

PRAVILA ZA TURNIR IZ NOGOMETA

1. ZAČETEK IGRE

- 1.1 Izbiro strani mize ali pravico do prvega spusta žogice, določimo z metom kovanca. Ekipa, ki zmagaja pri metu kovanca, si lahko izbere stran in izvede prvi spust žogice. Nasprotna ekipa mora odločitev sprejeti in plačati prvo igro. Plačilo se menja z vsako igro.
- 1.2 Če zmagovalec iz ekip poražencev turnirja premaga zmagovalca zmagovalnih ekip, se druga igra začne z metom kovanca itd.

2. SPUŠČANJE ŽOGICE

- 2.1 Za začetek igre ali po zadetku, žogico vrnemo v igro s spustom skozi luknjo. Igralec, ki jo vpeljuje v igro, jo lahko z namenom, da bi poskušal vplivati na njeno pot, zavrti. Območje igre je celotno območje nad igralno ploskvijo, do višine stranice mize.
- 2.2 Med spuščanjem igralcu ni dovoljeno segati v igralno območje. Kakorkoli, dovoljeno mu je to storiti predno je žogico vpeljal v igro, z namenom, da bo žogico pravilno postavil za spust. Če mu žogica pade v igralno območje, mora spust ponoviti. Če mu žogica ponovno uide iz rok, dobi pravico do spusta njegov nasprotnik.
- 2.3 Nobena stran ne sme igrati predno žogica ne doseže polja. Od dotika polja naprej je žogica 'v igri'.
- 2.4 Igralci žogico lahko zavrtijo z namenom, da bi vplivali na njen spust. Vendar, ekipa, ki je žogico spustila v igro, ne more dati zadetka dokler se žogica ne dotakne ene izmed njihovih figur.
- 2.5 Igralec, ki začne igro, lahko začetek naznani tako, da z žogico potrka ob rob mize. Vendar igre ne sme začeti predno naprotnik ne potrdi svoje pripravljenosti za igro.
- 2.6 Če se katerikoli del teh pravil krši, ima naprotnik pravico izbire, ali se igra nadaljuje z mesta kršitve ali pa mora isti igralec spust ponoviti. Če je pravilo kršeno še drugič, pravica spusta žogice preide na nasprotnika.

3. NADALJNA SPUŠČANJA ŽOGICE

- 3.1 Po začetku igre spušča žogico ekipa, ki je dobila zadetek. V tekmovanju z več igrami, spušča žogico ekipa, ki je izgubila v zadnji igri.
- 3.2 Če žogico spusti napačna ekipa in je ugovor izražen pred zadetkom, igro prekinemo in spust ponovi prava ekipa. Ko je zadetek že izvršen, ne velja nobena pritožba in igra se nadaljuje, kot da ugovor ni bil izražen.

NOGOMET

1. ZAČETEK IGRE

Met kovanca določi skupino, ki lahko izbira, ali bodo oni spustili žogico na igrišče ali bodo za to določili nasprotnika.

2. SPUŠČANJE ŽOGICE

- 2.1 Žogico lahko vpeljemo že ob začetku igre ali pa šele ob prvem spustu žogice skozi posebno odprtino, ki je za to namenjena. Igralec, ki spusti žogico, lahko poskuša vplivati na njeno pot.
- 2.2 Na začetek igre lahko opozori igralec, ki spušča žogico, tako da z njo potrka ob rob mize, vendar se igra ne sme začeti predno nasprotna ekipa ne potrdi, da je pripravljena za igro.

3. KASNEJŠA SPUŠČANJA ŽOGICE

- 3.1 Kasnejša spuščanja žogice med igro pripadajo ekipi, ki ji je nasprotnik zadal gol. V tekmovanju z več igrami, pripada prvi spust žogice ekipi, ki je izgubila zadnjo.
- 3.2 Če si ekipa prisvoji spust žogice s kršenjem pravil, žogico razglasimo za izven igre ali 'mrtvo žogico' in spust ponovi ekipa, ki je to pravico imela pred nasprotnikovo kršitvijo.

4. ŽOGICA IZVEN IGRE

Žogica, ki uide iz polja igranja in se dotakne nekega predmeta, je 'izven igre'. V igro jo s spustom skozi namensko odprtino vpelje ekipa, ki jo je spustila tudi prvotno.

5. 'MRTVA ŽOGICA'

Žogico, ki se ustavi tako, da je nobena od tekmujočih figuric ne doseže, razglasimo za 'mrtvo žogico' in jo v igro ponovno vpeljemo na naslednje načine:

- 5.1 Če jo razglasimo za 'mrtvo' v območju enega izmed dveh golov in palico z dvema figurama nasproti gola, potem jo obrambni igralec spusti iz vogala. Obrambni igralec mora žogico premakniti od ene figure k drugi, predno izvedbo udarec ali podaje.
- 5.2 Če žogico razglasimo za 'mrtvo' nekje med dvema palicama ali dvema figuricama, jo ponovno spusti na igrišče skozi namensko odprtino ekipa, ki je izvedla prvi spust.

- 3.3 Če ekipa pridobi spust zaradi kršitve pravil, je žogica proglašena za 'iz igre' ali 'mrtvo' in je vrnjena ekipi, ki ji je pravica do spusta pripadala pred kršitvijo.

4. ŽOGICA IN IGRA

- 4.1 Enkrat, ko je žogica v igri (glej 2., 3.), se igra nadaljuje, dokler žogica ne pade izven polja igranja ali je oklicana za 'mrtvo', ali dokler ona izmed ekip ne doseže zadetka.
- 4.2 Če se žogica sama zakotali v luknjo za spuščanje in se vrne na igralno polje, je 'v igri'.

5. ŽOGICA IZVEN IGRE

- 5.1 Če žogica zapusti polje in se dotakne nekega predmeta (števec zadetkov, pepelnik, del mizne prevleke zunaj polja) in se potem vrne v polje, jo razglasimo za 'izven igre'. V igro jo ponovno spusti ekipa, ki je izvedla prvotni spust.
- 5.2 Žogice ni dovoljeno namenoma spraviti iz polja. V takem primeru jo moramo vrniti nasprotni ekipi. Kadar je žogica ustreljena v zrak in se vrne na polje, ne da bi se dotaknila kakšnega predmeta, igro nadaljujemo. Zadelek, dan na tak način (npr. strel žogice preko glav figur), velja, če pri tem niso kršena pravila in žogica ostane v predpisanem območju.

6. 'MRTVA ŽOGICA'

- 6.1 Žogico, ki se popolnoma ustavi in je ne more doseči nobena izmed tekmujočih figuric, razglasimo za 'mrtvo'. 'Mrtvo' žogico vrnemo v igro na naslednje načine:
- 6.2 Če je žogica razglašena za 'mrtvo' med golom in prvo nasproti stoječo palico z dvema figuricama, jo vrne v igro obrambni igralec: žogico postavi v vogal in pusti, da se zakotali na polje. Žogico lahko vrne na polje šele, ko je nasprotna ekipa potrdila svojo pripravljenost za nadaljevanje igre. Vendar mora obrambni igralec najprej podati žogico od ene figure k drugi in šele nato lahko izvede strel ali podajo.
- 6.3 Če je žogica proglašena za 'mrtvo' nekje med palicama z dvema figuricama, jo ekipa, ki je izvedla prvotni spust, ponovno vpelje v igro.
- 6.4 Če igralec vrne 'mrtvo' žogico v igro s premikanjem mize ali pa z dotikom s palico, lahko nasprotnik izbere, ali bo z igro nadaljeval ali pa bo spust žogice ponovil sam.
- 6.5 Če se ob dotiku z žogico zlomi figura, se igra nadaljuje pri tisti palici. Predno je izpeljana podaja ali strel, se mora žogica dotakniti dveh figuric.

- 3.3 Če ekipa pridobi spust zaradi kršitve pravil, je žogica proglašena za 'iz igre' ali 'mrtvo' in je vrnjena ekipi, ki ji je pravica do spusta pripadala pred kršitvijo.

4. ŽOGICA IN IGRA

- 4.1 Enkrat, ko je žogica v igri (glej 2., 3.), se igra nadaljuje, dokler žogica ne pade izven polja igranja ali je oklicana za 'mrtvo', ali dokler ena izmed ekip ne doseže zadetka.
- 4.2 Če se žogica sama zakotali v luknjo za spuščanje in se vrne na igralno polje, je 'v igri'.

5. ŽOGICA IZVEN IGRE

- 5.1 Če žogica zapusti polje in se dotakne nekega predmeta (števec zadelkov, pepelnik, del mizne prevleke zunaj polja) in se potem vrne v polje, jo razglasimo za 'izven igre'. V igro jo ponovno spusti ekipa, ki je izvedla prvotni spust.
- 5.2 Žogice ni dovoljeno namenoma spraviti iz polja. V takem primeru jo moramo vrniti nasprotni ekipi. Kadar je žogica ustreljena v zrak in se vrne na polje, ne da bi se dotaknila kakšnega predmeta, igro nadaljujemo. Zadelek, dan na tak način (npr. strel žogice preko glav figur), velja, če pri tem niso kršena pravila in žogica ostane v predpisanem območju.

6. 'MRTVA ŽOGICA'

- 6.1 Žogico, ki se popolnoma ustavi in je ne more doseči nobena izmed tekmujočih figuric, razglasimo za 'mrtvo'. 'Mrtvo' žogico vrnemo v igro na naslednje načine:
- 6.2 Če je žogica razglašena za 'mrtvo' med golom in prvo nasprotni stoječo palico z dvema figuricama, jo vrne v igro obrambni igralec: žogico postavi v vogal in pusti, da se zakotali na polje. Žogico lahko vrne na polje šele, ko je nasprotna ekipa potrdila svojo pripravljenost za nadaljevanje igre. Vendar mora obrambni igralec najprej podati žogico od ene figure k drugi in šele nato lahko izvede strel ali podajo.
- 6.3 Če je žogica proglašena za 'mrtvo' nekje med palicama z dvema figuricama, jo ekipa, ki je izvedla prvotni spust, ponovno vpelje v igro.
- 6.4 Če igralec vrne 'mrtvo' žogico v igro s premikanjem mize ali pa z dotikom s palico, lahko nasprotnik izbere, ali bo z igro nadaljeval ali pa bo spust žogice ponovil sam.
- 6.5 Če se ob dotiku z žogico zlomi figura, se igra nadaljuje pri tisti palici. Predno je izpeljana podaja ali strel, se mora žogica dotakniti dveh figuric.

7. TIME OUT

- 7.1 Vsaka ekipa ima pravico do dveh time out-ov, med katerima lahko zpusti mizo. Time out ne sme trajati več kot 30 sekund. Vsaka ekipa lahko zahteva celih 30 sekund. Vsaka ekipa lahko zahteva le en time out na žogico. Time out, ki ga zahteva ekipa med dvema žogicama, se šteje za naslednjo žogico.
- 7.2 Samo tekmovalci ali ekipa, ki ima žogico, lahko zahteva time out, v kolikor se niso porabili dovoljenega števila time out-ov. Vsak član ekipe lahko zahteva time out, če ima eden izmed njegovih dveh partnerjev žogico. Če je član ekipe zahteval time out, se ta začne od trenerjka, ko ga je tekmovalci zahteval. Nič, kar se zgodi po zahtevku za time out (npr. žogica gre mimo partnerja) se ne upošteva.
- 7.3 Time out lahko zahtevamo le, če žogica miruje. Vsak zahtevek po time out-u, ko žogica ne miruje, kaznujemo z izgubo žogice.
- 7.4 Če igralec spusti palice in se obrne stran od mize v času, ko je žogica v igri, je njegova ekipa kaznovana z odvzemanjem enega time out-a. Igralec pa lahko spusti palice v primeru, ko želi pred strelom obrisati roke, vendar lahko to traja le 2 ali 3 sekunde. Medtem, ko strelja, morata biti obe roki v stiku s palicami. Ko je žogica v poziciji za strel, lahko preteče največ 10 sekund, da je strel izveden, četudi si tekmovalci briše roke. Nasprotnik mora biti v pripravljenosti tudi v trenutku, ko igralec rima rok na palicah.
- 7.5 Če time out traja dalj kot 30 sekund brez soglasja organizatorjev turnirja, je ekipa kaznovana za zastoj s tehnično napako.
- 7.6 Po time out-u začne igro igralec, ki je imel žogico pred tem in sicer z istega mesta. Predno igralec začne z igro, se mora prepričati, da je njegov nasprotnik pripravljen.

1. Premikanje žogice med time out-om.

Proti pravilom je dotikati se polja in ali žogice med tem, ko ima ena izmed ekip time out. (glej 13.1). Tako ravnanje se kaznuje z izgubo žogice.

Ravno tako je proti pravilom trenirati med time out-om. Če je žogica premaknjena, pa čeprav samo malo, lahko nasprotnik to obsodi kot treniranje. Zato se mora igralec, ki ima žogico izogibati temu tako, da se ročaja palice dotika samo, ko so vsi igralci okoli mize in so pripravljeni za igro. Šele, ko je igralec z žogico prepričan, da so vsi ostali pripravljeni za igro lahko prime za ročaj palice.

Kazen za premikanje žogice, je enaka kot kazen za treniranje med time out-om (glej 17.1), torej kot tehnična napaka. Če se igralec vrne k mizi po končanem time out-u in premakne žogico predno se je igra uradno začela, je ravno tako kaznovan za tehnično napako. Žogico nato spusti Njegov nasprotnik. Tehnična napaka je kaznovana za drugo in vsako nadaljnjo kršitev pravil.

2. Ponovni začetek igre po time out-u.

Za začetek igre, potem ko so ostali igralci potrdili pripravljenost za igro, mora igralec z žogico le to najprej podati od ene figurice k drugi in šele nato lahko izvede strel ali podaja.

Če sta strel in podaja po time out-u izpeljana predno se je žogica dotaknila dveh figuric, lahko nasprotnik izbira ali bo igro nadaljeval ali pa bo sam ponovil spust žogice skozi luknjo.

- 7.7 Če ekipa zahteva več kot dva time out-a na igro ali več kot enega na žogico se to avtomatično kaznuje s tehnično napako. Če je ekipa imela že en time out in kliče drugega med isto žogico, bo ravno tako kaznovana s tehnično napako in izgubo žogice. To pravilo velja tudi, če ni nobenega razsodnika.
- 7.8 Med dvema igrama je dovoljenih največ 60 sekund. Obe ekipi lahko porabita celi 60 sekund. Če se obe ekipi strinjata, da sta za igro pripravljena predno 60 sekund preteče, se igra lahko nadaljuje. Ostanek 60-ih sekund je potem izgubljen. Nikakršnjega dodatnega time out-a na more biti dodanega tem 60 sekundam. Kdor zahteva time out, se mu avtomatično šteje tehnična napaka.
- 7.9 Time out razsodnik
Če pride do kakršnihkoli nesoglasij zaradi različnih interpretacij pravil, lahko igralec ali ekipa zahteva time out za posvetovanje z razsodnikom. Ta time out se ne šteje med dovoljena dva time out-a na igro. Igralec naj pri iskanju razsodnika prosi za pomoč organizatorja turnirja in se vrne k mizi. Vsak igralec lahko zahteva razsodnika kadarkoli med igro.
- 7.10 Time out za popravilo igralne mize
Vsa potrebna vzdrževanja mize, npr. nadomeščanje žogic zatesnjevanje figuric itd. se morajo opraviti pred začetkom igre. Za ta namen naj igralec prosi organizatorja turnirja za tehnika, se vrne k mizi in čaka. Med igro se lahko time out za popravila mize zahteva lahko le v primeru nenadnih okvar npr. zlom figurice, zlom palice, poškodbe gumastih blazinic itd.. Time out za popravila pri mizi se ne šteje med dva time out-a, ki sta dovoljena med igro.
- 7.11 Time out za prvo pomoč
Lahko ga zahteva igralec ali ekipa in ga mora organizator turnirja potrditi. Organizator turnirja tudi določi dolžino tega premora, ki pa lahko traja največ 60 minut. Vsak igralec, ki po dočenem času ni sposoben igrati, mora dovoliti igro.

8. ZADETEK

- 8.1 Žogico, ki je zadela gol, štejemo kot gol proti ekipi, ki tisti gol brani.
- 8.2 Žogico, ki je bila v голу, pa se je odbila nazaj na polje, tudi štejemo kot gol, tudi če po odbitju zapusti polje.
- 8.3 Če pride do spora ali je žogica zadela gol ali ne, na pomoč pokličemo razsodnika.

9. MENJAVA STRANI

- 9.1 Po vsaki končani igri morata ekipi zamenjati strani pred naslednjo igro.

10. MENJAVA MEST

- 10.1 V dvojnih igrah lahko vsak igralec igra največ na dveh palicah, ki normalno pripadajo njegovemu mestu. Ko se igra začne morata oba igralca ostati na svojih mestih vsaj dokler žogica ne pride v gol. Mesta se lahko menjajo potem, ko žogica pride v gol ali pa med dvema igrama.

11. OBRAČANJE PALIC

- 11.1 Proti pravilom je vrtenje palic. Vrtenje je definirano kot obračanje figuric za več kot 360 stopinj pred ali po dotiku žogice. 'Harry Kurbler' akcija je dovoljena. Žogica, ki je premaknjena zaradi nepravilnega obračanja se obravnava:
- Če žogica zadane gol, se le ta ne upošteva. Žogico ponovno vpeje v igro obrambni igralec, na način kot bi to storil v primeru 'mrtve žogice' med golom in palico z dvema figurama.
- Če žogica ne zadane gola, lahko nasprotnik izbira, ali bo igro nadaljeval ali pa bo žogico ponovno spuščal.
- 11.2 Obračanje palice, ki ne zadane žogice ali pa jo le z ene strani, ni proti pravilom, vendar lahko igralca obsodimo raztresenosti. Če igralec zadane zaradi obračanja palice svoj gol, se to šteje v korist nasprotnika.

12. TRESENJE

- 12.1 Ne glede na to, ali je miza močno premaknjena ali samo malo, tresenje, porivanje ali dvigovanje mize ni dovoljeno. To odločitev mora postaviti razsodnik.
- 12.2 Za kršenje tega pravila, sledijo naslednje kazni:
- Prvo kršenje: Nasprotnik lahko izbira, ali bo igro nadaljeval ali pa ponovno spuščal žogico. Možnosti sta dve:
1. Če igralec premakne mizo zelo narahlo, pa vendar to povzroči, da nasprotnik izgubi oblast nad žogico do palice s tremi figurami, se igra nadaljuje od tiste točke naprej.
 2. Če na žogico deluje tresenje medtem, ko igralci poskušajo pridobiti oblast nad žogico (npr. jo podati do palice s tremi figurami), odloči oblast nad žogico prisotni razsodnik.
- Drugo kršenje: tehnična napaka
Tretje kršenje: tehnična napaka
Četrto kršenje: izguba igre
- 12.3 V kasnejših igrah istega tekmovanja, sledijo kazni:
- Prvo kršenje: tehnična napaka
Drugo kršenje: tehnična napaka
Tretje kršenje: izguba igre
- 12.4 Kakršnokoli dotikanje nasprotnikovih palic se kaznuje enako kot za tresenje porivanje ali dvigovanje mize.
- 12.5 Ponavljanje
- Če nasprotnik premakne žogico medtem, ko se igralec pripravlja na strel, bo razsodnik zaklical 'Ponovi' in bo premaknil uro nazaj za 10 (ilegalnih) sekund. Igralec lahko ponovno namesti žogico žogico ali preprosto igra naprej. Če se to zgodi, nasprotna ekipa ne sme izgubiti pozornosti ali se obrniti k razsodniku, ko le ta zakliče 'Ponovi', ampak mora ohraniti svojo obrambno mesto. Ponovitve ne štejemo kot kršitev pravil. Vendar v primeru ponavljanja kršitev, lahko razsodnik dodeli tehnično napako tistemu, ki povzroča ponavljanja.

13. SEGANJE V IGRALNI PROSTOR

13.1 Ko je žogica v igri:

Brez nasprotnikovega dovoljenja igralec ne sme posegati v igralni prostor medtem, ko je žogica v igri, ne glede, ali to stori zaradi brezbriznosti ali z namenom. Kršenje tega pravila avtomatično pomeni kaznovanje s tehnično napako. Če se igralec dotakne žogice med igro ali time out-om v svojem obrambnem območju, dobi nasprotnik točko in žogica se ponovno spušča tako, kot da bi bil zadetek.

Premikanje žogice se šteje kot 'v igri' in je proti pravilom, da bi igralec posegal v igralno območje in dvigoval žogico, četudi to dela na dovoljenje svojega nasprotnika. Leteča žogica je 'v igri' dokler se ne dotakne nekega predmeta, ki ni del igralnega območja. Ne lovi leteče žogice nad igralnim območjem.

Med time out-om se žogica šteje kot 'v igri', če je bila v igri takrat, ko je nekdo zahteval time out. Torej v tem času ni dovoljeno poseganje v igralni prostor ali dotikanje žogice. Tako dejanje pomeni izgubo posesti nad žogico, če jo ekipa, ki je kršila ima. Drugače se šteje kot tehnična napaka.

13.2 Poseganje v igralni prostor je dovoljeno ob naslednjih priložnostih:

'Mrtva žogica (glej 'Mrtva žogica) se šteje kot 'izven igre' in se jo lahko dotakne z nasprotnikovim dovoljenjem. Igralec lahko vzame žogico iz kateregakoli dela mize potem, ko je žogica v gohu ali razglašena za mrtvo in med dvema igrama. V teh primerih mu ni treba spraševati nasprotnika za dovoljenje. Poseganje v igralni prostor je vedno dovoljeno, če nasprotnik soglaša.

14. TUJA TELESA NA IGRALNI POVRŠINI

Če pade na igralno površino tujek, mora ekipa, ki ima žogico v oblasti ustaviti igro, tako da se tujek lahko odstrani. Ničesar, kar bi lahko padlo na polje, se ne sme postavljati na rob mize. Če žogica zadene padli tujek, se šteje 'izven igre' in se vrne v igro kot, če bi bila razglašena za 'mrtvo'.

15. SPREMINJANJE MIZE

Igralno območje:

Nihče od igralcev ne sme storiti nikakršnih sprememb, ki bi pomenile krnitev igralnih karakteristik mize. Igralec ne sme na roke nanesti nobenih sladkorčkov, slin ali kakšne druge sestavine predno prime žogico ali briše mizo.

Ročaji:

Če igralec uporabi kakšno snov, da bi izboljšal prijem in to pusti na ročaju sledi, ko menja igralno stran, mora ročaj takoj očistiti. Če za to potrebuje več kot 60 sekund, pomeni to tehnično napako in igralec ne sme več uporabiti te snovi.

16. MOTENJE

- 16.1 Vsako premikanje ali hrup, ki ga ne povzroči palica, ki ima v oblasti žogico, se lahko obsodi kot motenje. Nobena točka, pridobljena zaradi motenja nasprotnika, se ne šteje. Suvanje palice pred ali po strehu se šteje kot motenje. Pogovarjanje s člani ekipe, medtem ko je žogica v igri, se šteje kot motenje.
- 16.2 Če se igralec čuti motenega, lahko sam pokliče razsodnika.
- 16.3 Če je ekipa obsojena, da je kršila to pravilo, se ji v tem času ne šteje noben zadetek, nasprotnik pa dobi pravico, da spusti žogico. Če obsojena ekipa ni dala zadetka, nasprotnik lahko izbira, ali bo igro z igro nadaljeval ali pa želi spuščati žogico.

17. VADENJE

- 17.1 Ko se igra začne, igralci ne morejo vaditi spuščanja ali streljanja, niti na mizi, kjer se je igra začela niti na kakšni drugi mizi. To pravilo velja za time out in za odmor med igrami. Za 'vadenje' se pojmuje:
1. Žogica je na mizi.
 2. Igralec mora premakniti žogico tako, da se le ta dotakne ene ali več figuric.
- 17.2 Tako dejanje kaznujemo s tehnično napako, razen v primeru 7.6.1.

18. POGOVARJANJE

- 18.1 Pogovarjanje med igralci mora biti omejeno na dialog med igralci iste ekipe. Niti direktne niti indirektno pripombe ne smejo biti izrečene nasprotniku razen v primeru poštenega komplimenta.
- 18.2 Kričanje ali zavajanje nasprotnikove pozornosti ni dovoljeno (glej Motenje). Vsa kričanja in hrupi, tudi vzhik navdušenja se lahko kaznujejo s tehnično napako.
- 18.3 Igralcem ni dovoljeno preklinjati. Tako dejanje se takoj kaznuje s tehnično napako. Če igralec nadaljuje s preklinjanjem, lahko zmago prisodijo nasprotniku ali pa igralca diskvalificirajo in celo pošljejo iz turnirske dvorane.
- 18.4 Tudi nekoga iz občinstva se lahko v primeru, da preklinja, pošlje ven.
- 18.5 Najetje opazovalca, ki bi dajal verbalne ali vizualne znake je prepovedano. Kakorkoli, posvetovanje med time out-om je dovoljeno.

19. PODAJANJE

- 19.1 Če se žogica ustavi ali se jo namenoma drži pri palici s petimi figurami, se je ne sme podati k palici s tremi figurami iste ekipe. Dotakniti se mora najmanj dveh figuric na palici s petimi figurami, predno se podaja izvede.

Ustavljena žogica pomehi, da se le ta ni premaknila za eno celo sekundo, ne da bi se pri tem dotaknila ene izmed figur na palici s petimi. To pravilo začne veljati takoj, ko se žogica ujame in ustavi.

Nasilna podaja od pet-figurne palice k tri-figurni palici je proti pravilom.

Ujeta in zadržana žogica je lahko ustreljena direktno v gol. Da se prizna kot ustreljena v gol, mora žogica doseči gol, se dotakniti nasprotne stene ali pa jo nasprotnikov obrambni igralec zaustavi.

Če nameravano podajo zaustavi nasprotnik s pet-figurno palico in se žogica nato odbije do tri-figurne palice ekipe, ki je izvedla strel, se to šteje kot nepopolna podaja.

- 19.2 Predno namerava igralec izvesti podajo s pet-figurno palico, se žogica ne sme dotakniti stranske stene ali stranske črte mize več kot dvakrat. V takem primeru ni pomembno, katere strani se dotakne, več kot dvakrat tega ne sme storiti. Če se žogica dotakne strani tretjič, mora nadaljevati igro kot podaja ali strel.

Podaja od pet k tri figurni palici je dovoljena na naslednji način: zunanja figura - blazirica - zunanja figura - igra.

Če se nameravana podaja ali strel ujame med figuro in stransko steno, se šteje za igralca, ki je ujel žogico in jo ima sedaj v oblasti. Ne šteje pa se v primeru dvojnega dovoljenega dotika stranske stene.

- 19.3 Podaja od dvo-figurne palice k pet-figurni je dovoljena samo preko dveh figur. Direktna podaja od dvo-figurne palice k tri-figurni je dovoljena.

Če je bila žogica podana od dvo-figurne palice do tri-figurne, pa se je pri tem dotaknila nasprotnikove figure, se ne upošteva več kot podana žogica in jo lahko ujame katerikoli igralec.

- 19.4 Kazni za nepopolno podajo:

Če ekipa prekrši zgoraj navedena pravila za podajo žogice, nasprotnik ponovno spušča žogico.

20. OMEJITEV ČASA ZADRŽEVANJA ŽOGICE

- 20.1 To pravilo lahko uporabi samo pooblaščen sodnik.

- 20.2 Zadrževanje žogice na eni palici je dovoljeno največ 20 sekund, na pet-figurni palici pa le 10 sekund. Po izteku časa mora biti žogica v igri na nasprotni strani ali pa mora biti podana.

- 20.3 Če se žogica zadržuje na palici - razen na pet-figurni (glej 20.4) - ima igralec na voljo 10 sekund, da izvrši strel ali pa žogico poda. Če igralec poda žogico k drugi figuri, je omejitev 10 sekund prekinjena.

Če je žogica blokirana ali zadržana, se štetje časa ponovno začne in sicer v primeru, ko igralec ne prekorači 20-ih sekund, to je celotne omejitve, ne glede na premikanje žogice. Maksimalno dovoljeno zadrževanje na eni žogici je 10 sekund.

Poigravanje z žogico na mestu ne pomeni prekinitev blokirane pozicije.

20.4 Če se žogica vrtil in pri tem ne zadane nobene figure, se šteje omejenega časa nadaljuje. Vendar se morajo igralci resnično potruditi, da ujamejo vrtečo žogico. Če vrteča žogica ni v dosegu nobeni figuri, se omejitveni čas ne šteje.

20.5 Kazen za prekorachitev omejenega časa na tri-figurni palici, je predaja žogice nasprotnemu golmanu, ki jo vpelje v igro na način 'mrtve žogice' (glej 6.1).

Če je omejeni čas prekoračen na kakšni drugi palici, mora biti žogica predana nasprotniku, ki jo ponovno vpelje v igro.

21. OMEJITEV IGRALNEGA ČASA

21.1 Za tekme, kjer so potrebne tri zmage, je igralni čas omejen na eno uro od prvega klica. Kadar pa sta potrebni dve zmagi je igralni čas 35 minut od prvega klica.

21.2 Če omejeni čas poteče predno se tekma zaključi, pooblašteni sodnik naznani podaljšek 10-ih minut. Če se podaljšek izteče predno je tekma končana, je zmagovalec ekipa, ki je zmagala največ iger. Če odločitev še vedno ni mogoča, je zmagovalec ekipa, ki je podaljšku dosegla največ zadetkov. Če imata ekipi po podaljšku enako število osvojenih iger in enako število zadetkov, se igra podaljša še za odločilni zadetek.

21.2 Time out, ki se kliče med normalnim igralnim časom, se doda k celotnemu seštevku igralnega časa. Če pa se time out kliče med podaljškam, se ura ustavi.

21.4 Če sodnik opazi nepravilno zavlačevanje igre med podaljškam, lahko kaznuje ekipo, ki se ne ravna po pravilih s tehnično napako in podaljšku doda eno minuto za vsako kršenje.

22. IZGUBA IGRE

Ko se kliče tekma, marata obe ekipi takoj zavzeti svoja mesta pri igralni mizi. Če ena izmed ekip tega ne stori v treh minutah, se ponoven klic kaznuje s izpolnitvijo kartice (RP). Kartica mora vsebovati:

- ime odsotne ekipe
- številko mize
- kazen

Igralec se mora nato vrniti k mizi. Prva RP avtomatično začne RP čas. Igralec, ki je bil klican, ima sedaj 3 minute časa, da RP čas ustavi in oznani organizatorju turnirja, da je prisoten.

Samo odhod k mizi RP časa ne ustavi.

Če RP čas ni ustavljen po 3 minutah, se avtomatično začne drugi RP čas. Pri tem ekipa ali igralci, ki so povzročili RP čas izgubijo prvo igro. Igralec, ki je bil sedaj poklican, ima ponovno 3 minute časa, da ustavi RP čas. Če se igralec ali ekipa ne zglasijo niti v tem času, izgubijo celotno tekmo.

V tekmah s tremi zmagami se lahko kliče tudi tretjič. V tem primeru igralec, ki je bil poklican izgubi še drugo igro. Če RP čas ponovno ni ustavljen v treh minutah, ekipa ali igralec izgubijo tekmo. Organizator turnirja je odgovoren za izvajanje tega pravila.

23. TEHNIČNE NAPAKE

- 23.1 Če po mnenju pooblaščenega sodnika ali organizatorja turnirja katerikoli igralec ali ekipa kršijo eno izmed naštetih pravil, se jih kaznuje s tehnično napako.
- 23.2 Ob dodelitvi tehnične napake, igro prekinemo. Nasprotnik kršitelja dobi žogico, ki jo postavi pred palico s tremi figurami. Od tu lahko izvede strel, pri čemer morajo vse ostale figure ostati tako, kot so bile v trenutku, ko je bila dodeljena tehnična napaka. Zadelek v takem primeru šteje 1 gol. Takoj, ko žogica zapusti nasprotnikovo obrambno območje, je tehnična napaka končana. Tudi, če igralec izgubi žogico potem, ko je bila ugotovljena tehnična napaka, se strel šteje kot opravljen.
- 23.3 Vse nadaljnje kršitve pomenijo tehnične napake. Ko je bila dodeljena prva tehnična napaka, lahko sodnik objavi, da naslednja kršitev pravil pomeni izgubo tekme za ekipo-kršitelja.

24. DOLOČANJE PRAVIL IN PRITOŽBA

- 24.1 Vsak igralec lahko kadarkoli med igro pokliče sodnika (glej 7.9).
- 24.2 Če prepir vsebuje razlago pravil in sodnik ni bil prisoten ob kršitvi, lahko odloči najbolj pošteno kot pač more, upoštevajoč okoliščine. Proti taki odločitvi, se lahko pritoži, vendar mora biti pritožba izrečena takoj, tako kot je to opisano v 24.3.

24.3 Pritožba

Da se igralec lahko pritoži, mora svojo pritožbo registrirati pri organizatorju turnirja predno se žogica po prepiru ponovno vrne v igro. Vsaka pritožba zaradi prisoditve izgube tekme, mora biti registrirana predno ekipa, ki je zmagala začne z novo tekmo.

- 24.4 Organizator turnirja se mora o pritožbi posvetovati. Vsa odločitve glede pritožbe so dokončne.
- 24.5 Vse odločitve, ki jih poda sodnik, ko je bil pri vzroku prepira prisoten, so dokončne in pritožba ni mogoča.

25. PRAVILNIK VEDENJA

- 25.1 Vsako nešportno ali nemoralno vedenje med turnirjem, v turnirski dvorani ali v prostoru za goste je kršitev pravilnika vedenja.
- 25.2 Kazen za kršitev pravilnika vedenja je izguba igre, tekme ali pa diskvalifikacija. O tem, ali je bil pravilnik vedenja kršen ali ne in ali je potrebna kazen za tako kršenje odloča organizator turnirja.

26. ORGANIZACIJA TURNIRJA

Organizator turnirja je odgovoren za vodenje turnirja. Odločitve organizatorja turnirja so dokončne.