



International table soccer federation
Mednarodna zveza namiznega nogometa

ITSF

PRAVILNIK

ITSF Rule Book - January 15, 2007
Slovenska verzija Julij 2008

A. KAZALO

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

B. UVOD

Vsi igralci in organizatorji morajo upoštevati ta pravilnik.

- a) Pravilnik je osnovan kot vodič za pomoč funkcionarjem. Njegov cilj je predvsem razlaga pravil igre. Čeprav je naloga funkcionarja, da pokaže svojo avtoriteto v dobro igre, mora hkrati paziti, da igre ne upočasnjuje s pretirano striktnim razsojanjem.
- b) Opomnik: funkcionarji Zveze na turnirju predstavljajo najvišjo avtoriteto. Njihove odločitve morajo igralci spoštovati in upoštevati. Na funkcionarja Zveze se lahko vsak igralec obrne za nasvet glede interpretacije tega pravilnika. Če na turnirju ni prisotnega funkcionarja Zveze, njegove naloge prevzame vodja turnirja.
- c) Pravila igre namiznega nogometa so zamišljena na tak način, da funkcionarjem 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) Opozarjamo tudi, da funkcionar ni nezmotljiv in je njegova napaka v presoji del igre

C. KVALIFICIRANE AVTORITETE

- a) Ta pravilnik je napisala in uredila Komisija za pravila (*Rules commission*) pod odgovornostjo Športne komisije (*Sports commission*). Izvršni odbor ITSF (Mednarodne zveze namiznega nogometa) ga dá na glasovanje in uvede 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 med trajanjem sezone. Izvršni odbor mora potem te popravke dati na glasovanje.
- c) Uporaba tega pravilnika je obvezna tako za funkcionarje Zveze kot za igralce.
- d) Igre lahko sodijo funkcionarji Zveze ali pa sodijo igralci sami. V igri brez funkcionarja se lahko za razsodbo spornega dogodka prosi katerega koli funkcionarja, ki se nahaja v prostorih turnirja. V primeru nerešljivega spora se lahko pokliče Komisijo sodnikov in funkcionarjev. Njihova odgovornost je, da z odločitvijo seznanijo Športno komisijo, odgovornost le-te pa je, da z odločitvijo širše seznanijo člane.
- e) Funkcionar, ki se ga med igro pokliče za rešitev problema, lahko upošteva tudi nasvete drugih funkcionarjev, ki so bili priče dogodku. Če je bil prisoten več kot en funkcionar, bo nasvet sprejel od funkcionarja najvišje stopnje (vse do funkcionarja Zveze). Če ni prisoten noben funkcionar, bo poklicani funkcionar pozval k nadaljevanju igre, ne da bi uslišal kakršno koli zahtevo po napaki ali zadetku.
- f) Vprašanja, zahteve po razlagi, ter zahteve po spremembah pravil se morajo nasloviti na osebo, ki vodi Komisijo sodnikov in funkcionarjev. Le-ta nato odgovori osebi, ki vodi Športno komisijo.
- g) Kazni in sankcije, ki imajo za posledico izgubo igre ali tekme, so odgovornost glavnih funkcionarjev. V primeru bolj resne 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 točkovanja ITSF.

D. MATERIALI IN OPREMA

MIZA

- a) Uradne mize so izglasovane na občnem zboru ITSF. Izbira mize 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 palice).
- c) V nobenem primeru ne sme biti s smirkovim papirjem obdelana površina mize, takšno ravnanje pa se bo kaznovalo z izključitvijo turnirja in z obnovitvijo površine.
- d) Igralci lahko naoljijo/namažejo zunanost palic. Ne smejo pa naoljiti/namazati notranjosti palic v primeru teleskopskih palic.
- e) Organizatorji lahko določijo obvezno uporabo točno določenih znamk mazivnih izdelkov in čistilnih sredstev. Te morajo nato biti dostopne vsem igralcem. Pod temi pogoji se bo uporaba drugačnih znamk kaznovala z izključitvijo igralca iz turnirja.
- f) Uporaba smole (kot se uporablja v rokometu), magnezija ali česarkoli podobnega na mizi (površina, ročaji, žogice) je strogo prepovedana 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 notranjih igralnih lastnosti mize ali igralnih figur, z izjemo rutinskega vzdrževanja.

ŽOGICE

- a) Uradne žogice izglasuje športna komisija ITSF. Dodatek temu pravilu bo pripravljen po sprejeti končni odločitvi za sezono.
- b) Na turnirju se morajo tekme igrati z žogicami kupljenimi na prizorišču turnirja.
- c) Vsi igralci morajo imeti možnost nakupa turnirske žogice.

ROČAJI

- a) Vsak igralec lahko uporabi ročaje po lastni izbiri na mizah, kjer se ročaji lahko zamenjajo. Ročaji se morajo prilegati palicam in pri tem ne smejo povzročiti poškodb na mizi ali igralni figuri.
- b) Gibanje igralcev mora biti brez pomoči in brez ovir. Dodatni mehanski sistemi niso dovoljeni. Ročaji morajo biti varno pritrjeni na palice, na katere so nameščeni.
- c) Organizatorji lahko odločijo, da so določeni ročaji nevarni in jih zato igralci ne smejo uporabljati. Če igralec noče odstraniti svojih ročajev bo iz turnirja izključen.
- d) V tekmi z večimi igrami mora biti igralcem dovoljena menjava ročajev v času, ki je določen za odmor med igrami, tajmavti ali med točkami.

DRUGI DODATKI

- a) Vsi drugi pripomočki (rokavice, elastični trakovi, gumice proti drsenju za ročaje...) so dovoljeni, razen, če so lahko nevarni za igralca ali druge udeležence turnirja.
- b) Dodatki ne smejo spremeniti površine ali stranic mize pod nobenimi pogoji.

E. PREVODI URADNIH BESED

Officials – funkcionarji
Federation officials – funkcionarji Zveze
Tournament Director – vodja turnirja
Rules Commission – Komisija za pravila
Sporting Commission – Športna komisija
Executive Committee of ITFS – Izvršni odbor ITFS
general assembly – občni zbor
Judges and Officials Commision - Komisijo sodnikov in funkcionarjev
Head Officials – glavni funkcionarji
Discipline Commission – disciplinska komisija
ITFS Delegat – delegat ITFS
ITFS Head Official – glavni funkcionar ITFS
ITFS sport commission – športna komisija ITFS
The Official balls – uradne žogice
match – tekma
game – igra

F. VELJAVNOST PREVODA

Ta prevod je uradni prevod angleškega pravilnika iz januarja 2007 in je preveden iz strani Zveze namiznega nogometa Slovenije (ZNNS). Pravilnik je veljaven na vseh tekmovanjih v organizaciji ZNNS in na vseh mednarodnih tekmovanjih v organizaciji ITSF (International table soccer federation). V primeru kakršnihkoli nestrinjanj in neskladij z izvirnikom, je edini veljavni pravilnik, pravilnik v angleščini.

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, funkcionarji in/ali gledalci. Cilj vsakega igralca in funkcionarja 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 igre. Za zmago je potrebno doseči 5 točk. V zadnji igri (5. igri) je potrebno zmagati z dvema goloma razlike. Pri tem je največje možno število doseženih zadetkov 8 (kdor prvi pride do osem je zmagovalec).

- 2.1 Za določitev števila iger je odgovoren vodja turnirja. Določitev se objavi v naznanilu o turnirju.
- 2.2 Vodja turnirja lahko spremeni število iger in točk potrebnih za zmago, če nastane časovna stiska.
 - 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 iger naznanila Športna komisija ITSF in bo objavljeno v uradnem ITSF naznanilu turnirja.
- 2.4 Kazen za kršenje uradnega števila iger ali dobljenih točk je lahko izguba tekme ali izključitev iz turnirja za obe vpleteni ekipi.

3 Začetek tekme

Pred začetkom tekme se izvede met kovanca. Ekipa, ki zmaga 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, ko se žogica spusti v igro. (vendar pa se lahko kršitve kot so preklinjanje itd. izrečejo s strani funkcionarja, ki je določen za sojenje tekme, takoj, ko so komisar in obe ekipi navzoči pri mizi.)

4 Servis in protokol pripravljenosti

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

- 4.1 Servis se začne z ustavljeno žogico pri sredinski igralni figuri palice s petimi igralnimi figurami. Igralec, ki servira se mora nato držati protokola pripravljenosti.

- 4.1.1 Če se žogice ne servira s pozicije sredinske igralne figure in se kršitev ugotovi pred zadetkom, se igra ustavi in servis ponovno pripade isti ekipi. Po doseženem zadetku pa pritožba ni več možna. Kazen za nadaljnje kršitve je dodelitev žogice nasprotni ekipi za servis.
- 4.2 Protokol pripravljenosti: Ko se žogica spusti v igro mora igralec z žogico vprašati nasprotnika, če je »pripravljen«. Neposredni nasprotnik ima tri sekunde časa, da se odzove s »pripravljen«. Potem ima igralec z žogico tri sekunde časa, da začne igrati. Čakanje čez te časovne omejitve se smatra za zavlačevanje igre (glej pravilo 25). Igralec mora podati žogico od ene igralne figure do druge in zatem počakati vsaj sekundo, preden posreduje žogico naprej. Igralcu žogice ni potrebno ustaviti. Štetje časovnih omejitev se začne eno sekundo po dotiku žogice z drugo igralno figuro.
- 4.2.1 Kazen za začetek igranja preden se nasprotnik odzove s »pripravljen« je opozorilo, žogica pa se mora spustiti v igro z začetne pozicije. Kazen za nadaljnje kršitve je dodelitev žogice nasprotni ekipi za servis.
- 4.2.2 V primeru posredovanja žogice naprej brez predhodnega dotika dveh igralnih figur, ali enosekundnega postanka pred posredovanjem žogice, naprotna ekipa odloča o tem, ali se bo igra nadaljevala s trenutne pozicije (vključujoč zadetek), ali pa bo žogica postavljena na položaj za servis.

5 Nadaljnji servis

Servise, ki sledijo prvemu servisu tekme, izvaja ekipa, ki je zadnja prejela zadetek. Prvi servis v nadaljnjih igrah v tekmah z več igrami izvaja ekipa, ki je izgubila predhodno igro.

- 5.1 Če žogico servira napačna ekipa in se kršitev ugotovi pred zadetkom, se igra ustavi, servis žogice 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 palicama s petimi igralnimi figurami (mrtva žogica), se servis dodeli ekipi, ki je prvotno servirala.

6 Žogica v igri

Ko je žogica enkrat spuščena v igro, mora v igri ostati, vse dokler je ne odnese z mize, se jo opredeli za mrtvo žogico, je zahtevan tajmavt ali pa je dosežen zadetek.

7 Žogica zunaj mize

Če žogica zapusti igralno območje in zadane označevalce za točke, luč (lesteneč) ali kak drug objekt, ki ni del mize, se žogico proglasi izven igre. Če žogica zadane vrh roba ali prostor mize nad golom 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 področje 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.
- 7.3 Če moč igralčevega strela ali podaje povzroči, da žogica odleti z mize, se jo v igro vrne pri nasprotnikovi palici z dvema igralnima figurama.

- 7.4 Igralec ne sme izvesti strela, ki povzročijo, da žogica potuje v lobu ali v voleju preko nasprotnikov palic (npr. zračni strel). 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, ki se dodeli nasprotniku, da jo servira s palico s petimi igralnimi figurami.

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 proglasi za mrtvo kjer koli med palicama s petimi igralnimi figurami, jo pri palici s petimi igralnimi figurami v igro vrne ekipa, ki je žogico prva servirala (glej pravilo 4).
- 8.2 Če se žogico proglasi za mrtvo med golom in palico s petimi igralnimi figurami, se jo vrne v igro pri palici z dvema igralnima figurama, 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 serviranje. (primer: potiskanje žogice z dna, dokler ni več v dosegu).

9 Tajmavt

Vsaka ekipa ima lahko dva tajmavt-a na igro, med katerima igralca lahko zapustita mizo. Takšni tajmavti ne smejo presežati 30 sekund. Če je žogica v igri, lahko tajmavt zahteva samo ekipa, ki ima žogico v posesti in samo, če je žogica popolnoma ustavljena. Če žogica ni v igri, lahko tajmavt zahteva katera koli ekipa.

- 9.1 Obe ekipi lahko koristita polnih 30 sekund, čeprav ekipa, ki je zahtevala tajmavt, ne želi izkoristiti celotnega časa.
- 9.2 Na katerem koli tekmovalju dvojic, lahko igralca obeh ekip med tajmavti zamenjata položaje (glej pravilo 14.1).
- 9.3 Tajmavt, ki se zahteva med igranjem, se šteje kot eden izmed dveh tajmavtov dovoljenih v sledeči igri.
- 9.4 Če igralec z ročajev umakne obe roki in se popolnoma obrne stran od mize, med tem ko je žogica v igri, se šteje, da zahteva tajmavt.
- 9.4.1 Igralec lahko umakne roke z ročajev, da si jih obriše pred strelom, če to ne traja več kot dve ali 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 Samo igralec ali ekipa, ki ima žogico v posesti, lahko zahteva tajmavt, med tem ko je žogica v igri. Tajmavt se začne v trenutku, ko se zahteva.
- 9.5.1 Če ekipa takoj po zahtevi tajmavt-a poskuša izvesti strel ali podajo, se igra po zahtevi za tajmavt ne bo upoštevala, ekipa pa bo obtožena motenja igre (glej pravilo 20) namesto, da bi ji bil dodeljen tajmavt.
- 9.6 Če ekipa, ki ima v posesti žogico, zahteva tajmavt, med tem ko je žogica v igri in v gibanju, ta ekipa izgubi posest žogice, žogica pa se dodeli nasprotni ekipi na servis.

- Če tajmavt zahteva ekipa, ki žogice nima v posesti, med tem ko je žogica v igri in v gibanju, se to ekipo obtoži za motenje igre (glej pravilo 20).
- 9.6.1 Če je pri zahtevi tajmavta žogica v igri in v gibanju ter pade v gol ekipe, ki je zahtevala tajmavt, se nasprotni ekipi prizna točka.
- 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 tajmavt-a na igro, bo prejela opozorilo, zahteva za tajmavt pa ne bo odobrena. Če ima ekipa v posesti žogico in je žogica v igri, bo ta ekipa izgubila posest nad žogico, le-ta pa bo dodeljena nasprotni ekipi na servis. Nadaljnje zahteve tajmavt-ov bodo kaznovane s tehničnim prekrškom.
- 9.8.1 Ekipa, ki je obtožena z več kot dvema tajmavt-oma na igro zaradi zavlačevanja igre, zahteve po drugem funkcionarju med igro, izgubi pritožbe, ali zaradi kateregakoli drugega razloga, bo prejela tehnični prekršek.
- 9.9 Ko igralec enkrat začne spuščati žogico v igro po tajmavtu (s premikanjem žogice), drugega tajmavta ne sme zahtevati vse dokler žogica ne zapusti trenutne palice. Obe vratarjevi palici se smatrata za eno samo palico.
- 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 tajmavt-a.
- 9.10 Med tajmavtom lahko igralec seže v igralno območje, da podmaže palice, pobriše igralno površino itd. Žogico se ob nasprotnikovem dovoljenju lahko z roko pobere in se jo pred nadaljevanjem igre vrne na njeno izvirno mesto. Zahteva, da se žogico pobere ali premakne, se lahko zavrne s strani nasprotne ekipe ali s strani funkcionarja, ki je prisoten pri mizi (npr. ko je žogica blizu roba gola).
- 9.10.1 Če igralec pobere žogico po tem, ko je bila zahteva, da bi žogico pobral, zavrnjena, se žogico dodeli nasprotni ekipi na servis. Če je žogica na robu gola ekipe, ki je pobrala žogico, se prišteje točka nasprotni ekipi.

10 Nadaljevanje igre po tajmavtu

Po končanem tajmavtu igro nadaljujemo s servisom na palici, kjer se je ob zahtevi tajmavta nahajala žogica.

- 10.1 Če je bila ob zahtevi tajmavta žogica v igri, mora igralec, ki ima v žogico posesti, pred nadaljevanjem igre opraviti »protokol pripravljenosti« (glej pravilo 4).
- 10.1.1 Če igralec ne izpolni »protokola pripravljenosti« in takoj po prijemu ročajev žogico posreduje naprej od začetne palice, lahko nasprotna ekipa izbira, ali bo nadaljevala igro iz trenutne pozicije, ali pa bo žogico servirala.
- 10.2 Če ob zahtevi tajmavta žogica ni bila v igri, žogico v igro vrne tista ekipa, ki ji to glede na pravila pripada.
- 10.2.1 Če ekipa tajmavt zahteva takoj po prejetem ali danem zadetku, žogico na palici s petimi igralnimi figurami servira ekipa, ki je zadnja prejela gol.
- 10.3 Kazen za napravnino vračanje žogice v igro, je odločitev nasprotnika ali bo nadaljeval igro s trenutne pozicije, ali bo žogico serviral.

11 Uradni tajmavt

Uradnega tajmavta ne štejemo k dvema dovoljenima tajmavtoma na igro za vsako ekipo. Po uradnem tajmavtu se žogico v igro vrne enako kot po ostalih tajmavtih.

- 11.1 Če funkcionar ni prisoten pri začetku tekme in pride do spora med igro, lahko katera koli ekipa zahteva funkcionarja. Takšna zahteva se lahko da kadar koli med tekmo, ko je žogica ustavljena ali mrtva.
- 11.1.1 Prva zahteva po funkcionarju se šteje kot uradni tajmavt.
- 11.1.2 Če ekipa brez posesti žogice zahteva funkcionarja, ko je žogica v igri in ustavljena, napadajoča ekipa pa hkrati poskuša izvesti podajo ali strel, se zahteva po tajmavtu šteje kot motenje igre s strani ekipe v obrambi. Podobno se bo tudi zahteva po funkcionarju, ko je žogica v gibanju, štela za motenje igre.
- 11.2 Ko se igra ob prisotnosti funkcionarja nadaljuje, se bo vsakemu igralcu, ki bo zahteval drugega funkcionarja avtomatično odvzel tajmavt. Takšno zahtevo pa lahko izrečemo le, ko je žogica mrtva ali ko žogica ni v igri. Kazen za zahtevo po drugem funkcionarju medtem, ko je žogica v igri, je tehnični prekršek.
- 11.2.1 Če se igra nadaljuje z dvema prisotnima funkcionarjema, bo o vsaki zahtevi po zamenjavi funkcionarja odločal glavni funkcionar ali vodja turnirja. Če je zahteva zavrnjena, se igralcu dosodi tehnični prekršek.
- 11.3 Ekipa ne sme zamenjati položajev med uradnim tajmavtom, 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, pritesnitev igralnih figur itd., se mora zahtevati pred začetkom tekme. Igralec lahko vzdrževanje mize med tekmo zahteva le zaradi nenadne spremembe mize, kot npr. zlomljena igralnafigura, zlomljen vijak, okrušen odbijač, zvita palica, itd.
- 11.4.1 Če se igralna figura zlomi pri stiku z žogico, bo določen uradni tajmavt, dokler se palice ne popravi. Igra se bo nadaljevala pri palici, na kateri se je zlomila igralna figura.
- 11.4.2 Če pade osvetlitev mize, se igra v istem trenutku ustavi (kot da bi določili uradni tajmavt).
- 11.4.3 Rutinsko vzdrževanje, kot je sprejanje palic, itd., se lahko opravlja le med tajmavti in med tekmami.
- 11.5 Tujki na igralnem polju – če na igralno površino pade kakršen koli predmet, se igra v istem trenutku ustavi, predmet pa se odstrani. Igra se nadaljuje pri palici, 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, jo bo nazaj v igro spustil igralec, ki jo je imel zadnji 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 palici, kjer je bila igra ustavljena.
- 11.6 Zdravniški tajmavt – igralec ali ekipa lahko zahteva zdravniški tajmavt. Tej zahtevi lahko ugotovi vodja turnirja, glavni funkcionar, ali sodnik tekme, če je očitno, da je potrebna zdravniška pomoč. Določili bodo trajanje zdravniškega tajmavta do največ 60 minut. Igralec, ki je fizično nezmožen po tem času nadaljevati z igro, mora tekmo predati.
- 11.6.1 Če se zahtevi po zdravniškem tajmavtu ne ugotovi, se igralcu kot kazen dodeli prisilni tajmavt. Igralca se lahko tudi kaznuje z zavlačevanjem igre (glej pravilo 25), če tako določi funkcionar.

12 Zadetek

Zadetek pomeni vsako žogico, ki pade v gol brez predhodnjega 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 točke in se obe ekipi strinjata, da je bil zadetek dosežen, a nenamerno neoznačen, se točka šteje. Če se ekipi ne strinjata o tem, ali je bila točka dosežena in neoznačena, se točka ne šteje. Ob začetku naslednje igre (ali tekme) pritožba ni več možna, točka se torej ne šteje.
- 12.2 Če je zadetek sporen, o njem odloča funkcionar. Funkcionar 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 točko, ki ni bila dosežena, se kaznuje s tehničnim prekrškom, točke pa se ne upoštevata. Nadaljnje kršitve tega pravila, je podlaga za poraz igre ali tekme (o čemer odloči glavni funkcionar).

13 Strani mize

Po koncu vsake igre, lahko ekipi zamenjata strani. Če ekipi zamenjata strani, morata zamenjati strani po vsaki nadaljnji igri. Premor med igrama lahko traje največ 90 sekund.

- 13.1 Katera koli ekipa lahko zahteva pretek polnih 90 sekund. Če obe ekipi potrdita, da sta pripravljena za nadaljevanje igre pred pretekom polnega časa, se igra nadaljuje, preostanek časa pa je izgubljen.
- 13.2 Če ekipa po 90 sekundah ni pripravljena na igro, se jo obtoži za zavlačevanje igre (glej pravilo 25).

14 Menjava položajev

V kateri koli tekmi dvojic lahko igralci igrajo samo s tistima dvema palicama, ki se navadno uporabljata na njihovih položajih (na primer obrambni igralec le z vratarjem in palico z dvema igralnima figurama). Ko se igra enkrat začne, morajo igralci igrati na istih položajih vse dokler na pade zadetek, ekipa zahteva tajmavt, ali pa se dosodi tehnični prekršek.

- 14.1 Katera koli ekipa lahko zamenja položaje med tajmavtom, pri doseženem zadetku, med igrami, ali 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 tajmavt.
 - 14.2.1 Ekipa uradno zamenja položaja šele, ko sta oba igralca na svojih novih položajih in obrnjena k mizi. Če želita obe ekipi menjati položaje sočasno, se o novih položajih najprej odloči ekipa, ki ima žogico v posesti.
- 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 palico, ki je dodeljena za uporabo v igri njegovega partnerja, med tem ko je žogica v igri, dosodi motenje igre.

15 Vrtenje palic

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

- 15.1 Ob strelu ali podaji žogice z uporabo nedovoljenega vrtenja palic, se nasprotna ekipa odloči, ali bo nadaljevala igro s trenutnega položaja, ali pa bo servirala žogico.
- 15.2 Vrtenje palice, ki ne podaja in/ali udari žogice, se ne šteje za nedovoljeno vrtenje. Če igralčeva vrteča se palica zadene žogico in jo pošlje nazaj v njegov lastni gol, se šteje kot zadetek za nasprotno ekipo. Vrtenje palice stran od žogice (ko žogica ni v posesti) se ne smatra za nedovoljeno vrtenje, lahko pa se dosodi motenje igre.
- 15.3 Če palico, ki je nihče ne drži, zavrti sila udarca žogice v igralno figuro na palici, je vrtenje palice dovoljeno (primer: udarec s palico z dvema igralcema figurama zadene palico s tremi igralci figurami).

16 Tresenje

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

- 16.1 Kazen za kršitev tega pravila: prvi in drugi prekršek – nasprotna ekipa lahko izbira ali bo nadaljevala igro s trenutnega položaja ali s točke prekrška, ali pa bo servirala žogico. Če kateri koli nedovoljeni tresljaj povzroči, da igralec izgubi posest nad žogico, se igra lahko nadaljuje s tiste palice, s katere je žogico izgubil. Nadaljnje kršitve – tehnični prekršek.
- 16.2 Prijemanje ali dotikanje palic nasprotnika na kakršen koli način se kaznuje popolnoma enako kot tresenje, drsanje ali dvigovanje mize.
- 16.3 Tresenje mize po zadetku ali ko žogica ni v igri, se lahko sodi kot nešportno obnašanje. Udarjanje po palici po strelu, med tem ko je žogica še vedno v igri, se lahko smatra za tresenje mize.

17 Reset

Če igralec na mizi uporabi zadostno silo, da oslabi nasprotnikovo možnost izvedbe strela ali podaje, vendar pri tem nasprotnik ne izgubi posesti nad žogo, bo prisotni funkcionar izrekel »reset« in čas posesti žoge se bo začel ponovno šteti. Igralec z žogo ima možnost, da žogo ponovno namesti ali pa ignorira izrek reseta in nadaljuje igro s trenutnega položaja.

- 17.1 Vsakršen, še tako rahel premik žoge lahko smatramo kot podlago za »reset« (npr.: skakajoča žoga na mestu). »Reset« je lahko klican tudi v primeru pina ali drugega premikanja žoge.
- 17.2 »Reset« zahteva ne pomeni motenje in igralec z žogo lahko nemudoma nadaljuje s strelom. Zato naj, po zaslišanjem »reset«, ekipa v obrambi ne obstoji, se sprosti in pozornosti preusmeri na funkcionarje, temveč naj ostane zbrana v obrambi.
- 17.3 Kršenje »reseta« za žogo se ne smatra za kršenje »reseta«, temveč kršenje pravila tresenja.
- 17.4 Namenski »reset« ekipe, ki poseduje žogo z namenom, da bi funkcionarji dosodili »reset« ne bo dovoljen. Ekipa, ki ji bo dosojeno kršenje tega pravila, bo izgubila žogo, in le ta bo dodeljena nasprotni ekipi (Kar se ne šteje za »reset«).
- 17.5 Potem, ko je ekipi klican prvi »reset« v igri, bo ekipi, ki povzroči dva posledična »reseta« med isto akcijo, dodeljen tehnični prekršek. Po prvi zahtevi za »reset« bodo ob naslednji kršitvi prisotni funkcionarji napovedali »reset opozorilo« oz zgolj »opozorilo«. V primeru ponovne kršitve pravila bo izrečen tehnični prekršek.

- 17.5.1 V primeru dodelitve tehničnega prekrška zaradi pretiranega kršenja pravila, ob naslednjem »resetu« tehnični prekršek ne bo ponovno dodeljen.
- 17.5.2 Reseti so dosojeni glede na ekipo in ne na igralca, ravno tako ne na tekmo temveč na igro.
- 17.6 Če obrabni igralec namenoma zatrese mizo, to ne bo pomenilo »reseta«, temveč bo nemudoma klican prekršek tresenja.
- 17.7 Zahteva po »resetu« medtem, ko je žoga na palici s petimi igralci, bo resetiral število udarcev žoge ob zid in časovno omejitev.

18 Poseg v igralno območje

Poseg v igralno območje medtem, ko je žogica v igri, igralcem brez privolitve nasprotne ekipe ali funkcionarjev ni dovoljen, ne glede na to ali se igralec žogice dotakne ali ne. V primeru privolitve funkcionarjev 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, kar ni del igralnega območja. Ne lovite preko mize leteče žogice!
- 18.3 Mrtva žogica ni več v igri (glej pravilo 8). Take žogice se lahko prosto dotaknemo le po dovoljenju funkcionarjev oz. nasprotne ekipe ob odsotnosti funkcionarjev.
- 18.4 Igralec lahko brez dovoljenja nasprotne ekipe zabriše sledove udarca 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 nadaljevnju bo žogica dodeljena tako kot v primeru zadetka.
- 18.6 V primeru dodeljenega tehničnega prekrška zaradi dotika preko mize leteče žogice, bo igra ponovljena:
- 18.6.1 Ob zadetem prostem strelu bo žogica dodeljena nasprotni ekipi.
- 18.6.2 Ob zgrešenem prostem strelu 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, bamperjev, itd.

- 19.1 Igralec ne sme brisati ničesar iz igralne površine, dokler je žogica na mizi in v igri in dokler nima rok popolnoma čistih.
- 19.1.1 Nanašanje kakršne koli snovi za izboljšanje oprijema na igralno površino ni legalno.
- 19.1.2 Igralec, ki na roke nanese kakršno koli snov, da bi izboljšal oprijem, 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 prepove uporaba te snovi do konca tekme.

- 19.2 Igralec, ki uporablja snov za izboljšanje oprijema mora ob menjavi strani svoje palice takoj očistiti.
- 19.2.1 Če čas potreben za očiščenje palice preseže dovoljenih 90 sekund, mora biti igralec kaznovan za zavlačevanje. Nadaljnja uporaba snovi mu bo prepovedana.
- 19.3 Na palice, ročaje ali na zunanjo stran mize se ne sme namestiti ničesar, kar bi lahko vplivalo na premik palic (npr.: omejitev premika palice vratarja).
- 19.4 Zamenjava ročaja na zunanosti mize 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 Zahteva po zamenjavi žogic pred začetkom tekme mora biti odobrena s strani prisotne uradne osebe ali vodje turnirja. Zahteva bo odobrena le, če so igralne karakteristike trenutnih žogic bistveno drugačne od standardnih.
- 19.5.1 Igralec ne sme zaprositi za novo žogico medtem ko je trenutna še v igri. V primeru mrtve žogice igralec lahko zaprosi za novo. Prošnji bo ugodeno, razen v primeru, da pristojna uradna oseba oceni, da je namen prošnje namensko zavlačevanje igre.
- 19.5.2 Igralcu, ki zahteva menjavo žogice med igro se to upošteva kot tajmout, razen, če prisotna uradna oseba oceni žogico kot neuporabno. V tem primeru se nikomur ne odvzame tajmouta.
- 19.6 Kazen za kršenje katerega koli člena tega pravila je lahko osnova za tehnično napako

20 Motenje

Kakršno koli gibanje oziroma zvok povzročen stran od, oziroma za palico, kjer se nahaja žogica, se lahko dosodi kot motenje. Točka, dosežena kot posledica motenja, ne šteje. Če je igralec prepričan, da ga nasprotnik moti, je njegova dolžnost poklicati uradno osebo.

- 20.1 Agresivnejši premik palice s petimi igralnimi figurami oziroma katere koli druge palice pred, med in po strelu, se smatra kot motenje. Ko se je strel že začel, se rahlo premikanje palice 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 palicama se premikanje palice, 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 palicah vsaj eno celo sekundo. Strel izveden takoj po prijemu palice, je motenje.
- 20.4.1 V posamičnih dvobojih se pravilo 20.4. upošteva samo pri nastavljenem strelu s palico s tremi igralci.
- 20.5 Če igralec odmakne roko iz palice in jo odmakne pod ali stran od mize (da si jo obriše...) medtem, ko je igra v teku, se smatra kot motenje.
- 20.6 Kazen za motenje. Doseženi zadetek kot posledica motenja napadalne ekipe, se ne upošteva; nasprotni ekipi pa se dodeli servis. V vseh ostalih primerih ima ekipa deležna motenja možnost nadaljevati igro iz trenutnega položaja, iz položaja, kjer je bil storjen prekršek ali iz servisa.

20.7 Za prvo kršitev se izreče opozorilo, če je motenje nedolžno. Vsi nadaljnji prekrški so lahko temelj za dodelitev tehnične napake.

21 Vadba

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

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

21.1.1 Nenameren premik žogice se ne smatra 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 ko tehnična napaka.

22 Nešportno obnašanje

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

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 tehnično napako.

22.2 Preklinjanje igralcev je strogo prepovedano. Kazen je dosojena tehnična napaka. Nadaljnje preklinjanje lahko povzroči predajo tekme in/ali izključitev iz turnirja.

22.3 Uporaba opazovalčevega mnenja ni dovoljena, kakor tudi ni dovoljeno kakršno koli motenje sodnika s strani opazovalcev 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 tajmavti in med igrami.

23 Podajanje

23.1 Če imamo žogico ustavljeno na palici s petimi igralnimi figurami ali postavljeno na pin položaju, je pri podaji ne smemo neposredno ustaviti z palico s tremi igralnimi figurami. Pravilo velja tudi, če se žogice predhodno dotakne nasprotnikova palica s petimi igralnimi figurami. Žogica postavljena na pin položaju je žogica stisnjena ob rob ali ob igralno površino.

23.1.1 Podaja ustavljene žogice je dovoljena le, če je takojšnja. Če pred podajo oklevamo, je le ta nedovoljena. Če žogico ustavimo in s podajo oklevamo, se mora žogica pred naslednjo podajo dotakniti vsaj dveh igralnih figur.

23.1.2 Podano žogico, ki je bila za kratek čas stisnjena ob igralno površino, lahko ujamemo na palici s tremi igralnimi figurami le, če se je žogica pred podajo dotaknila dveh igralnih figur. Če pa žogico iz omenjenega položaja podamo z isto igralno figuro, ne da bi se žogica predhodno dotaknila dveh igralnih figur, podaja ni dovoljena.

23.1.3 Žogica ustavljena na palici s petimi igralnimi figurami ali žogica postavljena na pin položaju, ki med strelom na gol zadane eno od igralnih figur na palici s tremi igralnimi figurami in tako spremeni smer, se ne smatra kot nelegalna podaja, če dotik žogice ni bil nadzorovan.

23.1.4 Če se žogica pred podajo dotakne sprednjega ali zadnjega dela igralne figure, je podaja na palico s tremi igralnimi figurami (ali na palico s petimi igralnimi figurami v primeru podaje z obrambnimi palicami) dovoljena le, če

se žogica pred podajo dotakne še druge igralne figure. 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 z palice s petimi igralnimi figurami si igralec žogice ob stranski rob ne sme podati več kot dvakrat. Ne glede na to, katerega stranskega roba se žogica pred strelom ali podajo dotakne, je število podaj od stranski rob omejeno na dve podaji. Če se žogica roba dotakne tretjič, se vsak nadaljnji dotik žogice z enim od igralcev iste palice s katero smo žogico podajali ob stranski rob, smatra kot nedovoljen.
- 23.2.1 Če nasprotnikovo podajo ali strel preprečimo z ujetjem žogice ob stranski rob, se to ne šteje kot ena izmed dveh dovoljenih podaj ob stranski rob.
- 23.2.2 Žogica, ki se je dotaknila stranskega roba ali klančka, se za ponovno podajo ob stranski rob ne upošteva, vse dokler se ni do konca odkotalila iz klančka oziroma je od stranskega roba zadostno ne odstranimo, v primeru da klančka ni in žogica ob zidu miruje.
- 23.2.3 Kakršen koli udarec žogice ob rob, neposredno po tajmavtu, brez predhodnega dotika druge igralne figure, se ne smatra kot ena izmed dveh dovoljenih podaj žogice ob rob.
- 23.3 Podajanje s palico z dvama igralnima figurama (oziroma z vratarjevo palico s tremi igralnimi figurami) proti palici s petimi igralnimi figurami je obravnavano enako kot v pravilu 23.1 z le nekaj izjemami. Če žogica ob podaji ali strelu zadane ob nasprotnikovo igralno figuro se ne smatra več kot podana temveč kot aktivna žogica, ki jo lahko legalno ujamemo s katero koli igralno figuro. Poleg tega ne velja niti pravilo 23.2.
- 23.4 Držanje le ene izmed palic v obrambni igri (pri posamičnih dvobojih) je dovoljeno (na primer: desna roka na palici s petimi igralnimi figurami). Ravno tako je dovoljeno držanje ene palice z dvema rokama. Pretirano preprijemanje ročajev pa se lahko smatra kot motenje.
- 23.5 Kazen za nelegalno podajo: če ena izmed ekip prekrši pravilo podajanja (pravilo 23) ima nasprotna ekipa možnost serviranja iz trenutnega položaja žogice.

24 Čas posedovanja žogice

Posedovanje žogice je definirano kot možnost dosega žogice z igralno figuro. Čas posedovanja žogice je omejen na 10 sekund pri posedovanju žogice na palici s petimi igralnimi figurami in 15 sekund pri vseh ostalih palicah. Obe obrambni palici se v tem primeru smatrata kot ena palica in zato je lahko obramba žogico v posesti skupno le 15 sekund.

- 24.1 Definicija napredovanja: Žogica napreduje, ko ni več v posesti katerekoli igralne figure na palici, od katere je odšla naprej ali nazaj. V primeru obrambnih igralcev, je žogica napredovala, ko je ne moremo več doseči z igralnimi figurami na palici z dvema igralnima figurama in ko je za golmanom, tako ja te ne more več doseči.
- 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 palici s tremi igralnimi figurami je izguba posesti nad žogico, ki se tako dodeli nasprotnikovemu vratarju. Kazen za zavlačevanje oz. zadrževanje žogice na kateri koli drugi palici je izguba posesti nad žogico in možnost nasprotne ekipe za servis.

25 Zavlačevanje igre

Igra naj bo z izjemo tajmavtov neprekinjena. Neprekinjena igra pomeni, da med zadetkom in vnovičnim servisom ne preteče več kot 5 sekund. Kršenje tega pravila in kazen zanj lahko določi le pristojni uradnik.

- 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 tajmavtom. Na primer: igralcu kaznovanemu zaradi zavlačevanja igre bo dosojen prisilni tajmavt v primeru, ko v 10 sekundah po dosojeni kazni ne bo pripravljen nadaljevati z igro. Če po izteku prisilnega tajmavta igralec še zmerom ne bo pripravljen na igro, mu bo dosojen še drugi prisilni tajmavt.

26 Ponovno klicanje 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 zglesi pri mizi, sledi ponovni uradni klic na tekmo. Po ponovnem uradnem klicu na tekmo, se mora ekipa takoj zglasiti pri mizi, v nasprotnem primeru bo primorana predati tekmo.

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

27 Tehnični prekršek

Tehnični prekršek lahko pristojni funkcionar 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 palico s tremi igralnimi figurami za izvajanje prostega strela (=technical foul shot). Ob izvajanju strela sta ob mizi lahko prisotna le strelec in nasprotni obrambni igralec. Po izvedenem strelu se igra ustavi. V primeru doseženega zadetka žogico servira ekipa, ki je zadetek prejela. V primeru brez zadetka pa se igra nadaljuje z palice, kjer se je žogica nahajala pred tehničnim prekrškom.
 - 27.1.1 Prosti strel se smatra kot izveden, ko žogica ni več v dosegu palice s tremi igralnimi figurami. 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 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 tajmavtov.
- 27.4 Zahtevanje tajmavta je med prostim strelom dovoljeno, vendar mora igralec ob zahtevi tajmavta upoštevati vsa ostala pravila glede tajmavtov (glej pravili 9 in 10).

- 27.5 Zadetek se v primeru nepravilnega izvajanja prostega strela ne šteje. Igra pa se nadaljuje z palice, kjer se je žogica nahajala pred tehničnim prekrškom.
- 27.6 Če prosti strel zaključi igro, dobi v naslednji igri žogico na 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 funkcionar eni izmed ekip kadar koli napove izgubo igre ali tekme zaradi nadaljnjega neupoštevanja pravil.

28 Dosodbe in pritožbe

Če je funkcionar v času kakršnega koli spornega dogodka prisoten pri mizi, so njegve odločitve dokončne in pritožbe igralcev niso možne. Če pa funkcionar ni bil navzoč spornemu dogodku, ali je vzrok spora med ekipama različna interpretacija pravil, bo funkcionar o sporu v danih okoliščinah razsodil kar se da pravilno. Na take odločitve funkcionarjev pa se igralec lahko pritoži, vendar le če to stori nemudoma in po sledečih pravilih (glej pravila 28.1, 28.2, 28.3, 28.4)

- 28.1 Pritožba take vrste bo obravnavana le, če bo podana pred nadaljevanjem igre 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 bo obravnaval glavni funkcionar in najmanj dva funkcionarja (če sta prisotna). Odločitve o pritožbah so dokončne.
- 28.3 Ekipi, ki je podala pritožbo, bo v primeru zavrjnene pritožbe dosojen prisilni tajmavt; ravno tako bo prisilni tajmavt dosojen ekipi, ki neutemeljeno dvomi v dosodbo funkcionarja. Poleg prisilnega tajmavta pa lahko funkcionar ekipi dosodi kazen zaradi zavlačevanja igre.
- 28.4 Prerekanje s funkcionarjem 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 funkcionar in/ali uradni član športne komisije ITSF.

- 29.1 Sprejemljiva športna oprema pomeni trenirko za ogrevanje, športne majice, kratke športne majice, polo majice, športne hlače in športne čevlje. Tudi kape s šiltom, šilti, športni traki in športni povoji so sprejemljivi.
- 29.2 Prepovedana pa so oblačila, ki implicirajo nespoštovanje, oprijete majice z naramnicami, 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 najbolje uvrščene igralce obvezujoče; ti igralci morajo poleg napisa z imenom države na rokavih nositi našitek, ki razkriva njihov položaj na svetovni lestvici. Igralčeva uniforma 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 oblačenjaje lahko prisilna predaja tekme ali igre. 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).

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 funkcionarjev). Poleg tega vodja turnirja imenuje tudi glavnega funkcionarja.

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