

VERSENYSZABÁLYZAT

2015. November ITSF versenyszabályzat hivatalos fordítása

Fordította: Rozsos Gábor

Lektorálta: Ikervári Andrea

Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
A kiválasztott hivatalos személyek	3
Anyagok és Eszközök	4
Asztalok	4
Labdák	4
Markolatok	4
Egyéb kiegészítők	4
Paralimpiai technikai előírások	5
Hivatalos nyelvhasználat:	6
1. Etikai kódex	7
2. A játék	7
3. A játékkezdés	7
4. A kezdés és készenlét-protokoll	7
5. Egyéb kezdések	8
6. A labda játékban	8
7. A labda játékon kívül	8
8. Halott labda	9
9. Időkérés (Time Out)	9
10. Játék újratekésése időkérés (Time Out) után	10
11. Bírói időkérés / Hivatalos időkérés (Official Time Out)	10
12. Gólok	11
13. Oldalcsere	11
14. Pozíciócsere	12
15. A rudak pörgetése	12
16. Ütközés (rúd falhoz ütése) / Jarring	12
17. Támadóidő nullázás (Reset)	13
18. Benyúlás a játéktérbe	13
19. Módosítások az asztalon	14
20. Figyelemelterelés, zavarás (Distraction)	15
21. Gyakorlás	15
22. Beszéd és viselkedés	15
23. Passzolás	16
24. Labdabirtoklás időkorlátjai	17
25. A játék késleltetése	17
26. Felhívás és kizárás	17
27. Technikai foultok	18
28. Döntések és fellebbezések	18
29. Öltözködési szabályzat	18
30. Tornavezetés	19
31. Mellék események	19

Bevezetés

Minden játékosnak és versenyszervezőnek be kell tartania az alábbi versenyszabályzatot.

- a- A szabályzat útmutatóként működik a versenyszervezők munkájának megkönnyítése érdekében. A szabályzat legfőbb célja, hogy a játékszabályokat megállapítsa. Ezt figyelembe véve, a bírók célja hogy a tiszta játék érdekében úgy hozzanak bírói döntéseket, hogy a játék menetét túlzott mértékben ne lassítsák a szabályok szigorú betartásával.
- b- Emlekeztető: A szövetségi bírók a szabályzat legmagasabb szaktekintelyeiként képviseltetik magukat a versenyeken. Döntéseiket tiszteletben kell tartani és nem megkérdőjelezhetőek. Egy ITSF bíró felkérhető a szabály értelmezéséhez. Ha nincs jelen ITSF bíró a tornán, feladatkörüket a versenyigazgató veszi át.
- c- A szabályzat úgy lett létrehozva, hogy egyaránt megkönnyítse a bírók és a játékosok döntéseit is.
- d- A cél az, hogy a szabályok szubjektív értelmezése a lehető legminimálisabb szintre csökkenjen.
- e- A szabályzat további célja, hogy a játékot a játékosok közötti kölcsönös tisztelet szintjére emelje, ugyanakkor a nézőknek egy tiszta képet adjon.
- f- Felhívjuk az olvasó figyelmét, hogy noha a bírói ítélet vitathatatlan, emberi hiba előfordulhat a játék részeként.

Kiegészítés: A játék során a magyar nyelvű szabályzat értelmezésével kapcsolatosan felmerült viták/bizonytalanságok esetén az aktuális angol nyelvű szabályzat a mérvadó.

Képesített hivatalos személyek

- a- A szabályzat az ITSF Sportági Bizottság (Sporting Commission) felügyelete alatt az ITSF Szabályzati Bizottsága (Rules Commission) által íródott és szerkesztett. Minden szezon kezdetekor felülvizsgálatra kerül a Végrehajtó Bizottság (Executive Committee) által. A szabályzat a közgyűlésen felülvizsgálható és felülírható.
- b- Félreérthető vagy nehezen értelmezhető szituációk esetén azonnali javítások felvethetőek a Szabályzati Bizottság által a szezon folyamán is.
- c- Az ITSF szövetségek, a bírók és a játékosok kötelessége, hogy ezeket a szabályokat használják.
- d- A mérkőzések játszhatóak bíróval és bíró nélkül egyaránt. Egy bíró által vezetett mérkőzés esetén a bíró a mérvadó személy. Egy bíró jelenléte nélkül játszott mérkőzésen minden bíró megkérdőjelezhető tanácsért/iránymutatásként. Amennyiben megoldatlan probléma adódik, akkor a Bírói és Játékvezetői Bizottság összehívható. Felelőségük, a döntés ismertetése a Sportági Bizottsággal, amely tájékoztatja az érintett feleket a döntésről.
- e- Az a bíró, akit felkértek a játék vezetésére, összegyűjtheti az információkat más, jelen lévő bíróktól, nézőktől és a videófelvetelekből, ha van rá lehetősége, és ezek alapján köteles a legjobb döntést meghozni.
- f- Kérdések, kérelmek, mint például a szabálymódosítási kérelem, a Bírói és Játékvezetői Bizottság tagjainak terjeszthetőek be, akik a válaszáért a Sportági Bizottság tagjaihoz fordulhatnak.
- g- A büntetések és szankciók meghozatala egészen a szett vagy a mérkőzés elvesztéséig a főbíró felelősége alá tartoznak. A versenyen hozott komolyabb szankciókról a versenyigazgatónak kötelessége tájékoztatni a Fegyelmi Bizottságot (Discipline Commission).
- h- A versenyszabályzat a verseny alatt csak nagyon indokolt esetben egy ITSF képviselő és/vagy az ITSF főbíró beleegyezésével módosítható, bővíthető. A szabályzat bárminemű változtatása esetén azonnal tájékoztatni kell a Sport Bizottságot és az ITSF Végrehajtó Bizottságot jóváhagyás céljából, ellenkező esetben a verseny kizárható az ITSF sorozatból és elveszti ITSF besorolását.

Anyagok és Eszközök

Asztalok

- a- A hivatalos asztalokat az ITSF Főgyűlése választja ki. Az asztalok kiválasztása az ITSF és a partner előállítók megegyezése szerint megváltoztatható.
- b- A versenyszervezők kötelessége a versenyhez méltó anyagok, eszközök rendelkezésre bocsátása (pl: tiszta és egyenes rudak).
- c- Semmi esetre sem lehet elhasznált a játékelület. Amennyiben mégis, akkor ez a verseny felfüggesztését és a játékelület eredeti állapotába történő visszaállítását eredményezi.
- d- A játékosoknak megengedett a rudak külső felületének bekenése, beolajozása. A teleszkópos rudak belső felületét viszont nem kezelhetik.
- e- A verseny szervezőinek lehetősége van meghatározni, hogy egy versenyen milyen kenő- és tisztítóanyagok használhatóak kizárólag. Ebben az esetben a játékosok rendelkezésére kell bocsátani azokat. Aki ezektől eltérő típust, márkát használ a verseny alatt, az kizárható.
- f- Szigorúan tilos vax, magnézium vagy egyéb anyag felvitele a játékelületre, a markolatokra vagy a labdákra. Ennek elkövetése a versenyből történő kizárást eredményezheti.
- g- A versenyszervezők szabadon megtilthatják azon termékek használatát, amelyek károsíthatják az asztalokat vagy a játékosok egészségét.
- h- Tilos az asztal és bábu minden olyan változtatása, amely módosítja a játékre gyakorolt tulajdonságait.

Labdák

- a- A hivatalos labdákat az ITSF Sportbizottsága választja ki. Ez kiegészíthető megegyezés szerint, miután a végleges választás egy szezonra megtörtént.
- b- A versenyen csak adott asztal hivatalos labdái használhatóak.
- c- Minden játékosnak rendelkeznie kell legalább egy labdával a mérkőzésekre.

Markolatok

- a- Ha a markolatok cserélhetőek, minden játékos a saját markolatával játszhat. A markolatoknak illeszkedniük kell a rudakhoz anélkül, hogy az asztal megrongálódna vagy a játékos ezek miatt megsérülne.
- b- A rudaknak szabadon és akadálymentesen mozgathatóknak kell lenniük. Semmilyen mechanikus rendszer nem engedélyezett. A rudak csak azon helyekre szerelhetők be, ahová azokat eredetileg tervezték.
- c- A versenyszervező előírhatja, hogy egy markolat veszélyes és utasíthatja a játékost használatának mellőzésére és eltávolítására. Amennyiben a játékos megtagadja saját markolatának leszerelését, abban az esetben a versenyből kizárható.
- d- A játékosok mérkőzés közben is cserélhetnek markolatot, ha az a rendelkezésre álló időn belül elvégezhető (pl. gólok és szettek között, időkérésnél).

Egyéb kiegészítők

- a- Minden más kiegészítő (kesztyű, fingergummi, grip stb.) használata engedélyezett egészen addig, amíg nem veszélyeztetik a játékosok vagy nézők testi épségét.
- b- A kiegészítők semmilyen formában nem befolyásolhatják a játékelületet vagy az asztal térfeleit (oldal), tulajdonságait.

Paralimpiai technikai előírások

Jogosultság

- a- A veleszületett vagy szerzett fizikai fogyatékkal élő játékosoknak az ITSF tagsági kártya megszerzéséhez vagy mérkőzésre történő regisztrációhoz el kell küldeni a fogyatékoság igazolását az ITSF számára, hogy ezzel elkerülje a későbbi problémákat. Az ITSF Paralimpiai Bizottsága fogja értékelni a kivételeket, minden esetet egyedi elbírálással.
- b- Egészséges játékosok nem vehetnek részt a fogyatékkal élő játékosok számára kijelölt versenyeken, kivéve az “Integrált sport” eseményeken, ahol a játékosok és a fogyatékkal élő játékosok páros vagy ugyanazon csapatban játszhatnak.
- c- **World Cup – Világkupa:** A fogyatékkal élő nemzeti válogatott tagoknak választaniuk kell a válogatott vagy normal kategóriák között.
- d- **World Championship – Világbajnokság:** A fogyatékkal élő játékos minden kategóriában részt vehet egyidejűleg, figyelembe véve a különböző ITSF hivatalos szabályokat attól függően, hogy melyik kategóriában indul.
- e- **Edzők:** egy edző is lehet játékos, ha fizikai fogyatékosága van, ha nincs akkor csak edzői tevékenységet folytathat.

Kerekesszék

- a- Kötelező a kerekesszékben játszani. A hagyományos szék nem engedélyezett.
- b- További anyagok, pl: párnák, keréktámaszok, övek vagy tépőzáras hevederek használata, amik garantálják a megfelelő testtartást, és biztosítják a stabilitást és biztonságot engedélyezettek. A játékosok bármilyen technikai eszközt használhatnak a rövid vagy hosszútávú ín/izom sérülések elkerülése érdekében. Az ITSF Paralimpiai Bizottság engedélyével egyéb sport eszközök is használhatók.
- c- Tilos a csípőcsontnak magassabban lennie, mint a fogantyúk. Ezt a hátvéd sor és a középpálya kihúzásával lehet ellenőrizni.
- d- A kihúzott rúd markolata nem érhet hozzá a játékos combjához. A játékos combja és a markolat között, át kell férni a játékos kezének.

Segédeszközök és protézisek:

- a- Az egyoldalon amputált játékosok nem játszhatnak protézissel.
- b- A kétoldalon amputált játékosok, csak egy protézist használhatnak.
- c- A Poliomyelitis-zavarokkal küzdő játékosok számára kötelező a lábtartó használat, kivéve néhány esetet miután az ITSF Paralimpiai Bizottság engedélyezte.
- d- Az összes további fizikai fogyatékoságot az ITSF Paralimpiai Bizottság egyedileg bírálja el.
- e- Az a játékos, aki egy vagy mindkét alsó végtagját használni tudja, a lábát a lábtartón kell tartani, míg minden olyan játékos, aki nem tudja irányítani az alsó végtagját, a lábát a lábtartón vagy a padlón tarthatja.

Szabálysértések

- a- A játékosnak joga van jelezni, ha az ellenfele megsérti a technikai előírásokat. Ha ez sikertelen, a hivatalos verseny bíró fogja meghatározni a szabálytalanságot. Ha a bíró ismételt szabálysértést észlel, a büntetés szett veszteséget eredményez. A harmadszorra is elkövetett szabálysértés a mérkőzés elvesztésével jár. Ugyanezen szabálytalanság megismétlése a versenyről való kizáráshoz vezethet.
- b- A játékosoknak rendelkezniük kell felmentéssel a technikai előírások alól, amit az ITSF Paralimpiai Bizottság jóváhagyott, hogy megelőzzék a későbbi jelzéseket a szabálysértésekről.

Hivatalos nyelvhasználat:

Player = Játékos

Ready = Kész

Serve = Kezdés

Goal, Score = Gól, pont

Time Out = Időkérés

Technical Time Out = Technikai időkérés

Medical Time Out = Egészségügyi időkérés

Official Time Out = Hivatalos (bíró) időkérés

10 seconds = 10 másodperc

Game = Szett

Match = Mérkőzés (játék)

Reset = Támadóidő nullázása

Fault = Szabálytalanság

Warning = Figyelmeztetés

Technical Foul = Technikai szabálytalanság

Jar or Jarring = (oda)Ütődés

Penalty = Büntetés

Sanctions = Szankció

Distraction = Figyelemelterelés

Delay = Késleltetés

Dead Ball = Halott labda

Forfeiture = Elkobzás

Spin = Forgás, pörgés

Playing Area = Játéktér

Playing Surface = Játékfelület

Practice = Gyakorlás

Possession = Labdabirtoklás

Pass = Passz

Unfair Behaviour = Tisztességtelen magatartás

1. Etikai kódex

Erkölcstelen vagy sportszerűtlen magaviselet a verseny alatt, a verseny helyszínén, vagy a rendezvény területén, ezen etikai kódex megsértésének tekinthető. Elvárható a kölcsönös tisztelet a játékosok, a bírók, a versenyszervezők és/vagy a nézők között. A cél az legyen minden játékos, versenyszervező vagy bíró számára, hogy a csocsót minél sportszerűbb és pozitívabb fényben tüntesse fel.

1.1 Az etikai kódex megsértése szett-vagy játékvesztéssel, mérkőzésvesztéssel, versenyről való kizárással és/vagy pénzbírsággal büntethető. A kódex esetleges megsértésének tényét és a kiszabott büntetést az ITSF Fegyelmi Bizottsága, ha nincs jelen, akkor a főbíró vagy a versenyigazgató döntheti el.

2. A játék

Ha versenyigazgató másképp nem dönt, akkor egy játék (mérkőzés) 3 nyert szettig és minden szett 5 lött gólig tart. A játék utolsó szettjét is 5 lött gólig játszá, azonban azt kétgólos különbséggel kell megnyerni. Maximálisan 8 pont elérése vezet a győzelemhez kétgólos különbség hiányában.

2.1 A versenyigazgató megváltoztathatja a lejátszandó szettek számát, azonban a versenykiírásban ismertetni kell azt.

2.2 A versenyigazgató módosíthatja a mérkőzés idejét, a gólok és a szettek számát, a verseny pontos befejezése érdekében, illetve ha a meccsetek felvételre rögzítik vagy közvetítik.

2.3 Minden hivatalos ITSF verseny játékmenetét kötelező az ITSF Sportbizottságával közölni és a hivatalos versenykiírásában feltüntetni.

2.4 A szettek vagy lött gólok előírt számának be nem tartása a játék elvesztését vagy a tornáról való kizárást eredményezheti mindkét csapat számára.

3. A játékkezdés

A játék kezdete előtt egy érmét kell feldobni. Az érmefeldobást megnyerő csapat választhat az oldal vagy a kezdés joga között. A másik csapat automatikusan a fennmaradó lehetőséget kapja.

3.1 A választásra jogosult csapat döntését véglegesnek kell tekinteni és utána nem megváltoztatható.

3.2 A játék hivatalosan akkor kezdődik el, ha a labda először játékba kerül. (DE egy esetleges szabálysértés vagy vita esetén (pl. káromkodás) a játék akkor kezdődik el, amikor a játékhoz rendelt bíró és a csapatok is az asztalnál már jelen vannak.)

4. A kezdés és készenlét-protokoll

A játékkezdésről akkor beszélünk, amikor a labdát az ötös sorra behelyezik és azt játékba hozzák, miután egy érvényes gól született vagy miután a játékos az ötös sorra kapja a labdát szabálysértés megállapítása után. Ilyenkor a labda játékba történő hozatalánál mindig a készenlét-protokollt kell követni.

4.1 A kezdés

A kezdést a középpályás sor középső bábujával nyugvó pozícióból kell elindítani. Ez esetben is a készenlét-protokoll alapján kell eljárni.

4.1.1 Ha a labda kezdés esetén nem ebből a pozícióból kerül játékba és ezt a szabálytalanságot a következő érvényes találat előtt jelzik, a játék megáll és a labda játékba hozatalát meg kell ismételni. Azonban, ha mégis érvényes találat születik, nem indítható reklamáció a hibás kezdés miatt. A labda ismétlődően hibás játékba hozataláért büntetésként a játék kezdési joga elvehető.

4.2 Készenlétprotokoll

A labda játékba hozatala előtt a labdát birtokló játékosnak meg kell kérdeznie az ellenfelet, hogy felkészült-e a játékra (Ready, Ok, Mehet). Az ellenfélnek 3 másodperc áll rendelkezésére, hogy felkészültségét jelezze (Ready, Ok, Mehet). Ezután a labdát birtokló játékosnak ugyancsak 3

másodperc áll rendelkezésére, hogy a labdát játékba hozza. Amennyiben a játék elkezdése 3 másodpercnél tovább tart, akkor azt, mint a játék késleltetéseként kell értékelni (lásd 25. pont).

4.2.1 Amennyiben a labda az ellenfél felkészültségének jelzése előtt kerül játékba, akkor a büntetés egy figyelmeztetés (Warning) és a kezdést meg kell ismételni. A szabály ismételt megsértése után, az ellenfél kapja meg a kezdés jogát.

4.2.2 A játék elkezdéséhez a labdát az egyik játékostól egy másikhoz kell passzolni, de nem lehet közvetlenül a második érintés után továbbítani egy másik sorra. A második játékos érintése után, a labdát közvetlenül bármely más játékosal továbbítható. A játékosnak nem kell megállítania a labdát vagy várni a labda továbbítása előtt. A labda játékban van és az időmérés elkezdődik, amint a labda érintkezik a második játékosal.

4.2.3 A büntetés a **4.2.2** szabály megsértésének, az ellenfél eldöntheti, hogy az aktuális pozícióból (beleértve az öngólt is) vagy középkezdéssel folytatja tovább.

5. Egyéb kezdések

Az első kezdés után a továbbiakban az a csapat a kezd, amelyik az utolsó gólt kapta. Valamint a következő szettek megkezdésekor az a csapat kezd, amelyik az előző szettet elvesztette.

5.1 Ha a labdát a nem megfelelő csapat hozza játékba, és nem esik gól ennek a ténynek a megállapításáig, akkor a játékot meg kell állítani és a labdát a kezdésre jogosult csapatnak kell odaítélni. Amennyiben már esett egy érvényes gól, a tiltakozás/reklamálás már nem lehetséges, a játéknak tovább kell folytatódnia, ha addig nem történt szabálytalanság.

5.2. Amennyiben az egyik csapat a kezdés jogát megkapja, mivel az ellenfelet szabálytalanság miatt megbüntették, majd ezután halott labda következik be az ötös sorok között, egy új kezdéssel az a csapat hozhatja a labdát ismét játékba, amelyik eredetileg a kezdés jogát birtokolta.

6. A labda játékban

Miután a kezdő csapat a labdát játékba hozta (lásd 4. pont), az mindaddig játékban marad, amíg az asztalt el nem hagyja, vagy halott labda szituáció nem következik be, érvényes gól nem születik vagy időkérés nem történik.

7. A labda játékon kívül

Abban az esetben, ha a labda elhagyja a játéktérteret és/vagy az eredményjelzőhöz vagy más tárgyhoz - ami nem az asztalhoz tartozik – hozzáér vagy a felső szegélyen gurul és/vagy megáll a labdát játékon kívülnek kell tekinteni. Ha a labda az asztal oldalfala felső szegélyére vagy a kapuk mögött található felső lapra pattan és ezekről a játéktérterületre ismét visszakerül, akkor a játék továbbfolytatódik.

7.1 A játéktér mint a játéktérület úgy határozandó meg, mint a játéktérület az oldalfalakig, beleértve az oldalfal szegélyét és az asztal felső részét is. Csak abban az esetben számítanak a játéktérhez a szegélyek és a felsőrészek és folytatódik a játék, ha a labda róluk visszakerül a játéktérületre.

7.2 Az a labda, ami a bedobó nyílásba kerül és onnan visszajön a játéktérületre, még játékban van. Ha megáll a bedobó nyílásban, akkor úgy kell tekinteni rá, mint egy halott labdára az ötös sorok között.

7.3 Ha a labda elhagyta az asztalt egy lövési kísérlet során, akkor az a csapat hozhatja a kettes/hátvéd sorról újra játékba, amelyik az utolsó kontrollált akciónál védekezett (védekező csapat hátvédje). A játék a készenlét-protokoll után ismét elindul.

7.4 Az aerial lövések nem engedélyezettek. Nem érvényes az a gól, ami az ellenfél rúdjai fellett „repül” a kapuba. Nem értelmezendő szabálytalanságnak a labda meglövéséből származó véletlenszerű felpattanás.

7.5 A 7.4 pont megszegésének labdavesztés a következménye és az ellenfél az ötös soráról hozhatja ismét játékba a labdát.

8. Halott labda

A labda halottnak számít, ha az mozdulatlan és egyik bábuval sem érhető el.

8.1 Halott labda esetén, ha az a két középpályás sor között van, az a csapat indíthatja el újra a játékot, akinél eredetileg volt a kezdés joga.

8.2 Halott labda esetén, ha az a csatársor és a védőzóna között van, az a kettes/hátvéd sor hozhatja a labdát játékba, amelyikhez közelebb van. A játék a készenlét-protokoll szerint indulhat újra (lásd 4. pont).

8.3 Ha a kettes/hátvéd soron lévő labda, ami egyhelyben forog és elérhetetlen valamelyik bábuval, nem számít halott labdának, de a támadóidő mérését fel kell függeszteni mindaddig, amíg a labda halott vagy elérhető nem lesz.

8.4 Azt a labdát, amelyik szándékosság miatt válik halott labdává, az ellenfél kapja meg. Ez egy új kezdést eredményez a középpályáról (pl.: lassú mozzgatással a labda kitolása elérhetetlen távolságba).

9. Időkérés (Time Out)

Minden csapat szettenként kétszer kérhet időt. Ezen időkérések alatt a játékosok elhagyhatják az asztalt. Az időkérés nem haladhatja meg a 30 másodpercet. Ha a labda játékban van, csak az a csapat kérhet időt, amelyik a labdát birtokolja. Abban az esetben, ha a labda nincs játékban, mindkét csapat kérhet egymástól függetlenül időt.

9.1 Minden csapat kihasználhatja a 30 másodpercet, akkor is ha a másik csapat, amelyik az időt kérte, nem akarja azt kihasználni.

9.2 Mindkét csapat cserélhet pozíciót az időkérés alatt (lásd 14.1 pont).

9.3 A két szett között kikért időkérés a következő szett időkéreseibe számolandó.

9.4 Ha egy játékos mindkét kezével elengedi a markolatokat miközben a labdát birtokolja és elfordul/eltávolodik az asztaltól, időkérésnek számítandó.

9.4.1 A játékos leveheti a kezét a markolatról lövés előtt megtörlés céljából, de ez a folyamat nem lehet hosszabb, mint 2-3 másodperc. Mialatt a játékos a kezét törli, a támadóidő mérése folyamatos. Az ellenfél védekezésének készenlétben kell lennie eközben.

9.4.2 A törlés és a kéz visszahelyezése után egy másodperc szünetet kell tartani, mielőtt a lövés megtörténne.

9.5 Az idő kikérése után a labda lövése és átpasszolása már nem számít bele a játékba és szabálytalanságnak minősül zavarás miatt (lásd 20. pont). Az időkérés pedig nem adható meg.

9.6 Amennyiben a labdát birtokló csapat úgy kér időt, hogy a labda játékban van és mozog, akkor az időkérés nem veszi kezdetét mindaddig, amíg a labda teljesen meg nem áll. Ha a támadó idő lejár amíg a labda teljesen meg nem áll, akkor a 24.3 pont alapján kell eljárni.

9.6.1 Amennyiben az a csapat kér időt, amelyik a labdát nem birtokolja, szabálytalanságot követ el zavarás miatt (lásd 20. pont).

9.6.2 Ha labda játékban (mozgásban) van miközben a csapat időt kér és öngólt szerez, akkor az érvényes gólnak számít.

9.7 Amennyiben egy csapat nem kész a játékra a 30 másodperc letelte után, a játék késleltetése miatt büntetendő (lásd 25. pont).

9.8 Egy csapat, amelyik időt kért és már kihasználta mindkét időkérési lehetőségét a szettben, figyelmeztetéssel (warning) büntetendő és nem érvényes az időkérés, valamint az ellenfél ötös sora hozhatja újra játékba a labdát. A szabálytalanság ismételt elkövetése a szettben technikai foultot eredményez.

9.8.1 Az a csapat, aki már kihasználta mindkét időkérési lehetőségét, a játék késleltetésének vétségét követi el, ha akármilyen alakra hivatkozva egy második bírót hív az asztalhoz. A szabálytalanság elkövetése a hivatkozás figyelmen kívül hagyásával vagy technikai foulttal büntetendő.

9.9 Miután a játékos időkérés után a labdát ismét játékba hozta (megindítja a labdát), addig nem kérhet időt, amíg a labda ugyanazon a soron/rúdon van. Mindkét védősor egy sornak/rúdnak számít.

9.9.1 A szabály (9.9 pont) megsértése labdavesztéssel jár, a labdát az ellenfél védősora hozhatja újra játékba valamint az időkérést figyelmen kívül kell hagyni.

9.10 Az időkérés alatt a játékos benyúlhat a játéktérbe, hogy a rudat bekenje, a játékelületet megtisztítsa stb. A labda csak akkor mozgatható meg, ha azt az ellenfél jóváhagyta és az eredeti pozíciójába visszahelyezhető, mielőtt a játék újra kezdetét venné. A labda elmozdításának vagy felemelésének kérését az ellenfél megtagadhatja (pl.:nagyon közel van a gólvonalhoz a labda).

9.10.1 A labda elmozdítása, kivétele a játéktérből az ellenfél vagy a bíró jóváhagyása nélkül, labdavesztéshez vezet és azt az ellenfél ötös sora hozhatja újra játékba. Amikor a labda a kapus és a gólvonal között helyezkedik el - függetlenül attól, hogy a kapus eléri azt vagy sem -, ebben az esetben a labda engedély nélküli hozzányúlása, elmozdítása az ellenfél javára egy gól jóváírását eredményezi.

9.10.2 Ha a labdát nem birtokló csapat engedély nélkül mozditja meg a labdát technikai foulttal büntetendő.

10. Játék újakezdése időkérés (Time Out) után

Időkérés után a labda ahhoz a rúdhoz kerül, ahol az időkérés megtörtént.

10.1 A készenlétprotokollt követni kell a játék folytatásához. (Lásd 4.2 pontot.)

10.1.1 Amint a labdát birtokló játékos a markolatra helyezi kezeit és a labda elhagyja a sorát a készenlétprotokoll elvégzése előtt, az ellenfél eldöntheti, hogy az aktuális pozícióból vagy középkezdéssel folytatja tovább a játékot.

10.2 Ha a labda az időkérés pillanatában nem volt játékban, akkor a labdát a kezdésre jogosult csapat hozhatja játékba

10.2.1 Ha az időkérés két labda között (vagyis egy gól után, de még kezdés előtt) történt, akkor a gólt kapott csapat hozhatja játékba a labdát.

10.3 A labda hibás játékba hozatala labdavesztéssel jár, az ellenfél eldöntheti, hogy az aktuális pozícióból vagy középkezdéssel folytatja tovább a játékot.

11. Bírói időkérés / Hivatalos időkérés (Official Time Out)

A bírói időkérés nem a csapatonkénti és játékonkénti két-két időkérés része. A kérés után a labda játékba hozásának menete megegyezik az alap időkérésével.

11.1 Ha a játék kezdetekor nincs jelen bíró és vitás helyzet áll elő, akkor az egyik csapat bírót hívhat. A bíróhívás a játék bármely szakaszában történhet, ha nem mozog a labda vagy halott.

11.1.1 Az első bíróhívás bírói időkérésnek minősül.

11.1.2 Ha a védekező csapat bírót hív, miközben a labda játékban van és áll és ezalatt a támadó csapat passzolni vagy löni próbál, akkor a védekező csapat bíróhívására tett kísérlet figyelemelterelésnek minősül. Hasonlóan figyelemelterelésnek minősül a bíróhívás akkor is, ha a labda mozgásban van.

11.2 Az a csapat, amely ismételten bírót hív (másodbíró), elveszíti egy időkérés lehetőségét. Abban az esetben valósulhat meg a másodbíró hívása, ha a labda nincs játékban vagy halott. A játék közbeni másodbíró hívása technikai foulttal büntetendő.

11.2.1 A másodbíró hívásának kérelmét a főbíró vagy a főszervező joga eldönteni. A kérelem elutasítása esetén a kérelmező játékos/csapat technikai foulttal büntetendő.

11.3 Egy csapat játékosai bírói időkérés közben nem cserélhetnek helyet, hacsak ezt más okok nem teszik lehetővé (lásd 14. pont).

11.4 Asztal karbantartása - Az asztal bárminemű karbantartását a játék előtt kell kérni. Hivatalos időkérés az asztal karbantartására akkor kérhető, ha játék közben az asztal állapota hirtelen megváltozik, például letörik egy bábu, letörik egy csavar, szétesik egy gumibak, eltörik a rúd, stb.

11.4.1 Ha egy bábu labdaérintés közben törik el, hivatalos (bírói) időkérsre kerül sor a kár felszámolására. Javítás után a játék annál a rúdnál folytatódik tovább, ahol a bábu eltört.

11.4.2 Ha a játéktér megvilágítása megszűnik, a játékot azonnal meg kell állítani (mintha bírói időkérs történt volna).

11.4.3 Az asztal szokásos karbantartása (pl. a rudak befújása, olajozása) csak időkérs közben vagy az egyes szettek között végezhető el.

11.5 Idegen tárgy játéktérben - Ha egy idegen tárgy esik a játéktérbe, a játékot azonnal meg kell állítani és a tárgyat eltávolítani. A játék annál a rúdnál folytatódik tovább, ahol a labda volt a tárgy játéktérbe kerülése előtt. Az a játékos hozhatja ismét játékba a labdát, aki azt előtte birtokolta. Ezért nem lehetnek az asztal szélein olyan tárgyak, amelyek játék közben a játéktérbe eshetnek.

11.5.1 Ha a labda mozgását módosítja egy játéktérbe eső idegen tárgy, a játékot meg kell állítani és a tárgyat eltávolítani. A játékot az folytatja, aki utoljára birtokolta a labdát.

11.6 Egészségügyi időkérs - Egy játékos vagy csapat egészségügyi okokból is kérhet időt. A kérelem jogosságát a főbíró, a versenyigazgató vagy a jelenlévő bíró engedélyezheti. Ők határozzák meg az időkérs hosszát, ami azonban nem lehet több 60 percnél. Ha egy játékos az idő letelte után sem tudja folytatni a játékot, fel kell adnia.

11.6.1 Az egészségügyi időkérs elutasítása esetén a játékos elveszti egy időkérsi lehetőségét és a bíró - meglátása alapján - a játék késleltetése (időhúzás) miatt szankcionálhat (lásd 25. pont).

12. Gólok

A gólvonalat átlépő labda gólnak számít, amennyiben szerzése szabályszerűen történt. Valamint az is gólnak számít, ha a labda a kapuból visszapattan a játéktérre vagy elhagyja a játéktérrel.

12.1 Ha egy gólt nem jelez az eredményjelző, azonban mindkét csapat egyértelműen elismeri azt vagy a gól csak mulasztásból nem került az eredményjelzőre, akkor a találat érvényes. Ha a csapatok nem tudnak megegyezni egy olyan gólból, amelyet az eredményjelző véletlen nem jelez ki, akkor a találat nem érvényes. A következő szett vagy játék megkezdése után egy korábban elfelejtett gól elismerésére már nincs lehetőség.

12.2 Ha nézetkülönbség van a tekintetben, hogy egy labda átlépte-e a gólvonalat vagy sem, bírót ajánlott hívni. A bíró a játékosok és/vagy a nézők elmondása alapján eldöntheti, hogy érvényes a találat vagy sem. Ha az elmondások alapján sem egyértelmű érvényességének eldöntése, akkor a gól nem ér.

12.3 Ha egy csapat szándékosan behúzza egy pontot az eredményjelzőn, holott nem is esett gól, a találatot le kell vonni és a csapat technikai foullyal büntetendő. A szabály ismétlődő megsértése a szett vagy a teljes játék elvesztéséhez vezet (a főbíró döntése alapján).

13. Oldalcseré

A csapatok a szett végén, de még a következő szett megkezdése előtt, oldalt cserélhetnek. Ha a csapatok egyszer oldalt cseréltek, akkor azt minden további szett után kötelesek elvégezni. Erre legfeljebb 90 másodperc áll rendelkezésre az egyes szettek között.

13.1 Mindkét csapat igénybe veheti a teljes 90 másodpercet. Ha a két csapat megegyezik abban, hogy a játékot a 90 másodperc lejártá előtt folytassa, akkor a játék korábban is folytatható. Ezáltal a fennmaradó idő elvész.

13.2 Ha valamely csapat a 90 másodperc letelte után sem áll készen a játékra, akkor ez időhúzásnak minősül (lásd 25. pont).

13.3. A főszervező megkövetelheti, hogy a csapatok ne cseréljenek oldalt, ha a játék közvetítésre vagy felvételre kerül.

14. Pozíciócsere

Páros mérkőzések esetén egy játékos csak a pozíciójának megfelelő két rudat kezelheti. Amint a labda játékba kerül, a játékosoknak ebben a pozícióban kell maradniuk mindaddig, míg nem esik gól, időkérés vagy technikai foul.

14.1 A játékosok időkérés közben, gól után, két szett között vagy technikai foul előtt és/vagy után cserélhetnek pozíciót.

14.2 A játékosok pozíciócsere után mindaddig nem cserélhetnek újra, míg a következő labda játékba nem kerül vagy ismét időkérésre nem kerül sor. Azonban, ha a labdát birtokló csapat cserél, a másik csapat is cserélhet, függetlenül attól, hogy korábban cseréltek-e.

14.2.1 A pozíciócsere akkor tekinthető befejezettnek, ha mindkét játékos elfoglalta pozícióját és az asztal felé néznek, függetlenül attól, hogy megérintette a markolatot vagy sem.

14.3 A szabálytalan pozíciócserét, amíg a labda játékban van "Figyelemelterelés" alapján kell büntetni és a játékosoknak vissza kell állniuk az eredeti pozíciójukba.

14.3.1 Ha valamely játékos páros mérkőzésen megfogja partnere rúdját, miközben a labda játékban van, figyelemelterelésnek minősül.



Paralimpiai események

Egyéni kategóriában, a kerekesszékes játékosok szabadon mozoghatnak a csatár és a kapus pozíciók között és a labdát továbbíthatják anélkül, hogy megvárnák az ellenfelet, hogy az elfoglalja a pozícióját. Ha a labda megállt vagy a csatársoron kontrollálva van, a játékosnak meg kell várnia, hogy az ellenfele elfoglalja a pozícióját mielőtt ismét folytatná a játékot. A játék folytatásához a "Készenlét protokollt" kell használni.

14.4 Mielőtt a játék folytatódna az ellenfél számára 3 másodperc van, hogy hátra érjen és megfogja a védő sort, illetve 5 másodperc áll rendelkezésére, hogy felvegye a védekező pozíciót.

14.5 A szabály megsértése a labda elvesztésével jár és az ellenfél folytatja az ötös sorról.

15. A rudak pörgetése

A rudak pörgetése tilos. Pörgetésnek minősül, ha egy bábu 360°-nál többet forog a labda ellövése előtt vagy után. A 360° kiszámításánál a labda ellövése előtti és utáni mozgás nem adódik össze.

15.1 Ha egy csapat a labdát pörgetés útján szabályellenesen juttatja tovább, akkor az ellenfél eldöntheti, hogy az aktuális pozícióból vagy középkezdéssel folytatja tovább a játékot.

15.2 Azon rúd pörgetése, amely nem találja el a labdát, nem minősül pörgetésnek. Ha egy játékos pörgetés útján öngólt vét, akkor ez a találat az ellenfél számára érvényes gólnak számít. A labda nélküli rúd pörgetése elvileg nem tilos, azonban figyelemelterelésnek minősülhet.

15.3 Ha a labda egy olyan rúd bábuját találja el, amelyet nem fog játékos, akkor ez nem minősül pörgetésnek (pl. egyéni mérkőzésen egy a kettes rúddal ellőtt labda eltalálja a saját hármast).

16. Ütközés (rúd falhoz ütése) / Jarring

Az asztal oldalfalainak bárminemű ütése vagy az asztal mozgatása, ami miatt az ellenfél elveszítheti a labdát vagy meggátolja, hogy az ellenfél elkapja azt, „ütközésnek” minősül. Ha az ütés egy passz vagy lövés része, akkor az nem számít ütközésnek, kivéve ha ütés túlzott ereje meggátolja az ellenfelet a labda elkapásában. Az ütközési faultok az egész játék során összeadódnak.

16.1 Bármilyen érintése az ellenfél rúdjának, ami meggátolja a labda elkapását vagy labda elvesztésével jár szintén ütközésnek minősül. Az ellenfél rúdjának érintése, ami nem befolyásolja a labdát, zavarásnak minősül.

16.2 Az asztal ütése vagy egy túlzott ütközés lövés után sportszerűtlenségnek minősülhet, ha az tiszteletlenül az ellenfélnek irányul. A rúd ütköztetése lövés után, ha a labda még játékban van, szintén ütközésnek számít.

16.3 A labdát birtokló játkosnak nem engedélyezett a fal tövében megállt labdát a rúd falhoz ütköztetésével eltávolítani a faltól. Az első alkalomért Figyelmeztetés (Warning) jár, a további szabálysértést labdavesztéssel kell büntetni, az ellenfél középpályáról hozhatja játékba a labdát. Ez a szabálytalanság nem minősül Ütköztetésnek (Jarring).

16.4 A szabálysértésért járó büntetések: első és második vétség esetén - az ellenfél eldöntheti, hogy a játékot az aktuális pozícióból vagy az ütközés pozíciójából folytatja tovább vagy újakezdi a labdamenetet. A szabály további megsértése technikai foulttal büntetendő.

17. Támadóidő nullázás (Reset)

Ha egy védekező játékos ütközteti vagy mozgatja az asztalt és ezzel zavarja az ellenfél labda irányítását, passzolását vagy lövését, akkor a jelenlévő Bíró nullázza a támadóidőt és a fal érintések számát, azzal hogy kimondja a "Reset" szót. Ekkor, a labdát birtokló játékosnak nem szükséges megállnia, tehát a védekező játékos figyelme sem hagyhat alább.

17.1 A labda enyhe mozgása nem tekinthető 'Reset'-nek, kivéve ha elmozdul a beállított helyéről. A 'Reset' bemondható leszorított vagy mozgó labdánál is, ha a bíró úgy ítéli meg, hogy az ellenfél ezzel befolyásolja a labda irányítását, passzolását vagy lövését.

17.2 Ha egy középpályás passzt megelőzően a 'Reset' be lett mondva és a bíró úgy ítéli meg, hogy a támadó játékos emiatt veszítette el a labdát vagy sikertelenül passzolt, a labda visszaadható középpályára. Ez a szabálytalanság nem számít Ütközésnek (Jarring).

17.3 A 'Reset' bemondása nem tekintendő a játék megszakításának és a labdát birtokló játékos a labdát akár egyből el is löheti. A védő figyelme nem hagyhat alább és a játékosok ne tekintsenek fel a bíróra, amikor a 'Resetet' meghallják, hanem maradjanak játékra készen.

17.4 A labda mögötti sorokon (támadóirányt nézve) történő zavarás esetében nem a Reset-szabály megsértésének, hanem ütközési szabálysértésnek minősül (pl. ha az ellenfél csatára Reset figyelmeztetést kap miközben a labdát birtokló csapat csatársorán van a labda).

17.5 A labdát birtokló csapat által szándékosan előidézett labdamozgás egy Reset-hiba elérése érdekében tilos és szabálytalan. Az ez ellen vétő csapat elveszti a labdát, amelyet ezek után az ellenfél hozhat játékba középkezddéssel (ez nem minősül 'Resetnek').

17.6 Az első 'Reset' után, egy játékon belül az a csapat, amely egy labdameneten belül két Resetet idéz még elő, technikai foultot kap. Az első Reset után a bíró a további szabálysértéseknél a 'Reset warning' vagy 'Warning' figyelmeztetéseket mondja be. Ha a 'Reset warning' után egy labdameneten belül újabb reset-hibára kerül sor, technikai foulttal büntetendő.

17.6.1 Ha egy csapatot a túl sok reset-hiba miatt technikai foulttal büntetnek, akkor a következő reset-hiba már nem ide számolandó.

17.6.2 A reset-hiba nem a játékosnak hanem a csapatnak jár, továbbá szettenként, nem pedig meccsenként számítják.

17.7 Ha a védő az asztalt szándékosan mozgatja, akkor ez nem reset-hibának, hanem Ütközésnek minősül.

18. Benyúlás a játéktérbe

Az ellenfél és/vagy a bíró engedélye nélkül a játékosoknak tilos benyúlniuk a játéktérbe, ha a labda játékban van, függetlenül attól, hogy azt érinti-e vagy sem. Ha viszont engedélyezik a benyúlást, akkor a játékos nyugodtan benyúlhat.

18.1 Egy forgó labda még mindig játékban van akkor is, ha egyik bábu sem éri el. Mindenképp tilos egy forgó labdát kézzel megállítani még akkor is, ha ez az ellenfél javára történne.

18.2 A levegőben lévő labda addig van játékban, amíg olyasmit nem érint, ami nem a játéktér része. Ezért nem engedélyezett a levegőben lévő labdát elkapni.

18.3 Egy halott labda játékon kívülnek tekintendő (lásd 8. pont). A labdát csak abban az esetben szabad megérinteni, ha a bíró ezt engedélyezte. Amennyiben nincs jelen bíró, akkor az ellenfél jóváhagyását kell kérni.

18.4 Egy játékos a lövésnyomokat vagy hasonló szennyeződések letörölhet az asztalról, ha a labda nincs játékban. Ehhez nem szükséges a másik csapat jóváhagyását kérnie.

18.5 A szabály megsértéséért járó büntetések: Ha a játékos birtokolja a labdát és a labda nem mozog - az ellenfél kapja meg a labdát középkezdesre. Ha a játékos nem birtokolja a labdát vagy a labda mozog – technikai foulttal büntetendő. Ha a játékos benyúl, hogy ezzel megakadályozzon egy gólt, akkor az ellenfél számára meg kell adni a pontot és a labdát újra játékba kell hozni, mint egy szabályos találatnál.

18.6 Ha a játéktér felett repülő labda elkapásáért a játékos technikai foultot kap, a játék menete a következő: Ha a technikai szabadrúgás eredményes, akkor a labdát a másik csapat hozhatja újra játékba. Ha a technikai szabadrúgás nem eredményez gólt, akkor a védekező csapat hozhatja újra játékba a labdát.

19. Módosítások az asztalon

Jatéktér - a játékosok nem változtathatják meg úgy az asztalt, hogy annak játéktulajdonságait befolyásolják. Ide tartoznak a bábukon, a játéktáblán, a gumibakokon, stb. végzett módosítások.

19.1 A játékosnak nem lehet izzadság, nyál, ill. egyéb idegen elem a kezén, mielőtt lövésnyomokat takarítana fel az asztalról. A szabály megsértéséért Figyelmeztetés (Warning), az ismételt megsértéséért Technikai foulttal jár.

19.1.1 Az asztal felületét csak az asztal gyártó által ajánlott tisztítószerrel vagy a Versenyszervező által biztosított termékkel szabad tisztítani. A rudak kenése csak „cseppentővel” vagy „szivacsos applikátorral” engedélyezett. A spray-es kenőanyagok nem használhatók.

19.1.2 Annak a játékosnak, amelyik a jobb fogás érdekében valamilyen ragadós anyagot használ a kezén, ügyelnie kell, hogy ne érintse meg azzal a labdát, rudat vagy a játéktáblát. Ha ez mégis megtörténne és úgy ítélnék meg, hogy a labda vagy a felület tulajdonságait ez befolyásolta (pl. gyantás labda, felület), akkor a labdát és az összes érintett elemet azonnal meg kell tisztítani vagy cserélni. A szennyeződést előidéző csapat a játék késleltetése miatt büntetést kaphat. Az ismételt szabálytalanságért Technikai foulttal jár és tilos használni tovább az adott anyagot.

19.2 Ha egy játékos a jobb fogás érdekében valamilyen anyagot használ ami nyomot hagy, akkor a játékos figyelmeztetést kap és oldalcseré esetén biztosítania kell, hogy a fogók tiszták maradjanak.

19.2.1 Ha a játékosnak a megengedett 90 másodpercnél hosszabb időre van szüksége a tisztításhoz, akkor a játék késleltetéséért büntetést kap és nem használhatja tovább ezt az anyagot.

19.3 A játékos semmi olyat nem rögzíthet a fogókhoz, rudakhoz vagy az asztal egyéb részeihez, ami a rudak mozgását korlátozná (pl. a kapusmozgás befolyásolása egyéni játék esetén). A labda elérése céljából tilos a rudak szándékos hajlítása és az ezért járó büntetés az ellenfél kezdetétől kezdve.

19.4 Egy játékos kicserélheti a fogókat, ha ezt a megengedett időn belül teszi és ezzel nem akadályozza az ellenfelét az oldalcserénél. A megengedett idő túllépése késleltetésnek minősülhet (lásd 25. pont).

19.5 A játékosok jogosultak új labdával elkezdni a játékot (ha elérhető) vagy megegyezhetnek abban, hogy a jelen lévő labdákat használják. Ha nincs elérhető új labda a Főszervező vagy a Főbíró fogja kiválasztani a legjobb alternatívát.

19.5.1 Tilos labdacserét kérni az asztalból, amíg a labda játékban van. Halott labdánál vagy időkérésnél a játékos az asztalból kérhet egy új labdát. Ha a játék elkezdődött tilos a labdát cserélni a Bíró vagy az ellenfél jóváhagyása nélkül.

19.5.2 Ha egy játékos új labdát kér, miközben az aktuális labda még játékban van, akkor kérése időkérésnek minősül. Ha a bíró azonban úgy dönt, hogy a labda már nem alkalmas a játékra, akkor a kérés nem minősül időkérésnek.

19.6 Ha más rendelkezés nem lép életbe, akkor a szabály megsértése technikai foulttal büntetendő.

20. Figyelemelterelés, zavarás (Distraction)

Minden olyan mozdulat és zaj (beleértve a telefont és elektromos eszközöket), ami azon rúdsorokon keletkezik, ahol a labda épp nincs, figyelemelterelésnek minősül. Zavarásnak minősülhet, ha az ellenfél bocsánatkérés vagy helyeslés céljából az asztal tetejét érinti. Ha egy játékos úgy érzi, hogy zavarják, saját belátása szerint bírót hívhat.

20.1 Az ötös sor vagy bármely más rúd lövés előtti, közbeni vagy utáni hangos nekiütése figyelemelterelésnek minősül. Az ötös sor enyhe mozgása lövés után nem minősül figyelemelterelésnek.

20.2 A csapattársak egymás közötti beszéde játék közben figyelemelterelésnek minősülhet.

20.3 Nem minősül figyelemelterelésnek, ha egy játékos passzolás közben a labdát váró rudat félrevezetés céljából mozgatja. Ezen rúd szélsőséges mozgatása azonban annak számíthat.

20.4 Figyelemelterelésnek minősül, ha egy játékos lövésre helyezi fel a labdát, majd elveszi a fogóról a kezét, hogy aztán hirtelen visszanyúlva meglöje azt. A labdát csak azután szabad ellőni, miután mindkét kéz/csukló 1 teljes másodpercet a fogókon volt. A csukló csúsztatása a fogóra nem számít zavarásnak, kivéve ha a Bíró másképp határozza meg.

20.4.1 Egyéni kategóriában a játékosnak nem kötelező mindkét kezével mindkét markolatot fognia egy teljes másodpercig, miközben a rudak között pozíciót vált. A 20.4 szabály csak a hármas soron előkészített lövésre vonatkozik.

20.5 Egy játékos, aki leveszi a kezeit a fogóról és az asztaltól el vagy az asztal alá nyúl (pl. kéztörlés céljából), miközben a labda játékban van, figyelemelterelésnek minősülhet és büntethető.

20.6 A figyelemelterelésért járó büntetés: Az első figyelemelterelésnél a csapat figyelmeztetést (warning) kap, ha a bíró ártalmatlannak ítéli meg azt. Ha a támadó csapat figyelemelterelés révén szerez gólt, akkor a találat nem ér és a labdát az ellenfél hozhatja játékba. Minden egyéb esetben a másik csapat döntheti el, hogy az aktuális pozícióból folytatja a játékot; a szabálysértés pontjából folytatja a játékot vagy újra játékba hozza a labdát. A további szabálysértések technikai foulttal büntetendő.

21. Gyakorlás

A mérkőzés kezdete előtt és a mérkőzések között megengedett a gyakorlás. Amint egy mérkőzés elkezdődött, az érintett játékosoknak nem engedélyezett a gyakorlás.

21.1 Gyakorlásnak nevezzük a labda mozgatását az egyik bábutól a másikhoz illetve a lövéseket.

21.1.1 A szabályellenes gyakorlást az asztalnál lévő bíró állapítja meg. A labda akaratlan mozgatása nem minősül feltétlenül gyakorlásnak.

21.2 A szabályellenes gyakorlás eredményeként az ellenfél hozhatja játékba a labdát. Ha a játékos nem birtokolja a labdát, akkor ezért figyelmeztetés jár. További figyelmeztetések technikai foultot vonnak maguk után.

22. Beszéd és viselkedés

Sportszerűtlen megnyilvánulásokat közvetlenül vagy közvetve tenni tilos. A szabály megsértéséért technikai foulttal jár.

- 22.1** Tilos az ellenfél figyelmét bekiabálással elterelni (lásd 20. pont). A játék közbeni bekiabálások vagy zajongás technikai foultot vonhatnak maguk után - még ha lelkesítő természetűek is.
- 22.2** Tilos káromkodni. A káromkodásért technikai foul jár. Ismételt káromkodásnál a játékost azzal büntethetik, hogy szettek vonnak le tőle és/vagy kitilthatják a verseny helyszínéről.
- 22.3** Edző alkalmazása a nézők közül nem megengedett. Továbbá a nézők nem befolyásolhatják a meccset valamely játékos vagy a bíró figyelmének elterelésével. Ezen szabály megsértése az adott személy versenyhelyszínéről történő kitiltását vonhatja maga után.
- 22.4** Az edzői utasítások csak időkérekor és a szettek között megengedettek.
- 22.5** Játék közben a fejhallgatók, fülhallgatók vagy hasonló elektronikus eszközök használata tilos. Az első szabálysértésért Figyelmeztetés jár (Warning). Többszöri szabálysértés Technikai foulttal büntetendő.

23. Passzolás

A leszorított vagy megállított labda nem passzolható tovább középpályáról csatársorra függetlenül attól, hogy az ellenfél hozzáér vagy sem.

23.1 Egy leszorított labda olyan labda, amely a bábu és a fal vagy a bábu és a játékelület közé van szorítva. A megállított labda az amikor a labda teljesen megállt, de nincs azonnal továbbítva.

23.1.1 A befogott vagy megállított labdának legalább két bábút érintenie kell a középpályán a saját csatársorra való passzolás előtt.

23.1.2 Egy akaratlanul préselt labda érvényesnek számít. Ha egy préselt labdát a bábu először elengedi, majd ugyanez a bábu továbbjátssza, mielőtt ugyanazon a rúdon egy másikat is érintette volna, akkor a passz érvénytelen.

23.1.3 Ha egy leszorított vagy megállított labdát az ötös rúdról kapura lőnek, és ezzel ugyanazon csapat hármás rúdjának valamely bábuját találják el, akkor ez csak abban az esetben szabályszerű, ha a csapat a hármás rúdon nem fogja meg és nem kontrollálja a labdát.

23.1.4 Ha a labda a passzolás előtt a passzolást kivitelező bábu elő- vagy hátlapjához (recés rész) hozzáér, csak abban az esetben lehet a passzolást folytatni a hármás sorhoz (vagy ötös sorhoz, ha a hátsó sorokkal történik a passz), ha előtte egy másik bábuhoz is hozzáér. Azonban, ha a labda úgy ér a bábu elő- vagy hátlapjához, hogy az előtte egy másik soron volt, abban az esetben azonnal továbbpasszolható ugyanazzal a bábuval.

23.2 Mielőtt egy játékos passzolni vagy löni próbálna az ötös rúdról, a labda nem érítheti kettőnél többször az asztal oldalfalát (vagy rámpát, ha van). Itt nem számít, melyik falról van szó - kettőnél többször nem érhet falat a labda. Ha harmadszorra is érinti a labda a falat, utána az ellenfél hozhatja játékba a labdát az ötös sorról. (Kivétel: Lásd 23.2.1)

23.2.1 Ha a labda megáll a falnál vagy közel a falhoz, a labdát annyiszor hozzá lehet érinteni a falhoz, amennyiszer szükséges az eltávolításhoz, azonban az eltávolodó labdát csak egy másik bábu érintése után lehet tovább passzolni szabályosan.

23.2.2 A 23.2.1 szabályban leírt egy fal érintésnek számolandó a kettő megengedettből és az idő mérése folytatódik.

23.2.3 Védekezés falon - Ha a passzt vagy a lövést az ellenfél a bábu és az oldalfal segítségével elkapja, hártja és ezáltal annak birtokába jut, a labda falérintése nem adódik hozzá a játékos megengedett (2) falérintéseinek számához és folytathatja a játékot az ötös soron.

23.2.4 Időkérés után a labda első oldalfalérintése, még mielőtt egy másik bábuhoz érne, nem tartozik bele a megengedett kettőbe.

23.3 A 23.1 pont ugyanúgy alkalmazandó a kettes rúdról vagy kapusrúdról ugyanazon csapat ötös rúdjához történő passzakor. Ha a kettes rúdtól vagy kapus rúdtól leadott passzba azonban az ellenfél egyik bábujába beleér, akkor a labda már nem passznak, hanem "élő" labdának minősül, amelyet

szabály szerint bármely bábu elkaphat. Eközben a labda bármennyiszer hozzáérhet az oldalfalhoz (vagy rámpához).

23.4 Szabályszerű, ha a játékos egy kézzel fogja a rudakat, amikor védekezik (példa: jobb kéz a védekező ötös rúdon). Továbbá szabályszerű ugyanazt a rudat két kézzel mozgatni. A fogók közötti túlzott kézcsere azonban figyelemelterelésnek minősülhet.

23.5 A szabályellenes passzokért járó büntetés: ha valamely csapat vét a fenti rendelkezések ellen, akkor az ellenfél eldöntheti, hogy az aktuális pozícióból vagy középkezdéssel folytatja tovább a játékot.

24. Labdabirtoklás időkorlátjai

Labdabirtoklásnak minősül, amikor a labda a bábu elérhető távolságában van. A labda legfeljebb 10 másodpercig lehet az ötös soron és 15 másodpercig az összes többi soron. A két védekező rúd egynek minősül ebben az esetben.

24.1 A labda megjátszhatósága - A labda megjátszhatónak minősül, ha azon területen van, amit egy rúd bábu elérnek, függetlenül attól, hogy előre vagy hátra állnak. A labda megjátszhatónak minősül, ha az a kettes sor és a kapu között helyezkedik el, függetlenül attól, hogy a védekező bábuk elérik azt.

24.2 Ha egy forgó labda valamely bábu elérhető közelségében van, akkor ez labdabirtoklásnak számít és a támadóidő mérése folyamatos. Ha a forgó labda azonban nincs elérhető távolságban, akkor az időkorlátok nem érvényesek (lásd 8.3 pont).

24.3 Büntetés a szabály megsértéséért - A hármas sornál történő időkorlát túllépése esetén az ellenfél kapusa kapja meg a labdát. A többi rúdnál történő időátlépéskor a csapat elveszti a labdát és az ellenfél azt középről újra játékba hozza.

25. A játék késleltetése / Delay of Game

A játék megszakítások nélkül zajlik, kivéve időkérés esetén. Megszakítás nélkül azt jelenti, hogy egy találat és a labda újbóli játékba hozása (készenlét-protokoll) között legfeljebb 5 másodperc telhet el, ez alól kivétel lehet egy közvetített meccs. Egy Multi-table versenyen a játékosoknak 5 másodperc áll rendelkezésére az asztalok váltására. A játék késleltetését kizárólag bíró állapíthatja meg.

25.1 A játék késleltetése miatti szabálysértés után a labdát legfeljebb 10 másodperc alatt újra játékba kell hozni. Ha a labdát ezalatt az idő alatt sem hozzák játékba, újabb késleltetés eshetősége áll fenn.

25.2 Egy nyilvánvaló késleltetés lehet a labda bedobása utáni vagy egy halottnak ítélt labda újbóli játékba hozása esetén felmerülő szándékos időhúzás.

25.3 Az első szabálysértésért figyelmeztetés jár. A további szabálysértésekért időkéressel terhelik az adott csapatot. Példa: egy játékosra késleltetést rónak. Ha 10 másodperc után nem hozza újra játékba a labdát, akkor ez egy időkérésbe is kerül. Ha az időkérés után 10 másodpercen belül még mindig nem áll készen a labda újbóli játékba hozására, újabb időkérést vonnak le tőle.

26. Felhívás és kizárás

Amint kihirdetnek egy meccset, mindkét csapatnak haladéktalanul meg kell jelennie a megnevezett asztalnál. Ha az egyik csapat 3 percen belül nem jelenik meg, újabb felhívás (Recall) történik. Egy ismételten felhívott csapatnak haladéktalanul meg kell jelennie az asztalnál, különben kizárják.

26.1 A felszólítás 3 percenként történik. A harmadik és az azt követő felszólításokért járó büntetés egy-egy szett elvesztése a játék elvesztéséig.

26.2 Ha egy csapat felszólítás révén vesz szettet, akkor a következő szett előtt ők választhatják meg a kezdést vagy az oldalt.

26.3 Ezen szabály betartása a versenyigazgatóra van bízva.

27. Technikai foultok

Ha valamely felhatalmazott bíró vagy versenyszervező döntése értelmében valamely csapat a torna bármely időpontjában szándékosan vagy nyilvánvalóan vét a fenti szabályok bármelyike ellen, akkor ez a csapat technikai foulttal büntethető.

27.1 Ha valaki technikai foultot kap, akkor a játékot meg kell szakítani. Az ellenfél ekkor a hármas rúdhoz helyezi a labdát és megpróbálhat kapura lőni. Csak a lövést végző és a lövést védő játékos tartózkodhat az asztal mellett. A lövés után a játékot meg kell állítani, és ha az ellenfél gólt ért el, akkor a szabálysértést elkövető és gólt kapó csapat hozhatja újra játékba a labdát. Ha az ellenfél nem tudott gólt elérni, akkor a játék onnan folytatódik, ahol a labda a szabálysértés előtt volt vagy ahonnan a szabálykönyv szerint folytatni kell.

27.1.1 A technikai foultert járó szabadrúgás elrúgottnak számít, amint a labda elhagyta a hármas rudat. A szabadrúgás befejezettnek tekinthető, ha az ellenfél a labdát védte egyszer, a területén megállította vagy elhagyta azt.

27.2 Technikai szabadrúgásnál a labdát először játékba kell hozni, mielőtt el lehetne lőni. Továbbá érvényes minden szabály, ideértve az időkorlátozást és a reset-szabályt is.

27.3 Egy csapat a technikai szabadrúgás előtt és/vagy után helyet cserélhet anélkül, hogy ez időkérsnek minősülne.

27.4 Technikai szabadrúgás idején időt lehet kérni, ha erre a csapatnak még van lehetősége.

27.5 Egy szabálytalanul elvégzett technikai szabadrúgás következtében elért gól érvénytelennek minősül. A játék onnan folytatódik, ahonnan a technikai szabadrúgást elvégezték vagy ahonnan a szabálykönyv azt előírja.

27.6 Ha egy technikai szabadrúgás következtében érne véget a szett, akkor a következő szettben az ellenfél kezdhet.

27.7 A további szándékos vagy nyilvánvaló szabálysértések, további technikai foultokat vonnak maguk után. Egy szetten belül három technikai foul a szett elvesztését eredményezi.

27.8 A jelenlévő bíró azt is bármikor kimondhatja, hogy már az első technikai foultot követő második technikai foul a szett/meccs elvesztését eredményezheti.

28. Döntések és fellebbezések

Ha a szabálydöntések körül nehézségek lépnének fel, akkor a szabálysértéskor jelenlévő bíró döntése tekintendő véglegesnek. Amennyiben szabályértelmezésről van szó vagy a bíró a szabálysértés időpontjában nem volt jelen, akkor a meghívott bírónak a körülményeknek megfelelően kell döntenie. Egy esetleges fellebbezést a döntéssel szemben az alábbiak szerint kell benyújtani:

28.1 Szabályértelmezés esetén a játékosnak még azelőtt tisztáznia kell a vitás helyzetet, mielőtt a labdát újra játékba hoznák. Egy elvesztett meccsre vonatkozó fellebbezést a győztes csapat következő meccse előtt kell benyújtani.

28.2 Minden fellebbezést a főbírónak és, ha lehetséges, a versenyszervezés két tagjának együtt kell elbírálnia. Minden erre vonatkozó döntés véglegesnek tekintendő.

28.3 Azt a csapatot, amely eredménytelenül fellebbezett és/vagy kétségbe von egy döntést, egy időkérsrel kell terhelni. Továbbá késleltetéssel is terhelhető a meglátás alapján.

28.4 A bíróval való vitatkozás játék közben tilos. E szabály megsértése késleltetésnek és/vagy az etikai kódex megsértésének minősül.

29. Öltözködési szabályzat

Azon játékosok akik versenyezni kívánnak egy ITSF által szervezett versenyen, kötelesek sportöltözetet viselni és elvárható tőlük a legmagasabb és legprofesszionálisabb megjelenés. Ezen szabályok betartatása a versenyigazgató, a főbíró vagy/és a hivatalos ITSF Sport Testület tagjának feladata.

29.1 Az elfogadható sportruházatok a következők: melegítő kabát illetve nadrág, atlétatrikó, sport póló, atlétikai short és sportcipő. A sport sapkákat, napellenzőket, fejpántokat és izzadságtörőket szintén el lehet fogadni viseletként.

29.2 A nem megengedhető ruházatok a következők: mellények, farmerok bármilyen fajtából, illetve az utcai nadrágok, utcai shortok, biciklisnadrágok és bármilyen nem sportra használatos shortok. A papucsok, szandálok és utcai cipők szintén nem megengedettek.

29.3 Ajánlott, hogy a játékosok tüntessék fel az országukat jól látható helyen a pólójukon illetve kabátjukon. Ez kötelező a kiemelt játékosoknál, akiknek szükséges, hogy ki legyen ragasztva a ranglistahelyezésük a kabátjuk ujjára. Ajánlott, de nem kötelező a játékosok egyenruhájának a színösszetételét az ország nemzeti színei alapján kiválasztani illetve láthatóan feltüntetni az országot, zászlót és támogatót.

29.4 A büntetés, ha megsértik az öltözködési szabályokat, leléptetés az adott mérkőzésről.

Ha egy játékos nem tartja be az öltözködési szabályokat, át kell öltöznie a mérkőzés közben, mielőtt a játék folytatódhatna és a csapatot a mérkőzés késleltetésével fogják megbüntetni. (lásd 25-ös szabály)

30. Tornavezetés

Egy torna lebonyolításáért a versenyigazgató felel. Ebbe tartozik az összes sorsolás, a versenyek lebonyolítása, az időmérés, stb. A versenyigazgató döntése e tekintetben véglegesnek tekintendő.

30.1 Minden játékszabályokra vonatkozó ügy a főbíró hatáskörébe tartozik, akit a versenyigazgató jelöl ki.

30.2 A tornavezetés minden hivatalos ITSF eseményen az ITSF Sportbizottságának tartoznak felelősséggel.

31. Mellék események

31.1 Kapusharc (Goalie War)

A Kapusharc egy olyan speciális egyéni kategória, ahol az ötös és a hármas sorok fel vannak emelve és a játékosok lövései kapus sorról történnek.

31.1.1 Szerva

-A labda játékba hozásához az egyik bábútól a másik bábúhoz kell passzolni, de nem szabad egyből továbbítani. A labda egyből továbbítható a harmadik bábú érintése után.

-A játékosnak nem kell megállítani vagy várni mielőtt továbbítaná a labdát. A második érintés után a labda a játékban van és a támadó mérés elindul.

-A szabályok megsértése a labda elvesztésével jár.

31.1.2 Labdabirtoklás

Labdabirtoklásnak tekinthető, amikor a labda a kapus sorokkal elérhető. A labdabirtoklás a kapus soron kiterjed a gólvonaltól addig a pontig ahol még labdát a hátvéd sorral el lehet érni. Az asztal középső része a játék fennmaradó területe.

-Ha játék közben a labda elhagyja az asztalt vagy megáll középen a két hátvéd sor között, akkor a labdát utoljára birtokló játékos ellenfele hozza újra játékba alabdát.

-Ha labda halottá válik a hátvéd soron, akkor a labdát birtokló játékos újra játékba hozhatja.

-Ha a labda hozzáér bármelyik rúdhoz, bábúhoz vagy oldalfalhoz az asztal középső részén a játék folytatódik. Ezek a rudak nem befolyásolják a labdabirtoklást.

31.1.3 Időkorlátok

Ha a játék elkezdődött, a játékosnak 10 másodperce van a labda továbbítására. Ha a labda megáll több mint 3 másodpercre vagy leszorítva van több mint 1 másodpercig, akkor továbbítás előtt érintenie kell egy másik bábút. A szabály megsértése labdavesztéssel jár.

31.2 Négy a Négyben (Four on Four)

Négy a négyben egy olyan speciális kategória, amiben oldalanként 4 ember játszik és egy rudat egy ember irányít az egyik kezével. A játékosok nem cserélhetnek kezét, ha a labda játékban van.

31.2.1 Pozíciócserék

-Ha egy csapat gólt szerez, akkor a labda játékba hozása előtt rotálódniuk kell. A hármas soron lévő játékos megy a kapus sorra, a többiek egy sorral előre mozognak.

-A játék kezdete előtt vagy a szettek között a játékosok sorrendje változtatható. A játék elkezdése után a sorrend nem módosítható.

31.2.2 Szabályos lövések

-A játék „Rollerball” stílusban játszandó, vagyis nem lehet leszorítva több mint 3 másodpercig vagy megállítva több mint 1 másodpercig. Az időkorlát soronként 10 másodperc.

-Ha a labda megállt vagy le van szorítva, akkor a továbbítás előtt egy másik bábúhoz kell érinteni.

-Ha egy szabálytalan gól születik, akkor az ellenfél kapja meg a szerva jogát.

31.3 Kétlabdás (Two-Ball Rollerball)

A kétlabdás egy olyan speciális kategória, amit egyidejűleg két labdával játszanak.

31.3.1 Időkorlátok

-Egy soron tíz másodpercig lehet birtokolni a labdát, illetve leszorítva vagy megállítva egy másodpercig engedélyezett.

-Ha a labda leszorítva vagy megállítva van több mint egy teljes másodpercig amikor mindkét labda játékban van, akkor a labdákat újból kell szerválni. Ha csak egy labda van játékban, akkor az ellenfél kapja meg a szerva lehetőségét.

-Érvényes gólnak minősül, ha egy leszorított vagy megállított labdát azonnal vagy egy másodpercen belül lőnek el.

31.3.2 Labda játékba hozása

-Ha van labdabedobó nyílás, akkor ezen keresztül szerválni a labdát a csatár játékosoknak, miután valamelyikük elszámolt háromig. Mindkét labdának érintenie kell a játékfelületet egy másodpercen belül.

-Ha nincs labdabedobó nyílás, akkor a hátvédek hozzák játékba a labdát és a hozzájuk közelebb lévő sarokban egyszerre engedik el, miután elszámoltak háromig.

-Ha az egyik labda kirepül az asztalból, míg a másik játékban van, akkor új szervát kell elvégezni. Másként, a gólt kapó csapat hozza játékba a labdát.

31.3.3 Pontozás

-Ha mindkét csapat szerez egy gólt, akkor senki se kap pontot. Mindkét labdát újra kell szerválni.

-Az a csapat, amelyik lő egy gólt és a második labdát is birtokolja, megállíthatja a játékot és behúzhat magának egy pontot. Ha a csapat így dönt, akkor a folytatáshoz ismét játékba kell hozni mindkét labdát.

-Ha az egyik csapat lő két gólt, akkor az két pontot ér és a folytatáshoz mindkét labdát ismét játékba kell hozni.

-A kapuból kipattanó labda nem számít pontnak és a játékot folytatni kell.

31.4 Csatárlövés (Forward Shootout)

A csatárlövés egy olyan speciális egyéni kategória, ahol a játékosok felváltva technikai szabadrúgást végeznek el egymás ellen a hármassorról.

31.4.1 Labda játékban

- A kezdés jogát érme feldobással kell eldönteni, majd felváltva kell elvégezni a lövéseket.
- A lövés elkezdéséhez a labdát birtokló játékosnak követnie kell a „Kezdés és késznléti protokollt”. Bármilyen szabálytalanság a labda elvesztésével jár.

31.4.2 Lövés

- A labda „ellőttnek” minősül, amint elhagyta a hármassort. A labda „kivédettnek” minősül, amint megállt vagy elhagyja a védő sorokat.

31.4.3 Időkorlátok

- A játékosok 15 másodpercet birtokolhatnak a labdát. Az időmérés a második bábú érintés után kezdődik.