



# ITSF PRAVILNIK

**Uradni tekmovalni pravilnik Mednarodne zveze namiznega nogometa**

Januar 2016

**KAZALO**

A. UVOD.....	3
B. KVALIFICIRANE AVTORITETE .....	3
C. MATERIALI IN OPREMA.....	4
D. TERMINOLOGIJA V SLOVENSKEM JEZIKU.....	5
E. VELJAVNOST PREVODA .....	5
1 ETIČNI KODEKS .....	6
2 TEKMA.....	6
3 ZAČETEK TEKME .....	6
4 PRVI SERVIS IN PROTOKOL PRIPRAVLJENOSTI .....	6
5 NADALJNI SERVISI .....	7
6 ŽOGICA V IGRI .....	7
7 ŽOGICA ZUNAJ MIZE.....	7
8 MRTVA ŽOGICA .....	8
9 TIME-OUT.....	8
10 NADALJEVANJE IGRE PO TIME-OUTU .....	9
11 URADNI TIME-OUT .....	10
12 ZADETEK .....	11
13 STRANI MIZE.....	11
14 MENJAVA POLOŽAJEV .....	11
15 VRTENJE ROČK.....	12
16 RUKANJE.....	12
17 RESET.....	12
18 POSEG V IGRALNO OBMOČJE.....	13
19 SPREMEMBE NA MIZI.....	14
20 MOTENJE.....	15
21 VADBA .....	15
22 NEŠPORTNO OBNAŠANJE.....	15
23 PODAJANJE.....	16
24 ČAS POSEDOVANJA ŽOGICE .....	17
25 ZAVLAČEVANJE IGRE .....	17
26 PONOVO KLICANJE IN PREDAJA TEKME .....	18
27 TEHNIČNI PREKRŠEK.....	18
28 DOSODBE IN PRITOŽBE .....	18
29 PRAVILA OBLAČENJA.....	19
30 VODJA TURNIRJA.....	20

---

**A. UVOD**

---

Vsi igralci in organizatorji morajo upoštevati ta pravilnik.

- a) Pravilnik je osnovan kot vodič za pomoč sodnikom, s ciljem razlage pravil igre. Čeprav je naloga sodnika, da pokaže svojo avtoriteto v dobro igre, mora hkrati paziti, da igre ne upočasni s pretirano striktnim sojenjem.
- b) Opomnik: sodniki na turnirju predstavljajo najvišjo avtoriteto na področju pravil. Njihove odločitve morajo igralci spoštovati in upoštevati. Na sodnika se lahko vsak igralec obrne za nasvet glede interpretacije tega pravilnika. Če na turnirju ni prisotnega sodnika ITSF, njegove naloge prevzame vodja turnirja.
- c) Pravila igre namiznega nogometa so zamišljena na tak način, da sodnikom in igralcem samim olajšajo odločanje.
- d) Cilj pravil je omejitev subjektivne interpretacije na absolutni minimum.
- e) Poleg tega pravila, ki naj bi bila jasna tako igralcem kot publiki, težijo k vzpostavljanju vzajemnega spoštovanja med igralci.
- f) Opominjamo tudi, da je kljub neizpodbitnosti sodniške odločitve venomer prisotna možnost človeške napake v sojenju.

---

**B. KVALIFICIRANE AVTORITETE**

---

- a) Ta pravilnik je napisala in uredila komisija za pravila pod odgovornostjo športne komisije ITSF. Izvršni odbor ITSF ga predloži v glasovanje in potrdi na začetku vsake sezone. Lahko se ga pregleda in popravi na občnem zboru.
- b) V primerih nedoslednosti ali v težavnih situacijah lahko komisija za pravila predlaga takojšnje popravke tudi tokom sezone. Izvršni odbor mora potem te popravke dati na glasovanje.
- c) K uporabi tega pravilnika so zavezane nacionalne zveze, sodniki in igralci.
- d) Tekme lahko sodijo sodniki ali pa si sodijo igralci sami. V igri brez sodnika se lahko za rzsodbo spornega dogodka prosi katerega koli sodnika, ki se nahaja v prostorih turnirja. V primeru nerešljivega spora se lahko za dokončno odločitev pokliče organizatorja turnirja in glavnega sodnika, ki s svojo odločitvijo seznanita športno komisijo. Športna komisija pa z odločitvijo seznanita preostale zveze članice.
- e) Sodnik, poklican za rešitev spora, lahko pred sprejemom odločitve informacije o sporu pridobi od drugih sodnikov, ki so bili priče dogodku, gledalcev in video posnetkov (če so na voljo).
- f) Vprašanja, prošnje po razlagi ter prošnje po spremembah pravil se naslovijo na osebo, ki vodi komisijo za pravila in sodnike. Le-ta nato odgovori osebi, ki vodi športno komisijo.
- g) Kazni in sankcije, ki povzročijo izgubo seta ali tekme, so odgovornost glavnega sodnika. V primeru resnejše sankcije mora vodja turnirja poslati poročilo disciplinski komisiji.
- h) Ta pravila se lahko spremeni ali prilagodi med turnirjem samo v zelo izjemnih okoliščinah s soglasjem delegata ITSF in/ali glavnega funkcionarja ITSF. Kakršne koli spremembe se mora takoj sporočiti športni komisiji in izvršnemu odboru ITSF v potrditev, v nasprotnem primeru se turnir lahko diskvalificira iz ITSF rankinga.
- i) Pravila, ki se nanašajo na paraolimpijsko tekmovalje, si lahko zainteresirani akterji preberejo v angleški verziji pravilnika.

---

**C. MATERIALI IN OPREMA**

---

**MIZA**

- a) Uradne mize so izglasovane na občnem zboru ITSF. Izbira uradnih miz se lahko prilagodi glede na dogovore med ITSF in proizvajalci ter partnerji.
- b) Organizatorji morajo priskrbeti tekmovalno opremo (igralci obdelani s smirkovim papirjem, čiste in ravne ročke).
- c) V nobenem primeru ne sme biti s smirkovim papirjem obdelana površina mize. Takšno ravnanje se kaznuje z izključitvijo turnirja iz ITSF rankinga in z zahtevo po obnovitvi igralne površine.
- d) Igralci lahko s primernimi mazivi ali olji namažejo zunanost ročk, ne pa tudi notranjosti ročk v primeru teleskopskih ročk.
- e) Organizatorji lahko določijo obvezno uporabo točno določenih znamk mazivnih izdelkov (olja) in čistilnih sredstev, ki morajo biti dostopni vsem igralcem. V takšni situaciji se uporaba drugih znamk kaznuje z izključitvijo igralca iz turnirja.
- f) Nanos smole, magnezija ali česar koli podobnega neposredno na igralno površino ali žogico je strogo prepovedan in se lahko kaznuje z izključitvijo iz turnirja.
- g) Organizatorji lahko prepovejo uporabo kakršnih koli izdelkov, za katere se smatra, da so lahko nevarni za opremo ali igralce.
- h) Dovoljene niso nikakršne spremembe igralnih lastnosti mize ali igralnih figur, z izjemo rutinskega vzdrževanja.

**ŽOGICE**

- a) Uradne žogice izglasuje športna komisija ITSF.
- b) Na turnirju se morajo tekme igrati z žogicami kupljenimi na prizorišču turnirja.
- c) Vsi igralci morajo turnirske tekme igrati s primerno žogico.

**ROČAJI**

- a) Vsak igralec lahko uporabi ročaje po lastni izbiri na mizah, kjer se ročaji lahko zamenjajo. Ročaji se morajo prilegati ročkam in pri tem ne smejo povzročiti poškodb na mizi ali igralnih figurah.
- b) Gibanje ročk mora biti brez pomoči in brez ovir. Dodatni mehanski sistemi niso dovoljeni. Ročaji morajo biti varno pritrjeni na ročke, na katere so nameščeni.
- c) Organizatorji lahko za nekatere ročaje določijo, da so nevarni, in jih zato igralci ne smejo uporabljati. Če igralec noče odstraniti svojih ročajev, bo iz turnirja izključen.
- d) V tekmi z več seti mora biti igralcem dovoljena menjava ročajev v času, ki je določen za odmor med seti, time-outi ali med zadetki.

**DRUGI DODATKI**

- a) Vsi drugi pripomočki (rokavice, trakovi in gumice za boljši oprijem ...) so dovoljeni, razen, če so lahko nevarni za igralca ali druge udeležence turnirja.
- b) Dodatki pod nobenimi pogoji ne smejo spremeniti igralne površine ali stranskih robov mize.

---

**D. TERMINOLOGIJA V SLOVENSKEM JEZIKU**


---

Tekma (en. Match)

Set (en. Game)

Ročaj (en. Handle)

Igralna figura (en. Player Figure)

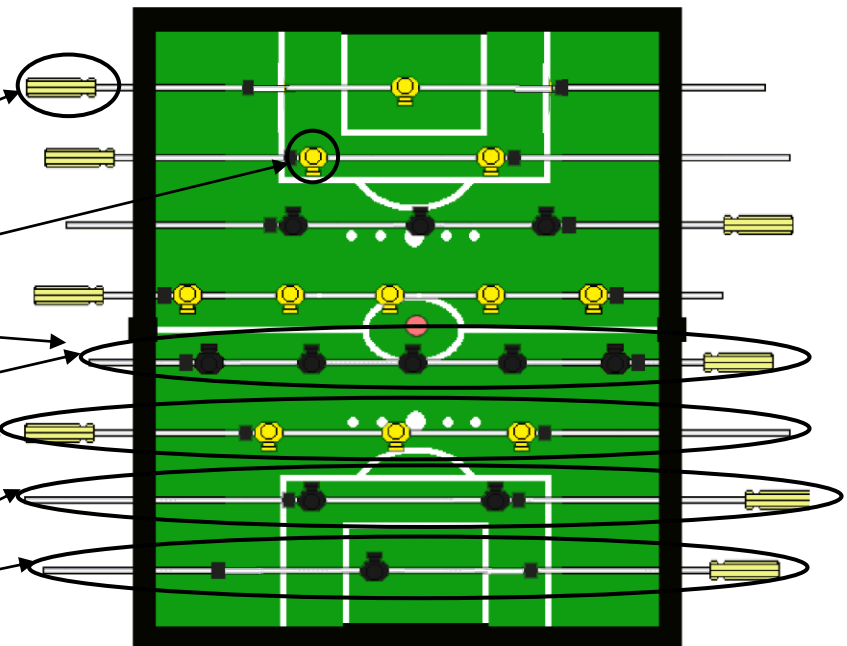
Ročka (en. bar)

Petka (en. 5-bar/5-man rod)

Trojka (en. 3-bar/3-man rod)

Dvojka (en. 2-bar/2-man rod)

Vratar (en. Goalie rod)




---

**E. VELJAVNOST PREVODA**


---

Ta prevod je delo Zveze namiznega nogometa Slovenije ZNNS in je uradni prevod angleškega pravilnika iz novembra 2015. Pravilnik je veljaven na vseh tekmovanjih v organizaciji ZNNS in na vseh mednarodnih tekmovanjih v organizaciji ITSF. V primeru kakršnih koli nestrinjanj in neskladij z izvirnikom, je pravilnik v angleščini edini veljavni pravilnik.

## 1 Etični kodeks

Vsako nešportno ali neetično ravnanje med igro na turnirju, v prostoru turnirja ali v zgradbi, ki gosti turnir, se bo smatralo za kršenje etičnega kodeksa. Potrebno je vzajemno spoštovanje med igralci, sodniki in gledalci. Cilj vsakega igralca in sodnika mora biti predstavljanje namiznega nogometa na najbolj pozitiven in časten način.

- 1.1 Kazen za kršenje etičnega kodeksa je lahko izguba tekme, izključitev iz turnirja in/ali denarna globa. O tem, ali je prišlo do kršenja etičnega kodeksa in kaj bo primerna kazen za prekršek, bo odločala disciplinska komisija ITSF.

## 2 Tekma

Če vodja turnirja ne določi drugače, se tekma igra na 3 dobljene sete (»Best of 5«). Za zmago seta je potrebno doseči 5 zadetkov. V zadnjem setu je potrebno zmagati z dvema zadetkoma razlike. Pri tem je največje možno število doseženih zadetkov 8 (kdor prvi doseže osem zadetkov, ne glede na razliko v številu doseženih zadetkov, je zmagovalec).

- 2.1 Za določitev števila setov v tekmi je odgovoren vodja turnirja. Določitev se objavi v informacijah o turnirju.
- 2.2 V primeru časovne stiske ali za potrebe prilagajanja televizijskemu prenosu ali snemanju, lahko vodja turnirja spremeni število setov ali zadetkov potrebnih za zmago, in čas tekme.
  - 2.2.1 Odločitev je dokončna in se nanaša na vse tekme, ki se odigrajo na turnirju.
- 2.3 Na vsakem uradnem ITSF turnirju bo število setov za zmago v informativnem paketu o turnirju naznanila športna komisija ITSF.
- 2.4 Kazen za kršenje uradnega števila setov v tekmi ali zadetkov v setu je lahko predaja tekme ali izključitev iz turnirja za obe vpleteni ekipi.

## 3 Začetek tekme

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

- 3.1 Ko se ekipa enkrat odloči za stran mize ali za prvi servis, svoje odločitve ne more več spremeniti.
- 3.2 Tekma se uradno začne s prvim servisom, vendar pa lahko prisotni sodnik kršitve (npr. preklinjanje ipd.) dosodi takoj, ko sta pri mizi navzoči obe ekipi.

## 4 Prvi servis in protokol pripravljenosti

Protokol pripravljenosti morajo igralci upoštevati pred vsakim pričetkom igre. Servis pomeni pričetek igre, ki se venomer izvaja s petke, bodisi na začetku seta, po zadetku ali po dosojenem prekršku in dodelitvi žogice nasprotni ekipi na petko.

#### 4.1 Servis

Servis pomeni podajo žogice, s katero se tekma ali del igre začne. Servis se izvede z ustavljeno žogico na petki, ob sredinski igralni figuri. Igralec, ki servira, se mora držati protokola pripravljenosti.

4.1.1 Če žogica ni servirana s pravilnega položaja in se kršitev ugotovi pred zadetkom, se igra ustavi in servis ponovno pripade isti ekipi. Po doseženem zadetku pritožba ni več možna. Kazen za nadaljnje kršitve je servis za nasprotno ekipo.

#### 4.2 Protokol pripravljenosti

Predno se igra prične, mora igralec, ki ima žogico v posesti, vprašati nasprotnika, če je pripravljen. Neposredni nasprotnik ima tri sekunde časa, da potrdi pripravljenost. Potem ima igralec, ki ima žogico v posesti, tri sekunde časa, da začne igrati. Čakanje čez te časovne omejitve se smatra za zavlačevanje igre (glej pravilo 25).

4.2.1 Začetek igranja pred nasprotnikovo potrditvijo pripravljenosti se kaznuje z opozorilom, servis pa ponovno pripade isti ekipi. Kazen za nadaljnje kršitve je servis za nasprotno ekipo.

4.2.2 Igralec igre začne s premikom žogice od ene igralne figure k drugi. Ob dotiku z drugo igralno figuro se igra uradno začne in teči začnejo vse časovne omejitve. Vendar pa neposredno po dotiku z drugo igralno figuro žogica še ne sme zapustiti začetne ročke (dvojka in vratarjeva ročka se štejeta za eno ročko). Šele po opravljenem dotiku z drugo igralno figuro lahko igralec žogico poda (ali ustrelji) s katero koli drugo igralno figuro na začetni ročki. Igralec tako ne rabi počakati ali zaustaviti žogice pred podajo ali strelom, da bi pravilno pričel z igro.

4.2.3 V primeru neupoštevanje predhodnega pravila, nasprotna ekipa odloča o tem, ali se bo igra nadaljevala s servisom ali s trenutne pozicije (vključujoč zadetek).

### 5 Nadaljnji servisi

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.

5.1 Če žogico servira napačna ekipa in se kršitev ugotovi pred zadetkom, se igra ustavi, servis pa izvede ustrezna ekipa. Po doseženem zadetku pritožba ni več možna, igra pa se neprekinjeno nadaljuje.

5.2 V primeru, da je žogica dodeljena ekipi zaradi prekrška nasprotne ekipe in se ustavi med obema petkama (mrtva žogica), se servis dodeli ekipi, ki je prvotno servirala.

### 6 Žogica v igri

Ko se igra prične, mora žogica v igri ostati vse dokler ne odleti z mize, se jo opredeli za mrtvo žogico, je zahtevan time-out ali pa je dosežen zadetek.

### 7 Žogica zunaj mize

Če žogica zapusti igralno območje in obstoji ali se kotali po vrhu stranskih robov mize, zadane označevalce za zadetke (če so prisotni), osvetljavo mize (če je prisotna) ali kak drug objekt, ki ni del mize, se razglasi, da je žogica izven igre. Če žogica zadene 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.

- 7.1 Igralno območje se definira kot območje nad igralno površino v višini robov mize. Vrhovi robov in prostora nad goloma se smatrajo za igralno območje samo, če se žogica takoj vrne na igralno površino.
- 7.2 Če žogica vstopi v luknjo za serviranje (če jo miza ima) in se potem vrne na igralno površino, se še vedno smatra za žogico v igri. V primeru, da žogica ostane v luknji za serviranje, je proglašena za mrtvo žogico in jo ustrezna ekipa izvaja s petke.
- 7.3 Če po nadzorovani podaji ali strelu igralca žogica odleti z mize, se jo v igro vrne z nasprotnikove dvojke ali vratarjeve ročke. Igralec, ki blokira podajo ali strel, ni nikoli odgovoren za žogico izven igre.
- 7.4 Igralec ne sme namerno izvesti strela, ki povzroči, da žogica potuje v lobu ali v voleju preko nasprotnikov ročk (npr. »aerial shot«). Primera, ko se žogica po strelu dotakne druge igralne figure in zaradi tega poleti v zrak, pa ne štejemo za prekršek.
- 7.5 Kazen za kršenje pravila 7.4 je izguba žogice, servis pa se dodeli nasprotni ekipi.

## 8 Mrtva žogica

Žogica se razglasi za mrtvo žogico, ko se popolnoma ustavi in ni v dosegu nobene igralne figure.

- 8.1 Če se žogico razglasi za mrtvo kjer koli med petkama, jo s petko v igro vrne ekipa, ki je žogico prvotno servirala (glej pravilo 4).
- 8.2 Če se žogico razglasi za mrtvo med golom in prvo petko, se jo vrne v igro z dvojko, ki je najbližje mrtvi žogici. Igra se nadaljuje z uporabo protokola pripravljenosti (glej pravilo 4).
- 8.3 Če se žogica vrti na mestu v obrambnem območju, vendar je ni mogoče doseči z nobeno igralno figuro, se je ne smatra za mrtvo, časovne omejitve pa se zadržijo, dokler se žogica premakne v doseg ali pa postane mrtva žogica.
- 8.4 Namenoma priigrana mrtva žogica se dodeli nasprotni ekipi v servis.

## 9 Time-out

Vsaka ekipa ima lahko dva time-outa na set, med katerima lahko igralci zapustijo mizo. Takšni time-outi ne smejo presežati 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.

- 9.1 Obe ekipi lahko koristita polnih 30 sekund, četudi ekipa, ki je zahtevala time-out, ne želi izkoristiti celotnega časa.
- 9.2 Na katerem koli tekmovalju dvojic, lahko igralca obeh ekip med time-outom zamenjata položaje (glej pravilo 14.1).
- 9.3 Time-out, ki se zahteva med setoma, se šteje kot eden izmed dveh time-outov dovoljenih v sledečem setu.
- 9.4 Če igralec z ročajev umakne obe roki in se popolnoma obrne stran od mize, medtem, ko je žogica v igri, to pomeni, da zahteva time-out.
  - 9.4.1 Igralec lahko umakne roke z ročajev, da si jih obriše pred strelom, če to ne traja več kot tri sekunde. Vse časovne omejitve tečejo tudi, ko si igralec briše dlani. Ekipa, ki je v obrambi, pa se naj ne sprošča, če nasprotnik umakne roke z ročajev.
  - 9.4.2 Po igralčevem ponovnem prijemu ročajev se strel ali podaja ne smeta izvesti pred potekom polne sekunde.



- 9.5 Če ekipa s posestjo žogice izvede strel ali podajo nemudoma po zahtevi time-outa, igra po izrečeni zahtevi ne velja in ekipo se kaznuje zaradi motenja (glej pravilo 20).
- 9.6 Če ekipa s posestjo žogice zahteva time-out medtem, ko je žogica v igri ali v gibanju, se bo time-out pričel šele v trenutku, ko bo žogica popolnoma ustavljena. V primeru, da pred tem potečejo časovne omejitve, bo ekipa kaznovana v skladu s pravilom 24. 3.
- 9.6.1 Če ekipa brez posesti žogice zahteva time-out medtem, ko je žogica v igri, bo kaznovana zaradi motenja (glej pravilo 20).
- 9.6.2 Če je po zahtevi time-outa žogica v igri in v gibanju ter pade v gol ekipe, ki je zahtevala time-out, se nasprotni ekipi prizna zadetek.
- 9.7 Če ekipa ni pripravljena na igro po preteku 30 sekund, se to ekipo obtoži za zavlačevanje igre (glej pravilo 25).
- 9.8 Ekipa, ki zahteva več kot dva time-outa na set, bo prejela opozorilo, zahteva za time-out pa ne bo odobrena. Če ima ekipa v posesti žogico in je žogica v igri, bo ta ekipa izgubila posest nad žogico, nasprotni ekipi pa se dodeli servis. Nadaljnje zahteve po time-outu bodo kaznovane s tehničnim prekrškom.
- 9.8.1 Ekipa, ki je obtožena zahteve po več kot dveh time-outih na set z namenom zavlačevanja igre, zahteve po drugem sodniku med igro, izgubi pritožbe ali zaradi katerega koli drugega razloga, bo kaznovana s tehničnim prekrškom.
- 9.9 Ko igralec po time-outu (s premikanjem žogice) prične igro, drugega time-outa ne sme zahtevati vse dokler žogica ne zapusti trenutne ročke. Obe vratarjevi ročki se smatrata za eno samo ročko.
- 9.9.1 Kazen za kršitev pravila 9. 9 je izguba posesti nad žogico in dodelitev žogice nasprotnemu vratarju. Ekipe se ne kaznuje z odvzemom time-outa.
- 9.10 Med time-outom lahko igralec seže v igralno območje, da podmaže ročke, pobriše igralno površino itd. Z nasprotnikovim dovoljenjem se lahko žogico pobere z roko in se jo pred nadaljevanjem igre vrne na njeno izvorno mesto. Zahteva, da se žogico pobere ali premakne, se lahko zavrne s strani nasprotne ekipe ali s strani sodnika, ki sodi tekmo (npr. ko je žogica blizu roba gola).
- 9.10.1 Če igralec pobere žogico po tem, ko je bila zahteva, da bi žogico pobral, zavrtna, dobi nasprotna ekipa servis. Če je žogica na robu gola ekipe, ki je pobrala žogico, se prišteje zadetek nasprotni ekipi.
- 9.10.2 Če se ekipa brez posesti žogice brez dovoljenja dotakne žogice ali jo pobere, se ekipo kaznuje s tehničnim prekrškom.

## 10 Nadaljevanje igre po time-outu

Po končanem time-outu igro nadaljujemo s servisom z ročke, na kateri se je ob zahtevi time-outa nahajala žogica.

- 10.1 Pred nadaljevanjem igre morajo igralci upoštevati protokol pripravljenosti (glej pravilo 4. 2).
- 10.1.1 Če igralec ne izpolni protokola pripravljenosti in takoj po prijemu ročajev žogico posreduje naprej od začetne ročke, lahko nasprotna ekipa izbira, ali bo nadaljevala igro s trenutne pozicije, ali pa bo žogico servirala.
- 10.2 Če ob zahtevi time-outa žogica ni bila v igri, z igro prične ustrezna ekipa.
- 10.2.1 Če ekipa time-out zahteva takoj po prejetem ali danem zadetku, žogico s petke servira ekipa, ki je zadnja prejela zadetek.

- 10.3 Kazen za nepravilen pričetek igre določi nasprotnik, ki lahko izbere ali bo nadaljeval igro s trenutne pozicije ali bo žogico serviral.

## 11 Uradni time-out

Uradnega time-outa ne štejemo k dvema dovoljenima time-outoma na set za vsako ekipo. Po uradnem time-outu se žogico v igro vrne enako kot po ostalih time-outih.

- 11.1 Če sodnik ob začetku tekme ni prisoten in pride do spora med tekmo, lahko katera koli ekipa zahteva sodnika. Takšna zahteva se lahko naredi kadar koli med tekmo, ko je žogica ustavljena ali mrtva.
- 11.1.1 Prva zahteva po sodniku se šteje kot uradni time-out.
- 11.1.2 Če ekipa brez posesti žogice zahteva sodnika, ko je žogica v igri in ustavljena, napadajoča ekipa pa v tistem trenutku poskuša izvesti podajo ali strel, se zahteva po time-outu šteje kot motenje igre s strani ekipe v obrambi. Podobno se bo tudi zahteva po sodniku, ko je žogica v gibanju, štela za motenje igre.
- 11.2 Ko se igra ob prisotnosti sodnika nadaljuje, se bo vsakemu igralcu, ki bo zahteval drugega sodnika avtomatično odvzel time-out. Takšno zahtevo pa lahko izrečemo le, ko je žogica mrtva ali ko žogica ni v igri. Kazen za zahtevo po drugem sodniku medtem, ko je žogica v igri, je tehnični prekršek.
- 11.2.1 Če se igra nadaljuje z dvema prisotnima sodnikoma, bo o vsaki zahtevi po zamenjavi sodnika odločal glavni sodnik ali organizator turnirja. Če je zahteva zavrnjena, se igralcu dosodi tehnični prekršek.
- 11.3 Ekipa ne sme zamenjati položajev med uradnim time-outom, razen če ima do tega pravico zaradi česa drugega (glej pravilo 14).
- 11.4 Vzdrževanje mize – kakršno koli potrebno vzdrževanje mize, kot so menjava žogic, pričvrstitev igralnih figur itd., se mora zahtevati pred začetkom tekme. Igralec lahko zahteva uradni time-out za vzdrževanje mize med tekmo le zaradi nenadne spremembe mize, kot npr. zaradi zlomljene igralne figure, zlomljenega vijaka, okrušenega odbojnika, zvite ročke itd.
- 11.4.1 Če se igralna figura zlomi pri stiku z žogico, bo določen uradni time-out, dokler se težave ne popravi. Igra se bo nadaljevala na točki zloma igralne figure.
- 11.4.2 Če pade osvetlitev mize, se igra v istem trenutku ustavi (kot da bi določili uradni time-out).
- 11.4.3 Rutinsko vzdrževanje, kot je podmazovanje ročk itd., se lahko opravlja le med time-outi in med seti.
- 11.5 Tujki na igralnem območju: če na igralno površino pade kakršen koli predmet, se igra v istem trenutku ustavi, predmet pa se odstrani. Igra se nadaljuje z ročke, kjer se je nahajala žogica, ko je predmet padel na igralno površino. Na obeh koncih mize ne sme biti postavljeno nič takšnega, kar bi lahko padlo na igralno površino. Če je bila žogica pred tem v gibanju, bo igro začel igralec, ki je imel zadnji žogico v posesti.
- 11.5.1 Če žogica zadene ob tujek na igralni površini, ki se ga je spregledalo, se igra ustavi, predmet pa odstrani. Igra se nadaljuje pri ročki, kjer je bila žogica ustavljena.
- 11.6 Zdravniški time-out: igralec ali ekipa lahko zahteva zdravniški time-out. Tej zahtevi lahko ugodi vodja turnirja, glavni sodnik ali sodnik tekme, če je očitno, da je potrebna zdravniška pomoč. Pristojne avtoritete določijo trajanje zdravniškega time-outa do največ 60 minut. Igralec, ki je po tem času fizično nezmožen nadaljevati s tekmo, mora tekmo predati.

- 11.6.1 Če se zahtevi po zdravniškem time-outu ne ugotovi, se igralcu, ki je zahteval zdravniški time-out, kot kazen dodelil prisilni time-out. Igralca se lahko kaznuje tudi z zavlačevanjem igre (glej pravilo 25), če tako določi prisotni sodnik.

## 12 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.

- 12.1 Če zadetka ne označimo na označevalcih za zadetke in se obe ekipi strinjata, da je bil zadetek dosežen, a nenamerno neoznačen, se zadetek šteje. Če se ekipi ne strinjata o tem, ali je bil zadetek dosežen in neoznačen, se zadetek ne šteje. Ob začetku naslednjega seta (ali tekme) pritožba ni več možna, zadetek se torej ne šteje.
- 12.2 Če obstajajo kakršni koli dvomi glede tega, ali je žogica padla v gol ali ne, o tem odloča sodnik. Sodnik pa se lahko odloči na podlagi informacij, ki jih prejme od igralcev in/ali gledalcev. Če so dobljene informacije pomanjkljive in iz njih ne more ničesar sklepati, se točka ne šteje.
- 12.3 Ekipo, ki namenoma označi zadetek, ki ni bil dosežen, se kaznuje s tehničnim prekrškom, zadetka pa se ne upošteva. Nadaljnje kršitve tega pravila so podlaga za predajo seta ali tekme (o čemer odloči glavni sodnik).

## 13 Strani mize

Po koncu vsakega seta imata ekipi 90 sekundno časovno omejitev za pričetek naslednjega seta. Če se v tem času ekipi dogovorita za zamenjavo strani mize, morata zamenjati strani po vsakem nadaljnjem setu tekme. Če pa se ekipi po prvem setu odločita, da strani ne bosta zamenjali, morata ostati na enakih straneh celotno tekmo.

- 13.1 Če želita obe ekipi z igro nadaljevati pred potekom 90 sekund, se igra nadaljuje, preostali čas pa je izbrisan.
- 13.2 Če ekipa po 90 sekundah ni pripravljena na igro, se jo obtoži za zavlačevanje igre (glej pravilo 25).
- 13.3 Organizator turnirja lahko ob televizijskem prenosu ali snemanju tekem od ekip zahteva, da ostanejo na istih straneh mize.

## 14 Menjava položajev

V kateri koli tekmi dvojic lahko igralci igrajo samo s tistima dvema ročkama, ki se navadno uporabljata na njihovih položajih (obrambni igralec le z vratarjevo ročko in dvojko, napadalec pa s petko in trojko). Ko se igra enkrat začne, morajo igralci igrati na istih položajih vse dokler na pade zadetek, ekipa zahteva time-out, ali pa se dosodi tehnični prekršek.

- 14.1 Katera koli ekipa lahko zamenja položaje med time-outom, pri doseženem zadetku, med igrami, oziroma pred ali po strelu zaradi tehničnega prekrška.
- 14.2 Ko ekipa enkrat menja položaje, jih ne sme ponovno zamenjati dokler se žogica ne vrne v igro ali se zahteva nov time-out. Če pa ekipa s posestjo žogice zamenja položaje, lahko nasprotna ekipa položaje zamenja ne glede na to, ali je predhodno že zamenjala položaje.
- 14.2.1 Ekipa uradno zamenja položaja šele, ko sta oba igralca na svojih novih položajih in obrnjena k mizi, ne glede na to ali sta se igralca dotaknila ročajev ali ne.

14.3 Nedovoljena zamenjava položajev, med tem ko je žogica v igri, se sodi kot motenje igre, igralca pa se morata vrniti na svoja prvotna položaja.

14.3.1 V kateri koli tekmi dvojic se igralcu, ki položi svojo dlan na katero koli ročaj, ki je dodeljen za uporabo v igri njegovega partnerja, medtem ko je žogica v igri, dosodi motenje igre.

## 15 Vrtenje ročk

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

15.1 Ob strelu ali podaji žogice z uporabo nedovoljenega vrtenja ročk, se nasprotna ekipa odloči, ali bo nadaljevala igro s trenutnega položaja, ali pa bo servirala.

15.2 Vrtenje ročke, ki ne podaja in/ali udari žogice, se ne šteje za nedovoljeno vrtenje. Če igralčeva vrteča se ročka zadene žogico in jo pošlje nazaj v njegov lastni gol, se šteje kot zadetek za nasprotno ekipo. Vrtenje ročke stran od žogice (ko žogica ni v posesti) se ne smatra za nedovoljeno vrtenje, lahko pa se dosodi motenje igre.

15.3 Če ročko, ki je nihče ne drži, zavrti sila udarca žogice v igralno figuro na ročki, je vrtenje ročke dovoljeno (npr.: žogica pri strelu z dvojke zadene trojko).

## 16 Rukanje

Kot rukanje razumemo enega ali več udarcev z ročkami ob stranske robove mize ali celo premikanje mize, ki povzroči izgubo posesti nad žogico oziroma ki nasprotniku prepreči lovljenje žogice. Udarec ob stranski rob mize, do katerega pride med podajo ali strelom, pa ni smatran kot prekršek, razen v primeru, ko pretirano močan udarec nasprotniku jasno prepreči pridobitev posesti nad žogico. Prekrški rukanja se seštevajo skozi celotno tekmo.

16.1 Prijemanje ali dotikanje ročk nasprotnika, ki povzroči izgubo posesti nad žogico ali prepreči pridobitev posesti nad žogico, se ravno tako smatra za rukanje. Dotikanje ročk nasprotnika, ki ne povzroči izgube posesti, pa se smatra za motenje (glej pravilo 20).

16.2 Premikanje mize ali močan udarec ročke ob stranski rob mize po zadetku, se lahko sodi kot nešportno vedenje (če obstajajo znaki nespoštovanja nasprotnika). Močan udarec ročke ob stranski rob mize po strelu, med tem ko je žogica še vedno v igri, se lahko smatra za rukanje.

16.3 Močan udarec ročke ob stranski rob mize, ki ga igralec s posestjo nad žogico izvede z namenom odmika žogice od stranskega robu mize, je prav tako prepovedan. Za prvo kršitev se izda opozorilo, nadaljnje kršitve pa se kaznuje enako kot rukanje.

16.4 Kazen za kršitev tega pravila: prvi in drugi prekršek – nasprotna ekipa lahko izbira ali bo nadaljevala igro s trenutnega položaja, s točke prekrška, ali pa bo servirala. Vse nadaljnje kršitve – tehnični prekršek.

## 17 Reset

Če igralec na mizi uporabi zadostno silo, da oslabi nasprotnikov nadzor nad žogico ali možnost izvedbe strela ali podaje, vendar pri tem nasprotnik ne izgubi posesti nad žogico, bo prisotni sodnik izrekel reset in čas posesti žogice ter število dovoljenih dotikov stranskega zidu z žogico se bosta resetirala. Igralec s posestjo nad žogico lahko z igro brez omejitev nadaljuje, zato naj se obrambni igralec ne obrača na sodnika ali vstran.

- 17.1 Rahlo zibanje ustavljene žogice na mestu še ni podlaga za reset (tj. reset je lahko dosojen šele tedaj, ko se žogica premakne s položaja na katerem je bila ustavljena). V primeru gibanja žogice ali žogice postavljene na pin položaj pa sodnik lahko izreče reset, če presodi, da je obrambni igralec uporabil zadostno silo, da oslabi nasprotnikov nadzor nad žogico ali možnost izvedbe strela ali podaje.
- 17.2 V primeru, ko sodnik izreče reset neposredno pred neuspešnim poskusom podaje s petke na trojko in presodi, da je bila podaja neuspešna prav zaradi njegovega izreka reseta, lahko ekipi, ki je podajo izvajala, vrne žogico v servis. Ob takšni situaciji sodnik obrambni ekipi ne bo dosodil prekrška zaradi rukanja.
- 17.3 Če igralec na mizi, za položajem žogice, uporabi zadostno silo, da oslabi nasprotnikov nadzor nad žogico ali možnost izvedbe strela ali podaje, vendar pri tem nasprotnik ne izgubi posesti nad žogico, se lahko igralcu dosodi kazen za rukanje. Npr.: če ima igralec žogico na trojki in nasprotnik uporabi silo na svoji trojki.
- 17.4 Namensko dejanje, ki bi povzročilo reset, ekipe s posestjo nad žogico z namenom, da bi sodnik izrekel reset je prepovedano. Ekipa, ki ji bo dosojeno kršenje tega pravila, bo izgubila žogico, in le ta bo dodeljena nasprotni ekipi (ne šteje za reset).
- 17.5 Potem, ko je ekipi klican prvi reset v setu, bo ekipi, ki povzroči dva naslednja reseta dokler ne pade zadetek, dodeljen tehnični prekršek. Po prvem resetu bo ob naslednji kršitvi prisotni sodnik izrekel reset opozorilo oz. zgolj opozorilo. V primeru ponovne (tretje) kršitve pravila bo dosojen tehnični prekršek.
- 17.5.1 V primeru dodelitve tehničnega prekrška zaradi pretiranega kršenja pravila, ob naslednjem resetu tehnični prekršek ne bo ponovno dosojen.
- 17.5.2 Reseti so dosojeni celotni ekipi in ne na igralca, ravno tako ne na tekmo temveč na set.
- 17.6 Če obrambni igralec namenoma rukne mizo, to ne bo pomenilo reseta, temveč bo nemudoma klican prekršek zaradi rukanja.

## 18 Poseg v igralno območje

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

- 18.1 Vrteča se žogica se smatra v igri četudi ni v dosegu igralne figure. Poseg v igralno območje z namenom zaustavitve vrteče se žogice ni dovoljen ne v svoj, ne v nasprotnikov prid.
- 18.2 Nad mizo leteča žogica je v igri vse dokler se dotakne nečesa zven igralnega območja in se je igralci ne smejo dotikati (ali je loviti).
- 18.3 Mrtva žogica ni več v igri (glej pravilo 8). Take žogice se lahko po dovoljenju sodnika oz. nasprotne ekipe (ob odsotnosti sodnika) prosto dotaknemo.
- 18.4 Igralec lahko brez dovoljenja nasprotne ekipe zabriše sledove žogice na katerem koli delu mize med tem, ko žogica ni v igri.
- 18.5 Kazni za kakršno koli kršitev pravila so sledeče:
- 18.5.1 Če igralec poseduje žogico in je ta ustavljena, igralec žogico zaradi posega v igralno območje izgubi, žogica pa se dodeli nasprotniku.
- 18.5.2 Če igralec žogice ne poseduje ali če se žogica premika, je zaradi posega v igralno območje dosojen tehnični prekršek.

- 18.5.3 Če igralec poseže v igralno območje, da bi preprečil vstop žogice v gol, se nasprotni ekipi dodeli točka za zadetek; v nadaljevanju bo žogica dodeljena tako kot v primeru zadetka.
- 18.6 V primeru dodeljenega tehničnega prekrška zaradi dotika preko mize leteče žogice, bo igra ponovljena. Ob zadetem prostem strelu bo žogica dodeljena nasprotni ekipi, ob zgrešenem prostem strelu pa bo žogica dodeljena ne-obrambni ekipi.

## 19 Spremembe na mizi

Na igralnem območju nobenemu igralcu niso dovoljene nikakršne spremembe, ki bi lahko vplivale na notranje karakteristike igranja. To se nanaša na spremembe igralnih figur, igralne površine, odbojnikov itd.

- 19.1 Igralcu s potnimi, mokrimi ali umazanimi rokami ni dovoljeno obrisati sledov žogice z igralne površine. Ob prvi kršitvi sodnik izreče opozorilo, ob nadaljnjih kršitvah pa tehnični prekršek.
- 19.1.1 Za čiščenje igralne površine so dovoljena izključno tista čistilna sredstva, ki jih predpiše proizvajalec miz ali organizator turnirja. Sredstva za izboljšanje drsenja ročk (lubrikante) se lahko na ročke nanaša le s kapalko ali s pomočjo aplikatorja iz spužve, ne pa s pršilcem.
- 19.1.2 Igralec, ki na roke nanese kakršno koli snov za izboljšanje oprijema, mora paziti, da ta snov ne pride v stik z igralno površino ali žogico. Če do tega pride in to vpliva na igro, mora biti sporna žogica zamenjana, površina pa očiščena. Igralec v prekršku mora biti kaznovan za zavlačevanje, pri vsakem nadaljnjem kršenju pravila pa se igralcu dosodi tehnični prekršek in prepove uporaba te snovi do konca turnirja.
- 19.2 Igralec, ki uporablja snov za izboljšanje oprijema mora ob menjavi strani svoje ročke takoj očistiti, sicer mu sodnik izda opozorilo.
- 19.2.1 Če čas potreben za očiščenje ročke preseže dovoljenih 90 sekund, mora biti igralec kaznovan za zavlačevanje. Nadaljnja uporaba snovi za izboljšanje oprijema mu bo prepovedana do konca turnirja.
- 19.3 Na ročke, ročaje ali na zunanjo stran mize se ne sme namestiti ničesar, kar bi lahko vplivalo na premik ročk (npr.: omejitev premika ročke vratarja). Namensko upogibanje ali zvijanje ročk, ki bi pripomoglo k pridobitvi posesti nad žogico, je prepovedano in bo kaznovano z odvzgom žogice in servisom za nasprotnika.
- 19.4 Zamenjava ročajev je dovoljena, če je izvedena v časovnih omejitvah, ne da bi omejevala nasprotnega igralca pri menjavi strani med igrami. V primeru prekoračitve dovoljenega časa mora biti igralec kaznovan za zavlačevanje (glej pravilo 25).
- 19.5 Vsaka tekma se lahko igra s popolnoma novimi žogicami (če so na voljo) ali z že obstoječimi žogicami v mizi. Če novih žogic ni na voljo, organizator turnirja ali glavni sodnik izbere najboljšo možno alternativo.
- 19.5.1 Igralec ne sme zaprositi za novo žogico medtem, ko je trenutna še v igri. V primeru mrtve žogice ali med time-outom pa igralec lahko zaprosi za novo žogico (ki je v mizi). Po začetku tekme v mizo ni dovoljeno vstaviti nove žogice brez dovoljenja nasprotnika ali sodnika.
- 19.5.2 Igralcu, ki zahteva menjavo žogice med igro se to upošteva kot time-out, razen, če prisotni sodnik oceni žogico za neuporabno. V tem primeru se nikomur ne odvzame time-outa.

19.6 Kazen za kršenje katerega koli člena tega pravila je lahko osnova za tehnično napako

## 20 Motenje

Kakršno koli gibanje oziroma zvok (vključno z zvoki telefonov in elektronskih naprav) povzročen stran od, oziroma za ročko, kjer se nahaja žogica, se lahko dosodi kot motenje. Kot motenje se lahko dosodi tudi dotikanje vrha robu mize, ki ga igralec izvede kot opravičilo ali odobravanje. Če je igralec prepričan, da ga nasprotnik moti, je njegova dolžnost zahtevati sodnika.

20.1 Močan udarec petke ob stranski rob mize pred, med in po strelu, se smatra kot motenje pri strelu s trojko. Ko se je strel že začel, se rahlo premikanje ročke s petimi igralci ne šteje kot motenje.

20.2 Pogovor med soigralci medtem, ko je žogica v igri, je lahko dosojen kot motenje.

20.3 Pri podaji med ročkama se premikanje ročke, ki ji je podaja namenjena, ne smatra kot motenje, če je to del varanja. Pretirano premikanje pa se kljub temu lahko razume kot temelj za dosodbo motenja.

20.4 Strel se lahko izvede samo, ko sta obe roki oziroma zapestji na obeh ročajih vsaj eno celo sekundo. Strel, ki ga igralec izvede nemudoma po tem, ko je ročaja izpustil, se tako smatra za motenje. Postavitev zapestja na ročaj se ne smatra za motenje, razen če sodnik izjemoma dosodi drugače.

20.4.1 V posamičnih dvobojih se pravilo 20.4 upošteva samo pri nastavljenem strelu s trojko.

20.5 Če igralec odmakne roko z ročaja in jo odmakne pod ali stran od mize (npr. da si jo obriše, nanese smolo) medtem, ko je žogica v igri, se to smatra kot motenje.

20.6 Kazen za motenje: za prvo kršitev se izreče opozorilo, če prisotni sodnik oceni, da je bilo motenje nedolžno. Zadetek, dosežen kot posledica motenja napadalne ekipe, se ne upošteva, nasprotni ekipi pa se dodeli servis. V vseh ostalih primerih ima nasprotna ekipa možnost nadaljevati igro s trenutnega položaja, s položaja, kjer je bil storjen prekršek ali iz servisa. Vsi nadaljnji prekrški so lahko temelj za dodelitev tehničnega prekrška.

## 21 Vadba

Vadba je dovoljena na kateri koli mizi pred začetkom tekme in med posamičnimi seti. Ko se enkrat set začne, vadba ni dovoljena.

21.1 Vadba je definirana kot premikanje žogice od ene igralne figure k drugi oziroma kot strel na gol.

21.1.1 Prepovedano vadbo po svoji presoji dosodi prisotni sodnik. Nenameren premik žogice se ne smatra kot vadba, ravno tako se namestitev žogice v zeleni položaj z igralnimi figurami pred servisom ne šteje kot vadba.

21.2 Kazen za vadbo je dodelitev servisa nasprotni ekipi: če kršitelj žogice nima v posesti, je opozorjen. Nadaljnje kršitve se lahko smatrajo kot tehnični prekršek.

## 22 Nešportno obnašanje

Nešportno obnašanje ali kakršne koli posredne ali neposredne pripombe igralcev niso dovoljene. Kršenje tega pravila je lahko osnova za tehnični prekršek.

- 22.1 Preusmerjanje pozornosti nasprotne ekipe stran od mize ni dovoljeno (glej pravilo 20). Spuščanje kakršnih koli krikov in zvokov med tekmo, četudi kot posledica navdušenja, je lahko osnova za tehnični prekršek.
- 22.2 Preklinjanje igralcev je strogo prepovedano. Kazen je dosojeni tehnični prekršek. Nadaljnje preklinjanje lahko povzroči predajo tekme in/ali izključitev iz turnirja.
- 22.3 Uporaba opazovalčevega mnenja med tem, ko je žogica v igri, ni dovoljena, kakor tudi ni dovoljeno kakršno koli motenje igralcev ali sodnika s strani gledalcev in s tem njihov vpliv na igro. Kršenje pravila je lahko podlaga za odstranitev opazovalca s prizorišča turnirja.
- 22.4 Nasveti trenerja so med tekmo dovoljeni, vendar le med time-outi in med seti.
- 22.5 Uporaba vseh vrst slušalk ali kakršnih koli podobnih elektronskih naprav namenjenih poslušanju medtem, ko je žogica v igri, je prepovedana. Za prvo kršitev sodnik izda opozorilo, za nadaljnje kršitve pa tehnični prekršek.

### 23 Podajanje

Ustavljene žogice ali žogice v pin položaju s petke igralec ne sme neposredno ustaviti na svoji trojki, ne glede na to, ali se je žogica dotaknila nasprotnikove petke ali ne.

- 23.1 Žogica v pin položaju je žogica stisnjena ob rob ali ob igralno površino. Ustavljena žogica pa je žogica, ki je bila popolnoma ustavljena in ni bila nemudoma podana.
- 23.1.1 Da bi ustavljeno žogico ali žogico v pin položaju lahko legalno podali s petke na trojko, se mora žogica pred podajo dotakniti še druge igralne figure.
- 23.1.2 Podano žogico, ki je bila za kratek čas stisnjena ob igralno površino in podana v istem gibu, lahko ujamemo na trojki le, če se podaja tudi sicer smatra za legalno. Če pa takšna žogica zapusti igralno figuro s katero je bila stisnjena ob igralno površino in jo nato z isto igralno figuro podamo na trojko, je podaja nelegalna.
- 23.1.3 Ustavljena žogica ali žogica v pin položaju, ki med strelom s petke na gol ali med podajo na trojko zadane eno od igralnih figur na trojki in tako spremeni smer, se ne smatra kot nelegalna podaja, razen v primeru nadzorovanega premika trojke z namenom strela na gol.
- 23.1.4 Če se žogica pred podajo dotakne sprednjega ali zadnjega dela igralne figure, je podaja na trojko (ali na petko v primeru podaje z obrambnimi ročkami) dovoljena le, če se žogica pred podajo dotakne še druge igralne figure na isti ročki. Žogica, ki pa se sprednjega ali zadnjega dela igralne figure dotakne ob prvotnem sprejemu podaje, je legalno podana tudi ob podaji z isto igralno figuro, oz. brez predhodnega dotika druge igralne figure.
- 23.2 Pred podajo ali strelom s petke si igralec žogice ob stranski rob (ali klanček, če je prisoten) ne sme podati več kot dvakrat. Ne glede na to, katerega stranskega roba se žogica pred strelom ali podajo dotakne, je število podaj od stranski rob omejeno na dve podaji. Če se žogica roba dotakne tretjič, bo dodeljena v servis nasprotni ekipi (izjema pri pravilu 23. 2. 1).
- 23.2.1 Žogico, ki se je ustavila ob stranskem robu, se lahko ob stranski zid potiska vse dokler je od stranskega zidu zadostno ne odstranimo. Če pa se je kot posledica odmikanja žogica zidu dotaknila vsaj dvakrat, se mora pred nadaljnjo podajo dotakniti še druge igralne figure, da bi lahko bila legalno podana.
- 23.2.2 Dejanje iz pravila 23. 2. 1 bo vključeno v štetje dovoljenih dotikov žogice s stranskim zidom kot en dotik, poleg tega pa ne vpliva na spremembe časovnih omejitev.



- 23.2.3 Če nasprotnikovo podajo ali strel preprečimo z ujetjem žogice ob stranski rob na petki, se to ne šteje kot ena izmed dveh dovoljenih podaj ob stranski rob.
- 23.2.4 Kakršen koli dotik žogice s stranskim robom, neposredno po time-outu, brez predhodnega dotika druge igralne figure, se ne všteje v enega izmed dveh dovoljenih dotikov žogice s stranskim robom.
- 23.3 Podajanje z dvojke (oziroma z vratarjeve ročke) na petko je obravnavano enako kot podajanje s petke na trojko z le nekaj izjemami. Če ustavljena žogica ali žogica v pin položaju ob podaji ali strelu zadane ob nasprotnikovo igralno figuro, jo lahko legalno ujamemo s katero koli igralno figuro na petki. Poleg tega ne velja niti pravilo 23. 2.
- 23.4 Držanje le ene izmed ročk v obrambni igri (v posamičnem tekmovanju) je dovoljeno (npr.: desna roka na petki). Ravno tako je dovoljeno držanje ene ročke z dvema rokama. Pretirano preprijemanje ročajev pa se lahko smatra za motenje.
- 23.5 Kazen za nelegalno podajo: če ena izmed ekip prekrši pravilo podajanja (pravilo 23) ima nasprotna ekipa možnost nadaljevanja igre s trenutnega položaja ali dobi servis.

## 24 Čas posedovanja žogice

Igralec ima žogico v posesti tedaj, ko je žogica v dosegu ene izmed njegovih igralnih figur. Čas posedovanja žogice je na petki omejen na 10 sekund, na vseh ostalih ročkah pa na 15 sekund (dvojka in vratarjeva ročka se v tem primeru smatrata kot ena ročka in zatorej ima lahko obramba žogico v posesti skupno 15 sekund).

- 24.1 Definicija napredovanja: žogica napreduje, ko ni več v dosegu nobene izmed igralnih figur na ročki, od katere je odšla naprej ali nazaj. V primeru obrambnih igralcev, je žogica napredovala, ko je ne moremo več doseči z igralnimi figurami na dvojki in ko padla v gol.
- 24.2 Pri vrteči se žogici, ki je v dosegu igralne figure, se brez izjeme upošteva pravilo 24. Če pa vrteča se žogica ni v dosegu igralne figure, časovnih omejitev ne upoštevamo (glej pravilo 8.3)
- 24.3 Kazen za zavlačevanje oziroma predolgo zadrževanje žogice na trojki je izguba posesti nad žogico, ki se tako dodeli obrambnemu igralcu nasprotne ekipe. Kazen za zavlačevanje oz. zadrževanje žogice na kateri koli drugi ročki je izguba posesti nad žogico in dodelitev servisa nasprotni ekipi.

## 25 Zavlačevanje igre

Igra naj bo z izjemo time-outov neprekinjena. Neprekinjena igra pomeni, da med zadetkom in protokolom pripravljenosti pred vnovičnim servisom ne preteče več kot 5 sekund (organizator lahko pravilo spremeni v primeru televizijskega prenosa ali snemanja tekme). Pravilo velja tudi za tekme na Multitable turnirjih, na katerih imajo igralci 5 sekund časa med zadetkom in protokolom pripravljenosti pred vnovičnim servisom tudi v primeru menjavanja miz med zadetki. Kršenje tega pravila in kazen zanj lahko določi le sodnik.

- 25.1 Po kaznovanju ene izmed ekip za zavlačevanje igre naj se igra nadaljuje v roku največ 10 sekund, v nasprotnem primeru bo ponovno dosojeno zavlačevanje igre.
- 25.2 Za prvo kršitev tega pravila se izda opozorilo. Vse nadaljnje kršitve pravila pa se kaznujejo s prisilnim time-outom. Npr.: igralcu, kaznovanemu zaradi zavlačevanja igre, bo dosojen prisilni time-out v primeru, ko v 10 sekundah po dosojeni kazni ne bo pripravljen nadaljevati z igro. Če po izteku prisilnega time-outa igralec še zmerom ne bo pripravljen na igro, mu bo dosojen še drugi prisilni time-out.

## 26 Ponovno klicanje (»Recall«) in predaja tekme

Po uradnem klicu na tekmo, se morata obe ekipi nemudoma zglasiti pri dodeljeni mizi. Če se ena izmed ekip v roku 3 minut ne zgleda pri mizi, sledi ponovni uradni klic na tekmo (»Recall«). Po ponovnem uradnem klicu na tekmo, se mora ekipa takoj zglasiti pri mizi, v nasprotnem primeru steče postopek predavanja tekme.

- 26.1 Vsak naslednji uradni klic se izvede po treh minutah. Kazen za tretji in vsak nadaljnji uradni klic je predaja vsakega posameznega seta vse do predaje celotne tekme.
- 26.2 Če je bila ena izmed ekip prisiljena predati set zaradi ponovnega uradnega klica, dobi ob začetku naslednje igre možnost izbire strani ali pa dobi servis.
- 26.3 Upoštevanje tega pravila mora zagotoviti vodja turnirja.

## 27 Tehnični prekršek

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

- 27.1 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.
  - 27.1.1 Prosti strel se smatra kot izveden, ko žogica ni več v doseg trojke. Obramba prostega strela pa pomeni, da je žogica ustavljena v igralnem območju obrambnega igralca ali pa je ta prostor zapustila.
- 27.2 Prosti strel je lahko izveden šele po opravljenem protokolu pripravljenosti (glej pravilo 4). Poleg protokola pripravljenosti morajo biti med prostim strelom upoštevana tudi pravila o časovnih omejitvah (glej pravilo 24) in resetu (glej pravilo 17).
- 27.3 Ekipa lahko pred in po prostem strelu zamenja položaje, ne da bi pri tem izgubila enega izmed razpoložljivih time-outov.
- 27.4 Zahtevanje time-outa je med prostim strelom dovoljeno, vendar mora igralec ob zahtevi time-outa upoštevati vsa ostala pravila glede time-outov (glej pravili 9 in 10).
- 27.5 Zadetek se v primeru nepravilnega izvajanja prostega strela ne šteje. Igra pa se nadaljuje z ročke, kjer se je žogica nahajala pred tehničnim prekrškom.
- 27.6 Če prosti strel zaključi set, dobi v naslednjem setu servis nasprotna ekipa.
- 27.7 Vse nadaljnje nesramne in namenske kršitve pravil bodo kaznovane z dodatnimi tehničnimi prekrški. Tretji dosojeni tehnični prekršek v eni tekmi pomeni poraz tekme.
- 27.8 Po prvem dosojenem tehničnem prekršku lahko pristojni sodnik eni izmed ekip kadar koli napove izgubo seta ali tekme zaradi nadaljnega neupoštevanja pravil.

## 28 Razsodbe in pritožbe

Če je sodnik v času kakršnega koli spornega dogodka prisoten pri mizi, so njegove odločitve dokončne in pritožbe igralcev niso možne. Če pa sodnik ni bil navzoč spornemu dogodku, ali je vzrok spora med ekipama različna interpretacija pravil, bo sodnik o sporu v danih okoliščinah razsodil kar se da pravilno. Na take odločitve sodnikov se igralec sicer lahko pritoži, vendar le če to stori nemudoma in v skladu s pravili.

- 28.1 Pritožba take vrste bo obravnavana le, če bo podana pred nadaljevanjem tekme po spornem dogodku. Pritožba, ki se tiče izgube tekme, pa bo obravnavana le, če bo podana pred naslednjo tekmo zmagovalne ekipe.
- 28.2 Vse pritožbe takšne vrste bo obravnaval glavni sodnik in še najmanj dva sodnika (če sta prisotna). Odločitve o pritožbah so dokončne.
- 28.3 Ekipi, ki je podala pritožbo, bo v primeru zavrjene pritožbe dosojen prisilni time-out; ravno tako bo prisilni time-out dosojen ekipi, ki neutemeljeno dvomi v razsodbo sodnika. Poleg prisilnega time-outa pa lahko sodnik ekipi dosodi kazen zaradi zavlačevanja igre.
- 28.4 Prerekanje s sodnikom med tekmo ni dovoljeno. Kršenje tega pravila je lahko osnova za kazen zaradi zavlačevanja igre oziroma zaradi kršenja etičnega kodeksa.

## 29 Pravila oblačenja

Igralci, ki želijo tekmovati na ITSF turnirjih, morajo biti primerno športno oblečeni, poleg tega pa se z njihove strani pričakuje visoko raven osebnega in profesionalnega izgleda. Upoštevanje tega pravila morajo zagotoviti vodja turnirja, glavni sodnik in/ali uradni član športne komisije ITSF.

29.1 Sprejemljiva športna oprema pomeni trenirke, športne majice, kratke športne majice, polo majice, športne hlače in športne čevlje. Tudi kape s šiltom, šilti, športni trakovi in športni povoji so sprejemljivi.

29.2 Prepovedana pa so oblačila, ki implicirajo nespoštovanje, majice brez rokavov, kavbojke, široke »kargo« hlače, oprijete Spandex ali Lycra kratke ali dolge hlače. Ravno tako so prepovedani natikači, sandali in ostala nešportna obutev.

29.3 Priporočeno je tudi nošenje oblačil z napisom imena domače države igralcev. To priporočilo pa je za najboljše uvrščene igralce obvezujoče; ti igralci morajo poleg napisa z imenom države na rokavih nositi našitek, ki razkriva njihov položaj na svetovni lestvici. Igralčeva oprema naj bo torej v nacionalnih barvah, z napisom imena države ter z zastavo države, pa tudi logo sponzorja naj bo jasno viden.

29.4 Kazen za kršenje pravil oblačenja je lahko prisilna predaja tekme ali seta. Če igralec med tekmo krši pravila oblačenja, se mora pred nadaljevanjem tekme preobleči v primerno opremo, za kar pa bo obtožen zavlačevanja igre (glej pravilo 25).



**Primeri dovoljenih oblačil v levem stolpcu, prepovedanih pa v desnem.**

**30 Vodja turnirja**

Vodja turnirja je odgovoren za vso administracijo turnirja: to je žreb, raspored turnirja, čas tekem itd. Vse odločitve vodje turnirja so dokončne.

30.1 Vodja turnirja je ravno tako odgovoren za reševanje kakršnih koli vprašanj glede pravil igre (kar poleg odločanja o pritožbah vključuje tudi imenovanje sodnikov). Poleg tega vodja turnirja imenuje tudi glavnega sodnika.

30.2 Na vsakem uradnem ITSF turnirju je vodja turnirja podrejen športni komisiji ITSF.