



VERSENYSZABÁLYZAT

2007. január 15.-i ITSF versenyszabályzat hivatalos fordítása



2007. október 3. -tól hatályos Magyarországon

Tartalom

Tartalom	2
Bevezetés.....	3
A kiválasztott hivatalos személyek	3
Hivatalos nyelvhasználat:.....	4
Anyagok és Eszközök	5
Asztalok.....	5
Labdák.....	5
Markolatok	5
Egyéb kiegészítők	6
1. Etikai kódex.....	6
2. A játék	6
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 újrakezdése időkérés (Time Out) után	11
11. Bírói időkérés (Official Time Out).....	11
12. Gólok.....	12
13. Oldalcsere.....	13
14. Pozíciócsere.....	13
15. A rudak pörgetése.....	13
16. Ütközés (rúd falhoz ütése).....	14
17. Támadóidő nullázás (Reset).....	14
18. Benyúlás a játéktérbe	15
19. Módosítások az asztalon.....	16
20. Figyelemelterelés (zavarás).....	17
21. Gyakorlás	18
22. Beszéd és viselkedés	18
23. Passzolás.....	18
24. Labdabirtoklás időkorlátjai	20
25. A játék késleltetése.....	20
26. Felhívás és kizárás.....	20
27. Technikai faultok.....	21
28. Döntések és fellebbezések.....	22
29. Öltözködési szabályzat.....	22
30. Tornavezetés.....	23

Bevezetés

Minden játékosnak és versenyszervezőnek be kell tartania.

- a- A szabályzat útmutatóként működik a versenyszervezők munkájának megkönnyítése érdekében. A szabályzat legfőbb célja, hogy a játékszabályokat megállapítsa. Illetve, mint a bírók szerepe is, a feladatkörüket a tiszta játék érdekében a lehető legpontosabban értelmezze, továbbá felügyelje, hogy a játék menete helytelen döntésekkel ne legyen befolyásolható.
- b- Figyelem: Az ITSF (International Table Soccer Federation) hivatalos bírói kötelesek a legmagasabb fokon ismerni a játékszabályzatot. Döntéseiket a verseny alatt tiszteletben kell tartani és nem megkérdőjelezhetőek. Egy ITSF bírónak lehetősége van tanácskozni egy másik bíróval a szabályértelmezésekről. Ha nincs jelen ITSF bíró a tornán, feladatkörüket a szervezőség veszi át.
- c- A csocsó játékszabályzata célirányos, hogy megkönnyítsék a bírók és játékosok döntéseit.
- d- A cél az, hogy a szabályok szubjektív értelmezései a lehető legminimálisabb szintre csökkenjenek.
- e- A szabályzat fő célja az, hogy a játék kölcsönös elismerését a játékosok egymás között tiszteletben tartsák, a nézőknek így adva egy tiszta képet.
- f- Mi hiszünk abban, hogy noha egy bírói ítélet vitathatatlan is, a tevékenységében nem tévedhetetlen és hozhat hibás döntéseket, ami szintén a játék része.

A kiválasztott hivatalos személyek

- a- A szabályzat az ITSF Sportági Bizottság (Rules Commission) felügyelete alatt az ITSF Bírói és Játékvezetői Bizottsága (Judges and Officials Commission) által íródott és szerkesztett. Minden évben felülvizsgálatra kerül és minden szezon kezdetekor az Végrehajtó Bizottság (Executive Committee) által érvénybe helyezettek. A szabályzat a közgyűlésen felülvizsgálható és felülírható.
- b- Amennyiben félreérthetőségek vagy kellemetlen szituációk adódnak, feltétlenül jelteni kell a szezon alatt az ITSF Bírói és Játékvezetői Bizottságának. Ezen változásokat aztán előterjeszti a Végrehajtó Bizottságnak szavazásra és engedélyeztetésre.
- c- Az ITSF bírók, 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.

Felelősségük, a döntés ismertetése a Sportági Bizottsággal, amely tájékoztatja az érintett feleket a döntésről.

- e- A játékot vezető bíró egy kérdéses eset megoldása érdekében kikérheti egy másik bíró véleményét, ha az szemtanúja volt annak. Több bíró jelenléte esetén kötelessége a legmagasabb ranggal rendelkező személy (egészen az ITSF bírói) tanácsát/iránymutatását elfogadni. Bírói jelenlét nélküli mérkőzésen történt kérdéses esethez hívott bíró a játék folytatására szólít fel anélkül, hogy bármiféle ítéletet hozna (fault, gól).
- f- Kérdések, kérelmek, mint például a szabálmódosítási kérelem, a Bírói és Játékvezetői Bizottság tagjainak terjeszthetők be, akik a válaszáért a Sportági Bizottság tagjaihoz fordulhatnak.
- g- A büntetések és szankciók meghozatala egészen a szett vagy a mérkőzés elvesztéséig a főbíró felelőssége alá tartoznak. A versenyen hozott komolyabb szankciókról a főszervezőnek 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.

Hivatalos nyelvhasználat:

Player	= Játékos	Distraction	= Figyelemelterelés
Ready	= Kész	Delay	= Késleltetés
Serve	= Kezdés	Dead Ball	= Halott labda
Goal, Score	= Gól, pont	Forfeiture	= Elkobzás
Time Out	= Időkérés	Spin	= Forgás, pörgés
Technical Time Out	= Technikai időkérés	Playing Area	= Játéktér
Medical Time Out	= Egészségügyi időkérés	Playing Surface	= Játékfelület
Official Time Out	= Hivatalos (bíró) időkérés	Practice	= Gyakorlás
10 seconds	= 10 másodperc	Possession	= Labdabirtoklás
Game	= Szett	Pass	= Passz
Match	= Mérkőzés (játék)	Unfair Behaviour	= Tisztességtelen magatartás
Reset	= Támadóidő nullázása		
Fault	= Szabálytalanság		
Warning	= Figyelmeztetés		
Technical Fault	= Technikai szabálytalanság		
Jar or Jarring	= (oda)Ütődés		
Penalty	= Büntetés		
Sanctions	= Szankció		

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- Miden 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 játéktér felületét vagy az asztal térfeleit (oldal), tulajdonságait.

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 bíró, akkor a főbíró vagy a főszervező döntheti el.

2. A játék

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

2.1 A főszervező megváltoztathatja a játék lejátszásának módját, azonban a versenykiírásban ismertetni kell azt.

2.2 Amennyiben időprobléma merülne fel, a főszervező csökkentheti a szettek, illetve a szettenként elérendő gólok számát.

2.2.1 Ezen döntés véglegesnek tekintendő és a versenyszám minden játékára vonatkozik.

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 minkét 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). A játékosnak a labdát a középső bábútól a sor egy másik bábujához kell játszania és ott legalább 1 másodpercig meg kell tartania, mielőtt azt továbbjátsszáná. Nem szükséges a labdát teljesen álló helyzetbe megállítani. A támadóidő mérése akkor kezdődik, miután a második bábút elhagyta a labda.

4.2.1 Amennyiben a labda az ellenfél felkészültségének jelzése előtt kerül játékba, akkor a büntetés egy figyelmeztetés (Warning) és a kezdés megisméltése. Ezen szabálytalanság ismétlődő elkövetéséért a kezdés joga átadható az ellenfél részére.

4.2.2 Amennyiben a labda továbbjátsszása a második bábu érintése nélkül történik vagy 1 másodpercig nincs ott megtartva, akkor 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 a labda elhagyja az asztalt vagy halott labda következik be, 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 játékteret és/vagy az eredményjelzőhöz vagy más tárgyhoz - ami nem az asztalhoz tartozik - hozzáér, a labdát játékon kívülinek kell tekinteni. Ha a labda az asztal oldalfalainak felső szegélyéhez vagy a kapuk mögött található felső laphoz hozzáér és ezekről a játékfelületre ismét visszakerül, akkor a játék továbbfolytatódik.

7.1 A játéktér mint a játékterület úgy határozandó meg, mint a játékfelület 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 játékfelületre.

7.2 Az a labda, ami a bedobó nyílásba kerül és onnan visszajön a játékfelületre, még játékban van.

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 sikeresen.

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 Egy labda, ami egyhelyben forog, de mégis elérhető valamelyik bábuval, nem számít halott labdának és a támadóidő mérése tovább folytatódik mindaddig, amíg halott labdává vagy nem elérhetővé válik.

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

9. Időkérés (Time Out)

Minden csapat szettenként kétszer kérhet időt. Ezen időkéresek 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 és csak akkor, ha a labda nincs már mozgásban. 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 közötti időkérés beleszámolandó a kikérő csapat következő szettbeli időkéreseibe.

9.4 Ha egy játékos minkét kezével elengedi a markolatokat miközben a labdát birtokolja és 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 Csak az a csapat/játékos kérhet időt, amelyik a labdát birtokolja. Az időkérés akkor kezdődik, amikor azt kikérik.

9.5.1 Az idő kikérése után a labda meglövése 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 elveszti a labdát és azt az ellenfél ötös sora hozhatja újra játékba. Amennyiben az a csapat kér időt, amelyik a labdát nem birtokolja, szabálytalanságot követ el zavarás miatt (lásd 20. pont).

9.6.1 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, amit 30 másodpercen belül végre kell hajtani.

9.8.1 Az a csapat, aki már kihasználta mindkét időkérési lehetőségét, a játék késleltetésének vétségét követi el, ha akármilyen alapra hivatkozva egy második bírót hív az asztalhoz. A szabálytalanság elkövetése a hivatkozás figyelmen kívül hagyásával vagy technikai faulttal 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 játéktér felületet megtisztítsa stb. A labda csak akkor emelhető meg, ha az eredeti pozíciójába visszahelyezhető, mielőtt a játék újra kezdetét venné. A labda elmozdításának vagy felemelésének kérését az ellenfél megtagadhatja (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.

10. Játék újrakezdése időkérés (Time Out) után

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

10.1 Ha a labda időkéréskor játékban volt, akkor a labdát birtokló játékosnak meg kell győződnie arról, hogy az ellenfél játékra kész, mielőtt megindítaná a labdát. Ez esetben a játékosnak a labdát az egyik bábutól egy másikhoz kell vezetnie és ott 1 másodpercig tartania, mielőtt továbbmozgatná azt (lásd 4. pont).

10.1.1 Ennek ellenére, mielőtt a labdát birtokló játékos visszahelyezvén a kezét a markolatra és szabályszerűen elkezdene a játékot, elhagyja a labda a sorát, akkor 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 (pl. technikai fault után).

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 (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 időkérési lehetőségét. Abban az esetben valósulhat meg a másodbíró hívása, ha a labda nincs játékban vagy halott. A játék közbeni másodbíró hívása technikai faulttal büntetendő.

11.2.1 A másodbíró hívásának kérelmét a főbíró vagy a főszervező joga eldönteni. A kérelem elutasítása esetén a kérelmező játékos/csapat technikai faulttal 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 bármilyen karbantartását (labdacseré, bábuk meghúzása, stb.) a játék előtt kell kérni. Csak abban az esetben kérhető karbantartási idő játék közben, ha az asztal hirtelen megsérül, 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) időkérésre 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 időkérés történt volna).

11.4.3 Az asztal szokásos karbantartása (pl. a rudak befűzése, olajozása) csak időkérés 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.

11.6 Egészségügyi időkérés - Egy játékos vagy csapat egészségügyi okokból is kérhet időt. A kérelem jogosságát a főbíró, a főszervező vagy a jelenlévő bíró engedélyezheti. Ők határozzák meg az időkérés 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 időkérés elutasítása esetén a játékos elveszti egy időkérési 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 játékfelületre vagy elhagyja a játékteret.

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 behúz egy pontot az eredménykijelzőn, holott nem is esett gól, a találatot le kell vonni és a csapat technikai faulttal büntetendő. A szabály ismétlődő megsértése a szett vagy a teljes játék elvesztéséhez vezet (a főbíró döntése alapján).

13. Oldalsere

A csapatok a szett végén, de még a következő szett megkezdése előtt, oldalt cserélhetnek. Ha a csapatok egyszer oldalt cseréltek, akkor minden további szett után oldalt kötelesek cserélniük. 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 lejárta 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).

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 fault.

14.1 A játékosok időkérés közben, gól után, két szett között vagy technikai fault 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.

14.2.1 A pozíciócsere akkor tekinthető befejezettnek, ha mindkét játékos elfoglalta pozícióját és az arccal az asztal felé néznek. Ha mindkét csapat játékosai pozíciót kívánnak cserélni, akkor a labdát birtokló csapatnak kell először döntenie.

14.3 A labdacserékor történő pozíciócsere szabályellenesnek számít, ami figyelemelterelésnek minősül és a játékosoknak vissza kell állniuk eredeti pozíciójukba.

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

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 középkezddéssel 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)

Az asztal bárminemű mozgatása, tolása vagy megemlése tilos. Továbbá nem számít, hogy ez szándékosan vagy véletlenül történt-e. Az ütközés nem attól függ, hogy az ellenfél ennek hatására elveszti-e a labdát vagy sem. Az ütközési faultokat az egész játék során számolják.

16.1 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 újrakezdi a labdamenetet. Ha az ütközés labdavesztéssel jár, akkor a játék az érintett rúdtól folytatható. A szabály további megsértése technikai faulttal büntetendő.

16.2 Az ellenfél rúdjaiknak bármilyen jellegű megérintése az ütközéshez hasonló büntetéssel jár.

16.3 Egy túlzott ütközés a találat után (gól utáni rúdrángatás), vagy ha a labda nincs játékban, sportszerűtlenségnek minősülhet. A rúd lövés utáni ütköztetése, ha a labda még játékban van, szintén ütközésnek számít.

17. Támadóidő nullázás (Reset)

Ha egy játékos megállítja a labdát és előkészíti magának lövésre vagy passzra, a labda viszont az ellenfél által előidézett ütközés miatt mozog, akkor a bíró 'Resetet' mond és megállítja az időt. A labdát birtokló játékos ekkor eldöntheti, hogy a labdát újból előkészíti-e magának vagy figyelmen kívül hagyja a 'Resetet' és az aktuális pozícióból továbbfolytatja a játékot.

17.1 A labda bármilyen kis mozgása 'Resetet' vonhat maga után (példa: a labda helyben mozog). A 'Reset' bemondása bármikor megtörténhet.

17.2 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.

17.3 Nem a Reset-szabály megsértésének számít az, amikor a labda mögötti sorokon (támadóirányt nézve) történik ütközés. Ez esetben ütközési faultnak minősül (pl. a Reset-szabály megsértése a saját hármassorról indul, miközben az ellenfél a labdát a saját hármassorán birtokolja).

17.4 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 középkezdéssel (ez nem minősül 'Resetnek').

17.5 Az első 'Reset' után, egy játékon belül az a csapat, amely egy labdameneten belül két Resetet idéz még elő, technikai faultot 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 faulttall büntetendő.

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

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

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

17.7 Ha a 'Reset' bemondása akkor hangzik el, amikor a labda az ötös soron van, akkor a falérintések száma és a támadóidő lenullázódik.

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 tehát nem engedett a levegőben lévő labdát elkapni.

18.3 Egy halott labda játékon kívülinek 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 középkezdésre. Ha a játékos nem birtokolja a labdát vagy a labda mozog – technikai faulttal büntetendő. Ha a labda a játékos kaputerületén (a kettes sor mögött) mozog és azzal a szándékkal benyúl, hogy megakadályozza a gólt - az ellenfél egy gólt behúzhat és a labdát újra játékba kell hozni úgy, mintha szabályos gólt lőttek volna. Minden egyéb szabálysértés technikai faultnak minősül.

18.6 Ha a játéktér felett repülő labda elkapásáért a játékos technikai faultot 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

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

19.1 A játékosnak nem lehet izzadság, nyál, ill. egyéb idegen elem a kezén, mielőtt lövésnyomokat takarítana fel az asztralról.

19.1.1 Az asztal felületére gyanta vagy hasonló anyagok nem hordhatóak fel.

19.1.2 Annak a játékosnak, amelyik a jobb fogás érdekében valamilyen ragadós anyagot használ a kezein, ügyelnie kell, hogy ne érintse meg azzal a labdát vagy a játékfelületet. 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. Ugyanakkor a csapat egy figyelmeztetést is kap, hogy ismételt szennyezés esetén nem használhatják tovább az adott anyagot.

19.2 Ha egy játékos a jobb fogás érdekében valamilyen anyagot használ (pl. gyanta) vagy a feltekert grip nyomot hagy, akkor oldalcseré esetén biztosítani kell, hogy a rúdfogók 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).

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 labdák meccs előtt történő kicserélésének kérését a jelenlévő bíró vagy a főszervező hagyhatja jóvá. Ez a kérés azonban csak akkor engedélyezhető, ha az aktuális labdák tulajdonságai jelentősen eltérnek a szabványtól.

19.5.1 Új labda - A játékos nem kérhet új labdát, amíg az aktuális labda még játékban van. Halott labdánál a játékos az asztalból kérhet egy új labdát. Ennek a kérésnek általában eleget tesznek, kivéve, ha a jelenlévő játékvezető úgy ítéli meg, hogy a kérést a játék késleltetése miatt tették.

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 faulttal büntetendő.

20. Figyelemelterelés (zavarás)

Minden olyan mozdulat és zaj, ami azon rúdsorokon keletkezik, ahol a labda épp nincs, figyelemelterelésnek minősül. Egy figyelemelterelésből származó találat nem érvényes. 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 meglője azt. A labdát csak azután szabad ellőni, miután mindkét kéz/csukló 1 teljes másodpercet a fogókon volt.

20.4.1 Egyéni meccsen 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 faulttal büntetendő.

21. Gyakorlás

Amint egy meccs elkezdődött, az érintett játékosok sem a meccsasztalon sem másik asztalon nem gyakorolhatnak lövéseket, passzokat, kezdéseket.

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 faultot vonnak maguk után.

22. Beszéd és viselkedés

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

22.1 Tilos az ellenfél figyelmét bekiabálással elterelni (lásd 20. pont). A játék közbeni bekiabálások vagy zajongás technikai faultot vonhatnak maguk után - még ha lelkesítő természetűek is.

22.2 Tilos káromkodni. A káromkodásért technikai fault jár. Ismételt káromkodásnál a játékost azzal büntethetik, hogy szetteket 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.

23. Passzolás

23.1 Az ötös rúdról nem passzolható közvetlenül tovább a saját hármashoz az a labda, amelyik áll vagy leszorított állapotban van. A labdának passz előtt legalább két bábut érintenie kell az ötös rúdon ahhoz, hogy a saját hármashoz rúddal megfogható legyen (kivéve, ha akaratlan ún. préselt passz történik, ez engedett). Egy leszorított (megállított) labdát olyan labdának nevezünk, amely a bábu és a fal vagy a bábu és a játéktér közé van szorítva.

23.1.1 Egy teljesen megállított labda továbbjátszható, ha a passz folytonosan történik. A passzolás bárminemű késleltetése érvényteleníti a passzt. Amint a labdát teljesen megállítják és nem játsszák tovább azonnal, akkor legalább két bábut érintenie kell az ötös rúdon, mielőtt továbbpasszolható lesz ismét.

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 beszorított 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 érintheti 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 már nem érhet többet hozzá és passzként vagy lövésként tovább kell játszani.

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

23.2.2 Ha egyszer a labda hozzáér a falhoz vagy a rámpához, csak akkor számolható falérintésnek, ha a labda legurult a rámpáról vagy rámpa hiányában érzékelhetően eltávolodott a faltól.

23.2.3 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 bábuja 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 kézcseré 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

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. 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 időkéreésébe is kerül. Ha az időkérés után 10 másodpercen belül még mindig nem áll készen a labda újbóli játékba hozására, újabb időkéreést 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 második 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 verseny főszervezőjére van bízva.

27. Technikai faultok

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 faulttal büntethető.

27.1 Ha valaki technikai faultot kap, akkor a játékot meg kell szakítani. Az ellenfél ekkor a hármaskörhöz helyezi a labdát és megpróbálhat kapura löni. 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 faultért járó szabadrúgás elrúgottnak számít, amint a labda elhagyta a hármaskört. 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 löni. 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 időkérésnek 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 faultokat vonnak maguk után. Egy szetten belül három technikai fault a szett elvesztését eredményezi.

27.8 A jelenlévő bíró azt is bármikor kimondhatja, hogy már az első technikai faultot követő második technikai fault 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 hozná. 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 időkéressel 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 megmérettetésen, 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 versenyszervezés felel. Ebbe tartozik az összes sorsolás, a versenyek lebonyolítása, az időmérés, stb. A versenyszervezők döntése e tekintetben véglegesnek tekintendő.

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

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