



СВОД ПРАВИЛ ITSF

www.tablesoccer.org

Вступительное слово председателя Комитета по правилам ITSF

Данная редакция свода правил ITSF – кульминация совместных усилий и вклада многих игроков и арбитров со всего мира под руководством Комитета по правилам ITSF. Внесенные изменения упрощают некоторые правила, уточняют другие, а также облегчают арбитрам судейство матчей. Игрокам предлагается внимательно изучить эти правила с тем, чтобы независимо от их национальности или предпочитаемого стола все могли участвовать в справедливом соревновании по единым стандартам игры. Комиссия по правилам продолжит наблюдать за тем, как работают эти правила, и будет изменять их по мере необходимости на основе обратной связи от игроков и арбитров.

**Том Йор, председатель
Комитета по правилам ITSF**

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| СОДЕРЖАНИЕ | 3 |
| ВВЕДЕНИЕ..... | 4 |
| ПОЛНОМОЧИЯ..... | 4 |
| ИНВЕНТАРЬ..... | 5 |
| ПАРАЛИМПИЙСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ..... | 6 |
| 1. Кодекс этики | 7 |
| 2. Матч..... | 7 |
| 3. Начало матча | 7 |
| 4. Подача и Протокол Готовности | 7 |
| 5. Последующие подачи | 8 |
| 6. Мяч в игре | 8 |
| 7. Мяч за пределами стола | 8 |
| 8. Мертвая зона..... | 8 |
| 9. Тайм-аут..... | 9 |
| 10. Возобновление игры | 10 |
| 11. Судейский тайм-аут..... | 10 |
| 12. Открытие счета | 11 |
| 13. Стороны стола | 11 |
| 14. Смена позиций..... | 11 |
| 15. Прокручивание штанг | 12 |
| 16. Сотрясение | 12 |
| 17. Сброс времени владения..... | 13 |
| 18. Игровая область | 13 |
| 19. Внесение изменений в конструкцию стола | 14 |
| 20. Отвлечение | 14 |
| 21. Разминка | 15 |
| 22. Разговоры и поведение..... | 15 |
| 23. Пас..... | 16 |
| 24. Время владения мячом | 17 |
| 25. Задержка игры..... | 17 |
| 26. Повторные вызовы и техническое поражение..... | 17 |
| 27. Технический фол..... | 17 |
| 28. Арбитраж и протесты..... | 18 |
| 29. Стиль одежды | 18 |
| 30. Директор Турнира | 19 |
| 31. Дополнительные категории..... | 19 |

ВВЕДЕНИЕ

Все Игроки и организаторы должны следовать данному Своду правил.

- a. Свод правил задуман как помощник Арбитрам. Его задача объяснить правила игры. И, несмотря на то, что задача Арбитров – следить за соблюдением правил, они должны быть особенно внимательными, чтобы не замедлить игру чрезмерно строгим судейством.
- b. Напоминание: Арбитры Федераций имеют высшие полномочия в отношении правил игры на соревнованиях. Их решения должны уважаться и не подлежат обсуждению. Арбитр Федерации может быть приглашен для консультирования по вопросам трактовки правил. В случае если Арбитр Федерации отсутствует на соревновании, его функции выполняет Директор Турнира.
- c. Свод правил задуман для облегчения судейства, как Арбитрами, так и самими Игроками.
- d. Цель Свода правил – свести до минимума возможные субъективные трактовки правил игры.
- e. Также целью Свода правил является привнесение в игру взаимного уважения между Игроками, при условии прозрачности для зрителей.
- f. Мы напоминаем читателю, что, несмотря на то, что решения Арбитра неоспоримы, ошибки и проявления человеческого фактора могут быть частью игры.

ПОЛНОМОЧИЯ

- a. Данный Свод правил был написан и откорректирован Комитетом по правилам под руководством Спортивного Комитета. Свод правил ставится на голосование и утверждается в начале каждого сезона Исполнительным Комитетом Международной Федерации Настольного Футбола (ITSF). Свод правил может быть рассмотрен и исправлен Генеральной Ассамблеей.
- b. В случае противоречий или затруднительных ситуаций, немедленные исправления правил могут быть предложены Комитетом по Правилам в течение сезона. Такие предложения об исправлении правил ставятся на голосование Управляющим Комитетом.
- c. Соблюдение правил – обязанность Федераций ITSF, Арбитров и Игроков.
- d. Матчи могут проходить под судейством Арбитров или при использовании авто-арбитража. В первом случае судейские полномочия принадлежат Арбитру. В матче без Арбитра может быть востребован любой Арбитр из представленных на соревновании. В трудноразрешимых ситуациях может быть призван Организатор Турнира и Главный Арбитр. Они должны доложить свое решение Спортивному Комитету, который обязан проинформировать об этом решении всех членов.
- e. Арбитр, запрошенный в середине игры для решения спорного вопроса, может использовать сведения, полученные от других Арбитров, зрителей, а также из видеозаписей в случае их наличия, с тем, чтобы принять наилучшее решение.
- f. Вопросы, требования разъяснения, равно как и запрос на изменение правил, должны быть адресованы руководителю Комитета по арбитрам и правилам. Он, в свою очередь, подчиняется руководителю Спортивного Комитета.
- g. Решения о наказаниях и санкциях, подразумевающие техническое поражение в игре или матче, принимаются Главными Арбитрами. В случае более серьезных санкций, отчет об этом передается Директором Турнира в Дисциплинарный Комитет.
- h. Данные Правила могут быть изменены во время соревнований только в исключительных обстоятельствах при согласии Делегата ITSF и/или Главного Арбитра ITSF. О любых изменениях незамедлительно сообщается в Спортивный Комитет и Исполнительный Комитет ITSF для подтверждения; в противном случае турнир может быть исключен из рейтингов ITSF.
- i. Правила, относящиеся к Паралимпийскому настольному футболу ITSF, обозначены символом . Решения о любых корректировках этих правил принимаются Паралимпийским Комитетом ITSF.

ИНВЕНТАРЬ

СТОЛ

- a. Официальные столы утверждаются путем голосования Генеральной Ассамблеи ITSF. Список официальных столов может быть изменен в соответствии с договоренностями ITSF с производителями и партнерами.
- b. Организаторы должны обеспечить отличное состояние оборудования для игры (обработанные наждачной бумагой фигурки игроков, чистые и прямые штанги).
- c. Ни при каких обстоятельствах не разрешается обрабатывать наждачной бумагой игровую поверхность стола. Нарушение карается исключением из турнира и штрафом в размере стоимости игровой поверхности.
- d. Игрокам разрешается смазывать внешние части штанг. Внутренние части телескопических штанг смазывать запрещается.
- e. Организаторы вправе сделать обязательным использование конкретных марок смазки и чистящих средств. В таком случае эти средства должны быть доступны для всех Игроков во время проведения соревнований. Использование других видов смазки и чистящих средств в таких обстоятельствах может повлечь исключение Игрока из участников турнира.
- f. Использование мастик, магнезии или других подобных средств для покрытия поверхностей стола или мячей, строго запрещено. Нарушение может быть основанием для исключения Игрока из числа участников турнира.
- g. Организаторы вправе запретить использование любых средств, которые, по их мнению, могут нанести вред оборудованию или Игрокам.
- h. Запрещаются любые изменения, затрагивающие внутренние игровые характеристики стола или фигурок игроков, за исключением обычного обслуживания.

МЯЧИ

- a. Официальные мячи для игры устанавливаются Спортивным Комитетом ITSF. Приложение к данному правилу будет представлено после окончательного выбора на сезон.
- b. На соревнованиях во всех играх должны использоваться мячи, предоставляемые на турнире.
- c. Все Игроки должны иметь утвержденный для турнира мяч.

РУКОЯТКИ

- a. Каждый Игрок вправе выбирать рукоятки для использования на тех столах, где возможна их замена. Рукоятки должны подходить к штангам, не нанося вреда оборудованию и не представляя опасности для Игроков.
- b. Движения Игроков должны быть полностью самостоятельными и не должны ни чем ограничиваться. Использование механических приспособлений запрещено. Рукоятки должны быть прочно присоединены к штангам, на которые они установлены.
- c. Организаторы вправе запретить использование определенных рукояток, если признают их опасными для использования. Отказ Игрока удалить со стола подобную рукоятку может повлечь его исключение из участников турнира.
- d. Во время матча, состоящего из нескольких игр, Игрок должен успевать переустанавливать свои рукоятки в течение времени, отведенного правилами на перерыв, тайм-аут или в промежутке между голами.

ПРОЧИЕ АКСЕССУРЫ

- a. Прочие аксессуары (перчатки, ленты и т.д.) разрешены для использования, если только они отвечают требованиям безопасности других Игроков и сохранности оборудования.
- b. Ни при каких обстоятельствах игровая поверхность и боковые стороны стола не могут быть изменены с помощью дополнительных аксессуаров.

Паралимпийские технические требования



ДОПУСК

- a. Игроки с врожденным или приобретенным поражением опорно-двигательного аппарата – Справка об инвалидности должна быть предоставлена в ITSF при получении карты членства ITSF, либо во время регистрации на матч, чтобы избежать недоразумений во время матча или после него. Паралимпийский комитет ITSF принимает решения об освобождении от этого требования на индивидуальной основе.
- b. Игроки без поражений опорно-двигательного аппарата не допускаются до соревнований в паралимпийских категориях, за исключением интеграционных категорий, в которых Игроки без инвалидности и инвалиды могут играть в паре или за одну команду.
- c. **Кубок Мира:** Игрок с инвалидностью, допущенный к участию в Кубке Мира в составе Национальной паралимпийской команды, не может принимать участие в категориях для Игроков без инвалидности, поскольку он должен выбрать, в какой категории он будет играть.
- d. **Чемпионат Мира:** Игрок с инвалидностью может принимать участие в паралимпийских и в обычных категориях одновременно, принимая во внимание различные официальные правила ITSF, касающиеся разных категорий.
- e. **Тренеры:** тренер также может быть Игроком, в случае наличия у него поражения опорно-двигательного аппарата; в противном случае он может быть только тренером.

КОЛЯСКА

- a. Игроки обязаны играть сидя в кресле-коляске. Использование обычных стульев не допускается.
- b. Использование дополнительных приспособлений, таких как подушки, колесные опоры, ремни, разрешено для поддержания правильного положения тела, а также для обеспечения стабильности и безопасности. Игроки могут применять любое техническое приспособление для предотвращения травм связок и/или мышц. Другие спортивные приспособления могут быть использованы с разрешения Паралимпийского комитета ITSF.
- c. Запрещается положение тела Игрока, при котором тазовая кость (верхняя передняя подвздошная ость) находится выше рукояток. Это можно измерить, выдвинув штангу защиты или штангу средней линии.
- d. Рукоятка полностью выдвинутой штанги не должна касаться бедра Игрока. Между бедром Игрока и рукояткой должно быть достаточно места для прохождения его руки.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА И ПРОТЕЗЫ

- a. Игроки с односторонней ампутацией не могут играть с протезом.
- b. Игроки с двусторонней ампутацией могут использовать только один протез.
- c. Игроки с инвалидностью, полученной в результате осложнений полиомиелита, могут играть только поместив ноги на подножки, за исключением отдельных случаев по разрешению Паралимпийского комитета ITSF.
- d. Все остальные поражения рассматриваются в индивидуальном порядке Паралимпийским Комитетом ITSF.
- e. Игроки, способные контролировать одну или обе нижние конечности, должны помещать ноги на подножки, в то время как Игроки, неспособные контролировать нижние конечности, могут помещать их либо на подножки, либо на пол.

НАРУШЕНИЯ

- a. Игроки имеют право указать противнику на нарушение им технических требований. В случае несогласия, официально назначенное на турнир лицо принимает решение о факте наличия нарушения. В случае повторения нарушения, наказанием является техническое поражение в игре. Третье нарушение влечет техническое поражение в матче. Многократные нарушения могут привести к дисквалификации в соревновании.
- b. Любые исключения, касающиеся технических требований, должны быть одобрены Паралимпийским комитетом ITSF по требованию Игрока до начала соревнований во избежание фиксации нарушений.

1. Кодекс этики

Любое неспортивное или некультурное поведение во время игры, рядом с проведением соревнований, в помещении, где проводятся соревнования, расценивается как нарушение кодекса этики. Между Игроками, Арбитрами, зрителями должно быть взаимное согласие и уважение. Задачей каждого из присутствующих Игроков и Арбитров должна быть демонстрация настольного футбола как наиболее позитивной и спортивной игры.

1.1. Наказанием за нарушение кодекса этики может быть техническое поражение в игре или матче, исключение из участников турнира и/или денежный штраф. Решение по поводу признания факта нарушения кодекса этики, а также о наказании выносится Дисциплинарным Комитетом ITSF, а в случае его отсутствия на турнире, Главным Арбитром и Директором Турнира.

2. Матч

При отсутствии иного решения Директора Турнира матч проводится до победы Игрока или команды в трех играх из пяти. Каждая игра проводится до пяти очков. Последняя игра матча проводится также до пяти очков, однако для выигрыша необходимо преимущество в два очка (но не более восьми очков в игре в целом).

2.1. Решение о числе проводимых игр принимается Директором Турнира и публикуется в объявлении о турнире.

2.2. Директор Турнира может изменять число игр и число очков, необходимых для победы, а также время матчей, в случае, если это необходимо по соображениям временных рамок турнира, либо для записываемых или транслируемых матчей.

2.3. В каждом турнире, санкционированном ITSF, число проводимых игр объявляется Спортивным Комитетом ITSF и публикуется в официальном объявлении ITSF о турнире.

2.4. Наказанием за нарушение указанного числа игр или победных очков может быть техническое поражение в матче или исключение из участников турнира для обеих команд.

3. Начало матча

Перед началом матча подбрасывается монета. Команда, выигравшая подбрасывание, получает право выбора либо первой подачи, либо стороны для игры. Если выигравшая команда выбирает первую подачу, то проигравшая команда имеет право выбрать сторону для игры, и наоборот, если выигравшая команда выбирает сторону для игры, то другая команда получает право первой подачи.

3.1. После того, как команда выбрала право начать игру или сделать выбор стороны, она не может изменить своего решения.

3.2. Матч считается начатым сразу после введения мяча в игру. (ОДНАКО такие нарушения как бранные выражения и т.п. могут фиксироваться Арбитром, назначенным на матч, с того момента, как он и обе команды появляются у игрового стола.)

4. Подача и Протокол Готовности

Подачей называется ввод мяча в игру со средней линии в начале игры, после забитого гола, либо в случае передачи мяча Игроку на среднюю линию после нарушения правил. Ввод мяча в игру всегда происходит в соответствии с протоколом готовности.

4.1. Подача

Игра начинается при неподвижном мяче, установленном у средней фигурки игрока на средней линии. Игрок, подающий мяч, следует Протоколу Готовности.

4.1.1. Если мяч перед подачей был установлен не у средней фигурки игрока и нарушение зафиксировано до того, как мяч забит в ворота, игра останавливается, и мяч подается заново той же командой. После того, как мяч забит в ворота, протесты не принимаются. Наказанием за повторное нарушение является передача мяча противнику для подачи.

4.2. Протокол Готовности

Прежде чем вводить мяч в игру, Игрок, владеющий мячом, должен спросить непосредственного противника: «Готов?». Противник, находящийся прямо напротив него, в течение 3 секунд должен ответить «Готов». После этого Игрок, владеющий мячом, в течение 3 секунд должен ввести мяч в игру. Нарушение данных ограничений по времени является задержкой игры (См. п. 25).

4.2.1. Наказанием за начало ввода мяча в игру до ответа «готов» противника, является предупреждение. Мяч вводится в игру с первоначальной позиции. Наказанием за последующие нарушения является передача мяча противнику для подачи.

4.2.2. Для ввода в игру мяч должен быть передвинут от одной фигурки игрока к другой, однако нельзя сразу отправить мяч с линии второй фигуркой. После касания второй фигурки игрока мяч можно отправить с линии любой другой фигуркой. Останавливать мяч или выжидать при этом не требуется. Мяч считается введенным в игру и ограничения по времени вступают в силу в момент касания мячом второй фигурки игрока.

4.2.3. Наказанием за нарушение пункта 4.2.2 является, на выбор противника, либо продолжение игры из текущей позиции (включая случай забитого гола), либо передача ему мяча для подачи.

5. Последующие подачи

После первой подачи в матче последующие подачи осуществляются командой, в ворота которой был забит последний гол. Первая подача мяча в следующей игре в матче, состоящем из нескольких игр, осуществляется командой, которая проиграла предыдущую игру.

5.1. Если мяч был подан не той командой, и это нарушение было обнаружено до того, как был забит гол, игра должна быть остановлена и начата с подачи той командой, которая должна была сделать это на самом деле. В том случае, если был забит гол, он засчитывается, протесты не принимаются, и игра продолжается, как если бы нарушения не было.

5.2. Если владение было передано команде в качестве штрафа команды противников за нарушение правил, и впоследствии мяч остановился в мертвой зоне между средними линиями, мяч вводится в игру командой, введившей этот мяч в игру до нарушения правил.

6. Мяч в игре

После того, как мяч был введен в игру, он остается в игре до тех пор, пока он не покинет пределы стола, не остановится в мертвой зоне, пока не будет забит гол или не будет объявлен тайм-аут.

7. Мяч за пределами стола

Если мяч покидает игровую область, ударяется об устройство для ведения счета, осветительный прибор или любой объект, не являющийся частью стола, либо если мяч прокатывается по верхней поверхности корпуса стола или останавливается на ней, мяч объявляется покинувшим пределы стола. Однако если мяч касается верха боковой окантовки или торцов стола и сразу после этого возвращается на игровую поверхность, он остается по-прежнему в игре.

7.1. Игровая область определяется как область над игровым полем до верхней части стенок корпуса стола. Верх боковой окантовки и торцов стола считаются частью игровой области только в случае, если мяч возвращается на игровую поверхность.

7.2. Мяч, попавший в отверстие для подачи мяча (если таковое имеется) и вернувшийся в игровую область, остается в игре. Если мяч остается в отверстии для подачи, он считается остановившимся в мертвой зоне между средними линиями.

7.3. Если Игрок отправляет мяч с линии, и он после этого покидает игровую область, мяч вводится в игру противником с линии защиты. Защищающийся игрок не считается отправлявшим мяч, если он покидает игровую область в результате отражения удара или реакции на заблокированный удар или пас.

7.4. Игрокам запрещается производить удары, в результате которых мяч пролетает над штангами противника (например, Aerial Shot). Однако нарушение не фиксируется, если мяч, покидающий текущую линию владения, подлетает в воздух, отскочив от игроков другой линии.

7.5. Наказанием за нарушение пункта 7.4. правил является передача мяча команде противников для подачи со средней линии.

8. Мертвая зона

Мяч считается остановившимся в мертвой зоне, если он полностью прекратил движение и находится вне досягаемости фигурок игроков.

8.1. Если мяч остановился в мертвой зоне в любом месте между средними линиями игроков, то он вводится в игру со средней линии командой, которая делала это последней. (См. п.4.)

8.2. Если мяч остановился в мертвой зоне в любом месте между воротами и ближайшей к ним средней линией, то он вводится в игру с линии защиты, ближайшей к точке остановки мяча с соблюдением Протокола Готовности (см. п.4).

8.3. В области ворот, если мяч крутится на месте вне досягаемости любой фигурки игрока, мяч не считается остановившимся в мертвой зоне, и отсчет времени владения приостанавливается до тех пор, пока мяч не переместится в зону досягаемости, либо остановит свое вращение в мертвой зоне.

8.4. Мяч, умышленно остановленный в мертвой зоне, передается команде противников для подачи. (Пример: медленное выталкивание мяча из-под фигурки игрока, пока он не попадет в мертвую зону.)

9. Тайм-аут

Каждая команда в течение одной игры имеет право на два тайм-аута, во время которых Игроки могут покинуть стол. Длительность тайм-аута не может превышать 30 секунд. Если мяч находится в игре, то тайм-аут может быть взят только той командой, во владении которой находится мяч. Если мяч не находится в игре, тайм-аут может взять любая команда.

9.1. Любая команда может использовать все 30 секунд тайм-аута, даже если команда, взявшая тайм-аут, готова начать игру раньше.

9.2. В парном разряде, Игроки любой команды могут поменяться позициями во время тайм-аута. (См. п. 14.1.)

9.3. Тайм-аут, взятый в промежутке между играми, считается тайм-аутом, взятым во время следующей игры.

9.4. Игрок, который убрал обе руки с рукояток и полностью отвернулся от стола, когда мяч находится в игре, считается запросившим тайм-аут.

9.4.1. Игрок может убрать руки с рукояток для того, чтобы вытереть их перед ударом, но это не может занимать больше двух-трех секунд. Отсчет всех ограничений по времени в этот период продолжается. Защищающейся команде не следует расслабляться, если противник убирает руку/руки с рукоятки.

9.4.2. После того, как Игрок вернул руку/запястье на рукоятку, он должен выждать как минимум одну секунду и только после этого производить пас или удар.

9.5. Если команда, владеющая мячом, произвела пас или удар сразу после объявления тайм-аута, никакие действия не засчитываются, команда обвиняется в отвлечении (см. п. 20) и не получает тайм-аута.

9.6. Если команда, владеющая мячом, запрашивает тайм-аут в момент, когда мяч находится в игре и в движении, тайм-аут начинается только после полной остановки мяча. Если время владения истекает до полной остановки мяча, команда наказывается в соответствии с п. 24.3.

9.6.1. Если не владеющая мячом команда запрашивает тайм-аут, когда мяч находится в игре, то она обвиняется в отвлечении (см. п. 20).

9.6.2. Если мяч попадает в ворота команды, запросившей тайм-аут, засчитывается гол в пользу команды противников.

9.7. Если по истечении 30 секунд команда не готова приступить к игре, то она обвиняется в задержке игры (см. п. 25).

9.8. Команда, запрашивающая более двух тайм-аутов в течение одной игры, получает предупреждение, и тайм-аут не объявляется. Если команда владела мячом, и мяч был в игре, то он передается команде противников для подачи со средней линии. Последующие нарушения караются техническим фолом.

9.8.1. Если команда считается запросившей более двух тайм-аутов в результате задержки игры, запроса второго Арбитра во время игры, отклонения протеста, либо по другой причине, то она наказывается техническим фолом.

9.9. После того, как Игрок начал подачу (т.е. сдвинул мяч с места) после тайм-аута, новый тайм-аут не может быть запрошен до тех пор, пока мяч не покинет текущую линию владения. Вратарь и линия защиты считаются одной линией владения.

9.9.1. Наказанием за нарушение данного правила (п.9.9) является передача мяча команде противника для ввода в игру с линии защиты. Тайм-аут не объявляется.

9.10. Во время тайм-аута руки Игрока могут находиться в игровой области для смазывания штанг, вытирания поверхности стола и т.д. Мяч разрешается брать рукой при согласии противника и при условии, что он возвращается на прежнее место перед тем, как игра возобновится. Запрос о передвижении или поднятии мяча может быть отклонен командой противников или Арбитром, если он присутствует на матче (например, когда мяч находится близко к краю ворот).

9.10.1. Если Игрок берет мяч, не смотря на то, что запрос был отклонен, мяч передается команде противников для подачи со средней линии. Если мяч находился на краю ворот команды, взявшей мяч, засчитывается гол в пользу команды противников.

9.10.2. Если Игрок команды, не владеющей мячом, касается мяча или берет его без разрешения, ему засчитывается технический фол.

10. Возобновление игры после тайм-аута

После истечения тайм-аута мяч должен быть введен в игру с той же линии владения, где он находился во время объявления тайм-аута.

10.1. После тайм-аута игра возобновляется с соблюдением протокола готовности (см. п. 4.2).

10.1.1. Если, после того как игрок, владеющий мячом, взялся за рукоятки, мяч покидает текущую линию владения до начала процедуры ввода мяча в игру, то, на выбор команды противников, либо игра продолжается из текущей позиции, либо мяч передается ей для подачи.

10.2. В случае если мяч не был в игре во время объявления тайм-аута, то после его окончания мяч в игру вводит команда, имеющая на это право согласно Правилам.

10.2.1. Если тайм-аут объявлен после гола, но перед тем, как мяч был введен в игру, после тайм-аута мяч подается со средней линии командой, последней пропустившей его в свои ворота.

10.3. Наказанием за неправильный ввод мяча в игру является, на выбор команды противника, либо продолжение игры из текущей позиции, либо передача ей мяча для подачи.

11. Судейский тайм-аут

Судейский Тайм-аут не входит в число двух тайм-аутов, на которые имеет право команда в течение одной игры. После Судейского Тайм-аута мяч вводится в игру так же, как и после обычного тайм-аута.

11.1. Если Арбитр не присутствует при начале матча, и по ходу игры между командами возникают разногласия, любая из команд имеет право запросить Арбитра. Такой запрос может быть сделан в любое время матча, если мяч остановлен (в том числе, и в мертвой зоне).

11.1.1. После первого запроса Арбитра начинается Судейский Тайм-аут.

11.1.2. Если защищающаяся команда запрашивает Арбитра, когда мяч находится в игре и остановлен, и в то же время нападающая команда пытается сделать пас или удар, то запрос Арбитра считается отвлечением со стороны защищающейся команды. Также, запрос Арбитра, когда мяч находится в движении, считается отвлечением.

11.2. После возобновления игры с присутствием Арбитра, любой Игрок, запрашивающий в дальнейшем судейский тайм-аут, считается запросившим также и обычный тайм-аут. Такой запрос может быть сделан, только когда мяч остановился в мертвой зоне, либо находится вне игры. Наказанием за запрос второго Арбитра, когда мяч находится в игре, является технический фол.

11.2.1. После возобновления игры с присутствием двух Арбитров, любой запрос на замену Арбитра рассматривается Главным Арбитром или Организатором Турнира. Если запрос нового Арбитра отклоняется, Игрок получает технический фол.

11.3. Члены команды не могут менять свои позиции во время Судейского Тайм-аута, если это не предусмотрено другими правилами (см. п. 14).

11.4. Обслуживание стола – Все действия по обслуживанию стола должны быть запрошены до начала матча. После начала матча Судейский Тайм-аут для обслуживания стола может быть объявлен только в случаях внезапных деформаций стола, таких как поломка фигурок игроков, поломка болтов или шпилек, повреждение амортизаторов, искривление штанг и т.д.

11.4.1. Если фигурка игрока сломалась вследствие контакта с мячом, объявляется Судейский Тайм-аут на время починки штанги. Игра возобновляется на линии, на которой произошла поломка фигурки игрока.

11.4.2. Если система освещения стола приходит в негодность, игра немедленно останавливается (так, как если бы был объявлен Судейский Тайм-аут).

11.4.3. Рутинное обслуживание стола, такое как смазывание штанг и т.д., может производиться только во время тайм-аута или в промежутке между играми.

11.5. Посторонние предметы на игровом поле – Если посторонний предмет попадает на игровое поле, игра немедленно останавливается, и посторонний предмет удаляется. Игра возобновляется с той линии, на которой был мяч в момент остановки игры. На краях стола запрещается располагать посторонние предметы во избежание попадания их на игровое поле. Если мяч находился в движении, он вводится в игру Игроком, владевшим мячом последним.

11.5.1. Если мяч касается постороннего предмета, попавшего на игровое поле незамеченным, игра останавливается и посторонний предмет удаляется. Игра возобновляется с той линии владения, на которой был мяч в момент остановки игры.

11.6. Медицинский тайм-аут – Игрок или команда могут запросить медицинский тайм-аут. Запрос на медицинский тайм-аут должен быть одобрен Директором Турнира, Главным Арбитром, либо Арбитром на матче, если его необходимость очевидна. Они определяют длительность медицинского тайм-аута (максимальная длительность – 60 минут). Игроку, который физически не в состоянии продолжать игру по истечении этого времени, засчитывается техническое поражение в матче.

11.6.1. Если запрос на медицинский тайм-аут отклонен, Игрок считается запросившим обычный тайм-аут. Игрок также может быть наказан за задержку игры (см. п. 25), по усмотрению Арбитра на матче.

12. Открытие счета

Мяч, попавший в ворота, считается голом, при условии, что он был забит по правилам. Мяч, вылетевший обратно на игровое поле или покинувший игровое поле после попадания в ворота, также считается голом.

12.1. Если гол не был отмечен на устройстве для ведения счета и обе команды согласны с тем, что гол был забит, но не отмечен по невнимательности, гол засчитывается. Если одна из команд не согласна с тем, что гол был забит, но не отмечен, то гол не засчитывается. После начала следующей игры (или матча) протесты не принимаются, и гол не засчитывается.

12.2. Если между командами возникают разногласия по поводу того, попал ли мяч в ворота, необходимо вызвать Арбитра для вынесения решения. Арбитр может вынести решение, основываясь на информации, полученной от Игроков и/или зрителей. Если собранная информация не позволяет вынести однозначное решение, гол не засчитывается.

12.3. Если команда намеренно отмечает гол, которого еще не было, то гол не засчитывается, и команда получает технический фол. Последующие нарушения данного правила наказываются техническим поражением команды в матче или игре (на усмотрение Главного Арбитра).

13. Стороны стола

После окончания каждой игры у команд есть 90 секунд до начала следующей игры. Если команды решают поменяться сторонами стола после первой игры, они должны продолжать меняться сторонами стола между играми до окончания матча. Если команды решают не меняться сторонами стола после первой игры, они должны оставаться на тех же сторонах стола до конца матча.

13.1. Если обе команды готовы возобновить игру до истечения полного времени, игра продолжается, и остаток 90 секунд теряется.

13.2. Если команда не готова продолжить игру по истечении 90 секунд, это расценивается как задержка игры. (См. п.25.)

13.3. Организатор Турнира вправе потребовать от команд не меняться сторонами стола во время записываемых или транслируемых матчей.

14. Смена позиций

В любых соревнованиях в парном разряде каждый Игрок может играть только теми линиями игроков, которые предусмотрены для его позиции. После введения мяча в игру Игроки должны играть в тех же позициях до тех пор, пока не будет забит гол, объявлен тайм-аут, или одна из команд получит технический фол.

14.1. Игроки любой из команд могут поменяться позициями во время тайм-аута, сразу после гола и перед и/или после пенальти.

14.2. Любая команда, поменявшись позициями, не может поменяться обратно до ввода мяча в игру или объявления тайм-аута. Однако если Игроки команды, владеющей мячом, меняются, Игроки команды противников также могут поменяться независимо от того, менялись ли они ранее или нет.

14.2.1. После того, как Игроки команды заняли свои игровые места лицом к столу, считается, что они поменялись позициями, независимо от того, касались ли они рукояток или нет.

14.3. Запрещенная правилами смена позиций во время игры считается отвлечением, и Игроки должны вернуться к исходным позициям.

14.3.1. Во время любых соревнований в парном разряде касание Игроком рукояток штанг, не предусмотренных для его позиции, когда мяч находится в игре, считается отвлечением.

Паралимпийские категории

В одиночном разряде Игроки могут передвигать коляски между позициями нападающего и защитника, при этом разрешается сразу отправлять мяч с линии, не дожидаясь когда противник займет позицию. Когда мяч остановлен или находится под контролем на линии нападения, Игрок должен дождаться, когда его противник займет позицию защитника, перед продолжением игры. Игра возобновляется с соблюдением протокола готовности.

14.4. Противнику отводится 3 секунды на то, чтобы переместить руки на штанги защиты, и 5 секунд на перемещение в позицию защиты перед возобновлением игры. Приветствуется спортивное поведение в случае, если противнику требуется более 5 секунд из-за затруднений с передвижением коляски.

14.5. Наказанием за нарушение данного правила является потеря владения и передача мяча противнику для подачи со средней линии.

15. Прокручивание штанг

Прокручивание штанг запрещено. Прокручиванием считается вращение фигурки игрока на угол величиной более 360° до или более 360° после удара по мячу. Величина угла вращения до удара и величина угла вращения после удара не складываются.

15.1. Если мяч был отправлен с линии путем прокручивания, то, на выбор команды противников, либо игра продолжается из текущей позиции, либо мяч передается ей для подачи.

15.2. Прокручивание штанг, в результате которого мяч не отправляется с линии, и/или не происходит удара по мячу, не считается нарушением правил. Если в результате прокручивания штанг Игроком мяч залетает в ворота его команды, засчитывается гол в пользу команды противников. Прокручивание штанг без касания мяча (не на линии владения) не является нарушением, но может расцениваться как отвлечение.

15.3. Прокручивание неудерживаемой Игроком штанги в результате удара мяча по фигурке игрока не является нарушением (например, в одиночном разряде, удар с линии защиты, попадающий в фигурку игрока линии нападения).

16. Сотрясение

Любой удар в борт стола или движение стола, приводящее к потере противником владения, либо мешающее ему поймать мяч, считается сотрясением. Толчок борта одновременно с ударом/пасом, являющийся частью его выполнения, не считается сотрясением, за исключением случаев, когда его избыточная сила явным образом помешала противнику завладеть мячом. Нарушения данного правила аккумулируются на протяжении матча.

16.1. Любое касание штанг противника, приводящее к потере противником владения, либо мешающее ему поймать мяч, считается сотрясением. Контакт со штангой противника, не влияющий на владение мячом, считается отвлечением.

16.2. Сотрясение стола, либо чрезмерные удары штангой по бортам после забитого гола могут быть расценены как неспортивное поведение, если они производятся в неуважительной к противнику манере. Удар штанги после произведенного удара по воротам, когда мяч остается в игре, может быть расценен как сотрясение.

16.3. Запрещены удары в борт стола с целью отодвинуть находящийся во владении мяч от борта. Наказанием за первое нарушение является предупреждение, последующие нарушения наказываются передачей мяча противнику на среднюю линию. Это не считается сотрясением.

16.4. Наказанием за первое и второе сотрясение является, на выбор противника, продолжение игры из текущей позиции, либо с линии, на которой было зафиксировано сотрясение, либо передача мяча противнику для подачи. Наказание за последующие нарушения – технический фол.

17. Сброс времени владения

Если защищающийся Игрок толкает или трясет стол с силой, достаточной для затруднения контроля мяча противником или выполнения им удара/паса, присутствующий Арбитр объявляет «сброс», и время владения, а также число касаний мячом борта сбрасывается. Игрок, владеющий мячом, не должен прерывать игру, поэтому защищающемуся Игроку не следует терять бдительность или смотреть на Арбитра после объявления.

17.1. Легкое покачивание мяча на месте не считается основанием для сброса, если только он не сдвигается с места. Сброс может быть объявлен, если мяч прижат или катится, в случае если Арбитр посчитает, что контроль мяча Игроком или выполнение им удара/паса были затруднены противником.

17.2. Если сброс объявлен перед попыткой паса со средней линии, и Арбитр считает, что сброс привел к потере Игроком мяча или к неудачному завершению паса, мяч может быть возвращен на среднюю линию Игрока. Это не считается сотрясением.

17.3. Нарушение правила сброса на линии позади мяча не считается сбросом, в таком случае фиксируется сотрясение. (Например, если нападающий команды помешал своими действиями нападающему команды противников, когда тот владел мячом на линии нападения.)

17.4. Умышленные действия команды, владеющей мячом, имеющие целью добиться объявления сброса Арбитром, запрещены. Команда, по мнению Арбитра, нарушившая данное правило, теряет владение, и мяч передается команде противников для подачи со средней линии. (Сброс при этом не засчитывается.)

17.5. После того как действия команды первый раз стали причиной сброса в одной игре, каждые последующие два нарушения, влекущие сброс, в течение розыгрыша одного мяча до гола наказываются техническим фолом. После первого объявления сброса, по факту следующего нарушения Арбитр объявляет «предупреждение: сброс», либо просто «предупреждение». В случае еще одного нарушения в течение розыгрыша данного мяча до гола после объявления предупреждения, нарушившая правило команда получает технический фол.

17.5.1. Если за многочисленные нарушения правила сброса назначен технический фол, последующее объявление сброса не может быть основанием для технического фола.

17.5.2. Отсчет нарушений правила сброса ведется не для каждого Игрока, а для команды в целом, и не в течение матча, а в течение игры.

17.6. Если защитник умышленно сотрясает стол, сброс не объявляется, и Игрок немедленно обвиняется в сотрясении.

18. Игровая область

Запрещается проникновение в игровую область, когда мяч находится в игре, без согласия на то команды противников или Арбитра, вне зависимости от того, касается при этом Игрок мяча или нет. В том случае, если команда противников или Арбитр дали согласие на проникновение в игровую область, это проникновение не является нарушением.

18.1. Вращающийся мяч остается в игре, даже если он находится вне досягаемости фигурок игроков. Запрещается проникать в игровую область для того, чтобы остановить вращающийся мяч, даже если это делается для удобства противника.

18.2. Мяч, подскочивший над игровым полем остается в игре до тех пор, пока он не коснется любого предмета, не относящегося к игровой области. Запрещается ловить подлетевший над столом мяч.

18.3. Мяч, остановившийся в мертвой зоне, находится вне игры (см. п.8). Можно дотрагиваться до такого мяча после получения на это разрешения Арбитра или, если Арбитр на матче отсутствует, согласия команды противников.

18.4. Игрок может протереть любую часть стола в любое время, когда мяч находится вне игры. Согласие противников на это не требуется.

18.5. Наказание за нарушение любой части данного правила следующее: если во время нарушения Игрок владеет мячом и мяч остановлен – мяч передается команде противников для подачи. Если

Игрок не владеет мячом, или мяч движется – технический фол. Если Игрок проникает в игровую область с целью предотвратить попадание мяча в ворота, засчитывается гол в пользу команды противников, и мяч вводится в игру так, как будто мяч попал в ворота.

18.6. Если технический фол назначается за касание мяча, летящего над столом, и команда забивает пенальти, то мяч передается для подачи команде противников. Если команда не забивает пенальти, то мяч отдается ей для подачи.

19. Внесение изменений в конструкцию стола

Игровая область – Игрокам запрещается вносить любые изменения, влияющие на внутренние игровые характеристики стола. Сюда входят изменения фигурок игроков, игровой поверхности, амортизаторов и т.д.

19.1. Игрокам не разрешается использовать пот, слюну или другие посторонние вещества для очистки игровой поверхности от следов мяча. Первое нарушение наказывается предупреждением, последующие нарушения – техническим фолом.

19.1.1. Для очистки игровой поверхности разрешается использование только рекомендованных изготовителем или предоставленных Организатором Турнира чистящих средств. Нанесение смазки на штанги допускается только из тюбика, либо с помощью аппликатора. Смазка в форме спрея не допускается.

19.1.2. Игрок, использующий какое-либо вещество для улучшения сцепления с рукоятками стола, обязан не допускать попадания этого вещества на игровую поверхность, на штанги или на мяч. Если вещество попадает на игровую поверхность или на штанги, их необходимо очистить перед продолжением игры; если вещество попадает на мяч, он должен быть заменен. Игрок, совершивший нарушение, наказывается за задержку игры. В случае повторных нарушений, Игрок наказывается техническим фолом, и использование им данного вещества запрещается до конца турнира.

19.2. Если Игрок использует какое-либо вещество, остатки которого остаются на рукоятках при смене сторон стола, он получает предупреждение и должен немедленно очистить рукоятки.

19.2.1. Если время, необходимое для удаления следов вещества превышает 90 секунд, Игрок наказывается за задержку игры. При повторном нарушении дальнейшее использование данного вещества ему запрещается до конца турнира.

19.3. Игрокам запрещается размещение на штангах, рукоятках или внешней части стола деталей, ограничивающих движение штанг (например, ограничивающих движение линии вратаря). Умышленное сгибание или искривление штанг с целью установления владения мячом запрещено и наказывается передачей мяча противнику на среднюю линию.

19.4. Игрокам разрешается заменять рукоятки на внешней части стола, если это может быть сделано в пределах ограничений по времени, без создания помех противнику при смене стороны стола. Слишком долгая замена рукояток считается задержкой игры. (См. п.25.)

19.5. Игроки имеют право начинать каждый матч с новыми мячами (в случае их наличия), либо они могут договориться играть мячами, имеющимися на столе. В случае отсутствия новых мячей, Организатор Турнира или Главный Арбитр выбирает наилучшую альтернативу.

19.5.1. Запросы на замену мяча, когда мяч находится в игре, запрещены. Однако Игрок может запросить новый мяч с полки внутри стола, когда мяч остановился в мертвой зоне или во время тайм-аута. После начала матча запрещается докладывать в стол мячи без разрешения противника или Арбитра.

19.5.2. Игрок, запрашивающий замену мяча, когда мяч находится в игре, считается запросившим тайм-аут, если только присутствующий Арбитр не посчитает, что продолжение игры текущим мячом невозможно, в последнем случае Игрок не считается запросившим тайм-аут.

19.6. Если не указано иное, наказанием за нарушение любой части данного правила может быть технический фол.

20. Отвлечение

Любые движения или звуки (в том числе телефонов и электронных устройств), производимые не на линии, на которой мяч находится в игре, либо позади нее, могут расцениваться как отвлечение. Если противник касается верха стола в знак извинения или одобрения, это может быть расценено как отвлечение. Если Игрок считает, что его отвлекают, ему следует запросить Арбитра.

20.1. Удары в борт на средней или любой другой линии перед, во время или после исполнения удара по воротам считаются отвлечением. Незначительные движения средней линии после начала исполнения удара по воротам не считаются нарушением.

20.2. Разговоры между Игроками одной команды, когда мяч находится в игре, могут расцениваться как отвлечение.

20.3. Отвлечением не считаются обманные движения линией, на которую совершается пас. Однако чрезмерные движения расцениваются как отвлечение.

20.4. Если Игрок явным образом убирает руку с рукоятки, а затем сразу же производит удар, это расценивается как отвлечение. Удар может быть произведен только после того, как обе руки (и/или запястье) пробыли на рукоятках в течение как минимум одной секунды. Сдвигание запястья на рукоятку не считается отвлечением, если только Арбитр не примет иное решение.

20.4.1. В одиночном разряде не требуется нахождения рук на рукоятках в течение одной секунды при переходе между штангами. Как только мяч находится в явном контролируемом владении на передней линии, пункт 20.4 действует.

20.4.2 Игрокам разрешается контролировать штанги только руками от локтя и ниже. Запрещается контролировать штанги любыми другими частями тела.

20.5. Если Игрок убирает руки с рукояток и опускает их или убирает от стола (чтобы вытереть, нанести мастику и т.д.), когда мяч находится в игре, это считается отвлечением.

20.6. Наказание за отвлечение. За первое отвлечение, нарушившая правило команда может получить предупреждение, если присутствующий Арбитр посчитает отвлечение безвредным. Если в результате отвлечения нападающая команда забивает мяч в ворота противника, гол не засчитывается, и мяч передается для подачи команде противников. Во всех остальных случаях наказанием является, на выбор команды противников, либо продолжение игры с момента нарушения, либо передача ей мяча для подачи. Последующие нарушения могут быть наказаны техническим фолом.

21. Разминка

Разминка разрешается на любом столе перед началом матча, а также в промежутке между играми. После начала игры разминка не разрешается.

21.1. Разминкой считается перемещение мяча от одной фигурки игрока к другой или выполнение ударов.

21.1.1. Решение о нарушении выносится присутствующим Арбитром. Неумышленное движение мяча или использование фигурок игрока для установки мяча перед подачей не считаются разминкой.

21.2. Наказанием за нарушение данного правила является передача мяча команде противника для подачи. Если нарушивший правило Игрок не владеет мячом, он получает предупреждение. Последующие нарушения наказываются техническим фолом.

22. Разговоры и поведение

Поступки или комментарии неспортивного характера со стороны Игроков запрещены. Нарушения данного правила могут наказываться техническим фолом.

22.1. Отвлечение внимания команды противников от игры запрещено (см. п.20). Любые крики или звуки, издаваемые во время матча, в том числе восторженного характера, могут наказываться техническим фолом.

22.2. Бранные выражения со стороны Игроков запрещены. Наказанием за брань является технический фол. Повторяющиеся бранные выражения со стороны Игрока, могут стать основанием для технического поражения в играх и/или удаления с места проведения турнира.

22.3. Запрещается использование подсказчиков из числа зрителей для передачи информации, когда мяч находится в игре. Более того, зрителям запрещается влиять на ход матча, отвлекая Игроков или Арбитров. Нарушения данного правила могут быть основанием для удаления нарушившего лица с места проведения турнира.

22.4. Пользование услугами тренера разрешено, но только во время тайм-аутов и в промежутках между играми.

22.5. Использование наушников любого типа или любых других подобных электронных устройств, когда мяч находится в игре, запрещено. Наказание за первое нарушение – предупреждение. Последующие нарушения наказываются техническим фолом.

23. Пас

После того как остановившийся или прижатый на средней линии мяч был отправлен с линии, он не может быть пойман на передней линии той же команды вне зависимости от того, коснулся он фигурок игроков средней линии противника или нет.

23.1. Прижатым считается мяч, прижатый к игровому полю, или к борту. Остановившимся считается мяч, который полностью остановился и не был немедленно после этого отправлен с линии.

23.1.1. Остановившийся или прижатый мяч должен коснуться не менее двух фигурок игроков перед тем, как он может быть перепасован на передней линиию.

23.1.2. Мяч, на краткое время защемленный между фигуркой игрока и игровой поверхностью и этим же движением отправленный с линии, разрешается поймать на передней линии, если в остальном это соответствует правилам паса. Если мяч был защемлен между фигуркой игрока и игровой поверхностью, отпущен, и затем перепасован той же фигуркой игрока, это считается нарушением правил паса.

23.1.3. Если остановившийся или прижатый мяч был отправлен со средней линии игроков и отскочил от игроков передней линии той же команды, это не считается нарушением правил паса, при условии что мяч не был пойман и не был отправлен с передней линии в контролируемой манере.

23.1.4. Если мяч касается передней или задней поверхности фигурки игрока до совершения движения паса, он должен коснуться другой фигурки игрока для того, чтобы его можно было поймать на передней линии (или на средней линии, если пас происходит с линии защиты). Однако если касание передней или задней поверхности фигурки игрока является первым касанием мяча на данной линии, мяч может быть перепасован этой же фигуркой игрока.

23.2. На средней линии мяч не может касаться бортов или (скатов, в случае их наличия) более двух раз. Если мяч касается борта третий раз, он передается противнику для подачи со средней линии. (Исключение: см. п. 23.2.1.)

23.2.1. Если мяч останавливается рядом с бортом или касаясь его, разрешается использовать столько отскоков от борта, сколько необходимо, чтобы отодвинуть мяча от борта, однако, после второго касания борта, мяч должен коснуться другой фигурки игрока перед тем, как он может быть отправлен с линии.

23.2.2. Ситуация, описанная в п. 23.2.1., считается одним из двух разрешенных касаний борта перед тем, как мяч может быть отправлен с линии, и время владения при этом не останавливается.

23.2.3. Если пас противника был пойман путем прижатия мяча к стенке, это не считается одним из двух разрешенных касаний борта.

23.2.4. После тайм-аута, любое касание стенки, произведенное до касания мяча второй фигуркой игрока, не считается одним из двух разрешенных касаний.

23.3. Пас с линии защиты (либо с линии вратаря, оборудованной тремя фигурками игроков) на среднюю линию той же команды производится по тем же правилам, что и пас со средней линии, с оговоркой: если мяч касается фигурок игроков противника, его разрешается поймать на средней линии той же команды. Правило двух касаний стенок также не действует.

23.4. Во время защиты разрешается держать на рукоятках как обе руки, так и только одну руку (например, правую руку на средней линии). Также разрешается передвижение одной штанги с помощью двух рук (например, средней линии при защите). Чрезмерно частый перенос руки с одной рукоятки на другую может быть расценен как отвлечение.

23.5. Наказанием за пас, произведенный с нарушением правил, является, на выбор команды противника, либо продолжение игры из текущей позиции, либо передача ей мяча для подачи.

24. Время владения мячом

Время владения мячом ограничивается 10 секундами на средней линии и 15 секундами на остальных линиях. Владение начинается, как только мяч попадает в зону досягаемости какой-либо фигурки игрока. Линия вратаря и линия защиты считаются одной линией владения.

24.1. Мяч считается отправленным с линии, когда он покидает ее, причем не имеет значения, двигается он вперед или назад. В области защитника, мяч считается отправленным с линии, когда он становится недосягаем для линии защиты, либо попадает в ворота.

24.2. Мяч, вращающийся в пределах досягаемости фигурки игрока, считается находящимся во владении на этой линии, и все ограничения по времени продолжают действовать, однако если вращающийся мяч находится вне досягаемости фигурок игроков, ограничения по времени не действуют. (См. п.8.3.)

24.3. Наказанием за превышение разрешенного времени владения на передней линии является передача мяча команде противников для ввода в игру с линии защиты. Наказанием за превышение разрешенного времени владения на остальных линиях является передача мяча команде противников для подачи.

25. Задержка игры

Течение игры должно быть непрерывным, за исключением тайм-аутов. Под непрерывностью подразумевается не более чем 5-секундный интервал между голом и началом Протокола Готовности, если только иное не требуется для транслируемых матчей. В матчах формата Мультитейбл Игрокам отводится 5 секунд на то, чтобы занять свои позиции при смене стола. Факт задержки игры определяется только Арбитром.

25.1. После обвинения команды в задержке игра должна возобновиться не позднее, чем через 10 секунд. Если этого не происходит, фиксируется очередная задержка игры.

25.3. Наказанием за первую задержку игры является предупреждение. Последующие нарушения приводят к тому, что Игрок считается запросившим тайм-аут. Например: Игрок получил предупреждение за задержку игры. Если он не готов возобновить игру через десять секунд – засчитывается тайм-аут. Если все еще не готов по окончании тайм-аута, по истечении десяти секунд засчитывается второй тайм-аут.

26. Повторные вызовы и техническое поражение

Сразу после объявления матча команды должны немедленно подойти к отведенному для матча столу. Если команда не появляется в течение трех минут, она вызывается повторно. После повторного вызова команда должна немедленно подойти к столу, чтобы избежать технического поражения.

26.1. Повторные вызовы делаются каждые 3 минуты. Наказанием за третий и последующие вызовы является присуждение технического поражения в одной игре, до тех пор, пока не закончится матч.

26.2. Если команда получила техническое поражение в игре в результате повторных вызовов, она выбирает либо сторону стола, либо право первой подачи, когда игра начинается.

26.3. Ответственность за соблюдение данного правила лежит на Директоре Турнира.

27. Технический фол

Если, по мнению Арбитра, команда совершает грубое или намеренное нарушение правил игры, она может получить технический фол.

27.1. При получении командой технического фола игра останавливается, и мяч передается на переднюю линию команде противников для произведения пенальти. За столом остаются только Игрок, пробивающий пенальти, и Игрок, отбивающий пенальти. Производится один удар по воротам, после которого игра останавливается. Если был забит гол, подача производится пропустившей его командой. Если пенальти был отбит, игра возобновляется с того места, где мяч находился до технического фола или с места, оговоренного правилами.

27.1.1. Пенальти считается выполненным, в момент, когда мяч покидает переднюю линию. Пенальти считается отбитым, когда мяч либо останавливается в области защитника, либо покидает её.

27.2. При выполнении пенальти, перед совершением удара по воротам мяч необходимо ввести в игру согласно правилам. Более того, все правила, включая ограничения по времени и сброс, остаются в силе.

27.3. Игроки команды могут меняться позициями до и/или после выполнения пенальти, при этом тайм-аут не засчитывается.

27.4. Тайм-ауты во время выполнения пенальти разрешены, если это не противоречит другим пунктам правил.

27.5. Гол, забитый с пенальти, выполненного с нарушениями правил, не засчитывается, и игра возобновляется с той линии владения, где находился мяч в момент объявления технического фола, или с места, оговоренного правилами.

27.6. Если гол, забитый с пенальти, является решающим, и игра после него завершается, проигравшая команда получает право первой подачи в следующей игре.

27.7. Все последующие грубые или намеренные нарушения наказываются дополнительными техническими фолами. Третий по счету технический фол в одной игре приводит к техническому поражению в ней нарушившей правила команды.

27.8. Арбитр вправе в любой момент после первого технического фола объявить о том, что в случае повторного нарушения команде может быть засчитано техническое поражение в игре или матче.

28. Арбитраж и протесты

В случае возникновения спорных с точки зрения судейства ситуаций в момент присутствия на матче Арбитра, его решение является окончательным и обжалованию не подлежит. Если спор возникает в результате трактовки правил, либо Арбитр не присутствовал на матче в момент возникновения спорной ситуации, Арбитр принимает решение, наиболее справедливое, по его мнению, в сложившихся обстоятельствах. Подобное решение может быть опротестовано, но сделать это необходимо немедленно, и в порядке, описанном ниже:

28.1. Игрок, несогласный с Арбитром по поводу трактовки правил, должен сообщить о своем протесте Арбитру до того, как мяч, который разыгрывался в момент возникновения спорной ситуации, будет снова введен в игру. Протест, касающийся пересмотра результата матча, должен быть заявлен до того, как выигравшая команда приступит к следующему матчу.

28.2. Все протесты по поводу трактовки правил рассматриваются Главным Арбитром и, по меньшей мере, двумя членами судейской коллегии, в случае их присутствия. Все решения по протестам являются окончательными.

28.3. Команда, заявляющая очевидно безосновательный протест по поводу трактовки правил, либо оспаривающая решение Арбитра, считается запросившей тайм-аут. Помимо этого, команда, по усмотрению Арбитра, может быть наказана за задержку игры.

28.4. Споры с Арбитром во время матча запрещены. Нарушение данного правила может расцениваться как задержка игры и/или нарушение кодекса этики.

29. Стиль одежды

Любой Игрок, желающий принять участие в санкционированном ITSF турнире, должен придерживаться соответствующего спортивного стиля одежды и поддерживать свой внешний вид на высочайшем уровне в рамках профессиональных стандартов. За соблюдение Игроками дресс-кода отвечают Директор Турнира, Главный Арбитр и/или члены Спортивного комитета ITSF.

29.1. Разрешенный стиль одежды включает спортивные костюмы (штаны и куртка), спортивные рубашки и футболки, рубашки поло, спортивные шорты, и спортивную обувь. Спортивные кепки, козырьки, повязки на голову и банданы также допускаются.

29.2. К запрещенным, помимо прочих, относятся: предметы одежды с нанесенными на них ругательными выражениями, майки на лямках, любая джинсовая одежда, а также брюки и шорты карго, облегающие штаны и шорты. Шлепанцы, сандалии и неспортивная обувь также запрещены.

29.3. Приветствуется наличие на футболке и куртке Игроков названий представляемых ими стран. Для игроков, занимающих высшие места в рейтингах, это обязательно, как и ношение на рукаве нашивки, указывающей их позиции в Мировом Рейтинге. Рекомендуются, но не являются обязательной, одежда в национальных цветах стран, представляемых Игроками, с хорошо читаемым названием страны, её флагом и логотипом спонсора.

29.4. Наказанием за несоблюдение дресс-кода может быть техническое поражение в игре или матче. Если нарушение дресс-кода фиксируется во время матча, команде засчитывается задержка игры, и Игрок должен переодеться в подходящую одежду до возобновления игры.

30. Директор Турнира

Ведение турнира является обязанностью Директора Турнира. Это включает в себя жеребьевку, составление программы турнира и расписания матчей и т.д. Решения Директора турнира по подобным вопросам являются окончательными и обжалованию не подлежат.

30.1. Все вопросы, касающиеся правил игры (назначение Арбитров, рассмотрение протестов и т.д.), являются обязанностью Главного Арбитра турнира. Его назначает Директор Турнира.

30.2. На любом санкционированном ITSF турнире Директор Турнира подчиняется Спортивному Комитету ITSF.

31. Дополнительные категории

31.1. Вратарские войны

Вратарские войны – это специальная одиночная категория, в которой средняя и передняя линии поднимаются, и Игроки производят удары из позиции защитников.

31.1.1. Подача

- Для начала игры мяч должен быть передвинут от одной фигурки игрока к другой, однако он не может быть сразу отправлен с линии второй фигуркой. После касания второй фигурки игрока мяч может быть отправлен с линии любой другой фигуркой игрока.

- Перед отправкой мяча с линии не требуется останавливать его или выжидать. Мяч считается введенным в игру, и ограничения по времени начинают действовать с момента касания мячом второй фигурки игрока.

- Нарушение наказывается потерей владения.

31.1.2. Владение

Игрок считается владеющим мячом, когда мяч находится в пределах досягаемости линии защиты или линии вратаря. Владение в области вратаря простирается от пределов досягаемости линии защиты до ворот. Центр стола является оставшейся областью игры.

- Во время игры, если мяч покидает пределы стола или останавливается в мертвой зоне между двумя линиями защиты, он вводится в игру противником Игрока, владевшего мячом последним.

- Если мяч останавливается в мертвой зоне в области вратаря, он вводится в игру в той области вратаря, где он остановился.

- Мяч, коснувшийся штанги, фигурки игрока или амортизатора в середине стола, остается в игре. Эти линии не влияют на владение мячом.

31.1.2. Ограничения по времени

После введения мяча в игру у Игрока есть 10 секунд на то, чтобы отправить мяч с линии. Если мяч останавливается более чем на 3 секунды или прижимается более чем на одну секунду, то он должен коснуться другой фигурки игрока перед отправлением с линии. Наказание за нарушение любой части этого правила – передача мяча противнику.

31.2. Четыре на четыре

Четыре на четыре – это специальная категория для команд из четырех Игроков, в которой каждый игрок контролирует одну штангу одной рукой. Игрокам запрещено менять руки после ввода мяча в игру.

31.2.1. Смена позиций

- Команда, забившая гол, должна поменяться позициями по кругу. Игрок на передней линии переходит на линию вратаря, а остальные Игроки продвигаются вперед на одну линию.

- Игроки команды могут поменяться позициями перед началом матча или между играми. После начала игры, команды должны сохранять порядок ротации до конца игры.

31.2.2. Разрешенные удары

- Игра ведется в стиле «роллербол», т.е. мяч не может быть прижат более чем на три секунды или остановлен более чем на одну секунду. Время владения на одной линии ограничено десятью секундами.
- Остановленный или прижатый мяч должен коснуться другой фигурки игрока перед отправлением с линии.
- Если гол был забит с нарушением, мяч подает команда противников.

31.3. Тубол-роллербол

Тубол-роллербол – это специальная категория, в которой игра ведется двумя мячами, подаваемыми одновременно.

31.3.1. Ограничения по времени

- Время владения на одной линии ограничено десятью секундами, и мяч не может быть остановлен или прижат более чем на одну секунду.
- Если мяч остановлен или прижат более чем на одну секунду, и при этом в игре находятся два мяча, оба мяча подаются заново. Если при этом в игре был только один мяч, его подает команда противников.
- Гол может быть забит непосредственно остановленным или прижатым мячом, если удар произведен незамедлительно и в пределах одной секунды.

31.3.2. Подача

- При наличии отверстий для подачи мяча, каждый нападающий подает мяч через отверстие на счет «три». Оба мяча должны коснуться игровой поверхности с разницей не более одной секунды.
- При отсутствии отверстий для подачи мяча, оба защитника одновременно отпускают мяч из ближайшего угла области вратаря в течение одной секунды после счета «три».
- Если мяч покидает игровую область, и при этом не было забито гола, оба мяча подаются заново. В противном случае, оставшийся мяч подает пропустившая гол команда.

31.3.3. Ведение счета

- Если каждая команда забивает по одному голу, то ни одна из команд не получает очков. Оба мяча подаются заново.
- Если команда забила первый мяч, она имеет право остановить игру в любой момент, когда второй мяч находится под её контролем и засчитать себе одно очко. В таком случае, оба мяча подаются для начала следующего розыгрыша.
- Команда, забившая оба мяча, получает два очка. Оба мяча подаются для начала следующего розыгрыша.
- Мяч, залетевший в ворота и вылетевший обратно, в категории тубол-роллербол голом не считается. Игра продолжается без остановки.

31.4. Войны нападающих

Войны нападающих – это специальная одиночная категория, в которой Игроки по очереди пробивают друг другу пенальти с передней линии.

31.4.1. Мяч в игре

- Право первого удара в игре определяется подбрасыванием монеты, после чего последующие удары производятся по очереди до конца игры.
- В начале каждого удара Игрок, владеющий мячом, должен ввести его в игру с соблюдением Протокола Готовности. Наказание за нарушение – потеря владения.

31.4.2. Выполнение удара

- Удар считается выполненным, когда мяч покидает переднюю линию нападающего. Удар считается отраженным, когда мяч остановился в области вратаря или покинул её.

31.4.3. Ограничения по времени

- Время владения ограничено пятнадцатью секундами. Ограничение по времени вступает в силу после касания мяча второй фигурки игрока.