bude postižen trestem za zdržování hry a je hráči zakázáno tento prostředek použít do konce zápasu.

19.2 Jestliže kterýkoliv hráč používá jakoukoliv substancí, jako je například pryskyřice ke zlepšení úchopu rukojetí a zanechá na nich jakékoliv zbytky této látky, pak tento hráč musí tyto stopy z rukojetí při střídání ihned otřít.

19.2.1 Pokud čas potřebný k odstranění této látky vyžaduje dobu delší než je 90 sekund, pak je tento hráč penalizován za zdržování hry a je hráči zakázáno tuto látku nadále používat.

19.3 Hráč nesmí na tyče nebo vnější stranu stolu umísťovat jakékoliv zařízení, které má vliv na otáčení tyčí (příklad: omezení otáčení tyče brankáře).

19.4 Hráč může vyměnit rukojetí na tyčích pouze v případě, že tak může být učiněno v daných časových limitech a bez omezení možnosti soupeře změnit stranu stolu mezi jednotlivými hrami v časových limitech. Pokud tato výměna trvá déle, pak na tomto základě mu bude uložen trest za zdržování (viz. pravidlo 25).

19.5 Požadavek na výměnu míčku před začátkem zápasu musí být odsouhlasen přítomným rozhodčím nebo ředitelem turnaje. Požadavek na výměnu může být vznesen pouze v takovém případě, kdy hrací charakteristika stávajících míčků je zřetelně odlišná od standardu.

19.5.1 Nový míček – hráč nesmí požadovat nový míček, pokud je míček ve hře. Nicméně když je míček prohlášen za mrtvý, pak hráč může požádat o výměnu míčku za nový z podavače uvnitř stolu. Tomuto požadavku bude obecně vyhověno, pokud přítomný rozhodčí tento požadavek nebude považovat za důvod ke zdržování hry.

19.5.2 Jestliže hráč požaduje nový míč, pokud je míč ve hře, pak mu bude udělen oddechový čas, pokud přítomný rozhodčí nerozhodne o prohlášení tohoto míče jako nehratelného. V tomto případě není udělen žádný oddechový čas.

19.6 Pokud není zde řečeno jinak, pak za porušení jakékoliv části tohoto pravidla může být udělen technický faul.

20. Vyrušování

Je-li míček ve hře, pak jakýkoliv pohyb nebo vydání zvuku mimo tyč, kde se zrovna míček nachází může být posouzeno jako vyrušování. Jakýkoliv bod, kterého bylo dosaženo jako výsledek vyrušování, se nebude započítávat. Pokud hráči získají pocit, že jsou vyrušováni, je na jejich rozhodnutí a zodpovědnosti nechat zavolat rozhodčího.

20.1 Bouchání s pěti-figurkovou či jinou tyčí, před, při nebo po střele, je považováno za vyrušování. Lehké posunování pěti-figurkovou tyčí po zahájení střely za vyrušování považováno není.

20.2 Pokud je míček ve hře, pak hovor mezi členy týmu bude posouzen jako vyrušování.

20.3 Za vyrušování se při přihrávce nepokládá posouvání chytací tyče, která je součástí klamání. Nicméně nepřiměřený pohyb může být příčinou pro vyhlášení vyrušování.

20.4 Jako vyrušování je chápáno, jestliže po přípravě střely hráč sundá ruku z rukojeti a poté okamžitě vystřelí. Střela míčkem se může provést jen pokud jsou obě ruce (a/nebo zápěstí) položeny na obou rukojetích po dobu celé jedné sekundy.

20.4.1 Pravidlo 20.4 se u dvouher uplatní při přípravě střely na tyči se třemi figurkami.

20.5 Hráči, který sejme své ruce z rukojetí a shýbne se, nebo otočí od stolu (aby si otřel ruce nebo aplikoval pryskyřici) a míček je přítom ve hře, bude uděleno vyrušování.

20.6 Trest za vyrušování. Za první vyrušování bude týmu, který se provinil, uděleno napomenutí, pokud vyrušování přítomný rozhodčí posoudí jako neškodné. Pokud dojde ke skórování střelou jako následek vyrušování, zaviněného útočící stranou, pak se takto dosažený bod nepočítá a soupeřící strana má právo podání. Ve všech ostatních případech má soupeř právo volby mezi pokračováním ve hře ze současného postavení, pokračování ve hře z místa vyrušování nebo podání. Následující vyrušování může mít za následek technický faul.

21. Trénink

Trénink je povolen na jakémkoliv stole před začátkem zápasu a mezi jeho jednotlivými hrami. Jakmile zápas začne, je trénink zakázán.

21.1 Trénink je definován jako pohyb míčku od jedné figurky ke druhé nebo střelba míčkem.

21.1.1 “Nepovolený trénink” je rozhodnutí rozhodčího, přítomného u stolu. Náhodný pohyb míčku se nepokládá za trénink.

21.2 Trestem za nepovolený trénink je ztráta držení míčku ve prospěch podání soupeře. Jestliže trestaný hráč neměl míček v držení, bude mu uděleno varování. Za následné porušení tohoto pravidla mu bude udělen technický faul.

22. Řeč a chování

Nesportovní chování nebo komentáře, prováděné přímo či nepřímo hráčem, nejsou povoleny. Porušení tohoto pravidla je základem pro udělení technického faulu.

22.1 Odpoutání pozornosti od hry soupeřícím týmem není povoleno (viz. pravidlo 20). Jakékoliv výkřiky nebo zvuky vydávané během zápasu mohou být podkladem pro technický faul.

22.2 Klení a nadávky nejsou povoleny. Trestem za ně je technický faul. Opakované klení (nebo nadávky) u stejného hráče může způsobit ztrátu her a/nebo vykázaní hráče z místa konání turnaje.

22.3 Využití fanoušků mezi diváky není povoleno. Dále není povoleno jednotlivcům z publika ovlivňovat zápas vyrušováním hráče či rozhodčího. Porušení tohoto pravidla může mít za následek vykázaní provinivší se osoby z místa konání turnaje.

22.4 Koučování je povoleno, ale pouze během oddechových časů a mezi hrami.

23. Přihrávání

23.1 Míček, který se dává do pohybu ze zaklíněné (pin – míč na hraně) či zastavené polohy u pěti-figurkové tyče, nesmí být přímo chycen na tří-figurkové tyči stejného týmu, nehledě na to, jestli se míček dotkl figurky na pěti-figurkové tyči protihráče, či nikoliv. Než bude míček chycen dle pravidel na tří-figurkové tyči, musí se dotknout nejméně dvou figurek na pěti-figurkové tyči stejného týmu. Zaklíněným míčkem se rozumí míček zaklíněný figurkou vůči stěně či hrací ploše stolu.

23.1.1 Míček, jehož pohyb byl zjevně zastaven, může být přihrán, pokud přihrávka bude učiněna ihned. Jestliže se bude s přihrávkou otálet, bude takováto přihrávka prohlášena za ilegální. Dojde-li k jasnému zastavení pohybu míčku a nebude okamžitě následovat přihrávka, pak se míček musí dotknout dvou různých figurek před tím, než je provedena přihrávka dle pravidel.

23.1.2 Míček, který je zlehka přitlačen či zaklíněn vůči hrací ploše a okamžitě vypuštěn vpřed, může být zachycen na tří-figurkové tyči, jako kdyby se předtím dotkl dvou figurek. Nicméně, pokud je míček přitlačen nebo zaklíněn vůči hrací ploše, uvolněn a teprve poté přihrán stejnou figurkou téhož hráče, pak se jedná o nepřípustnou přihrávku.

23.1.3 Za nepovolenou přihrávku od pěti-figurkové tyče se nepovažuje ta přihrávka míčkem, který byl zastaven či zaklíněn, přihrán a poté se od tří-figurkové tyče stejného týmu odrazil, takže nedošlo k jeho kontrole tří-figurkovou tyčí.

23.1.4 Pokud se míček dotkne přední nebo zadní strany figurky před tím, než dojde k pohybu přihrávky, pak se musí dotknout druhé figurky před tím, než může být zachycen na tří-figurkové tyči (případně na pěti-figurkové tyči, pokud se jedná o přihrávku od brankáře). Nicméně, pokud míček zasáhne přední nebo zadní stranu figurky při původním kontaktu od jiné tyče, pak může být přihrávka provedena legálně stejnou figurkou.

23.2 Hráč nesmí provést úder míčkem o boční stěnu stolu (nebo krajové mantinely, jsou-li na stole přítomny) vícekrát než dvakrát před přihrávkou nebo střelou z pěti-figurkové tyče. Bez ohledu na to, které stěny se míček dotkl, jsou povoleny pouze dva dotyky stěn před tím, než bude s míčkem hráno. Jakmile se míček dotkne stěny potřetí, nesmí se ho dotknout jakákoliv z figurek přihrávající tyče.

23.2.1 Obranná past: jestliže je soupeřova přihrávka nebo střela chycena do pasti mezi figurkou a postranní stěnou, pak se toto chycení nezapočítává do

počtu dvou povolených dotyků stěn povolených hráči, který past provedl a má nyní míček v držení na pěti-figurkové tyči.

23.2.2 Jakmile se míček dotkl postraní stěny nebo krajového mantinelu, nebude za další nepovolený dotyk stěny považován žádný kontakt míčku se stěnou do doby, než sjede z krajového mantinelu nebo bude dostatečně daleko od stěny (v případě, že na stole nejsou krajové mantinely)

23.2.3 Po skončení oddechového času se nezapočítává do povoleného počtu dvou úderů míčku o stěnu jakýkoliv úder míčkem o stěnu do té doby, než se míčku dotkne druhá figurka.

23.3 Přihrávka z dvou-figurkové tyče (případně z tří-figurkové brankářské tyče) na pěti-figurkovou tyč stejného týmu musí být provedena dle pravidla 23.1, s výjimkou, kdy se míček dotkne soupeřovy figurky. Tím se stane míček živým, který může být legálně zachycen jakýmkoliv hráčem. V tomto případě není narušením pravidel ani třetí dotyk míčku o stěnu stolu.

23.4 Přípouští se mít pouze jednu ruku na bránicích tyčích v případě bránění (například pravá ruka na bránici se pěti-figurkové tyči). Legálně lze také manipulovat oběma rukama jednou tyčí (příklad obranná pěti-figurková tyč). Nepřiměřená výměna rukou mezi rukojetmi může být posouzena jako vyrušování.

23.5 Trest za nesprávnou přihrávku: pokud poruší tým výše uvedené pravidlo, pak má jeho soupeř právo volby mezi pokračováním ze současného místa nebo podáním.

24. Doba držení míčku

Doba držení míčku je definována jako doba, kdy je míček v dosahu jedné z figurek. Doba držení míčku je omezena na 10 sekund na pěti-figurkové tyči a 15 sekund na všech ostatních tyčích. Obě brankářské tyče jsou přitom počítány jako jedna tyč ve smyslu držení míčku.

24.1 Definice posunu míčku: míček se považuje za posunutý, jestliže se dostane z dosahu kterékoliv figurky na této tyči, ať už se jedná o směr vpřed nebo vzad. V případě brankového území se považuje míček za posunutý, pokud se dostane z dosahu figurek na dvou-figurkové tyči a mimo brankoviště.

24.2 Točící se míček v dosahu jedné z figurek bude považován za míček v držení právě této tyče a začnou plynout veškeré časové limity. Pokud je točící se míček mimo dosah figurek, pak se žádné časové limity neuplatňují (viz. pravidlo 8.3).

24.3 Trest: trestem za zdržování na tři-figurkové tyči je ztráta držení ve prospěch soupeřova brankáře. Trestem za zdržování u jakékoliv jiné tyče je ztráta držení míčku ve prospěch podání u soupeřova forwardu.

25. Zdržování

Hra by měla pokračovat průběžně, kromě oddechových časů. Průběžnost je definována jako maximální doba pěti sekund mezi skórováním a zahájením postupu připraven. Zdržování hry může být vyvoláno pouze rozhodčím nebo časoměřičem.

25.1 Poté, co je jednomu z týmů udělen trest za zdržování, pak hra musí dále pokračovat během 10 sekund, jinak dojde k dalšímu zdržování.

25.2 První porušení tohoto pravidla se trestá napomenutím. Každé následné porušení znamená přidělení oddechového času. Příklad: Hráč obdržel zdržování hry a nebyl schopen pokračovat ve hře do 10 sekund a následně obdrží oddechový čas. Pokud není připraven po uplynutí tohoto oddechového času, dostane druhý oddechový čas.

26. Vyvolání a odnětí

Jakmile je zápas vyvolán, pak se oba týmy musí okamžitě hlásit u přiděleného stolu. Jestliže se jakýkoliv z týmů nedostaví ke stolu do tří minut, pak tento tým bude vyvoláván. Tým, který je vyvoláván, se musí okamžitě hlásit u stolu, jinak nebude zastaven postup odnětí hry.

26.1 Vyvolávání se provádí každé tři minuty. Trestem za třetí a každé následující vyvolání je odnětí jedné hry tak dlouho, až je zápas ukončen.

26.2 Pokud byla týmu odňata jakákoliv hra díky vyvolávání, pak tento tým dostane volbu strany nebo podání když hra začíná.

26.3 Prosazení tohoto pravidla je plně v odpovědnosti ředitele turnaje.

27. Technické fauly

Jestliže dojde dle posouzení rozhodčího k tomu, že jeden z týmů zápasu porušil během hry hrubě a záměrně tato pravidla hry, bude tomuto týmu udělen technický faul.

27.1 Pokud dojde k udělení technického faulu, pak se hra zastaví a soupeř obdrží míček na tří-figurkovou tyč. Pouze hráč, který střílí a ten, který brání, má povoleno zůstat u stolu. Po provedení penalty se hra zastaví. Pokud bylo penaltou skórováno, je míček podáván týmem, který gól inkasoval. Pokud nedošlo ke skórování, pak hra pokračuje z místa, na kterém se míček nacházel při vyhlášení technického faulu nebo na místě stanoveném pravidly.

27.1.1 Penalta za technický faul se považuje za provedenou v momentě, kdy míček opustí tří figurkovou tyč. Penalta se považuje za zablokovanou i v případě, že opustí obranný prostor

27.2 Při provádění penalty za technický faul musí být střela zahájena dle pravidel. Při provádění penalty za technický faul jsou v platnosti veškerá pravidla i časové limity.

27.3 Tým může měnit své postavení před a/nebo po střele za technický faul bez udělení oddechového času.

27.4 Během střely za technický faul mohou být oznámeny oddechové časy tak dlouho, dokud budou legální.

27.5 Bod, docílený z nelegální penaltové střely za technický faul, nebude započítán. V tomto případě bude hra pokračovat na tyči, u které byl míček v držení při vyhlášení technického faulu nebo na místě určeném pravidly.

27.6 Pokud penalta za technický faul ukončí hru, pak soupeřící tým obdrží první podání ve hře následující.

27.7 Další porušení pravidel zjevného či úmyslného charakteru přinese další technické fauly. Tým, který obdržel třetí technický faul v jakékoliv jedné hře, bude automaticky potrestán ztrátou této hry.

27.8 Rozhodčí může kdykoliv po prvním uděleném technickém faulu ohlásit, že další technický faul stejného týmu znamená ztrátu hry nebo celého zápasu.

28. Rozhodování o pravidlech a odvolání

Jestliže vyvstane sporná otázka o rozhodnutí a rozhodčí byl přítomen události, která zavdala podnět k tomuto sporu, pak je jeho rozhodnutí konečné a nelze se proti tomuto rozhodnutí odvolat. Jestliže spor vznikl v souvislosti s výkladem pravidel nebo pokud události, kvůli které spor vznikl, nebyl přítomen rozhodčí, pak je rozhodčí povinen učinit spravedlivé rozhodnutí dle daných podmínek. Proti rozhodnutí této povahy se lze odvolat, ale musí tak být učiněno ihned a níže popsáním způsobem.

28.1 V případě odvolání se proti výkladu pravidel musí hráč uplatnit toto odvolání ještě před tím, než je míček, který byl hrán v čase sporné události, opět uveden do hry. Odvolání, které se vztahuje na ztrátu hry nebo celého zápasu, musí být uplatněno ještě dříve, než tým, který vyhrál, začne hrát další zápas.

28.2 Veškeré protesty proti pravidlům by měly být zváženy hlavním pořadatelem a, pokud jsou přítomni, nejméně dvěma členy pořadatelského sboru. Veškerá jejich rozhodnutí jsou pak konečná.

28.3 Tým, který vznesne neúspěšné odvolání proti pravidlům zřejmé povahy nebo tým, který pochybuje o finálním rozhodnutí, bude potrestán přidělením oddechového času. Dále tento tým může být penalizován zdržováním hry dle rozhodnutí rozhodčího.

28.4 Diskuze s rozhodčím během zápasu není povolena. Porušení tohoto pravidla bude podkladem pro trest za zdržování hry a/nebo porušení etického kodexu.

29. Pravidla oblékání

Očekává se, že všichni hráči budou udržovat profesionální standardy vzhledu. Kterýkoliv z hráčů, který se chce zúčastnit oficiálního turnaje ITSF, musí být oblečen v odpovídajícím sportovním oblečení.

29.1 Zakázané oblečení se sestává, bez omezení jen na tento výčet, z: oblečení, zobrazující jakoukoliv neuctivost, džínoviny jakéhokoliv druhu, manšestráků a tzv. kapsáčů.

29.2 Na událostech, pořádaných ITSF, musí být na tričkách a bundách jasně označen stát příslušného hráče. Je doporučeno, nikoliv však vyžadováno, aby hráči byli oblečeni do národních barev. Hráči by měli mít na svém oblečení uvedeno jméno a národní vlajku.

29.3 Trestem za porušení pravidel bude ztráta hry nebo zápasu, vyloučení z turnaje a/nebo pokuta. O tom, zda došlo k porušení pravidel oblékání a o odpovídajícím trestu za toto porušení, rozhoduje ředitel turnaje a/nebo členové sportovní komise ITSF.

30. Ředitel turnaje

Administrativa, spojená s vedením turnaje, je zcela v odpovědnosti ředitele turnaje. Tato odpovědnost zahrnuje losování turnaje, plánování zápasů, časový rozvrh, atd. Rozhodnutí ředitele turnaje jsou v těchto otázkách konečná.

30.1 Veškeré záležitosti vztahující se k pravidlům (jmenování rozhodčích, vyřizování odvolání atd.), budou v zodpovědnosti hlavního pořadatele. Ředitel turnaje je zodpovědný za jmenování hlavního pořadatele.

30.2 Ředitel turnaje, pořádaného v rámci ITSF, je podřízen sportovní komisi ITSF.