



## **\*\*\* SKRAJŠANA VERZIJA PRAVILNIKA \*\*\***

Skrajšana verzija uradnega tekmovalnega pravilnika Mednarodne zveze namiznega nogometa.

### **1. Začetek tekme**

Pred začetkom tekme se izvede met kovanca. Ekipa, ki zmagaja pri metu kovanca si lahko izbere stran mize ali prvi servis. Ekipa, ki izgubi, dobi preostalo možnost.

### **2. Servis in protokol pripravljenosti**

Servis je definiran kot spust žogice v igro k petki na začetku igre, po doseženi točki ali po kršitvi pravilnika in dodelitev žogice nasprotni ekipi. Protokol pripravljenosti se uporabi vedno, ko se žogica spušča v igro.

Protokol pripravljenosti: Ko se žogica spusti v igro mora igralec z žogico vprašati nasprotnika, če je »pripravljen«. Neposredni nasprotnik ima tri sekunde časa, da se odzove s »pripravljen«. Potem ima igralec z žogico tri sekunde časa, da začne igrati.

Servise, ki sledijo prvemu servisu tekme, izvaja ekipa, ki je zadnja prejela zadetek. Prvi servis v nadaljnjih setih v tekmah z več seti izvaja ekipa, ki je izgubila predhodni set.

Žogica se mora dotakniti vsaj dveh igralcev preden izvedemo podajo/strel. Šele po opravljenem dotiku z drugo igralno figuro lahko igralec žogico poda (ali ustrelji) s katero koli drugo igralno figuro na začetni ročki.

### **3. Čas posedovanja žogice**

Čas posedovanja žogice je omejen na 10 sekund pri posedovanju žogice na petki in 15 sekund pri vseh ostalih ročkah. Obe obrambni ročki se v tem primeru smatrata kot ena ročka in zato je lahko obramba žogico v posesti skupno le 15 sekund.

### **4. Podajanje**

Če imamo žogico ustavljeno na petki ali postavljeno na pin položaj, je ne smemo neposredno podati na trojko. Pravilo velja tudi, če se žogice predhodno dotakne nasprotnikova petka. Žogica postavljena na pin položaj je žogica stisnjena ob rob ali ob igralno površino.

Pred podajo ali strelom s petke si igralec žogice ob stranski rob ne sme podati več kot dvakrat. Ne glede na to, katerega stranskega roba se žogica pred strelom ali podajo dotakne, je število podaj ob stranski rob omejeno na dve podaji.

Podajanje z dvojko (oziroma z vratarjevo ročko) proti petki je obravnavano enako kot podajanje s petko z le nekaj izjemami. Če žogica ob podaji ali strelu zadane ob nasprotnikovo igralno figuro se ne smatra več kot podana, temveč kot aktivna žogica, ki jo lahko legalno ujamemo s katero koli igralno figuro. Poleg tega ne velja niti pravilo maksimalnega števila dotikov stranskega roba.

## 5. Zadetek

Zadetek pomeni vsako žogico, ki pade v gol brez predhodnega kršenja pravil. Žogica, ki pade v gol, a se vrne na igralno površino in/ali zapusti mizo, se prav tako šteje kot zadetek.

## 6. Žogica izven igre

Če žogica zapusti igralno območje in obstoji ali se kotali po vrhu stranskih robov mize, zadane označevalce za zadetke, osvetljava mize ali kak drug objekt, ki ni del mize, se razglasi, da je žogica izven igre. Če žogica zadane vrh stranskega roba mize ali vrh robov mize nad goloma in se potem takoj vrne na igralno površino, se smatra, da je žogica v igri. Ko je žogica proglašena izven igre, jo ekipa, ki jo je imela zadnja v kontrolirani posesti, izgubi. Nasprotna ekipa jo izvaja v obrambi: z vratarjevo ročko ali z dvojko.

## 7. Mrtva žogica

Žogica se razglasi za mrtvo žogico, ko se popolnoma ustavi in ni v dosegu nobene igralne figure. Če se žogico proglasi za mrtvo kjer koli med petkama, jo pri petki v igro vrne ekipa, ki je žogico zadnja servirala s sredine. Če se žogico razglasi za mrtvo med golom in petko, se jo vrne v igro pri dvojki, ki je najbližje mrtvi žogici.

## 8. Time-out

Vsaka ekipa ima lahko dva time-outa na set, med katerima igralca lahko zapustita mizo. Takšni time-outi ne smejo presegati 30 sekund. Če je žogica v igri, lahko time-out zahteva samo ekipa, ki ima žogico v posesti in samo, če je žogica popolnoma ustavljena. Če žogica ni v igri, lahko time-out zahteva katera koli ekipa.

Po končanem time-outu igro nadaljujemo s servisom na ročki, kjer se je ob zahtevi time-outa nahajala žogica.

## 9. Menjava položajev

Med igro menjava položajev igralcev (obramba - napad) ni možna. Igralca se lahko zamenjata samo, ko je bil dosežen zadetek ali med time-outom. Ko ekipa enkrat menja položaje, jih ne sme ponovno zamenjati dokler se žogica ne vrne v igro ali se zahteva nov time-out. Če želita obe ekipi hkrati menjati položaje, se mora prva za menjavo odločiti ekipa, ki ima žogico v posesti.

## 10. Vrtenje ročk

Vrtenje ročk ni dovoljeno. Vrtenje je definirano kot zasuk katere koli igralne figure za več kot 360 stopinj pred ali več kot 360 stopinj po udarcu žogice. Pri računanju 360 stopinj se ne seštevajo stopinje pred udarcem in stopinje po udarcu žogice.

Kazen za kršitev pravila je izguba posesti žogice. Zadetek, dosežen z vrtenjem ročk, se razveljavi.

## 11. Rukanje

Rukanje, premikanje ali dvigovanje mize, ko je žogica v igri, ni dovoljeno. Ne glede na to, ali je bilo rukanje, premikanje ali dvigovanje mize namerno ali ne. Ni nujno, da igralec izgubi žogico zaradi rukanja, da se nasprotniku kliče prekršek. Prekrški rukanja se seštevajo skozi celotno tekmo.

Kazen za kršitev pravila je izguba posesti žogice.

## **12. Poseg v igralno območje**

Poseg v igralno območje medtem, ko je žogica v igri, igralcem brez privolitve nasprotne ekipe ni dovoljen, ne glede na to ali se igralna figura žogice dotakne ali ne. V primeru privolitve nasprotne ekipe, je igralcu poseg v igralno območje dovoljen.

Ekipa, ki nepravilno posega v igralno območje, se bremeni s prekrškom in izgubo posesti.

## **13. Tehnični prekršek**

Tehnični prekršek lahko pristojni sodnik dosodi ekipi za namerno in nesramno kršenje pravil igre.

Ob dosojenem tehničnem prekršku se igra nemudoma ustavi, žogica pa se dodeli nasprotni ekipi na trojko za izvajanje prostega strela. Ob izvajanju prostega strela sta ob mizi lahko prisotna le strelec in nasprotni obrambni igralec. Po izvedenem prostem strelu se igra ustavi. V primeru doseženega zadetka žogico servira ekipa, ki je zadetek prejela. V primeru brez zadetka pa se igra nadaljuje z ročke, kjer se je žogica nahajala pred tehničnim prekrškom.

## **14. Namerno motenje in nešportno obnašanje**

Namerno motenje povzročeno stran od, oziroma za ročko, kjer se nahaja žogica, ali s strani nasprotne ekipe se lahko dosodi kot motenje. Zadetek, dosežen kot posledica motenja, ne šteje. Ekipa, ki povzroči motenje, pa se bremeni s prekrškom in izgubo posesti.

Nešportno obnašanje ali kakršne koli posredne ali neposredne pripombe igralcev niso dovoljene. Kršenje tega pravila je osnova za tehnično napako.