



# Правилник



ITSF





## Съдържание:

Съдържание.....	3
Въведение.....	5
Квалифицирани власти.....	6
Материали и техническо обезпечаване.....	9
Параолимпийски правила.....	10
1. Етичен кодекс.....	15
2. Мачът.....	15
3. Да започне мач.....	16
4. Сервиране и протокола "готов".....	16
5. Последващи сервираня.....	18
6. Топка в игра.....	18
7. Топка извън масата.....	19
8. Мъртва топка.....	20
9. Тайм аут.....	20
10. Играта след тайм аут.....	23
11. Съдийско прекъсване.....	24
12. Отбелязване на гол.....	27
13. Страни на масата.....	28
14. Смяна на позиции.....	28
15. Въртене на лостовете.....	30
16. Клатене.....	31
17. Пренагласяне.....	32
18. Пресягне в игралната зона.....	34

19.	Поправка на масата.....	35
20.	Разсейване.....	37
21.	Тренировка.....	39
22.	Език и поведение.....	39
23.	Подаване.....	40
24.	Време на владееене.....	43
25.	Забавяне на играта.....	44
26.	Повторно повикване и загуба.....	44
27.	Технически фаулове.....	45
28.	Решения и обжалвания.....	46
29.	Правила за облеклото.....	47
30.	Ръководител на турнира.....	48
31.	Странични дисциплини.....	49

## Въведение

Всички играчи и организатори трябва да следват този правилник:

а – правилникът е предназначен като ръководство подпомагащо на съдиите. Неговата главна цел е да обясни правилата на играта. Тъй като целта на съдиите е да показват своите правомощия за доброто на играта, той/тя също трябва да внимава да не я забавя със прекалено стриктни отсъждания.

б – Напомняне: Съдиите от федерацията имат най-големите правомощия по правилника на турнира. Техните решения трябва да бъдат уважени и не могат да бъдат оспорвани. Съдия от федерацията може да бъде повикан от съдия за съвет относно тълкуването на правилника. Ако Съдия от Федерацията не присъства на турнира, то Ръководителя на турнира поема задълженията на Съдия от Федерацията.

в – Правилата на играта Футбол на маса са създадени за да подпомагат както отсъждането на съдиите, така и на самите играчи.

г - Целта е да се сведат субективните интерпретации до абсолютен минимум.

д – Целта на правилата е също да доведат играта до ниво на взаимно уважение между играчите като същевременно са ясни за наблюдателите.

е – Напомняме на четящия, че въпреки че Съдията не

подлежи на оспорване, допустимо е той да греша и неговите грешки в отсъждането могат да бъдат част от играта.

## **Квалифицирани власти**

а – Този правилник е написан и редактиран от Комисията на Съдите под отговорността на Спортната комисия. Подложен е на преустройство и гласуване в началото на всеки сезон от Управителния Съвет на МФФМ ( Международна Федерация по Футбол на Маса ). Може да бъде преразгледан и поправян на общо събрание.

б – При случаи на противоречия или при трудни ситуации поправки могат да бъдат предложени от Съдийската Комисия по време на сезона. Тези поправки трябва да бъдат подложени на гласуване от Управителния Съвет.

в – Използването на този правилник е отговорност на Съдиите, Съдийската Комисия и Играчите.

г – Срещите могат да бъдат реферирани или авто-реферирани. При реферирани срещи, Съдията е квалифицираната власт. В среща без Съдия, всеки по звание Съдия, който присъства в помещението може да бъде помолен да поеме тези задължения. В случай на нерешима трудност се свиква Комисията на Съдиите и Съдиите. Тя е длъжна да извести за своето решение Спортната Комисия, която на свой ред е длъжна да уведоми членовете за това решение.


д- Съдия привлечен по време на игра за да разреши

проблем, може да получи съвети от друг Съдия който е бил свидетел на случая, от наблюдатели, и от видео записи, ако са достъпни, за да помогне за взимане на най-доброто възможно отсъждане.

е- Въпроси и молби за обяснения, както и искания за промяна на правилата, трябва да се отнесат към отговорния за Съдиите и Съдийската Комисия. Той по надлежния ред отговаря пред отговорния на Спортната Комисия.

ж- Наказания и санкции до загуба на игра или мач са в отговорността на Главните Съдии. В случай на по-сериозни санкции, рапорт трябва да бъде предаден от Ръководителя на Турнира към Дисциплинарната Комисия.

з- Тези правила могат да се променят или адаптират по време на турнир в крайно изключителни случаи в съгласие с Делегат от МФФМ и/или Главн съдия от МФФМ. Всякакви промени трябва да се докладват веднага на Спортната Комисия и на Управителния съвет на МФФМ за потвърждение или турнира може да бъде дисквалифициран от първенството на МФФМ.

и- правилата относно МФФМ параолимпийски футбол на маса събития се индикират със  символ. Параолимпийската комисия на МФФМ ще оцени всички промени нужни за и отнасящи се за правилата за инвалидност.

## Официални думи :

### Играчи:

Тайм аут	Time-out
Технически	Technical
Медицински	Medical
Готов	Ready

### Съдии:

10 секунди	10 seconds
Играй	Play
Пренагласи	Reset
Фаул	Fault
Съдийска почивка	Official Time-Out
Медицинска почивка	Medical Time-Out
Време	Time
Предупреждение	Warning
Технически фаул	Technical Fault

### Санкции:

Пренагласи	Reset
Фаул	Fault
Клатене	Jarring
Предупреждение	Warning
Технически фаул	Technical Fault
Гейм	Game
Мач / Среща	Match



## **Материали и техническо обезпечаване**

### **Маса**

а- Официалните маси биват гласувани от Общото събрание на МФФМ. Този избор на маса може да бъде променян според споразумението между МФФМ и производителите, и партньорите.

б- Организаторите трябва да снабдят състезателно оборудване (обработени с шкурка играчи, чисти и прави лостове).

в- В никакъв случай повърхността на масата да не се обработва със шкурка, при извършване на което се наказва с изгонване от турнира и възстановяване на повърхността.

г- Играчите са свободни да смазват външната част на лостовете. Няма право на вътрешните в случай на телескопични лостове.

д- Организаторите могат да задължат употребата на определена марка продукт и изчистващ препарат. Тези трябва да бъдат достъпни за Играчите. При тези обстоятелства, употребата на друга марка ще доведе до изгонване на Играча от турнира.

е- Употребата на колофон (както се използва в хандбала) или магнезий или нещо подобно на това на масата (повърхността, дръжките, топките) е строго забранено и може да се накаже с изгонване от турнира.

ж- Организаторите могат да забранят който и да е продукт който се счита за опасен за оборудването или Играчите.

з-не могат да се правят промени на вътрешната игрална характеристика на масата или играчите с изключение на рутинна поддръжка.

### Топки

а- Официалните топки се гласуват от Спортната Комисия на МФФМ. Приложение на това правило ще бъде осигурено след като крайния избор за сезона е направен.

б- На турнир, игрите трябва да бъдат играни с топки закупени от мястото на турнира.

в- Всички Играчи трябва да могат да се снабдят с турнирни топки.

### Дръжки

а- Всеки Играч може да използва дръжки по свой избор в случай че те могат да се подменят. Те трябва да пасват на лостовете без да предизвикват повреди на масата или нараняване на играча.

б- Движението на Играча трябва да е неподпомогнато и безпрепятствено. Никакви механични системи не са удобрени. Дръжките трябва да са сигурно закрепени към лоста на който са инсталирани.

в- Организаторите могат да постановят че дадени дръжки са опасни и затова се изисква Играчът да не ги използва. Отказ от Играч да махне своите дръжки ще доведе до изключване от турнира.

г- В многогеймови мачове играчите трябва да могат да сменят дръжките във времето отделено между игрите, тайм аут или между точките.

### **Други Аксесоари**

а- Всички други аксесоари (ръкавици, еластични накитници, не пързалиящи се ръкави за дръжката...) са позволени, освен ако се забелязва да застрашават Играча или другите участници.

б- при никакви обстоятелства повърхността или стените на масата не могат да се променят от аксесоарите.

### **Параолимпийски технически правила**

Годност

а-играчи с вродени или придобити физически увреждания - Трябва да се изпрати сертификат за инвалидност на МФФМ, до получаване на карта за членство в МФФМ или по време на регистрацията за мач, за да се избегнат проблеми по време на мача или след него. Параолимпийската комисия на МФФМ ще направи оценка на всички изключения от тези правила, като анализира всеки отделен случай индивидуално.

б-Участниците без увреждания нямат право да

участват в състезания, предназначени за играчи с увреждания, освен по време на състезания Събития "Интегриран спорт", в които играчите с възможности и с увреждания могат да играят на двойки или за един и същ отбор.

в-Световната купа: играч с увреждания, който има право да участва в Световното първенство в националния отбор с увреждания, не може да се състезава в категориите, в които може да играе, тъй като той / тя трябва да избере в каква категория иска да играе.

г-Световно първенство: Играч с увреждания може да участва и в двете състезания за категории с и без увреждания едновременно, като се вземат предвид различните официални правила на МФФМ в зависимост от категорията, в която той / тя е играе.

д-Треньори: треньорът може да бъде и играч, ако има физическо увреждане; Ако не, той или тя може да бъде само треньор

### **Инвалидна количка**

а-Задължително е да играеш, докато седиш на инвалидна количка. Редовните столове не са разрешени.

б-Използването на допълнителни материали като възглавници, подложки за колела, колани или ремъци с велкро са позволени да гарантират правилната поза на тялото и осигурят стабилност и безопасност. Играчите могат да прилагат всякакви технически средства, за да

избегнат краткосрочни или дългосрочни наранявания на сухожилие / мускули. Други спортни елементи могат да се използват с разрешението на МФФМ Параолимпийска комисия.

в- Забранено е поставянето на бедрената кост по-високо от дръжките. Това може да бъде измерено чрез издърпване на 2-ката или 5-цата.

г- Дръжката на удължения прът не трябва да докосва бедрото на играча. Трябва да е възможно да премине ръката на играча между дръжката и бедрото му.

### **Помощни устройства и протези**

а-Едностранно ампутираните играчи не могат да играят с протезата си.

б- Двустранно ампутираните играчи могат да използват само една протеза.

в- Играчите с увреждания на полиомиелит могат да играят само с крака, разположени върху периферните легла, с изключение на някои случаи, след като са получили разрешението на параолимпийската комисия на МФФМ.

г- Всички други физически увреждания ще бъдат оценявани индивидуално от параолимпийската комисия на МФФМ.

д- Играчите, които могат да контролират един или и двата си долни крайника, трябва да държат краката си върху стъпалата на количката, докато всички други

играчи, които не могат да контролират долните крайници, могат да държат стъпалата си или на стъпалата или на пода.

### **Нарушения**

а- Играчът има право да обяви фаул на противник за нарушение на техническите правила. Ако не е разрешено, упълномощено от турнира лице ще прецени дали е нарушение. Ако служителят отбелязва повторение на всяка нередност, наказанието е загуба на гейм. Ако нарушението се повтаря за трети път, това ще доведе до загуба на мача. Повтаряне на Същата нередовност може да доведе до дисквалификация от състезанието.

б- Играчите трябва да имат каквито и да било изключения от техническите правила, одобрени от параолимпийската комисия на МФФМ преди състезания, за да се избегне призоваването за нарушаване на правилата.

## **1. Етичен Кодекс**

Всяко неспортсменско или неетично действие по време на турнирната игра, в турнирната зала или на територията на сградата домакин се счита за нарушение на Етичния Кодекс. Изисква се взаимното уважение между всички играчи, съдии и/или зрители. Цел на всеки играч и съдия е да представи футбола на маса пред обществото по възможно най-положителния и спортен начин.

1.1 Наказанието за нарушаването на Етичния Кодекс може да бъде загуба на игра или среща, изгонване от турнира и/или глоба. Дали е бил нарушен или не Етичния Кодекс и какво е подходящото наказание за нарушението ще се решава от Дисциплинарната Комисия към МФФМ или ако не присъства от Главния Съдия и Ръководителя на Турнира.

## **2. Мачът**

Освен в случай на друго посочено от Ръководителя на турнира, мачът се състои от 3 от 5 игри. Всяка игра се състои от 5 точки. Финалната игра на мачът трябва да е до 5 точки но се побеждава с 2 точки в повече до максимум от 8 точки.

2.1 Броя на играните игри е отговорност на Ръководителя на Турнира и се публикува в турнирното известие.

2.2 Ръководителят на турнира може да намали бройката игри и точки за мачът ако времето стане фактор или при нужда за заснемане на мачовете

2.3 На всеки официален турнир на МФФМ броя на игрите които ще се играят ще бъде обявен от Спортната Комисия на МФФМ и ще бъде публикуван в официалното турнирно известие на МФФМ.

2.4 Наказанието за нарушаването на официалния брой на игрите или точките може да бъде загуба на мачът или изгонване от турнира и на двата участващи отбора.

### **3. Започване на мач**

Хвърляне на монета трябва да предхожда началото на мачът. Отборът, който печели хвърлянето може да избере страна на масата или първо сервиране. Отборът, който губи хвърлянето, има останалия избор.

3.1 След като отборът домакин е избрал или страна на масата или първо сервиране, той не може да промени своя избор.

3.2 Мачът официално започва, когато топката е пусната в игра. (НО нарушения като ругаене, т.н. могат да бъдат отсъдени от официално назначения за съдия на мача от времето, когато и двата отбора са на масата.)

### **4. Сервирането и протокола "Готов"**

Сервиране се определя като се постави топката в игра на 5-тата в началото на мача, след точка, която е отбелязана, или ако топката се присъжда на играч на 5-тата след нарушение на правилата. Протокола „готов“ се използва винаги при поставянето на топката в игра.



## 4.1 Сервиране

Сервирането започва с топка на средния играч на 5-тата. Играчът който сервира топката трябва да следва протокола „готов“

4.1.1 Ако топката се сервира от позиция, различна от средния играч и нарушението е открито преди топката бъде вкарана играта трябва да спре и топката ще бъде повторно сервирана от същия отбор. След като една точка е отбелязана, няма обжалване. Наказанието за последващи нарушения е загуба на притежание на противника за сервиране.

## 4.2 Протокол „готов“

Преди топката да бъде пусната в игра, играчът, който е във владение, трябва да попита прекия противник, ако той или тя е "готов/а". Прекият противник има три секунди, за да отговори "готов". Играчът във владение има три секунди, за да постави топката в игра. Изчакването след тези срокове ще се счита за забавяне на играта (виж Правило 25).

4.2.1 Наказанието за започване на топката, преди противникът да отговори "готов", е предупреждение и топката се пуска в игра от първоначалното ѝ положение. Наказанието за последващи нарушения е загуба на притежание и противника сервира.

4.2.2 За да започне играта, топката трябва да бъде преместена от една фигура на играч в друга, но не може да бъде директно подадена или отправяща удар от втората фигура. След като се докосне с втората фигура, топката може да бъде подадена или „изстреляна“ от всяка друга фигура. Играчът не трябва

да спира топката или да изчака, преди да я придвижи напред. Счита се топката да бъде в игра и времевите ограничения започват в момента, в който топката влиза в контакт с втората фигура.

4.2.3 Наказанието за нарушение на правило 4.2.2 е изборът на противника да продължи играта от текущата позиция (включително ако е вкаран гол) или да сервира топката.

## **5. Последващи сервирания**

Следвайки първото сервиране в мачът, последващите сервирания се извършват от отбора, на който последно са му отбелязали гол. Първи сервирания в последващите игри на много – геймови срещи се извършва от отбора, който е изгубил предишния гейм.

5.1 Ако топката е сервирана от неправилния отбор и нарушението е забелязано преди топката да е отбелязана, играта се спира и топката се сервира от правилния отбор. При отбелязана топка не се позволяват протести и играта продължава, като че ли е нямало нарушение.

5.2 Ако отбора получи право на сервиране от другия отбор поради нарушение на правилата и ако след сервиране на топката, топката стане мъртва или напусне масата и трябва да бъде сервирана отново, то тя трябва да се сервира от отбора, който е по реда преди нарушението.

## **6. Топка в игра**

Веднъж пуснатата топката в игра от сервиращия, тя остава в игра докато не излезе от масата, обявена е

мъртва топка, тайм аут е обявен или е отбелязан гол.

## **7. Топка извън масата**

Ако топката напусне игралното поле и удари брояча на резултата, механизма на лампата, или който и да е обект, който не е част от масата, или ако топката се търколи или спре върху борда на масата, топката се обявява като извън масата. В противен случай, ако топката удари горната част на борда и се върне в игралното поле, топката се счита в игра.

7.1 Игралното пространство се дефинира като пространството над игралното поле до височината на страничните стени включващ горния борд. Горната част на борда се считат в игра само ако топката се върне в игралната зона.

7.2 Топка, влязла в дупката за сервиране и после върнала се на игралното поле, се счита за топка "в игра". Ако влезе в дупката за сервиране и остане там се счита за мъртва топка между 5-ците.

7.3 Ако топката напусне масата тя се връща обратно в игра на лоста с двете фигури на отбора който е не е отговорен за излизането на топката от масата. Защитника не се счита да преместил топката ако излезе от масата заради блокиране на удар или подаване.

7.4 Играч не може да изпълни който и да е изстрел, който предизвиква топката да се издигне високо или прелитащо над противниковия лост (Пример: Въздушен изстрел). Не се счита за наказание ако изстрел, който напуска текущия лост или владее се отклони от друг лост и след това се отдели от полето.

7.5 Наказание за нарушаване на правило 7.4 е загуба на владеене на противниковия лост с петте фигури за сервиране отново.

## **8. Мъртва топка**

Топка се обявява за мъртва, когато е напълно спряла от движение и не е в обсега на никоя от фигурите на който и да е играч.

8.1 Ако топката е обявена за мъртва, където и да е между 5-ците, то тя се пуска обратно в игра от отбора, който е наред да сервира. (Виж правило 4)

8.2 Ако топката е обявена за мъртва между гола и 5-цата, то тя се връща в игра на 2-ката най-близка до мястото на мъртвата топка. (Виж правило 4)

8.3 Топка, която се върти на място не се счита за мъртва топка и времевите ограничения спират до момента в който топката се премести в досег на защитника или стане мъртва топка.

8.4 Топка, която нарочно е направена мъртва, трябва да се даде за сервиране отново на противниковия отбор на 5-цата (Пример: побутване на топката отдолу до момента на невъзможност за достигане).

## **9. Тайм аут**

На всеки отбор се позволяват две прекъсвания на гейм по време на което играчите имат право да напуснат масата. Такива прекъсвания не могат да превишават 30 секунди. Ако топката е в игра тайм аут може да се

обяви само от отбора, който владее топката. Ако топката не е в игра, и двата отбора могат да обявят тайм аут.

9.1 И двата отбора могат да вземат пълни 30 секунди, дори и другият отбор, който е обявил тайм аута да не иска да го вземе изцяло.

9.2 Двата отбора могат да сменят своята позиция по време на тайм аут (виж Правило 14).

9.3 Тайм аут обявен между игрите се отчита към броя позволени за следващия гейм.

9.4 Играч, който премахне и двете си ръце от дръжките и се обърне напълно от масата докато топката е в игра, се смята като поискал тайм аут.

9.4.1 Играчите могат да пуснат дръжките и да си избършат ръцете преди изстрел, ако е не по-дълго от две или три секунди. Всички времеви ограничения продължават да текат докато играчът си избърсва ръцете. Отборът в защита не трябва да си почива, ако противникът си махне ръцете от дръжките.

9.4.2 Веднъж Ръката/китката поставена отново на лоста, изстрел или подаване не могат да се опита докато не измине една пълна секунда.

9.5 Ако отборът, владеещ топката, се опита да стреля или подаде веднага след като е обявил тайма аут, играта му не се брои и на отбора се присъжда разсейване (виж 20) вместо тайма аут.

9.6 Ако отборът, който владее топката, обяви тайм аут докато топката е в игра и се движи, тайм аута не започва докато топката не спре. Ако времето за владение свърши преди топката да спре напълно, отбора се наказва спрямо правило 24.3

9.6.1 Ако отборът, който не притежава топката, изиска тайм аут, когато топката е в игра, този отбор се наказва с разсейване. (Виж правило 20)

9.6.2 Ако топката падне във вратата на отбора поискал тайм аут гола се зачита за противниковия отбор.

9.7 Ако отборът не е готов за игра в края на 30 секундният период, за отбора се отсъжда забавяне на играта (виж правило 25).

9.8 На отбора с обявени и/или отсъдени повече от два тайм аута за гейм се присъжда предупреждение и искането се отказва. Ако отбора в притежание на топката и топката е в игра отбора губи притежание на противниковата 5-ца за сервиране. Последващи искания се наказват с технически фаул.

9.8.1 Отбор който е наказан с два тайм аута на гейм поради забавяне на играта, искащ втори съдия по време на игра, загубил обжалване, или която и да е друга причина води до технически фаул.

9.9 Ако играч е започнал да пуска топката в игра след тайм аут (при предвижване на топката), тайм аут не може да се обяви отново докато топката не напусне сегашния лост на владееене. Двата вратарски лоста се

считат като един лост.

9.9.1 Наказание за нарушаване на правилото (9.9) е загуба на владееене и топката се сервира от противниковия вратар. На отбора не се присъжда тайм аут.

9.10 По време на тайма аут играчът може да се пресегне в игралното пространство, за да смаже лостовете, да изчисти игралното поле, и т.н. Топката може да бъде взимана, ако противника даде разрешение и само ако се върне в първоначалната си позиция преди играта да продължи. Искане да се предвижи топката или да се вдигне може да се откаже от противника или от съдията (пример: топката е твърде близо до ръба на гола).

9.10.1 Ако играч вдигне топката след отказ тя се дава на противниковата 5-ца за сервиране. Ако топката е на главата линия се счита за отбелязан гол в полза на противника.

9.10.2 Ако отбора не е във владение на топката и я докосне или повдигне без разрешение, те ще бъдат наказани с технически фаул.

## **10. Възобновяване на играта след тайм аут**

След тайм аут, топката се връща в игра на лоста където е била, когато тайм аута е бил обявен.

10.1 Протокола „готов“ трябва да бъде изпълнен преди възстановяване на играта. ( Виж правило 4.2)

10.1.1 В момента в който играча постави

ръцете си на ръчките, ако топката напусне настоящия лост преди процедурата на пускане на топката в игра да започне, противника има право да избере да продължи играта от тази позиция или да сервира.

10.2 Ако топката не е в игра, когато тайм аута е обявен, топката се връща в игра със сервиране от отбора чийто ред е, както е според правилата.

10.2.1 Ако тайм аут е обявен между топките (след като гол е вкаран но преди следващата топка да е сервирана) топката трябва да се сервира на 5-тата от отбора на който са му вкарали последно.

10.3 Наказанието за непозволено вкарване на топката в игра е в зависимост от противника или продължаване на играта от текущата позиция или повторно сервиране на топката.

## **11. Съдийско прекъсване**

Съдийско прекъсване не се брои от двата позволени тайм аута на отбор на гейм. След съдийско прекъсване топката се връща в игра, все едно тайм аут е отсъден.

11.1 Ако съдия не присъства при началото на мача и възникне спор по време на игра, който и да е отбор може да поиска съдия. Такова искане може да бъде обявено по всяко време на играта, когато топката е спряна или мъртва.

11.1.1 Първото искане за съдия се счита за съдийско прекъсване.

11.1.2 Ако отборът в защита отправи искане за



съдия докато топката е в игра и е спряла, и атакуващият отбор в същото време опита подаване или стрелба, искането за прекъсване се смята за разсейване от отбора в защита. Също така искане за съдия докато топката е в движение също ще се сметне за разсейване.

11.2 На всеки отбор последващо изискващ съдийско прекъсване автоматично ще му се присъди тайм аут. Такова искане може да бъде направено само при мъртва топка или ако топката не е в игра. Наказанието за искане на друг съдия докато топката е в игра е технически фаул.

11.2.1 Ако играта продължи с двама съдии на масата всяко искане за смяна на съдията се определя от главния съдия на турнира или от директора на турнира. Ако искането е отказано играча е наказан с технически фаул.

11.3 Отборът не може да си сменя местата по време на Съдийско прекъсване освен ако не им е дадено право на това (Виж правило 14).

11.4 Поддръжка на масата – Всяка необходима поддръжка на масата, като смяна на топки, затягане на фигура, т.н., трябва да бъде поискана преди стартирането на мачът. Единствения случай, при който би могло да бъде искано прекъсване за поддръжка на масата по време на среща е в случай на промяна на състоянието на масата, като счупена фигура, счупен шифт, строшен тампон, огънат лост и т.н.

11.4.1 Ако фигура се счупи докато е в контакт

с топката, съдийско прекъсване се обявява докато лоста се оправи. Играта се възстановява от лоста, където фигурата се е счупила.

11.4.2 Ако светлината на масата откаже, играта веднага се спира. (като че ли е обявено съдийско прекъсване).

11.4.3 Обичайната поддръжка, като напръскване на лостовете, и т.н., се извършват само по време на прекъсвания или между игрите.

11.5 Чужди предмети на игралното поле – ако предмет падне на игралното поле, играта веднага се спира до премахване на предмета. Играта се възстановява от лоста на който топката е била когато предмета е паднал на полето. Не трябва да има нищо на краищата на масата което може да падне в игралната зона. Ако топката е била в движение се пуска обратно в игра на лоста който последно е имал притежание.

11.5.1 Ако топката докосне предмета на игралната зона който не е забелязан преди това играта спира и предмета се премахва. Играта се възстановява от лоста на който е спряна играта.

11.6 Медицинско прекъсване – играч или отбор може да поиска медицинско прекъсване. Това искане трябва да бъде одобрено от Ръководителя на турнира, Главния съдия, и член на съдийската колегия ако такова е явно. Те решават продължителността на медицинското прекъсване, до максимум 60 минути. Играчът, който е физически неспособен да продължи играта след изтичането на това време загубва мачът.

11.6.1 Ако искането за медицинско прекъсване се откаже, на играча се отсъжда тайм аут. Играча може да се накаже за забавяне на играта (виж правило 25), по указание на съдията.

## **12. Отбелязване на гол**

Топка влизайки във вратата се брои за гол, ако е отбелязана по позволен начин. Топка, която влезне във вратата и излезе на игралното поле и/или напусне масата пак се брои като гол.

12.1 Ако гол не се отброи на отчитащият брояч и двата отбора са съгласни, че е бил преди това отбелязан и неумишлено не е отчетен, голът се брои. Ако и двата отбора не се съгласяват, че гол е отбелязан и не е отчетен, след като друга топка е отбелязана, този гол не се брои.

12.2 Ако има противоречие дали топката е влязла или не във вратата, трябва да се повика съдия който да отсъди. Съдията може да направи отсъждане базирано на информация получена от играчите и/или зрителите. Ако информацията е неубедителна гол не се брои.

12.3 Всеки отбор, който умишлено отбелязва гол, който не е отбелязал, не му се признава, защото непозволено е отбелязан и се отсъжда технически фаул. Следващо нарушение на това правило е основание за загубване на гейма или мача (да се реши от Главния съдия).

### **13. Страни на масата**

В края на всеки гейм отборите имат максимум 90 секунди за започване на следващия. Ако отборите сменят страните след първия гейм, те трябва да продължат да ги сменят след всеки гейм до края на мача. Ако решат да не ги сменят след първия гейм остават на същите страни до края на мача.

13.1 Ако двата отбора потвърдят, че са готови да възстановят играта преди цялото време да е използвано, играта продължава, тогава остатъкът от тези 90 секунди се губи.

13.2 Ако отбор не е готов да играе в края на периода от 90 секунди, на този отбор се отсъжда забавяне на играта. (Виж правило 25)

13.3 Директора на турнира може да изиска отборите да не сменят страните си поради излъчване на мача на живо или записването му.

### **14. Смяна на позиции**

При всяка дисциплина по двойки всеки играч може да играе само с двата лоста, нормално предназначени за позициите им. След като топката е вкарана в игра, играчите трябва да играят същата позиция до отбелязване на точка, искане за тайм аут на някой от отборите или технически фаул.

14.1 Всеки отбор може да смени позиции по време на тайм аут, между точки, между геймове и преди и/или след изстрела на технически фаул.

14.2 След като отбор е сменил позиции, те не могат да

се сменят обратно докато топката не е влязла в игра или докато друг тайм аут не е обявен. Ако отбора в притежание се смени, противниците също могат да сменят позиции независимо от това дали те преди това са сменили позициите си.

14.2.1 Отборът се счита, че е сменил позиции, когато двамата играчи са на съответните си места с лице към масата независимо дали са поставили ръцете на ръчките си.

14.3 Непозволено сменяне на позиции, докато топката е в игра, се отсъжда разсейване и играчите трябва да се върнат на оригиналните си позиции.

14.3.1 При всяка дисциплина по двойки на всеки играч, поставил ръка върху който и да е лост, нормално предназначен за игра на партньора му, докато топката е в игра, му се отсъжда разсейване.

#### **Параолимпийски състезания**

При единици, играчите могат да преместват количките си между нападението и защитата и топката да може да се премества без да се чака опонента да застане на позиция. Веднъж топката спряна или контролирана от 3-ката играча трябва да изчака опонента да застане в защитна позиция преди да продължи играта. Протоколът „готов“ трябва да се спазва при преустановяване на играта.

14.4 Противника има право 3 секунди за да хване защитните лостове или 5 секунди за да застане в защитна позиция преди продължаване на играта. Играчите насърчават да имат добра спортменска игра

ако противника има нужда от повече от 5 секунди поради проблеми с преместването на количката.

14.5 Нарушаване на това правило води до губене на владение и се сервира от противника на 5-цата.

## **15. Въртене на лостове**

Въртене на лостовите не е позволено. Въртенето се дефинира като въртене на която и да е футболна фигура на повече от 360 градуса преди или след удряне на топката. Пресмятайки 360<sup>те</sup> градуса, не се прибавят градусите на завъртане предшествващи удрянето на топката към градусите на завъртане след удряне на топката.

15.1 Ако топка е преместена с непозволено превъртане противника има право да продължи играта от сегашната позиция или да сервира топката.

15.2 Завъртане на лост, което не предвижва и/или не удря топката, не се счита за непозволено въртене. Ако завъртането на лоста от играча удари топката обратно в неговата/нейната собствена врата, това се счита за гол за противниковия отбор. Въртене на лост далеч от топката (когато няма владееене) не се счита за непозволено въртене, но може да се отсъди като разсейване.

15.3 Ако топка удари фигура на играча от лост, който не е хванат, и го завърти, това въртене се счита за позволено (Пример: двойката стреля при игра на единици, удрайки тройката)

## 16. Клатене

Всяко блъскане на страничните стени или движение на масата, което кара противника да загуби притежание или попречи улавянето на топката се счита за клатене. Едновременното удряне на стената с подаване или изстрел не се счита за клатене, освен ако не е имало прекомерна сила която е попречила на противника да придобие владение. Нарушенията за клатене се натрупват за целия мач.

16.1 Докосването и влизането в контакт с лостовете на твоя опонент и води до губенето на притежание или неуспешно улавяне на топката от негова страна се счита за клатене. Ако контакта с лостовете на противника не влияе на притежанието се счита за разсейване.

16.2 Клатенето на масата или прекомерното местене на лоста след изстрел може да се счете за неспортменско поведение ако е направено по неуважителен начин отправено към противника. Удрянето на лоста след изстрел, докато топката е все още в игра може да се счете за клатене.

16.3 Нелегално е играча с владение на топката да удари лост в стената с цел да премести топката от стената. Първото нарушение е предупреждение, а всяко следващо е губене на контрол и сервиране от противника. Това не се счита за нарушение тип клатене.

16.4 Наказанието за първото и второто нарушение е право на противника да избере да продължи от сегашната позиция, от лоста където е отсъдено клатене

или да сервира топката. Последващи нарушения ще се считат за технически фаул.

## **17. Пренагласяне**

Ако играч упражнява достатъчна сила на масата, за да намали способността на опонента да контролира топката, да изпълни удар или подаване, присъстващият съдия отсъжда „пренагласяне” и времето на владееене се нулира заедно с броя на ударите на топката в стената. Играчът с топка не е нужно да спира играта, така че защитаващия играч не трябва да се отпуска или да поглежда към съдията когато нарушението е направено.

17.1 Топка която леко се мести на място не се счита за пренагласяне освен ако не се премести от текущата позиция. Пренагласяне може да се отсъди дори ако топката е застъпена или в движение ако съдията прецени, че способността за контрол на играча върху топката да изпълни подаване или удар е афектирано от противника.

17.2 Ако пренагласяне е обявено преди подаване от 5-цата и съдията види, че пренагласянето е причинило играча да загуби топката или да изпълни подаването, топката се връща на 5-цата. Това не се счита за нарушение тип клатене.

17.3 отсъждане за пренагласяне не се счита за разсейване и играча с контрол над топката може да стреля веднага. Защитаващия отбор не трябва да се отпуска или да поглежда съдията когато чуе отсъждането, но да внимава в защитата.



17.4 Нарушението за пренагласяне зад топката не се счита за нарушение пренагласяне, но се счита за нарушение клатене. (Пример: ако на противниковия нападател е отсъдено да има пренагласяне на неговия опонент, когато опонентът е с топка на тройката)

17.5 Умишлено пренагласяне от отбора, владеещ топката с цел да се постигне отсъждане на пренагласяне от съдията, не е позволено. Отборът, на който е отсъдено нарушение на това правило, губи владение на топката и топката се сервира отново от другия отбор (Това не се счита за пренагласяне).

17.6 На отбор е позволено едно пренагласяне за гейм, отбор причинил две пренагласяния по време на един и същи гол, се наказва с технически фаул. Веднъж след като е направено първото отсъждане пренагласяне, за всяко последвало нарушение присъстващия съдия отсъжда "предупреждение за пренагласяне" или само "предупреждение". Ако има друго нарушение пренагласяне по време на същата топка след предупреждението за пренагласяне се отсъжда технически фаул.

17.6.1 Ако технически фаул е отсъден за прекомерни пренагласяния, следващото отсъждане на пренагласяне няма да е технически фаул.

17.6.2 Пренагласяния се отсъждат за отбор, а не за играч и се отсъждат за гейм, а не за мач.

17.7 Ако защитник умишлено клати масата, това няма да се счита за пренагласяне, а веднага се отсъжда клатене.

## **18. Пресягане в игралната зона**

Не е позволено на играч да се пресяга в игралната зона, докато топката е в игра, независимо дали той докосва топката или не без първо да има позволение от противниковия отбор или съдията на масата. Когато противниковия отбор или съдията даде на играча позволение да се пресегне в игралното поле, тогава е позволено да го направи.

18.1 Въртяща топка се счита „в игра”, дори ако тя не се достига от фигура на играча. Не е позволено пресягане в игралната зона, за да се спре въртяща се топка, дори ако това се прави за противника.

18.2 Топка, която се носи във въздуха над масата все още е в игра, докато не удари нещо, което не е част от игралната зона. Не хващайте летяща топка над масата.

18.3 Топка, станала мъртва, се счита за извън игра. Топката може свободно да бъде докосната, след като е дадено разрешение от съдия или, ако няма присъстващ съдия, от противниковия отбор.

18.4 Играч може да бърше отчитащия брояч, от която и да е страна на масата, докато топката не е в игра. Не е необходимо да иска разрешение от противниковия отбор.

18.5 Наказанието за нарушаване на това правило е, както следва: Ако играчът има владееене на топката, и топката е спряла – загуба на владееене и се сервира от противниковия отбор. Ако играч не е с владение на топката или топката е в движение - технически фаул.

Ако играч се пресегне в игралната зона за да предотврати топката да влезе във вратата му се счита за отбелязан гол от противника и се сервира от отбора получил гола.

18.6. Ако технически фаул е отсъден за хващане на летяща топка над масата тя се сервира от не нарушилия отбор след изпълнението на техническия изстрел. Ако след техническия фаул е отбелязан гол то сервира топката от получилия гол отбор.

## **19. Поправка на масата**

Игралната зона – никакви промени, които биха въздействали върху вътрешните игрови характеристики на масата, не могат да се правят от който и да е играч. Това включва смяна на фигурите, игралната повърхност, тампони и т.н.

19.1. Играч не може да слага пот, слюнка или каквато и да е друго чуждо вещество с ръцете си за да изчисти следи от топката на масата. Първото нарушение е предупреждение и всяко следващо е технически фаул.

19.1.1. Само препоръчани от производителя почистващи препарати са позволени или одобрени от директора на турнира за почистване на повърхностите. Лубриканти се ползват за лостовете само с капково или гъбен крайник. Лубриканти тип спрей не са позволени.

19.1.2. Всеки играч, използващ вещество върху ръцете си за да подобри сцеплението им, например, трябва да е сигурен, че това вещество няма да попадне върху игралната зона, лостовете или топката. Ако

попадне на лостовете или игралната зона играта спира докато не се почисти. Ако веществото попадне на топката то тя се сменя. Играча отговорен за това се наказва с забавяне на играта. За последващо нарушение играча се наказва с технически фаул и му се забранява да ползва веществото за остатъка от турнира.

19.2 Ако играч използва вещества, което при смяна на страните на масата, остане върху дръжките, то той трябва веднага да изчисти дръжките и му се присъжда предупреждение.

19.2.1 Ако времето, необходимо да се отстрани веществото, надвишава 90 секунди, играчът се наказва за забавяне на играта. При следващо нарушение му се забранява да използва веществото до края на турнира.

19.3 Играч не може да слага нищо на лостовете, ръчките или външната част на масата което влияе местенето на лостовете (пример: ограничител на лоста на вратаря). Съзнателно изкривяване на лостовете за да се придобие владение на топката е нелегално и се наказва с губене на владение и сервиране от противника.

19.4 Играч може да размени дръжките от външната страна на масите ако може да го извърши във времето ограничение и без да застрашава възможността на смяна на страните между игрите. Ако се вземе прекалено много време се отсъжда бавене на играта (Виж правило 25)

19.5 Играчите имат право да започнат всеки нов мач с

нови топки (ако има налични) или могат да започнат играта с вече ползвани. Ако няма налични нови топки главния съдия или директора на турнира дава най-добрата алтернатива.

19.5.1 Нова топка – играч не може да иска нова топка докато топката е в игра. По време на мъртва топка или тайм аут, обаче играч може да поиска нова топка от вътрешността на масата. Веднъж започнал мача е забранено пускането на нова топка в масата без разрешението на опонента или съдията.

19.5.2 На играч, поискал нова топка докато топката е в игра, се обявява тайм аут, освен ако присъстващият съдия не отсъди негодна за игра топка, в който случай не се обявява тайм аут.

19.6 Освен ако не е определено по друг начин, наказанието за нарушаване на която и да е част от това правило, може да е основание за технически фаул.

## **20. Разсейване**

Всяко движение или звук, (включително слушалки и електронни устройства) направен далеч или зад лоста, където топката е в игра, може да се отсъди като разсейване. Може да се счита за разсейване ако противника докосва горната част на масата в жест на извинение или одобрение по време на игра. Ако играч е уверен, че е бил разсеян, негово задължение е да изиска съдия.

20.1 Блъскане на лоста с пет фигури или който и да е лост преди, по време или след удара, се счита за разсейване. Леко местенетонето на лоста с пет фигури

по време или след като ударът е започнал не се счита за разсейване.

20.2 Говоренето между съотборници, докато топката е в игра, може да се отсъди за разсейване.

20.3 Не се счита за разсейване, когато при подаване хващания лост се движи като част от блъфиране. Прекалено движение, обаче, е основание за разсейване.

20.4 Счита се за разсейване когато ръката се отдели от дръжката и след това веднага се направи изстрел. Топката може да се удари само след като ръцете/кичките са били върху дръжките цяла секунда. Плъзгането на ръцете върху дръжките не се счита за разсейване освен ако не се отсъди от съдия.

20.4.1 При игра по единици играч не длъжен да държи и двете си ръце на ръчките за цяла секунда при смяна между лостовете. Правило 20.4 се прилага само при явен контрол на топката на тройката.

20.5 Играч който премахне ръцете си от ръчките и посегне надолу или далеч от масата (за да избърше ръцете си и т.н.) докато топката е в игра му се присъжда разсейване.

20.6 Наказание за разсейване. За първо нарушение разсейване, виновният отбор може да се накаже с предупреждение, ако присъстващият съдия отсъди, че разсейването е безобидно. Ако ударът бележи точка като резултат от разсейване от отбора в нападение, точката не се брои и противоположният отбор сервира отново топката. Във всички останали случаи,

противоположният отбор има избор – да продължи играта от настоящата позиция, да продължи играта от мястото на нарушение или да сервира топката отново. Последващи нарушения могат да са основание за технически фаул.

## **21. Тренировка**

Тренировка е позволена на всяка маса преди започване на мача и между геймове. Веднъж започнал мача, тренировката не е позволена.

21.1 Тренировка се дефинира като движение на топката от една на друга игрална фигура или правене на изстрел.

21.1.1 Непозволено трениране е отсъждане по решение на присъстващия на масата съдия. Непреднамерено движение на топката или използването на фигура за нагласяване на топката преди сервиране не представлява тренировка.

21.2 Наказание за това нарушение е губене на владение и сервиране от опонента. Ако играча няма владение му се отсъжда предупреждение. Последващи нарушения се отсъжда технически фаул.

## **22. Език и поведение**

Неспортсменски коментари, направени директно или индиректно от играч, не са позволени. Нарушение на това правило може да е основание за технически фаул.

22.1 Отвличане на вниманието на противоположния отбор от играта не е позволено (виж правило 20). Всякакви викове или звуци по време на мач, дори на

възторг, могат да са основание за технически фаул.

22.2 Не е позволено на играч да ругае и нарушението е технически фаул. Ако играч продължи да ругае това може да стане причина за загуба на игра и/или отстраняване от мястото на турнира.

22.3 Използването на поддръжник в публиката не е позволено да подсказва информация докато топката е в игра. Освен това, не е позволено на присъстващите зрители да влияят на мача като разсейват играч или съдия. Нарушение на това правило може да е основание за отстраняване на лицето от мястото на турнира.

22.4 Треньорско наставление е позволено само по време на тайм аут и между игрите.

22.5 Използването на слушалки или подобни електронни устройства за слушане не се допускат по време на игра. Първото нарушение е предупреждение. Всяко следващо е технически фаул.

## **23. Подаване**

Топка която е преместена застъпено или спряло положение на 5-цата не може да бъде директно хваната на 3-ката на същия отбор независимо от това дали топчето е докоснало противниковата 5-ца.

23.1 Застъпена топка е топка, която е застъпена към стената или игралното поле. Спряла топка е тази която е напълно спряла, но не е преместена веднага.



23.1.1 Когато топката е очевидно спряла и не е подадена веднага, тя трябва да докосне поне две игрални фигури преди да е правомерно подадена от 5-цата на 3-ката.

23.1.2 Случайно подритващо или мятащо подаване е позволено. Въпреки това, ако топката е подритната или метната от игрална фигура, изпусната, и тогава подадена от тази фигура, преди да се удари от друга игрална фигура от 5-цата, това е непозволено.

23.1.3 Не се счита за непозволен паса от 5-цата, ако спряна или застъпена топка се отклони от лоста с 3-те фигури на същия отбор, който я е подал и топката не е спряна и няма контролирано напредване от 3-ката.

23.1.4 Ако топката докосне предната или задната част на фигура преди движението за подаване трябва да докосне втора фигура преди да може да се подаде легално на 3-ката (или 5-цата когато се подава от 2-ката). Ако топката удари предната или задната част на фигура на първоначалния контакт от друг лост може да се подаде със същата фигура.

23.2 Преди да опита подаване или удар от 5-цата, играчът не може да удари с топката страничната стена на масата (или страничните рампи ако има такива) повече от два пъти. Няма значение коя стена докосва топката – общо два пъти е всичко, което е позволено преди изнасянето на топката. Ако топката удари стената за трети път, се дава на противника за сервиране. (Изключение правило 23.2.1)

23.2.1 Ако топката застане спряла близо до или на стената може да бъде ударена в същата колкото пъти е необходимо за да бъде преместена от там. Веднъж топката ударила стената при преместването на топката трябва да докосне друга фигура преди да може да бъде подадена легално.

23.2.2 Правило 23.2.1 се брои като едно от двете докосвания на стената които са позволени преди да бъде преместена топката напред и времевите ограничения продължават да текът.

23.2.3 Защитно защипване – не се брои за едно от двете докосвания ако подаване на противника или негов изстрел се хване като топката е защипана между крайната фигура и стената.

23.2.4 След тайм аут на играта, всички удари към стената преди докосването на втора фигура не се отчитат от позволените два удара.

23.3 Подаване от 2-ката към 5-цата на същия отбор е както 23.1. освен тогава, когато топката се е ударила в 3-ката на противниковия отбор, тази топка не се счита повече за подаване, а за жива топка, която може правомерно да бъде хваната от всеки играч. Няма ограничение за докосване на топката в стената.

23.4 Когато се играе в защита е позволено само едната ръка да е на лостовите (пример : дясна ръка на защитна петица). Също така е позволено да се използват две ръце за да се движи лоста (пример : защитна петица). Прекалено местене на ръцете по дръжките може да

бъде отсъдено като разсейване.

23.5 Наказание за непозволено подаване – ако отбор наруши горните правила за подаване; противниковият отбор има избор да продължи играта от настоящата позиция или да сервира топката отново.

## **24. Време на владееене**

Владение се дефинира когато топката е в обхвата на досег на игрална фигура. Владееенето на топката, се ограничава до 10 секунди на 5-цата и 15 секунди на всички останали лостове. Двата вратарски лоста се считат като един лост на владееене.

24.1 Изнасяне се дефинира: Топка се счита за изнесена, когато не може да се достигне от игралните фигури на този лост, независимо дали отива напред или назад. В случай на вратарска зона, топка се счита за изнесена, когато не може да се достигне от игралните фигури 2-ката и е извън зоната на вратата.

24.2 Въртяща се топка, която може да се докосне от фигура на играч, се счита, че е във владееене на този лост и всички времеви ограничения продължават. Играчите трябва да направят честно усилие да овладеят въртящата се топка, която може да се достигне, въпреки това, ако въртящата се топка не може да се достигне, времевите ограничения не са в сила (Виж правило 8.3).

24.3 Наказание – наказание за закъснение с лоста с три фигури е загуба на владееене в полза на противниковия вратар. Наказание за закъснение от който и да е друг лост е загуба на владееене в полза на противниковия

нападател за сервиране.

## **25. Забавяне на играта**

Играта е непрекъсната, освен по време на тайм аут. Непрекъсната се дефинира, когато времето между отбелязана топка и започване на протокол „готов“ е не повече от 5 секунди освен в случаите на излъчване по телевизията. На състезания с „многотипни маси“ (multi-table) играчите имат 5 секунди да заемат позициите си при смяна на масите. Наказание за забавяне на играта може да се обяви само от съдия.

25.1 След нарушение забавяне на игра, играта се възобновява след най-много 10 секунди. В края на 10-те секунди се обявява друго забавяне на играта.

25.2 За първо нарушение на това правило се прави предупреждение. Следващи нарушения водят до обявяване на тайм аут за играча. Пример: Играч обвинен в забавяне на играта. Ако все още не е готов за възобновяване на играта след 10 секунди – обявява се тайм аут. Ако след тайма аута още не е готов, други 10 секунди – втори тайм аут се обявява.

## **26. Повторно повикване и Загуба**

След като мачът се обяви, двата отбора трябва да се явят незабавно на посочената маса. Ако отбор не се е явил на масата до три минути, те се извикват отново. Отбор, извикан отново, трябва да се яви незабавно на масата, за да спре процедурата на загуба.

26.1 Повторно извикване се прави всеки три минути. Наказание за трето и следващи извиквания е загуба на

гейм докато не е загубен целия мач.

26.2 Отбор, загубил която и да е игра поради повторно извикване, получава избор на страна или сервиране, когато играта започне.

26.3 Привеждането в сила на това правило е задължение на Ръководителя на турнира.

## **27. Технически фаулове**

При явно или преднамерено нарушение на тези правила на игра, за всеки състезаващ се отбор, по всяко време, може да бъде обявен технически фаул за отбора в нарушение по решение на оторизиран съдия на турнира.

27.1 Когато е обявен технически фаул, играта спира и топката се присъжда на противоположния на отбора в нарушение отбор, на 3-ката. Само играча стрелящ и играча защитаващ удара могат да са на масата. Изиграва се един удар, след което играта спира. Ако е вкаран гол топката се сервира от отбора получил гола. Ако не е отбелязан гол топката се връща на позицията която е била в момента на обявяването на техническия фаул или там където трябва според правилата.

27.1.1 Счита се, че играч е изиграл удар от технически фаул, когато топката напусне 3-ката. Счита се, че играч е блокирал удара, когато топката или е спряла в или напуснала зоната на защитника.

27.2 При удар от технически фаул, топката трябва да се пусне в игра преди удряне. При това, всички правила, включващи ограниченията за време и пренагласяния,

продължават да се прилагат.

27.3 Отбор може да смени позиции преди и/или след удар от технически фаул, без да му се отсъжда тайм аут.

27.4 Тайм аутти могат да бъдат обявявани по време на технически удар, ако са позволени.

27.5 Гол, отбелязан от непозволен удар от технически фаул, не се признава, и играта се възстановява от мястото на обявяване на техническия фаул.

27.6 Ако гейм свърши с удар от технически фаул, противоположният отбор получава първото сервиране на следващата игра.

27.7 Следващи нарушения от явно или преднамерено естество носят допълнителни технически фаулове. Трети технически фаул във всеки гейм води до автоматична загуба на гейма.

27.8 Съдията може да обяви по всяко време, след обявен първи технически фаул за отбор, че следващо нарушение от отбора ще доведе до загуба на гейма или мача.

## **28. Решения и обжалвания**

Ако спор включва въпрос за отсъждане и съдия присъства по време на въпросните станали събития, неговото решение е окончателно и никакво обжалване не може да бъде направено. Ако спор изисква тълкуване на правилата, или съдия не присъства по време на въпросните станали събития, съдията взима

възможно най-обективно решение според обстоятелствата. Решения от такова естество могат да бъдат обжалвани, но това трябва да се направи незабавно по начин, описан по-долу.

28.1 За да обжалва тълкуване на правило, играч трябва да заяви това обжалване пред съдията преди топката, разигравана по време на спора, да се върне в игра. Обжалване, отнасящо се до загуба на среща, трябва да се заяви преди отборът, който е спечелил, да започне нова среща.

28.2 Всички обжалвания се разглеждат от Главния съдия и (ако присъстват) поне двама членове на съдийската комисия. Всички решения по обжалванията са окончателни.

28.3 На отбор, който прави неуспешно обжалване от явно естество, или изисква разрешаване на спор, му се отсъжда тайм аут. Освен това, по решение на съдия, отборът може да бъде наказан и за забавяне на играта.

28.4 Споренето със сертифициран съдия по време на среща не се разрешава. Нарушаването на това правило е основание за наказание за забавяне на играта и/или нарушение на етичния кодекс.

## **29. Правилник за Облекло**

Всеки играч, който желае да участва на официален МФФМ турнир трябва да носи подходящо спортно облекло. Прилагането на кодекса за облекло е отговорност на директора на турнира, главния съдия или член на спортната комисия на МФФМ.

29.1 Одобрени облекла са: загриващи якета и панталони, спортни ризи, спортни тениски, поло тениски, спортни шорти, и спортни обувки. Спортни шапки, козирки, ленти за пот, и спортни бандани също са приемливи.

29.2 Забраненото облекло включва дрехи показващи безразсъдство, дънки и джинси от всякакъв вид, карго панталони и шорти, Панталони тип спандекс или от ликра. Джапанки, сандали и не спортни обувки също са забранени.

29.3 Играчите се насърчават да имат името на държавата си на тениските и якетата си. Това е задължително за играчите с най-висок ранг, които също трябва да носят нашивки на ръкавите показващи световния им ранг. Препоръчително е за играчите в екип да са с цветовете на националния им флаг с тяхното име, флаг и лого на спонсори.

29.4 Наказанието за нарушаване на кодекса за облекло е загуба на геим или мач. Ако играч в нарушение на кодекса за облекло трябва да се преоблече в одобрено облекло преди да започне игра и отбора ще бъде санкциониран със забавяне на играта (виж правило 25)

### **30. Ръководител на турнира**

Управлението на турнирната игра е задължение на Ръководителя на турнира. Това включва тегленето на жребий, създаване на график за състезанията, определяне на срещите и т.н. Решението на Ръководителя на турнира по тези въпроси е окончателно.



30.1 Всички въпроси, отнасящи се до правилата на игра (назначаване на съдии, разглеждане на обжалвания, и т.н.) са задължение на Главния съдия. Ръководителят на турнира е отговорен за назначаването на Главния съдия.

30.2 На всеки официален МФФМ турнир Ръководителя на турнира е подчинен на Спортната комисия на МФФМ.

## **31. Странични дисциплини**

### ***31.1 Вратарска война***

Вратарската война е специална дисциплина по единици при която 5-ците и 3-ките са вдигнати и играчите стрелят от вратарските позиции

#### **31.1.1 Сервиз**

- За начало на играта, топката трябва да се премести от една на друга фигура но не може да се стреля с втората фигура. След докосване с втората фигура, топката може веднага да бъде изстреляна с всяка друга след това.

- Играча не трябва да спира топката или да изчаква преди да стреля. Топката се счита в игра и времевите ограничения започват веднага след докосването на втората фигура.

- Нарушението е губене на владение.

#### **31.1.2 Владение**

Играч се счита че е във владение когато топката е в зоната на досег на вратарските лостове. Владението на вратарят е от края на владение на 2-ката до главната линия. Центърът на масата е останалата част за игра.

-По време на игра, ако топката излезе от игралната зона или остане мъртва между 2-ките, ще се пусне в игра обратно от противника който не е бил във владение.

- Ако топката стане „мъртва“ във вратарската зона се пуска обратно в игра от същата зона.

- Топка която удари който и да е лост, фигура, тампон в центъра на масата все още се счита в игра. Тези лостове не ефектират върху владението на топката.

### 31.1.3 Времеви ограничения

Веднъж пусната топката в игра, играча има 10 секунди да направи удар. Ако топката спре за повече от 3 секунди или е застъпена за повече от 1 секунда трябва да докосне друга фигура преди да е легално направен удар. Нарушение на която и да е част от това правило е губене на владение.

## ***31.2 Четири на четири***

Това е специална дисциплина с четири играча от всяка страна като всеки играч контролира един лост с една ръка. Играчите не могат да сменят ръце щом веднъж е пусната топката в игра.

### 31.2.1 Смяна на позициите

- Ако отбор вкара гол те трябва да ротират позициите си преди пускането на новата топка в игра. Играча на 3-ката трябва да мине на лоста с вратаря/ите и останалите минават с един лост напред.

-Отбор може да смени подредбата на играчите преди началото на мача или гейма. Веднъж започнал гейма отбора трябва да остане на тази подредба за остатъка от гейма.

### 31.2.2 Легални удари

- Топка не може да е застъпена за повече от 3 секунди или спряна за повече от 1 секунда. Има 10 секунди времеви лимит на всеки лост.

- Веднъж спряна топката или застъпена трябва да докосне друга фигура преди да бъде пусната или изстреляна напред.

- Ако топката е вкарана нелегално, топката се сервира от противниковия отбор.

### **31.3 Ролкова топка с две топки**

Специална дисциплина с две топки които се сервират едновременно.

#### 31.3.1 Времеви ограничения

- Има 10 секунди ограничения на лост и топка не може да бъде спряна или застъпена за повече от една секунда.

- Ако топка е застъпена или спряна за повече от секунда при две топки в игра, то те се сервират наново. Ако има само една топка в игра то тя се сервира от противниковия отбор.

- Изстрел може да се извърши от застъпено или спряло положение ако е директно изпълнен под една секунда времеви лимит.

#### 31.3.2 Сервиране на топката

- Ако има дупки за сервиране всеки от нападателите от дупката с броене до три. И двете топки трябва да докоснат игралното поле на секунда една от друга.

- Ако няма дупки за сервиране, двамата защитници едновременно трябва да пуснат топките в близкия ъгъл на масата пак с броене до три.

-Ако топка излезе от масата без да е отбелязан гол, двете топки се сервират наново. Ако е вкаран гол се сервира от тима който е получил гол.

### 31.3.3 Вкарване ан гол

- Ако и двата отбора вкарат гол, тогава никои не отбелязва в резултата и се сервират и двете топки наново.

- Ако отбор е вкарал първата топка, те могат да спрат играта когато имат контрол над другата и да отбележат гола си. При този случаи се отбелязва резултата и се сервират и двете топки за следващия гол.

- Отбор който вкара и двете топки печели два гола и се сервират двете топки след това.

- Изстрел който е „влез-излез“ не се счита за гол в тази дисциплина и играта продължава.

## 31.4 Дузни

Специална дисциплина която се играе по единици където играчите се редуват в изпълнението на технически фаулове един на друг от 3-ките.

### 31.4.1 Топка в игра

- Първия изстрел на играта се определя от хвърляне на стотинка и всеки следващ удар се редуват играчите до края на гейма.

- За изпълнението на всеки изстрел играчите следват протокола „готов“ за да пуснат топката в игра. Всяко нарушение е губене на владение.

### 31.4.2 Стреляне

- Смята се че е изпълнен удара когато топката напусне 3-ката. Топката се смята за блокирана когато е

спряна или напусне вратарската зона.

### 31.4.3 Времеви ограничения

- играчите имат ограничение от 15 секунди.

Времето започва да тече една секунда след като е докосната от втората фигура.

