



ITSF KNIHA PRAVIDIEL

<http://www.table-soccer.org>



Predslov prezidenta rozhodcovskej komisie ITSF

Táto najnovšia verzia ITSF pravidiel hry je výsledkom spolupráce s mnohými hráčmi a rozhodcami z celého sveta pod vedením rozhodcovskej komisie ITSF. Nastali zmeny, ktoré zjednodušujú niektoré pravidlá, ujasnia význam iných a pomôžu rozhodcom ľahšie riadiť hru. Hráči sú vyzývaní naučiť sa tieto pravidlá tak, aby bez ohľadu na národnosť alebo uprednostnený stôl mohli súťažiť férovo. Rozhodcovská komisia ITSF bude sledovať ako tieto pravidlá fungujú a bude ich upravovať ak bude treba na základe spätnej väzby od hráčov a rozhodcov.

S pozdravom,



Tom Yore, prezident
rozhodcovskej komisie ITSF

OBSAH

OBSAH	3
TERMINOLÓGIA	4
ÚVOD	5
KVALIFIKOVANÉ AUTORITY	5
MATERIÁLY A TECHNICKÉ VYBAVENIE.....	5
PARAOLYMPIJSKÉ ÚPRAVY.....	6
1. Etický kódex.....	8
2. Zápas	8
3. Pred začatím zápasu	8
4. Rozohrávka a „ready protokol“	8
5. Nasledovné rozohrávky	9
6. Lopta v hre.....	9
7. Lopta mimo stola	9
8. Mŕtva lopta.....	9
9. Time out	10
10. Pokračovanie v hre po time oute	11
11. Oficiálny time out	11
12. Počítanie bodov	12
13. Hracie strany.....	13
14. Zmeny pozícií	13
15. Pretáčanie tyčí	13
16. Búchanie	14
17. Reset.....	14
18. Zasahovanie do hernej plochy	15
19. Úprava stola.....	15
20. Vyrušovanie	16
21. Tréning.....	17
22. Jazyk a správanie sa	17
23. Nahrávanie	17
24. Čas držania lopty.....	18
25. Zdržiavanie hry	19
26. Vyhlásenie a Strata hry	19
27. Technické fauly	19
28. Rozhodnutie o pravidlách a odvolania	20
29. Pravidlá obliekania	20
30. Turnajový rozhodca	21
31. Bočné disciplíny	21

TERMINOLÓGIA

Time out	– prerušenie hry hráčom
Päťka	– útočná tyč s piatimi figúrkami (podobne trojka, dvojka)
Warning	– oficiálne varovanie hráča rozhodcom, ktoré sa akumulujú
Reset	– počítanie časového limitu držania lopty odznova
Multi-table	– súťaž, kde sa hrá na dvoch a viacerých typov stolov
Recall	– výzva pre hráča aby sa dostavil k svojmu zápasu
Coaching	– radenie hráčovi človekom, ktorý nehrá daný zápas
Technický foul	– hrubé alebo opakované porušenie pravidiel, ktoré má za následok penaltu, stratu setu, zápasu alebo diskvalifikáciu z turnaja

ÚVOD

Všetci hráči a organizátori sa musia riadiť týmito pravidlami.

- Príručka pravidiel má slúžiť ako pomôcka pre rozhodcov. Jej úlohou je predovšetkým vysvetliť pravidlá hry. Napriek tomu, že úlohou rozhodcu je byť rešpektovanou autoritou pre dobro hry, musí dávať pozor, aby hra nespomaľoval príliš striktným rozhodovaním.
- 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 vyžiadaný, aby poradil pri interpretácii pravidiel. Ak na turnaji nie je prítomný žiaden rozhodca, vedúci turnaja preberá úlohy rozhodcu.
- Pravidlá stolného futbalu sú navrhnuté tak, aby čo najviac uľahčili rozhodovanie rozhodcom a hráčom samotným.
- Úlohou je znížiť subjektívnu interpretáciu pravidiel na absolútne minimum.
- Cieľom pravidiel je tiež dostať hru na úroveň vzájomného rešpektu medzi hráčmi, zatiaľ čo pravidlá musia byť jasné aj pre divákov.
- Pripomíname čitateľovi, že zatiaľ čo je rozhodca nespochybniteľný, je tiež omylný a chyba v úsudku môže byť súčasťou hry.

KVALIFIKOVANÉ AUTORITY

- Tieto pravidlá boli napísané a editované Komisiou pre pravidlá v zodpovednosti Športovej komisie. Je o nich zahlasované a sú nastavené na začiatku každej sezóny Výkonnou komisiou ITSF. Môžu byť prehodnotené a poopravené na valnom zhromaždení.
- V prípade nesúladu alebo ťažkej situácie, okamžitá úprava môže byť navrhnutá Komisiou pre pravidlá v priebehu sezóny. O týchto zmenách musí byť následne zahlasované Výkonnou komisiou.
- Použitie týchto pravidiel je v zodpovednosti zväzových rozhodcov, rozhodcov a hráčov.
- 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 povolaný. V prípade neriešiteľnej situácie, môže byť povolaný organizátor turnaja a hlavný rozhodca. Ich povinnosťou je urobiť rozhodnutie s uvedením Športovej komisie, ktorá následne upovedomí všetkých členov.
- Vyžiadaný rozhodca môže počas zápasu zbierať informácie od iných rozhodcov, divákov a videových záznamov, aby mu to pomohlo vyniesť správny verdikt.
- Otázky, žiadosti na vysvetlenie, ako aj žiadosti na modifikáciu pravidiel musia byť adresované osobe zodpovednej za rozhodcovskú komisiu. Tá následne odpovie osobe zodpovednej za Športovú komisiu.
- Tresty a sankcie zahŕňajúce prehru hry alebo zápasu sú v zodpovednosti Hlavného rozhodcu. V prípade závažnej sankcie musí byť poslaná správa Disciplinárnej komisii turnajovým vedúcim.
- 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, inak môže byť turnaj vylúčený z hodnotenia ITSF.
- Pravidlá vzťahujúce sa na podujatia pre paraolympijský stolný futbal ITSF sú špeciálne označené. Paraolympijská ITSF komisia vyhodnotí akékoľvek úpravy vzťahujúce sa na určité pravidlá podľa postihnutia.

MATERIÁL A TECHNICKÉ VYBAVENIE

STÔL

- Oficiálne stoly sú volené valným zhromaždením ITSF. Tento výber môže byť modifikovaný na základe dohôd medzi ITSF, výrobcom stola a partnermi.
- Organizátori musia zabezpečiť športové zariadenie (obrásených hráčov, čisté a rovné tyče).
- V žiadnom prípade nesmie byť povrch hracej plochy obrúsený. Takéto konanie bude penalizované vylúčením z turnaja a povinnosťou preplatiť povrch.
- Hráči môžu namazať iba vonkajšok tyče. V prípade teleskopických tyčí platí to isté.

- e. Organizátori si môžu vyhradiť použitie určitého druhu mazacieho prípravku 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, magnézia alebo hocičoho podobného na stôl (hracia plocha, ruky, 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, ktoré by mohli ovplyvniť vnútorné herné vlastnosti stola alebo hracích figúrok s výnimkou bežnej údržby stola, nesmú byť vykonané,

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 hry musia hrať s loptami zakúpenými v priestoroch turnaja.
- c. Každý hráč musí byť schopný zaobstarat si turnajovú loptu.

RÚČKY

- a. Každý hráč môže použiť ruky podľa svojej voľby na stoloch, kde ich je možno vymeniť. Ruky musia sedieť na tyči bez spôsobovania škody na stole alebo zranenia hráčovi.
- b. Pohyby hráča nesmú byť asistované ani blokové. Mechanické systémy nie sú povolené. Ruky musia byť bezpečne prichytené na tyč, na ktorú sú inštalované.
- c. Organizátori môžu rozhodnúť, že niektoré druhy rúčok sú nebezpečné, a preto vyžadovať, aby ich hráči nepoužívali.
- d. Na turnaji hranom na viacerých typoch stolov (multi-table) musia byť hráči schopní vymeniť ruky v časovom limite stanovenom medzi hrami, time outmi alebo medzi jednotlivými gólmi.

INÉ PRÍSLUŠENSTVO

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

Paraolympijské technické úpravy

VHODNOSŤ

- a. Hráči s vrodennými alebo nadobudnutými fyzickými postihnutiami – Potvrdenie o postihnutí by sa malo poslať ITSF kým si vytvoríte členskú kartu ITSF, alebo v čase registrácie na turnaj, aby sa vyhlo problémom počas turnaju alebo po ňom. Paraolympijská komisia ITSF overí všetky výnimky pre tieto úpravy analyzovaním každého prípadu samostatne.
- b. Telesne schopní hráči majú zakázané zúčastniť sa podujatí určených pre telesne postihnutých s výnimkou „Integračných“ športových podujatí, kde obe skupiny hráčov môžu súťažiť v dvojiciach alebo tímových disciplínach.
- c. Svetový pohár: telesne postihnutý hráč, ktorý má povolené súťažiť na Svetovom pohári v paraolympijskom národnom tíme, nemôže zároveň hrať disciplíny pre kategóriu telesne schopných, nakoľko si už jednu kategóriu vybral.
- d. Majstrovstvá sveta: postihnutý hráč sa môže súčasne zúčastniť podujatí pre telesne postihnutých aj telesne schopných s ohľadom na iné oficiálne pravidlá ITSF vzťahujúce sa na kategóriu v ktorej hrá.
- e. Tréneri: tréner môže byť súčasne aj hráčom, ak má telesné postihnutie, v opačnom prípade môže byť len trénerom.

INVALIDNÝ VOZÍK

- a. Je povinné sedieť na vozíku, kým hráč hrá. Obyčajné stoličky nie sú povolené.
- b. Použitie doplnkových materiálov ako vankúše, držiaky koliesok, opasky alebo pásy Velcro je povolené, aby zaistilo správne držanie tela, stabilitu a bezpečnosť pri hraní. Hráči môžu použiť akýkoľvek druh technického zariadenia, aby zabránili krátkodobým a dlhodobým šľachovým a svalovým zraneniam. Iné športové doplnky môžu byť použité s povolením paraolympijskej komisie ITSF.
- c. Je zakázané mať bedrovú kosť vyššie ako rúčky stola. Toto môže byť zmerané vytiahnutím obrannej alebo útočnej tyče.
- d. Rúčka stola by sa nemala dotýkať stehna hráča. Malo by byť možné pohybovať s rukou medzi stehnami hráča a rúčkami stola.

POMOCNÉ ZARIADENIA A PROTÉZY

- a. Hráči s amputáciou jednej končatiny nemôžu hrať s ich protézami.
- b. Hráči s amputáciou oboch končatín (obe ruky alebo obe nohy) môžu hrať iba s jednou protézou.
- c. Hráči s detskou obrnou môžu hrať iba s nohami položenými na nožnej opierke. V niektorých prípadoch môžu hráči dostať povolenie od paraolympijskej komisie ITSF.
- d. Všetky iné postihnutia musia byť riešené individuálne paraolympijskou komisiou ITSF.
- e. Hráči, ktorí môžu ovládať jednu alebo obe spodné končatiny musia mať ich nohy položené na nožnej opierke. Všetci ostatní hráči môžu mať svoje nohy na opierke alebo na zemi.

PORUŠENIA

- a. Hráč môže nahlásiť faul na súpera pre porušenie technických regulácií. Ak situácia nie je riešiteľná, turnajový rozhodca vyhodnotí, či ide o porušenie. Ak rozhodca zaznamená opakovanie sa akýchkoľvek nezrovnalostí, trestom je strata setu. Ak sa porušenie zopakuje 3-krát, zápas sa končí kontumáciou. Následné porušenia môžu viesť k diskvalifikovaniu z turnaja.
- b. Hráči musia mať výnimky technických regulácií schválené paraolympijskou komisiou ITSF pred súťažou, aby sa vyhli hláseniam faulov.

1. Etický kódex

Každý prejav nešportového správania alebo správania sa neetickej povahy počas turnaja, v turnajovej miestnosti alebo v hosťielských 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 inak rozhodnuté, zápas pozostáva z troch víťazných z piatich hier. Každá hra pozostáva z piatich bodov. Rozhodujúca hra sa hrá na 5 bodov, ale s rozdielom 2 bodov maximálne do 8.

2.1 Počet hier je na rozhodnutí turnajového vedúceho a má byť zverejnené v propozíciách turnaja.

2.2 Turnajový vedúci môže znížiť počet hier a počet bodov za zápas, ak to bude závisieť na čase.

2.3 Na každom oficiálnom turnaji bude počet hier stanovený športovou komisiou ITSF a bude zverejnený v turnajových propozíciách.

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 zahlásené 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 päťke na začiatku hry, po skórovaní alebo ak je lopta prisúdená hráčovi na päťku po porušení pravidiel. Ready protokol sa použije vždy, keď sa lopta rozohráva.

4.1 Rozohranie.

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

4.1.1 Ak je lopta rozohraná inak, ako stredným hráčom a toto porušenie sa zistí pred strelou 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).

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 Na rozohranie musí byť lopta nahraná z jednej figúrky na druhú, ale nemôže opustiť tyč hneď druhou figúrkou. Hráč nemusí zastaviť loptu ani čakať pred strelou/nahrávkou. Lopta sa považuje v hre a časové limity sa počítajú v momente, keď sa lopta dotkne druhej figúrky.

4.2.3 Trest za porušenie pravidla 4.2.2 je súperova možnosť pokračovať v hre z aktuálnej pozície (vrátane gólu) alebo rozohrať loptu na päťke.

5. Nasledujúce rozohrania

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 päťkami, 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 vyžiadaný 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. Keď brániaci hráč zablokoval strelu/nahrávku, ktorá skončila mimo stola a obranca nemal ako posledný loptu pod kontrolou, rozohráva loptu zo svojej obrany.

7.4 Hráč nesmie použiť žiadnu strelu, ktorá by spôsobila preskočenie súperovej tyče loptou (napr. 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 päťky.

8. Mŕtva lopta

Lopta je vyhlásená za mŕtvu, ak úplne zastavila svoj pohyb a je mimo dosahu hoci ktorej tyče.

8.1 Ak je lopta prehlásená za mŕtvu hoci kde medzi päťkami, má sa znova rozohrať na päťke tímu, ktorý pôvodne rozohrával loptu.

8.2 Ak je lopta prehlásená za mŕtvu medzi brankárom a pätkou, má sa znova rozohrať z najbližšej obrannej tyče 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 panákov, 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 jednej 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 rúčok. Tím, ktorý bráni, by nemal oddychovať 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 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 tím, ktorý má loptu pod kontrolou vyžiada time out kým je lopta v hre, time out začne až keď sa lopta úplne zastaví. Ak sa medzitým prekročí časový limit držania lopty tím bude potrestaný podľa pravidla 24.3.

9.6.1 Ak si tím bez lopty vyžiada time out, kým je lopta v hre, bude potrestaný podľa pravidla 20 – vyrušovanie.

9.6.2 Ak tímu, ktorý si vyžiadala time out hneď na to padne lopta do brány gól platí.

9.7 Ak tím nie je pripravený hrať po uplynutí 30 sekúnd, bude potrestaný zdržovaním hry (pravidlo 25).

9.8 Tím, ktorý požiada o viac ako 2 time outy počas jednej hry, dostane warning a žiadosť o time out bude zamietnutá. Ak tím má kontrolu lopty a lopta je v hre, stratí loptu v prospech súperovej pätky. Opakujúce sa porušenia budú mať za následok technický fault.

9.8.1 Tím, ktorý je potrestaný stratou tretieho time outu kvôli zdržovaniu, žiadaniu druhého rozhodcu počas hry, prehry odvolania, alebo z iného dôvodu je automaticky trestaný technickým faultom.

9.9 Ak tím rozohrá loptu po time oute (uvedením lopty do pohybu), o ďalší time out môže požiadať až keď lopta opustí danú tyč. Obe brankárske tyče 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 päťku na rozohranie. Ak je lopta na hrane brány toho istého tímu, gól bude pripísaný súperovi.

9.10.2 Ak sa tím, ktorý nemá loptu dotkne rukou alebo zdvihne loptu bez povolenia je automaticky potrestaný technickým faulom.

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 Pred pokračovaním v hre sa musí zahájiť ready protokol (pravidlo 4.2).

10.1.1 V momente, keď hráč, ktorý má loptu, dá ruku späť na rúčku a lopta opustí tyč 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 (po tom čo bol strelený gól, ale pred tým ako sa riadne rozohralo), rozohrá z päťky 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 vznikne počas hry, hociktorý 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 útoiaci tím sa zároveň pokúsi o strelu, žiadosť o time out bude považovaná za vyrušovanie zo strany brániaceho sa tímu. Podobne, žiadosť o rozhodcu, keď je lopta v hre, je považovaná 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 o 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.

11.3 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 panáka atď., musí byť vyžiadaná pred začatím zápasu. Jediný moment, kedy hráč môže požiadať o time out na údržbu stola je v prípade náhlej a nevyhnutnej potreby opravy, ako napr.: zlomený panák, zlomená skrutka, opotrebovaný doraz, ohnutá tyč atď.

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

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 Cudzie 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 privolaný, aby rozhodol. Rozhodca môže zvážiť aj informácie od hráčov a/alebo divákov. Ak sú informácie nejednotné (nie je možné 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 foul. 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. Ak sa tímy rozhodnú nemeniť strany po prvom sete, tímy musia dohrať zápas na tých istých stranách.

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 v 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).

13.3 Organizátor turnaja môže požadovať, aby tímy nemenili strany počas nahrávaného alebo vysielaného zápasu.

14. Zmena pozícií

V každej súťaži dvojíc, môžu hrať hráči 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 foul.

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

14.2 Ak si raz tím vymenil pozície, nesmú ich zmeniť späť, kým sa opäť nerozohrá alebo druhý tím nepožiada o time out. Ak si chcú oba tímy zmeniť pozície v rovnaký čas, tím, ktorý má loptu musí zaujať pozíciu ako prvý.

14.2.1 Za zmenu pozícií sa považuje, ak tím stojí čelom k stolu v opačnej pozícii.

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

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

Paraolympijské udalosti

V súťaži jednotlivcov, hráči môžu meniť pozície a môžu pokračovať bez čakania na súpera. AVŠAK ak je lopta zastavená, alebo pod kontrolou na trojke, hráč s loptou musí počkať na súpera pred pokračovaním. Nasleduje ready protokol.

Súper má 3 sekundy na chytenie obranných tyčí a 5 sekúnd na presunutie do obrannej pozície predtým, ako začne hra. Hráči sú vyzývaní k dobrému športovému duchu, ak súper potrebuje viac ako 5 sekúnd kvôli problémom s vozíkom

Porušenie predchádzajúceho pravidla je strata lopty, ktorá bude rozohraná na päťke súpera.

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 nezarátavajú 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 môže byť vyhodnotené ako vyrušovanie.

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

16. Búchanie

Akékoľvek búchanie alebo pohyby stola súperom, ktoré zabránia chyteniu lopty sú považované za faul búchaním. Búchanie tyčí ako súčasť strely alebo prihrávky nie je považované za faul, ak nebolo zjavné, že búchanie zabránilo súperovi získať, alebo zablokovať loptu. Fauly búchaním sa akumulujú počas celého zápasu.

16.1 Akýkoľvek dotyk súperových tyčí, ktorý priamo ovplyvnia hru je považovaný za faul búchaním. Akýkoľvek iný dotyk je považovaný za vyrušovanie.

16.2 Nadmerné búchanie stola alebo tyčí po skórovaní môže byť považované za nešportové správanie ak je v duchu znevažovania súpera. Búchanie tyčí po strele, kým je lopta stále v hre, môže byť považované za faul búchaním.

16.3 Je zakázané búchať s tyčou do mantinelu, aby z neho odlepil loptu. Prvým porušením je warning a ďalšie porušenia budú trestané stratou lopty na súperovu päťku. Toto nie je považované za faul búchaním.

16.4 Prvé dva fauly búchaním sú trestané súperovou voľbou rozohráť loptu z päťky, z tyči kde bolo búchanie ohlásené alebo lopta môže pokračovať z aktuálnej pozície.

17. Reset

Ak hráč použije dostatočné množstvo sily na to, aby znemožnil súperovi nahrávku alebo strelu, ale súperova kontrola nad loptou nebola ohrozená, prítomný rozhodca zahlási reset a čas povolený na držanie lopty a počet narazení lopty o mantinel sa začne rátať odznova. Hráč nemusí zastaviť hru, takže súper by nemal odpočívať a pozeráť sa na rozhodcu, keď zahlási reset.

17.1 Lopta, ktorá sa trochu trasie na mieste, nie je podklad na reset, ak neopúšťa svoju pozíciu. Reset môže byť zahlásený, aj ak je lopta zacvaknutá hranou panáka a rozhodca je presvedčený o tom, že strela, nahrávka alebo kontrola lopty bola ovplyvnená súperovým bránením.

17.2 Ak je reset zahlásený pred prihrávkou z päťky a rozhodca si myslí, že tým vyrušil prihrávajúceho hráča, ktorému sa nepodarilo chytiť prihrávku, môže zastaviť loptu a dať ju na pozíciu pred prihrávkou. Toto sa nepočíta ako faul búchaním.

17.3 Zahlásenie resetu nie je považované za vyrušovanie a hráč s loptou môže okamžite strieľať. Brániaci tím by preto nemal prestať brániť, alebo sa pozeráť na rozhodcu pri zahlásení resetu, ale zotrvať v bránení.

17.4 Ak je búchanie alebo otrasy spôsobené hráčom, ktorý priamo nebráni súpera (napr. útočník, ktorý búcha, aby znemožnil strelu súperovi na trojke), toto nie je považované za reset ale faul búchaním.

17.5 Ak hráč úmyselne vytvára otrasy, aby svojmu spoluhráčovi vytvoril reset, stratí loptu a súper ju rozohrá z päťky. Tento priestupok nie je považovaný za reset.

17.6 Po tom, ako je tímu zahlásený ich prvý reset v sete, tím, ktorému budú zahlásené dva nasledovné resety počas jednej lopty, bude potrestaný technickým faulom. Po prvom resete, ďalší reset rozhodca zahlási ako „reset warning“, alebo iba „warning“. Nasledovný reset je automaticky zahlásený ako technický faul.

17.6.1 Reset zahlásený po technickom faule (zahlásenom kvôli resetom) je reset warning. Po ňom bude ďalší reset technickým faulom.

17.6.2 Reset sa akumulujú pre tím v rámci setu, nie pre hráča a v rámci zápasu.

17.7 Ak brániaci hráč úmyselne búcha, nie je zahlásený reset, ale faul búchaním.

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 alebo súper, ak rozhodca nie je prítomný dal na to povolenie.

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 nasledovne: Ak je penalta 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, napľuť alebo použiť iný prostriedok na ruky predtým, ako utrie šmuhy po lopte zo stola.

19.1.1 Na vyčistenie hracej plochy môžu byť použité iba prostriedky odporúčané výrobcom stola alebo prostriedky povolené organizátorom. Na hracie tyče sa nemôže používať sprejový prostriedok.

19.1.2 Hráč, ktorý používa určitý prostriedok na ruky na zlepšenie úchopu, musí dbať na to, aby sa nedostal na loptu alebo hracu plochu. Ak sa tak stane a rozhodne sa, že tento prostriedok ovplyvňuje hru alebo loptu (napr. lopta pokrytá živicom), táto lopta a všetky lopty v stole rovnako ovplyvnené musia byť vyčistené alebo vymenené okamžite (rovnako musia byť vyčistené tyče či plocha, ak zmenia správanie sa stola). Hráč, ktorý sa previnil proti tomuto pravidlu bude potrestaný zdržíavaním hry a za každé nasledujúce porušenie bude hráčovi zakázané používať tento prostriedok po zvyšok turnaju.

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 zdržíavaním hry. Ak sa porušenie pravidiel bude opakovať, bude mu zakázané používať tento prostriedok.

19.3 Hráč nesmie umiestniť nič na tyč, rúčky alebo vonkajšok stola, čo by ovplyvnilo pohyb tyčí (napr. obmedzovanie pohybu brankárskej tyče). Ak hráč úmyselne ohýba tyč aby získal loptu bude potrestaný súperovým rozohraním z pätky.

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

19.5 Hráči môžu požadovať začatie zápasu s úplne novou loptou (ak sú dostupné), alebo sa môžu dohodnúť na loptách v stole. Ak nové lopty nie sú k dispozícii, organizátor turnaja alebo hlavný rozhodca vyberie najlepšiu alternatívu.

19.5.1 Nová lopta – hráč nesmie žiadať o novú loptu, ak je lopta v hre. Avšak počas mŕtvej lopty alebo time outu, hráč môže požiadať o novú loptu z vnútorného zásobníka stola.

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

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

20. Vyrušovanie

Každý pohyb alebo zvuk (vrátane telefónu a inej elektroniky) mimo alebo za tyčou, kde sa nachádza lopta v hre, môže byť posúdené ako vyrušovanie. Tlačnutie rukou po stole ako gesto ospravedlnenia alebo súhlasu môže byť považované za vyrušovanie. Ak si hráč myslí, že je vyrušovaný, je jeho zodpovednosťou zavolať si rozhodcu.

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

20.2 Rozprávanie medzi spoluhráčmi počas lopty v hre môže byť 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. Skĺznutie zápästia na nastavenie strely môže byť považované za vyrušovanie, ak tak rozhodca rozhodne v konkrétnej situácii.

20.4.1 V súťaži jednotlivcov hráči nemusia čakať, ak prechádzajú z obranných tyčí na útočné a naopak. Pravidlo 20.4 platí, až keď je lopta zreteľne pod kontrolou trojky.

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

20.6 Trest za vyrušovanie. Za prvé vyrušovanie tím, ktorý sa previnil, bude potrestaný warningom, ak 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 rozohrať loptu. Opakované porušenie bude mať za následok technický fault.

21. Tréning

Tréning je povolený na každom stole pred začiatkom zápasu alebo medzi setmi. Po sete, tréning nie je povolený.

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

21.1.1 Zahĺásenie nepovoleného tréningu je rozhodnutie prítomného rozhodcu. Neúmyselný pohyb alebo nastavovanie lopty pred rozohrávkou nie je považované za tréning.

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

22. Jazyk a správanie sa

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

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 fault.

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

22.3 Použitie osoby na získavanie informácií počas hry je zakázané. 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 setmi.

22.5 Používanie slúchadiel alebo iných odpočúvacích elektronických zariadení nie je povolené. Prvé porušenie má za následok warning, ďalšie porušenie je technický fault.

23. Nahrávanie

Lopta, ktorá je nahraná zo zacvaknutej alebo zastavenej polohy na päťke nemôže byť priamo zachytená na trojke toho istého tímu bez ohľadu na to, či sa dotkla alebo nedotkla súperovej päťky.

23.1 Lopta môže byť zacvaknutá o hraciu plochu alebo mantinel. Lopta sa považuje za zastavenú, ak úplne zastavila a nebola vystrelená okamžite dopredu.

23.1.1 Keď lopta bola zacvaknutá alebo zastavená, musí sa dotknúť aspoň dvoch figúrok pred tým, ako si s ňou hráč nahrá na trojku.

23.1.2 Lopta, ktorá je na chvíľu pritlačená na hraciu plochu pätkou a okamžite uvoľnená smerom dopredu v jednom pohybe, môže byť podľa pravidiel zachytená na trojke, ak bola riadne rozohraná. Avšak ak je lopta pritlačená na hraciu plochu, uvoľnená a prihraná tým istým hráčom, táto prihrávka nie je povolená.

23.1.3 Za nepovolenú prihrávku sa nepovažuje prihrávka zo zastavenej alebo zacvaknutej lopty, ktorá sa odrazila od trojky toho istého tímu tak, že nedošlo ku kontrole lopty na trojke.

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 trojke. Avšak, ak sa lopta dotkne prednej alebo zadnej časti hracej figúrky v rámci prvého kontaktu s loptou od inej tyče, môže byť podľa pravidiel prihraná tou istou hracou figúrkou.

23.2 Hráč si nesmie naraziť loptu o bočnú stenu alebo mantinel viac ako dva krát pred prihrávkou alebo strelou z pätky. Bez ohľadu, na ktorej stene si hráč narazí loptu, môže tak urobiť najviac dvakrát pred prihrávkou. Ak sa lopta dotkne steny tretí krát, súper rozohrá na päťke (výnimka pravidlo 23.2.1).

23.2.1 Ak je lopta zastavená blízko alebo na mantineli a nedá sa obísť figúrkou, môže byť odrazená od mantinelu toľko krát, koľko treba aby sa dala obísť. Potom sa lopta musí rozohrať podľa pravidla 23.1.1.

23.2.2 Pravidlo 23.2.1 – všetky odrazy na vyslobodenie lopty sa rátajú ako jeden dotyk o mantinel.

23.2.3 Obranná pasca – ak súperova prihrávka alebo strela je zachytená pritlačením lopty o stenu, toto sa neráta k celkovému počtu povolených narazení lopty o stenu.

23.2.4 Po time oute žiadne narazenie o stenu pred dotykom druhej hracej figúrky nie je zarátané medzi nepovolené narazená.

23.3 Nahrávka z dvojky (alebo trojkovej obrany) na pätku toho istého tímu sa riadi podľa pravidla 23.1. Pri tomto nahrávaní lopta môže byť zastavená alebo zacvaknutá a chytená na päťke, ak sa dotkla súperovej trojky počas prihrávky. Pravidlo o narazení lopty o stenu tiež neplatí.

23.4 Je povolené mať iba jednu ruku na tyči pri bránení (príklad: pravá ruka na päťke počas bránenia). Je tiež povolené použiť obe ruky na jednej tyči (napr. obrana na päťke). 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 päťke a 15 sekúnd na ostatných tyčiach. Oba brankárske tyče sú považované za jednu tyč držania.

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

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 za prekročenie limitu na trojke je strata držania v prospech súperovho brankára. Trestom za prekročenie na inom mieste je strata v prospech súperovho útočníka na rozohrávku na päťke.

25. Zdržovanie 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“. Zdržovanie hry môže byť zahlásené iba rozhodcom. Pri vysielaných zápasoch môže rozhodca riadiť plynulosť hry.

25.1 Ak je tím obvinený zo zdržiavania hry, malo by sa pokračovať v hre v rozsahu 10 sekúnd. Po uplynutí 10 sekúnd bude zahlásené 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 je strata hry, až kým sa neskončí zápas.

26.2 Ak tím prehral 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 fault

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

27.1 Ak je zahlásený technický fault, nie je povolené pokračovať v hre a súper dostane loptu na trojku. 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 zahlasením technického faultu alebo miesta určeného pravidlami.

27.1.1 Ak lopta opustí trojku, strela je považovaná za prevedenú. Strela je považovaná za ubránenú, ak sa lopta zastavila alebo opustila bránkovoisko.

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 zahlasení technického faultu alebo na mieste stanovenom pravidlami.

27.6 Ak technická strela ukončí set, súper rozohrá ďalšiu 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 nastane kontroverzná situácia a rozhodca bol prítomný v čase jej vzniku, jeho rozhodnutie je definitívne a žiadne odvolanie sa nemôže podať. Ak sa jedná o výklad pravidiel alebo rozhodca v čase vzniku situácie nebol prítomný, je na rozhodcovi, aby spravil najlepšie rozhodnutie na základe poskytnutých informácií a okolností. Rozhodnutia tejto povahy môžu byť použité na odvolanie, ale odvolanie musí byť vyžiadané okamžite a podľa nižšie popísaného postupu.

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 zdrživaním 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. Predpísané oblečenie

Hráči, ktorí sa chcú zúčastniť na ITSF turnajoch musia mať oblečené predpísané športové oblečenie a dodržiavať najvyššiu možnú mieru vhodného športového a osobného vzhľadu. Vynútenie predpísaného oblečenia je v kompetencii riaditeľa turnaja, hlavného rozhodcu a/alebo člena oficiálnej Športovej komisie ITSF.

29.1 Prijateľné športové oblečenie: bundy, mikiny a gate na zahriatie, atletické tričká, topánky a šortky, polokošeľe, športové tielka. Športové šiltovky, šilty, potítka a športové bandáže sú tiež prijateľné.

29.2 Zakázané oblečenie zahŕňa: neúčtivé oblečenie, tričká na ramienka, riflové oblečenie všetkého druhu, tiež „kapsáčové“ nohavice a šortky, obťahnuté elastické šortky alebo nohavice, „flip-flopy“, sandále a neatletické oblečenie.

29.3 Hráči sú povinní mať meno svojej krajiny zreteľne zobrazené na tričku a mikine. To je povinné pre top hráčov, od ktorých bude vyžadované, aby nosili odznaky na rukávoch s ich umiestnením v ITSF rebríčku. Je odporúčané, ale nie povinné, aby oblečenie bolo vo farbách krajiny, s názvom krajiny, vlajkou a logami sponzorov.

29.4 Trestom za porušenie pravidiel obliekania môže byť strata hry alebo zápasu. Ak hráč porušuje toto pravidlo počas zápasu, musí sa prezliecť do povoleného oblečenia pred tým, ako je možné v zápase pokračovať a tím bude potrestaný zdrživaním hry (pozri pravidlo 25).

30. Riaditeľ turnaja

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

30.1 Všetky záležitosti týkajúce sa pravidiel hry (vyžiadanie rozhodcov, odvolaní atď.) sú na zodpovednosti hlavného rozhodcu turnaja. Riaditeľ turnaja je zodpovedný za vyhlásenie hlavného rozhodcu.

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

31. Bočné disciplíny

31.1 Vojna brankárov

Vojna brankárov je súťaž jednotlivcov, pričom útočné tyče sú zdvihnuté aby neprekážali a hráči na seba strieľajú z obranných tyčí.

31.1.1 Rozohrávka

Rozohráva sa podľa pravidiel 4.2.2.

- Za zlé rozohratie je trest straty lopty

31.1.2 Držanie

Hráč drží loptu, ak je v priestore od dvojky smerom k jeho bráne. Za stred ihriska sa považuje plocha medzi dvojkami.

- Ak lopta vyletí počas hry zo stola alebo zastane v strede rozohráva súper hráča, ktorý mal naposledy kontrolu lopty.

- Ak lopta zastane v priestore medzi dvojkou a jej bránou, rozohráva jej hráč.

- Lopta, ktorá sa odrazí od nárazníka tyče, od útočnej tyče alebo stredú stola sa stále považuje za loptu v hre.

31.1.3 Časové limity

Keď hráč rozohrá loptu, má desať sekúnd na vystrelenie. Ak lopta stála dlhšie ako 3 sekundy alebo bola zacvaknutá dlhšie ako 1 sekundu, musí sa pred strelou znova rozohrať (bez ready protokolu).

31.2 Štyria proti štyrom

V tejto disciplíne hrajú štyria hráči proti štyrom, pričom každý hráč drží iba jednu tyč. Hráči si nemôžu striedať ruky keď je lopta v hre.

31.2.1 Výmena pozícií

Tím po skórovaní musí vymeniť pozície tak, že hráč na trojke ide na brankársku tyč a ostatní hráči sa posunú dopredu o jednu pozíciu.

- Tím môže meniť pozície (postupnosť hráčov) len pred začatím setu.

31.2.2 Platné strely

Hrá sa 2-Ball rollerball štýlom, takže lopta nemôže stáť dlhšie ako tri sekundy a byť zacvaknutá jednu sekundu.

- Ak je lopta zacvaknutá alebo zastavená, musí byť odrazená iným panákom pred tým, ako hráč vystrelí.
- Na každej tyči je desať sekundový časový limit.

31.3 2-Ball rollerball

V tejto disciplíne sa hrajú zápasy dvojíc s dvoma loptami súčasne.

31.3.1 Časové limity

Na každej tyči je desať sekundový časový limit a lopta nemôže stáť ani byť zacvaknutá dlhšie ako jednu sekundu

- Ak je lopta zacvaknutá alebo stojí dlhšie ako jednu sekundu, keď sú dve lopty v hre, rozohráva sa odznova. Ak je iba jedna lopta v hre, rozohráva súper.
- Ak je lopta strelená zo zacvaknutia alebo keď lopta stojí a neprekročia sa ich časové limity, gól platí.

31.3.2 Rozohrávka

Ak je v stole na oboch stranách diera na rozohranie, útočníci vhadia súčasne lopty do dier. Lopty by mali dopadnúť na plochu s maximálnym časovým rozdielom jednej sekundy.

- Ak v stole nie je diera na vhadzovanie, obrancovia vhadia súčasne lopty do rohov, ktoré sú im najbližšie.
- Ak je lopta mimo stola a druhá v hre, rozohráva sa odznova. Ak je iba jedna lopta v hre a tá vyletí zo stola, rozohráva ten, kto posledný dostal gól.

31.3.3 Skórovanie

Ak každý dostane jeden gól, nepripočítava sa ani jeden. Znova sa rozohráva.

- Ak jeden tím skóruje dva góly, započíta si dva body. Znova sa rozohráva.
- Ak tím skóroval a zastavil druhú loptu, môže si vyžiadať znovu rozohrať a pripočíta si jeden bod (tzv. český 2-Ball).
- Ak lopta vyletí von z brány, v 2-Balle neplatí a hra pokračuje bez prerušenia.

31.4 Penalty

Penalty sú súťaž jednotlivcov, v ktorej hráči na seba strieľajú strely ako pri technických fauloch (z trojky).

31.4.1 Lopta v hre

Na začiatku zápasu sa losuje, kto začne hru. Po každej strele sa hráči striedajú bez ohľadu na to, či skórovali. Ďalší set rozohráva hráč, ktorý prehral predchádzajúci set.

- Hráči sa pred každou strelou riadia ready protokolom a rozohrávkou podľa pravidla 4.2.2. Akékoľvek porušenie pravidiel je strata lopty.

31.4.2 Strieľanie

Strieľanie sa zhoduje s postupom pri technickom faule.

31.4.3 Časové limity

Hráči majú pätnásť sekúnd na vystrelenie, čas sa počíta podľa štandardných pravidiel.

