

## REGULAMIN

# I Gminnego Turnieju w Futbolu Stołowym - „Piłkarzyki”

**MIEJSCE:** Sala gimnastyczna Szkoły Podstawowej w Głobinie

**TERMIN:** 22 marca 2013 r.; początek godz.17,00 (zapisy od godz.16,00)

**UCZESTNICY:** Wyłącznie mieszkańcy Gminy Słupsk

### 1. Kodeks Etyczny

Niesportowe lub nieetyczne zachowanie podczas rozgrywania turnieju jest naruszeniem kodeksu etycznego. Wymagany jest wzajemny szacunek pomiędzy zawodnikami oraz widzami. Celem każdego z zawodników jest przedstawienie Futbolu Stołowego, jako sportu w jak najlepszy i pozytywny sposób.

1.1 Karą za złamanie zasad kodeksu etycznego może być strata seta lub meczu, wykluczenie z turnieju. O tym, czy zasady kodeksu etycznego zostały naruszone i jaka powinna być odpowiednia kara decyduje organizator.

### 2. Mecz

O ile organizator turnieju nie ustali inaczej, mecz rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Set wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie dziesięć bramek. Ostatni set rozgrywany jest również do dziesięciu punktów, ale z przewagą dwóch punktów do maksymalnej wartości piętnastu zdobytych bramek.

### 3. Rozpoczęcie Meczu

Mecz poprzedza rzut monetą. Zwycięzca losowania wybiera stronę stołu albo prawo serw. Przegranemu przysługuje opcja niewybrana przez zwycięzcę losowania.

3.1 Nie można zmieniać decyzji po wybraniu danej opcji.

3.2 Oficjalne rozpoczęcie meczu następuje w momencie wrzucenia piłki do gry

### 4. Serw i „Zasada Gotowości”

Serwem nazywamy wprowadzenie piłki do gry poprzez boczny otwór na początku meczu, po bramce obowiązuje „Zasada Gotowości” która ma zastosowanie przy każdym wprowadzeniu piłki do gry.

#### 4.1 „Zasada Gotowości”

Przed wprowadzeniem piłki do gry, zawodnik posiadający piłkę powinien zapytać przeciwnika czy jest przygotowany do gry. Przeciwnik ma trzy sekundy na odpowiedź. Po usłyszeniu odpowiedzi, serwujący ma trzy sekundy na rozpoczęcie gry. Przekraczanie tych limitów będzie uznawane za przedłużanie gry.

4.1.1 Karą za rozpoczęcie gry zanim przeciwnik odpowie „gotów” jest strata piłki na rzecz przeciwnika.

### 5. Kolejne Serwy

Każdy następny serw (po serwie rozpoczynającym mecz) przypada drużynie, która ostatnia straciła bramkę. Pierwszy serw w następnych setach meczu przypada drużynie, która przegrała poprzedni set.

5.1 Jeśli serw wykonała drużyna do tego nieupoważniona i zostało to zauważone zanim padła bramka, gra powinna być zatrzymana i wznowiona serwem przez drużynę uprawnioną. Jednak, jeżeli padła bramka, nie wolno protestować, a gra będzie kontynuowana, jakby żadne naruszenie zasad nie miało miejsca.

5.2 Jeżeli drużyna otrzymała piłkę w wyniku naruszenia przepisów przez przeciwników, a następnie piłka zatrzymała się w martwym punkcie między liniami pomocy, gra zostaje wznowiona przez drużynę, która początkowo serwowała.

### 6. Piłka w Grze

Piłką jest w grze od momentu serw (patrz p. 4) do czasu, gdy opuści stół, zatrzyma się w martwym polu, zostanie wywołany czas lub zostanie zdobyta bramka.

### 7. Piłka Autowa

Jeżeli piłka opuści pole gry i uderzy w licznik punktów, popielniczkę lub jakikolwiek przedmiot, który nie jest częścią stołu, jest uznawana za piłkę autową. Jeżeli piłka uderzy w powierzchnię lub szczyt band i natychmiast wróci na stół, jest uznawana za „piłkę w grze”.

7.1 Za pole gry uznaje się obszar nad powierzchnią stołu do wysokości band oraz bramek. Powierzchnie bocznych krawędzi liczą się w grze, jeżeli piłka natychmiast powróci do gry.

7.2 Jeżeli piłka wpadnie do otworu wrzutowego (jeśli stół takowy posiada) i wróci na pole gry, jest uznawana za „piłkę w grze”.

### 8. Martwa Piłka

Piłką, która całkowicie się zatrzymała i jest poza zasięgiem jakiegokolwiek piłkarzyka, nazywana jest „martwą”.

8.1 Piłka znajdująca się w martwym punkcie gdziekolwiek między liniami pomocy powinna zostać ponownie zaserwowana.

8.2 Piłka znajdująca się w martwym punkcie pomiędzy bramką a linią pomocy powinna zostać wprowadzona do gry z linii obrońców najbliższej miejsca, w którym się zatrzymała. Gra powinna zostać wznowiona zgodnie z „zasadą gotowości” (patrz p.4)

8.3 Jeżeli piłka obraca się w miejscu w obrębie strefy obrony, ale nie jest w zasięgu żadnego piłkarzyka, nie jest uznawana za „martwą”, ale limity czasowe są zawieszane do momentu, gdy piłka przesuwanie się w zasięg piłkarzyka lub się zatrzyma.

### 9. Czas

Każdej drużynie przysługują dwa Czasu na set, podczas których gracz może odejść od stołu. Przerwa ta nie powinna przekroczyć 30sekund. Jeśli piłka jest w grze, Czas może wziąć tylko drużyna posiadająca piłkę i tylko wtedy, gdy jest ona nieruchoma. Jeśli piłka nie jest w grze, Czas może wziąć każda z drużyn.

9.1 Obu drużynom przysługuje pełne 30sekund, niezależnie od tego czy drużyna, która wzięła Czas zamierzała wykorzystać cały przydział.

9.2 W jakimkolwiek turnieju deblovym, obie drużyny mogą zamienić pozycję w trakcie rozgrywk.

9.3 Czas wzięty pomiędzy setami liczy się na konto następnego seta.

9.4 Puszczanie drążków i odwrócenie się od stołu, kiedy piłka jest w grze, zostaje uznane za wzięcie Czasu.

9.4.1 Zawodnik może puścić drążki i wytrzeć rękę/ręce przed strzałem, o ile nie zajmuje to więcej niż 2-3 sekundy. Wszystkie limity czasowe są w tym momencie dalej liczone. Drużyna broniąca nie powinna się dekoncentrować, kiedy przeciwnik zdejmując rękę/ręce z drążków.

9.4.2 Po ponownym ułożeniu ręki na drążku zawodnik może wykonać strzał lub podanie dopiero, gdy minie jedna pełna sekunda.

9.5 Tylko zawodnik lub drużyna posiadająca piłkę może wziąć Czas. Czas liczy się od momentu jego zgłoszenia.

9.5.1 Jeżeli po zgłoszeniu Czasu drużyna posiadająca piłkę wykona strzał lub podanie, zagranie to nie będzie zaliczone, a drużyna zostanie ukarana za Rozpraszenie przeciwnika, a prośba o Czas zostanie odrzucona.

9.6 Jeżeli drużyna posiadająca piłkę zgłosi Czas, gdy piłka jest w grze i ruchu, straci piłkę w celu serw. Jeżeli drużyna niebędąca w posiadaniu piłki zgłosi Czas, kiedy piłka jest w grze, zostanie ukarana za Rozpraszenie przeciwnika.

9.6.1 Jeżeli Czas został zgłoszony, gdy piłka była w grze i ruchu, a następnie wpadła do bramki drużyny zgłaszającej Czas, bramka zostanie zaliczona na rzecz drużyny przeciwnej.

9.7 Jeżeli drużyna nie jest gotowa do gry po upływie 30sekundowej przerwy, zostanie ukarana za Opóźnianie.

9.8 Drużyna zgłaszająca więcej niż drugi Czas w secie dostanie ostrzeżenie, a Czas nie zostanie przyznany. Jeżeli drużyna jest w posiadaniu piłki, a piłka jest w grze, drużyna traci piłkę, a grę rozpoczyna serwem drużyna przeciwna. Kolejne zgłoszenia Czasu będą karane Faullem Technicznym.

9.8.1 Drużyna, której zostaje zaliczony trzeci (lub kolejny) Czas w związku z Opóźnianiem, prośbieniem o drugiego Sędzięgo podczas gry, odrzuceniem protestu lub z jakiegokolwiek innego powodu, będzie ukarana Faullem Technicznym.

9.9 Po rozpoczęciu wznowiania gry po Czasie, nie można wziąć Czasu dopóki piłka nie opuści zasięgu danej linii. Obie linie bramkarza są traktowane jako jedna linia.

9.9.1 Naruszenie powyższej zasady powoduje stratę piłki, a grę wznowia bramkarz drużyny przeciwnej. Drużyna faulująca nie zostanie obciążona Czasem.

9.10 W trakcie Czasu zawodnik może sięgać na boisko, aby nasmarować drążek, wytrzeć boisko itp. Piłkę można podnieść ręką, jeżeli przeciwnik wyrazi zgodę i zostanie ona odłożona dokładnie na miejsce zanim gra będzie kontynuowana. Prośba o pozwolenie ruszenia piłki może zostać odrzucona przez przeciwnika lub Sędzięgo, jeżeli jest obecny (np., kiedy piłka znajduje się zbyt blisko linii bramkowej)

9.10.1 Jeżeli gracz ruszy piłkę, mimo sprzeciwu, gra zostanie wznowiona serwem przez przeciwnika. Jeżeli piłka znajdowała się na linii bramkowej tej drużyny zostaje uznana bramka dla przeciwnika.

### 10. Wznowienie gry po Czasie

Po zakończeniu Czasu gra powinna być wznowiona z linii, w której znajdowała się piłka w trakcie brania Czasu.

10.1 Piłką powinna zostać wprowadzona do gry zgodnie z „Zasadą Gotowości”.

10.1.1 Jeżeli piłka opuści daną linię zanim gra zostanie wznowiona wg zasad, a zawodnik będący w jej posiadaniu położył wcześniej ręce na drążkach, przeciwnik może kontynuować grę z danego miejsca lub wznowić grę serwem.

10.2 Jeżeli piłka nie była w grze w trakcie zgłaszania Czasu, gra powinna zostać wznowiona przez drużynę do tego upoważnioną.

10.3 O rodzaju kary za nieprzepisowe wprowadzenie piłki do gry decyduje przeciwnik, wybierając, albo kontynuowanie gry z danej pozycji, albo ponowny serw.

### 11. Punkt Zdobyty (Gol, Bramka)

Piłką, która wpadnie do bramki jest uznawana za punkt zdobyty, o ile została strzelona zgodnie z przepisami, nawet jeżeli wypadnie z bramki i/lub opuści pole gry.

11.1 Jeżeli punkt nie został zaznaczony na liczniku, a obie drużyny uznają, że został zdobyty, będzie on liczony. Jeżeli jednak drużyny nie mogą dojść do porozumienia, gol ten nie zostanie zaliczony. Po rozpoczęciu kolejnego seta (lub meczu) żadne protesty nie będą uznawane, a punkt nie będzie zaliczony.

11.2 Jeżeli się wątpiło czy piłka wpadła do bramki, czy nie, gol nie zostaje uznany – gra toczy się dalej.

11.3 Jeżeli drużyna specjalnie zaznacza punkt, który nie został zdobyty, nie będzie on zaliczony, a drużyna będzie ukarana Faullem Technicznym. Następne takie wykroczenie będzie grozić przegraniami seta lub meczu (w zależności od decyzji Organizatorów)

### 12. Zmiana Stron

Drużyny mogą zmienić strony po zakończeniu seta, przed rozpoczęciem następnego. Jeżeli drużyny zmieniają strony, będą zmuszone do zmian po każdym secie. Między setami dozwolone jest maksymalnie 90sekund.

12.1 Każda z drużyn może wykorzystać pełne 90sekund. Jeżeli obie drużyny oznajmią gotowość do wznowienia gry zanim upłynie dozwolony czas, rezygnując z pozostałego im czasu kontynuują grę.

### 13. Zmiana Pozycji

W turnieju dla drużyn dwuosobowych, każdy zawodnik może grać tylko dwoma grillami przynależnymi do danej pozycji. Od momentu, kiedy piłka jest w grze, zawodnik musi pozostać na swojej pozycji dopóki nie zostanie zdobyty punkt.

13.1 Każda z drużyn może zamienić pozycje w trakcie Czasu, między punktami, setami.

13.2 Jeżeli zawodnicy zamieniają się pozycjami, nie mogą zamienić się ponownie dopóki nie będą mogli zrobić tego legalnie po wznowieniu gry lub jeśli nie wezmą drugiego czasu z rzędu.

13.3 Nieprzepisowa zamiana pozycji, kiedy piłka jest w grze, będzie uznawana za Rozpraszenie, a zawodnicy muszą powrócić na swoje pierwotne pozycje.

### 14. Obracanie Grillem

Zabronione jest obracanie grill'em. Za obrót uznaje się ruch piłkarzyk powyżej 360s przed lub powyżej 360s po uderzeniu w piłkę. Obliczając 360s nie dodajemy stopni obrotu przed uderzeniem w piłkę ze stopniami obrotu po uderzeniu w piłkę.

14.1 Jeżeli piłka została przesunięta w wyniku niedozwolonego obrotu, drużyna przeciwna może kontynuować grę z danej pozycji lub rozpocząć serwem.

14.2 Jeżeli piłka nie zostanie przesunięta i/lub uderzona w wyniku obrotu, nie jest to uznawane za zagranie niedozwolone. Jeżeli zawodnik obracając grill'em wbije piłkę do swojej bramki, zostanie to zaliczone na korzyść drużyny przeciwnej. Obracanie grill'em, w którego zasięgu nie ma piłki, nie jest uznawane za faul, ale może zostać potraktowane jako Rozpraszenie.

14.3 Jeżeli nie trzymany grill zostanie obrócony w wyniku uderzenia piłki o piłkarzyk, obrót ten nie jest faulem.

### 15. Uderzenie (Jar)

Zabronione jest jakiegokolwiek uderzenie (jarring), przesuwanie lub podnoszenie stołu. Czy uderzenie w stół było celowe, czy nie, nie ma znaczenia.

15.1 Kary za naruszenie tego przepisu: pierwsze i drugie wykroczenie – drużyna przeciwna może

wybrać kontynuowanie gry z obecnej pozycji, kontynuowanie gry z miejsca naruszenia lub wznowienie gry serwem. Jeżeli w wyniku zabronionego uderzenia zawodnik straci piłkę, gra może być cofnięta do momentu posiadania piłki na danej linii. Kolejne naruszenia – Faul Techniczny.

15.2 Dotknięcie lub jakikolwiek kontakt z grill'em przeciwnika będzie karany jak uderzenie (jarring), przesuwanie, czy podnoszenie stołu.

15.3 Uderzenie w stół po bramce albo, gdy piłka nie jest w grze może być uznawane za niesportowe zachowanie. Trzaśnięcie grill'em po strzale, jeżeli piłka jest dalej w grze, może być uznane za uderzenie (jar)

### 16. Sięganie na boisko

Zabronione jest sięganie na boisko w trakcie gry bez uprzedniego uzyskania przyzwolenia od drużyny przeciwnej, bez znaczenia czy dotknie się piłkę, czy też nie. Jeżeli przeciwnik wyraził zgodę, można sięgnąć na boisko.

16.1 Piłką wirującą jest „w grze”, nawet jeśli nie znajduje się w zasięgu piłkarzyka. Nie wolno sięgać na boisko i zatrzymywać wirującej piłki, nawet jeżeli jest to robione przez przeciwnika.

16.2 Piłką, która wyleci nad stół jest ciągle w grze, dopóki nie uderzy w coś, co nie jest częścią boiska. Nie wolno łapać piłki lecącej nad stołem.

16.3 Piłką, która stanęła w martwym punkcie nie jest w grze. Można ją dotknąć za pozwoleniem drużyny przeciwnej.

16.4 Karą za naruszenie którejkolwiek części tego przepisu jest: jeżeli zawodnik posiada piłkę i została ona zatrzymana, traci ją na rzecz drużyny przeciwnej, która rozpoczyna serwem. Jeżeli zawodnik nie posiadał piłki lub była ona w ruchu – Faul Techniczny. Jeżeli zawodnik sięga na boisko, by złapać piłkę wpadającą do bramki, punkt zostaje zaliczony na rzecz drużyny przeciwnej, a gra zostaje wznowiona jak po strzelonej bramce.

16.5 Jeżeli zostanie ogłoszony Faul Techniczny za złapanie piłki lecącej ponad stołem, gra zostaje wznowiona jak następuje. Jeśli Strzał Techniczny zostanie strzelony, gra toczy się zgodnie z zasadami. Jeżeli Strzał Techniczny nie zostanie strzelony, piłkę serwuje drużyna, która nie popełniła faulu.

### 17. Przerabianie Stołu

Pole gry – żaden zawodnik nie może wprowadzać jakichkolwiek zmian, które wpłyną na wewnętrzną charakterystykę grania na stole. Dotyczy to zmian na piłkarzykach, nawierzchni stołu, bumperów itp.

17.1 Zabronione jest wcieranie potu, śliny lub jakiegokolwiek innej substancji w rękę przed usuwaniem śladów piłki ze stołu.

17.1.1 Używanie wazeliny, magnezji, czy jakiegokolwiek innej substancji na powierzchni stołu jest zabronione.

17.1.2 Zawodnik smarujący dłonie substancją, która ma poprawić jego uchwyt, musi zwrócić uwagę, by nie dostała się ona na stół lub piłkę. Jeśli tak się stanie i zostanie zauważony wpływ tej substancji na grę (np., piłka została pokryta magnezją), piłka i inne zabrudzone części stołu powinny być natychmiast oczyszczone lub wymienione. Zawodnik, który to spowodował zostanie ukarany za Opóźnianie gry, a następny taki przypadek podczas meczu wykluczy możliwość używania tej substancji.

17.2 Jeżeli zawodnik używa substancji ułatwiających chwytanie (np. magnezja) i zostawi jej ślad na drążku, podczas zmiany stron musi natychmiast wyczyścić drążek.

17.2.1 Jeżeli czyszczenie zajmie więcej niż 90sekund, zawodnik będzie ukarany za Opóźnianie meczu, a używanie tej substancji zostanie mu zabronione. (można wziąć czas, patrz p.9.3)

17.3 Zawodnik nie może umieszczać niczego na grillach, rączkach lub na zewnątrz stołu, co miałyby wpływ na ruch grilla (np. ograniczałyby ruch bramkarza).

17.4 Zawodnik może zmienić rączki, jeżeli zdąży to zrobić w określonym limitemi czasie oraz jeżeli nie przeszkodzi to przeciwnikowi zmienić strony między setami. Zbyt długie wykonywanie tej czynności może zostać uznane za Opóźnianie gry

### 18. Rozproszenie

Jakikolwiek ruch lub dźwięk wykonany spoza linii, w której znajduje się piłka w grze, może być uznany za Rozproszenie. Żaden punkt zdobyty w wyniku Rozproszenia nie zostanie zaliczony. Jeżeli zawodnik uważa, że jest rozpraszanym w jego gestii pozostaje zawołanie Organizatorów – następuje przerwa grze aż do pojawienia się organizatorów – nie dotyczy pkt. 6.

18.1 Uderzanie linią pomocy, lub jakąkolwiek inną linią, przed, po, czy w trakcie wykonywania strzału jest uznawane za Rozproszenie. Jednakże nieznaczne poruszenie linią pomocy po rozpoczęciu wykonywania strzałów nie kwalifikuje się pod Rozproszenie.

18.2 Rozmawianie pomiędzy zawodnikami, kiedy piłka jest w grze, może być odgwiżdżane jako

Rozpraszenie.

18.3 Poruszanie linią przyjmującą podanie w ramach zwodu nie jest uznawane za rozproszenie. Jednakże, gdy zbyt intensywne, może być tak potraktowane.

18.4 Po ustawieniu piłki do strzału, zdjęcie dłoni z drążka i późniejsze natychmiastowe uderzenie zostanie potraktowane jako Rozproszenie. Strzał można wykonać dopiero po upłynięciu pełnej sekundy od położenia dłoni/nadgarstka na drążku.

18.5 Zawodnik, który puszcza drążek i sięga w dół lub poza stół (żeby wytrzeć ręce, nalożyć magnezję itp.) kiedy piłka jest w grze, zostanie ukarany za Rozpraszenie.

### 19. Ćwiczenie

Dozwolone jest ćwiczenie na każdym stole przed rozpoczęciem meczu oraz pomiędzy setami. Gdy rozpocznie się dany set, ćwiczenie jest zabronione.

19.1 Przez ćwiczenie rozumie się poruszanie piłką pomiędzy piłkarzykami lub oddawanie strzałów.

19.1.1 Nieumyślne poruszenie piłki nie jest równoznaczne z ćwiczeniem. Ocena czy zawodnik ćwiczył, czy nie, należy do Sędzięgo.

19.1.2 Karą za niedozwolone ćwiczenie jest strata piłki w celu serw. Jeżeli zawodnik nie był w posiadaniu piłki otrzymuje ostrzeżenie. Kolejne naruszenia tego przepisu będą karane Faullem Technicznym.

### 20. Słownictwo i Zachowanie

Niesportowe zachowanie, bezpośrednie lub pośrednie komentarze są zabronione i mogą być karane Faullem Technicznym.

20.1 Odwracanie uwagi przeciwnika od meczu jest zabronione. Jakiegokolwiek okrzyki lub dźwięki w trakcie meczu, nawet jeżeli są wynikiem emocji, mogą być karane Faullem Technicznym.

20.2 Przeklinanie jest zabronione i karane Faullem Technicznym. Powtarzane może grozić odebraniem seta i/lub wyproszeniem z miejsca turnieju.

20.3 Zabronione jest używanie pomocnika spośród widzów. Nie mogą oni w jakikolwiek sposób rozpraszać zawodników. Naruszenie tego przepisu może grozić wyproszeniem widza z miejsca turnieju.

20.4 Porady trenerskie są dozwolone tylko w trakcie przerw w grze (Czasów) i pomiędzy setami.

### 21. Decyzje Sędziowskie i Apelacje

Jeśli wątpliwość dotyczy kwestii oceny sytuacji, a Organizator jest obecny w momencie zaistnienia spornej sytuacji, jego decyzja jest ostateczna i nie podlega dyskusji. Jeżeli problem dotyczy kwestii interpretacji przepisów, albo Organizator nie był obecny w momencie zaistnienia spornej sytuacji, podemie on decyzję najbardziej adekwatną do zaistniałych okoliczności. Wszystkie decyzje Organizatora są ostateczne.

**UWAGA!!**

**Zawodników obowiązuje wymienne obuwie sportowe.**