

PRAVIDLÁ ZÁPASOV

1. Začiatok zápasu

1.1. Pred každým zápasom vykonajú obidve strany los (hod mincou), víťaz losu sa rozhodne, či si zvolí stranu, na ktorej zápas odohrá alebo výhodu prvého podania.

1.2. Zápas začína podaním (vhodením loptičky na hraciu plochu) zo strany, ktorej toto právo pripadlo z losu.

2. Podanie

2.1. Pri podaní sa hráči nesmú dotknúť loptičky skôr, ako dopadne na hraciu plochu.

2.2. Gól do súperovej bránky priamo z podania neplatí, pokiaľ sa loptičky nedotkne nikto z vhadzujúcej strany.

2.3. Strana, ktorá vhadzuje loptičku musí, ešte pred vhođením loptičky na hraciu plochu upozorniť súpera a overiť si jeho pripravenosť k hre.

2.4. Všetci hráči okrem vhadzujúceho musia držať hracie tyče.

2.5. Nasledujúce podanie, po odohraní prvej loptičky, pripadne vždy strane, ktorá obdržala gól.

2.6. Gól z prvej neplatí, pri vstrelení gólu podáva strana, ktoré obdržala takto vstrelený gól.

3. Loptička v hre

3.1. Loptičke v hre sa rozumie loptičke na hracej ploche, ktorý je v priamočiarom alebo rotujúcom pohybe alebo loptička v dosahu ktoréhokoľvek z hráčov pred uplynutím časového limitu.

4. Loptička mimo stôl

4.1. Loptička, ktorá v dôsledku hry opustí hraciu plochu.

4.2. V prípade, že loptička opustí hraciu plochu, vhadzuje strana, ktorá ako posledná obdržala gól.

4.3. Pri každom druhom opakovaní 4.1. vhadzuje súper.

5. Mŕtva loptička

5.1. Mŕtva loptička je loptička na hracej ploche, ktorá nie je v priamočiarom alebo rotujúcom pohybe a zároveň je mimo dosah ktoréhokoľvek z hráčov.

5.2. V prípade, že sa mŕtva loptička nachádza v priestore medzi brámkou a obráncom jednej strany, obránca danej strany si loptičku presunie do rohu hracej plochy a rozohrá.

5.3. Pred rozohrávkou z obrany sa loptička musí dotknúť aspoň dvoch hráčov.

5.4. V prípade, že sa mŕtva loptička nachádza v priestore medzi obráncami oboch strán, nasleduje nové podanie, ktoré vykoná strana, ktoré podávala naposledy.

5.5. V prípade, že zo strany jednej zo strán dôjde k úmyselnému zahraniu mŕtvej loptičky, nasleduje nové podanie, ktoré vykoná súper.

5.6. Gól z prvej po mŕtvej loptičke neplatí, pri vstrelení gólu podáva strana, ktoré obdržala takto vstrelený gól.

6. Time out

6.1. Time out slúži iba k tomu, aby si strana, ktorá si ho vyžiada, upravila výstroj, utrel držadlá, namazal klzné miesta herných konzol, vymeniť pozície, vykonal taktickú poradu alebo krátké občerstvenie či osvieženie.

6.2. Time out si na dobu 60 sekúnd môže jedna strana vyžiadať maximálne dvakrát za zápas.

6.3. Time out môže vyhlásiť len strana, ktorá má loptička.

6.4. V prípade mŕtvej loptičky môže time out vyhlásiť ktorákoľvek zo strán.

6.5. Pri vyhlásení time out-u loptička nesmie byť v pohybe.

6.6. Pozícia loptičky sa behom time out-u nesmie meniť.

6.7. Za porušenie pravidiel 6.1. a 6.6. je strana potrestaná stratou loptičky a po ukončení time out-u podáva jeho súper.

6.8. Cez súperov time out sa súper nemôže vzdialiť od hracieho stola a môže vykonávať len úpravu výstroja alebo taktickú poradu.

6.9. Porušenie pravidla 6.8. sa považuje za technickú chybu.

6.10. Pokiaľ po uplynutí time out-u nie je strana pripravená k hre, nasleduje druhý, nútený time out, po jeho uplynutí, v prípade, že strana nie je pripravená, dochádza ku kontumácii zápasu.

7. Čakacia doba

7.1. Doba, ktorá beží od začiatku zápasu v prípade, že sa jeden alebo druhá strana nedostaví načas k zápasu.

7.2. Čakacia doba je stanovená na päť minút.

8. Pokračovanie hry po time out-e

8.1. Pokiaľ cez time out nedošlo zo strany ani jedného súpera k porušeniu pravidiel pokračuje zápas tak, že strana, ktorej time out vypršal, rozohráva z miesta, kde sa prestalo hrať.

8.2. Pri rozohrávke sa loptička musí dotknúť aspoň dvoch hráčov.

8.3. V prípade, že po vypršaní time out-u je pripravený len jeden hráč platí pravidlo č.21.

9. Oficiálny time out

9.1. Oficiálny time out môže byť vyhlásený len so súhlasom oboch súperiacich strán.

9.2. Oficiálny time out sa vyhlasuje v prípade, ak dôjde k závade na hracom stole, k výpadku elektrického prúdu alebo iné objektívne príčiny znemožňujúce regulárne dohranie zápasu, v prípade sporu medzi súpermi alebo v prípade nevoľnosti alebo zranenia niektorého z hráčov.

9.3. V prípade, že oficiálny time out netrvá dlhšie ako päť minút, hráči zostávajú u hracieho stola.

9.5. Pre prípad vážnejších zdravotných problémov niektorého z hráčov je stanovená maximálna dĺžka oficiálneho time out-u na dobu 60 minút.

9.6. Oficiálny time out nemá vplyv na počet zostávajúcich time out-ov strany, ktorá o time out požiadala.

9.7. O oficiálny time out môže strana požiadať v prípade, že loptička nie je v pohybe alebo je v pozícii, kedy je označená za mŕtvu.

9.8. V prípade, že v dobe, keď jedna zo strán žiada oficiálny time out, sa loptička, ktorá nie je v pohybe, nachádza na útočnej rade, brániaca strana musí nechať súpera vystreliť.

9.9. Po oficiálnom time out-e pokračuje hra novým podaním vid'. 2.5.

9.10. V prípade, že sa do jednej minúty po ukončení oficiálneho time out-u jeden alebo obidvaja hráči niektorej zo strán nedostaví k hraciemu stolu, sa postupuje podľa pravidla č.21.

10. Gól

10.1. Gólom sa rozumie loptička, ktorá skončí za bránkovou čiarou jednej zo súperiacich strán a to i v prípade, že sa po jej prekonaní ocitne znovu na hracej ploche.

11. Zmena pozícií

11.1. Zmena pozície je možná po strelení alebo obdržaní gólu, medzi hrami, cez time out alebo pri pokutovom kope.

11.2. Zmena pozície cez oficiálny time out alebo time out súpera nie je povolená.

12. Pretáčanie

12.1. Pretáčanie je zakázané.

12.2. Pretáčaním sa rozumie otočenie hernej konzoly o viac ako 360 stupňov pred alebo po odohraní loptičky.

12.3. V prípade, že strana, ktorá sa pretáčania dopustí, strelí gól, gól neplatí a rozohráva súperov obránca.

12.4. V prípade, že strana pretočí a loptičku získa súper, pokračuje sa v hre.

12.5. V prípade, že pretáčajúca strana zostane u loptičky, hra sa prerušuje a súper má výhodu nového podania.

12.6. Vlastný gól z pretáčania platí.

13. Vyrušovanie

13.1. Vyrušovanie súpera počas hry je zakázané. Za vyrušovanie sa považuje aj používanie mobilných telefónov počas stretnutia.

13.2. Vyrúšováním sa rozumie akákoľvek manipulácia s hracím stolom počas hry, spôsobovanie otrasov, súvislé točenie tyčami.

13.3. Pri prvom previnení proti pravidlu 13.1. získava súper nové podanie.

13.4. V prípade, že pri prvom previnení proti bodu 13.1. získa loptičku súper, môže sa táto strana rozhodnúť, či bude pokračovať v hre alebo či si zvolí výhodu nového podania.

13.5. Každé druhé porušenie pravidla 13.1. je považované za technickú chybu.

14. Zasahovanie do hracej plochy

14.1. Zasahovať do hracej plochy sa môže len v prípade, ak loptička nie je v hre.

14.2. Zasahovať do hracej plochy sa môže len so súhlasom súpera.

15. Technický dodatok

15.1. Na hracej ploche nemôže byť nič okrem loptičky.

15.2. Na hracej ploche môže byť len jedna loptička.

15.3. Výmena loptičky prislúcha len strane, ktorá má loptičku v držaní.

16. Rozptyľovanie

16.1. Rozptyľovaním sa rozumie mechanické alebo slovné pokusy o zníženie súperovej koncentrácie na hru.

16.2. V prípade, že je loptička u útočníka, súper nesmie vykonávať so svojou stredovou radou žiadny rušivý pohyb, v prípade porušenia tohto pravidla má súper právo na opakovanie akcie.

16.3. Za akékoľvek rozptyľovanie je strana potrestaná stratou loptičky a súper získava výhodu nového podania.

17. Tréningovanie

17.1. Tréningovať počas rozohraného zápasu tj. v doba time out-u, oficiálneho time out-u alebo cez akékoľvek iné prerušenie hry je zakázané.

17.2. Pri prvom porušení bodu 17.1. je strana potrestaná stratou loptičky a súper tak získava výhodu nového podania.

17.3. Druhé previnenie proti bodu 17.1. je považované za technickú chybu.

18. Komunikácia počas zápasu

18.1. Hráči medzi sebou môžu komunikovať len v prípade ak loptička nie je v hre.

18.2. Taktická porada je možná len cez time out.

18.3. Porušenie pravidla 18.1. je považované za technickú chybu.

19. Časový limit

19.1. Časový limit pre držanie loptičky je 15 sekúnd.

19.2. Časový limit beží, i keď sa hráč loptičky nedotýka, ale má ju v dosahu.

19.3. Za prekročenie časového limitu je strana potrestaná stratou loptičky a súper získava výhodu nového podania.

20. Strata hry

20.1. Strata hry nastáva po troch technických chybách jednej zo strán počas zápasu.

20.2. V prípade, že sa strana nedostaví k hraciemu stolu do troch minút od začiatku stretnutia, vyvoláva sa znovu a pokiaľ sa nedostaví ani po ďalších dvoch minútach, stráca hru.

20.3. V prípade, že hráč cez stretnutie spôsobí (i neúmyselne) súperovi zranenie, ktoré znemožňuje ďalšie pokračovanie v zápase.

20.3. Stratou hry sa rozumie kontumácia zápasu v pomere 11-0.

21. Sám proti dvom

21.1. Počas čakacej doby sa člen strany môže rozhodnúť, či počká na svojho spoluhráča alebo stretnutie odohrá sám.

21.2. V prípade, že hráč hraje sám a spoluhráč sa dostaví počas rozohratého zápasu, môže sa spoluhráč okamžite zapojiť do hry.

22. Penalta

22.1. Nasleduje po vyhlásení technickej chyby jednej zo strán.

22.2. Penalta sa prevedie tak, že sa hra zastaví a loptička putuje na útočnú radu strany, ktorá penaltu rozohráva.

22.3. Predtým ako sa penalta rozohraje majú obidve strany právo na zmenu pozícií.

22.4. Časový limit beží od chvíle, keď je loptička položená v dosahu útočnej rady.

22.5. Maximálny limit pre odohranie penalty je 15 sekúnd.

22.6. Pri penalte sú pri stole len útočník jednej a obranca druhej strany.

22.7. Po odohraní penalty hra pokračuje z miesta, na ktorom bola prerušená.

23. Povzbudzovanie medzi hráčmi

23.1. Povzbudzovanie medzi hráčmi je povolené len v prípade, že jeho obsah neuráža protivníka, neznižuje jeho kvality alebo sa nevzťahuje k súperovej osobe.

23.2. Každé porušenie pravidla 23.1. rovnako ako akákoľvek urážka súpera je považovaná za technickú chybu.

23.3. V prípade nepovoleného povzbudzovania zo strany divákov, môže poškodzovaná strana požiadať opakovanie zápasu, prípadne jeho kontumáciu vo svoj prospech.