स्पीडबॉल के लिए आईटीएसएफ(ITSF) के नियम

***स्पीडबॉल*, प्ले के ITSF नियम के अनुसार खेला जाएगा, निम्नलिखित अपवादों के साथ:**

1. **मैच**: जब तक टूर्नामेंट के निदेशक द्वारा निर्दिष्ट **ना किया गया हो,** तब तक एक मैच मे 5 गोल का होगा सबसे अच्छे 3 मे से 2 खेल। एक मैच के अंतिम खेल में एक टीम को 2 गोल के अंतर से जीतना होगा, अधिकतम सीमा 8 गोल ।
2. **गेंद:** खेल अन्यथा स्पर्धा की शुरुआत प्रत्येक टेबल के लिए सामान्य रूप से नामित गेंद के साथ खेला जाएगा, जब तक टूर्नामेंट के निदेशक द्वारा पहले से निर्दिष्ट न हो ।
3. **सर्व:** सर्व केंद्र के मध्य क्षेत्र रॉड(पांच सदस्यीय रॉड) पर मध्य खिलाड़ी आंकड़े/आकृति(फिगर) से शुरू होगा । जब एक अंक/ प्वाइंट स्कोर किया जाता है, गेंद वह टीम सर्व करेगी जिस पर पिछले अंक/ प्वाइंट स्कोर किया गया।
4. **रेडी प्रोटोकॉल**: गेंद को खेल में डालने से पहले, खिलाड़ी जिसके कब्जे में गेंद है, उसे यह सुनिश्चित करना चाहिए की विरोधी टीम तैयार(रेडी) है । गेंद को कानूनी(लीगल) रूप से उन्नत(पास) करने से पहले, गेंद सर्व या खेल फिर से शुरू करने के लिए, गेंद एक खिलाड़ी आंकड़े/आकृति(फिगर) से दूसरे के लिए स्थानांतरित किया जाना चाहिए। गेंद को दूसरे खिलाड़ी आकृति से सीधे उन्नत किया जा सकता है। एक बार गेंद कब्जे की रॉड छोड़ देती है तो उसे उन्नत किया हुआ माना जाता है।
5. **खेल में गेंद:** खेलने(प्ले) के दौरान गेंद निरंतर गति में होनी चाहिए। एक बार गेंद खेलने में डाल दिया गया हो, तो इसे रोका या एक सेकंड से अधिक के लिए किसी भी खिलाड़ी आकृति के कब्जे में नहीं किया जा सकता है। यदि गेंद एक खिलाड़ी आंकड़े/आकृति(फिगर) के संपर्को मे आती है और वह सीधे एक सेकंड के भीतर उन्नत नहीं की गई है, तो गेंद को एक सेकंड के भीतर, उस ही छड़ी पर एक और खिलाड़ी आंकड़े/आकृति(फिगर) या साइड की दीवार को छूना होगा।
6. **पिनींग गेंद** : यदि गेंद टिकी/पिन है, तो यह एक ही खिलाड़ी आकृति द्वारा उन्नत किया जा सकता है, अगर यह एक सेकंड के समय सीमा के भीतर किया गया हो।
7. **कब्जे का समय**: कब्जे के समय सभी छड़(राडॅ) के लिए 5 सेकंड होगी। डीफऐंडर एवं गोलकीपर छड़ो को एक ही छड़(राडॅ) माना जाता है। जब गेंद किसी भी खिलाड़ी आकृति की पहुंच में नहीं है, कब्जे का समय निलंबित हो जाएगा। जब गेंद दूसरा खिलाड़ी आंकड़ा/आकृति छू लेती है, समय सीमा शुरू हो जाती है, सर्व के दौरान या खेलने/प्ले शुरू करने के दौरान। खेलने के दौरान, जब गेंद नियंत्रित या नियंत्रित कर सकने की स्थिति में हो, समय शुरू हो जाती है।
8. **टेबल से गेंद बाहर**: यदि एक खिलाड़ी गेंद का टेबल से दूर जाने का कारण बनता है, तो खेल, विरोधी गोलकीपर छड़ पर, फिर से शुरू होगा। यदि यह स्पष्ट नहीं है, तो पिछले स्पष्ट कब्जे के साथ खिलाड़ी गेंद का टेबल से दूर जाने के लिए कारण बना है समझा जाता है। एरियल शॉट्स की कानूनी अनुमति है यदि कोई अन्य नियम शॉट प्रदर्शन करने का उल्लंघन नही कर रहे हैं।
9. **टाइम आउट**: टीमें प्रति खेल दो बार 15 सेकंड का टाइम आउट लें सकते है। टाइम आउट की अनुमति केवल अंक के बीच या खेल के बीच है। गेंद जब खेलने में है, तब टाइम आउट की अनुमति नहीं है, हालांकि, एक आधिकारिक टाइम आउट एक रेफरी अनुरोध करने के लिए या एक फाऊल कालॅ करने के लिए बुलाया जा सकता है।
10. **पासिंग**: एक रॉड से किसी अन्य रॉड पर सभी पासिस को कानूनी माना जाता है।
11. **स्थान को बदलने / खेलपदों (positions) की बदली**: खिलाड़ियों को खेलने/प्ले के दौरान खेलपदों को बदलने की अनुमति नहीं है , लेकिन अंक/ प्वाइंट के बीच या खेलो के बीच ऐसा कर सकते हैं।
12. **जारिंग** : एक खिलाड़ी का कब्जा कम (गेंद अनियंत्रित) करने के लिए किसी भी टेबल पीटने, उठाने, या टेबल सरकाने जैसी वजहो को जारिंग माना जाता है और प्ले के आईटीएसएफ नियम के अनुसार दंडित किया जाएगा ।
13. **पेनल्टी / दंड**: उपरोक्त नियमों का कोई उल्लंघन, विरोधी टीम के गोलकीपर क्षेत्र के लिए गेंद के कब्जे का नुकसान होता है। विकर्षण, खेल की देरी, जारिंग, आदि के लिए प्ले के आईटीएसएफ नियम के अनुसार दंडित किया जाएगा ।

क्लासिक के लिए आईटीएसएफ (ITSF) नियम

- ***क्लासिक*, प्ले के आईटीएसएफ नियम के अनुसार खेला जाएगा, निम्नलिखित अपवादों के साथ:**

1. **स्पिनिंग** : किसी भी रॉड/छड़ पर 360 डिग्री शॉट की अनुमति नहीं है ।
2. **कब्जे का समय**: कब्जे का समय सभी छड़ो के लिए 10 सेकंड होगी। डिफेंडर और गोलकीपर रॉड/छड़ को एक की छड़ माना जाता है ।
3. **पासिंग**: प्रत्येक टूर्नामेंट आयोजक को 3 विकल्पों मे से एक विकल्प चुनना होगा और टूर्नामेंट शुरू होने से पहले यह प्रकाशित करेगा:

    क) आईटीएसएफ (ITSF) के पासिंग नियम
    ख) एक खिलाड़ी आंकड़े/आकृति द्वारा पास की अनुमति
    ग) एक खिलाड़ी आंकड़े/आकृति द्वारा पास की अनुमति एवं गोलकीपर क्षेत्र से खेल शुरू ।

<u>क्लासिक नियमों के विकल्प</u>:

टूर्नामेंट आयोजक, मानक **प्ले** के आईटीएसएफ नियम का उपयोग करने के लिए चुन सकते हैं या वे निम्नलिखित तीन मंजूरित विविधताओं से चुन सकते हैं।

क्लासिक विकल्प 1: प्ले के आईटीएसएफ नियम निम्न अपवादों के साथ :

क) खिलाड़ी आकृति को 360 डिग्री या अधिक घुमाने के अनुमति नहीं है जब गेंद को उन्नत(आगे बढा) कर रहे हैं।
ख) कब्जे का समय सभी छड़ो के लिए 10 सेकंड होगी। डिफेंडर और गोलकीपर छड़ को एक की छड़ माना जाता है।
ग) मध्य छड़ से आगे वाली छड़ पर वन-मैन(एक खिलाड़ी) पासिस करने की अनुमति दी जाती है ।

क्लासिक विकल्प 2: प्ले के आईटीएसएफ नियम निम्न अपवादों के साथ

क) खिलाड़ी आकृति को 360 डिग्री घुमाने के अनुमति नहीं है जब गेंद को आगे बढ़ा / उन्नत कर रहे हैं।
ख) कब्जे का समय सभी छड़ो के लिए 10 सेकंड होगी। डिफेंडर और गोलकीपर छड़ को एक की छड़ माना जाता है।
ग) वर्तमान आईटीएसएफ पासिंग नियम प्रभाव में हैं।

क्लासिक विकल्प 3: प्ले के आईटीएसएफ नियम निम्न अपवादों के साथ

क) खिलाड़ी आकृति को 360 डिग्री घुमाने के अनुमति नहीं है जब गेंद को आगे बढ़ा / उन्नत कर रहे हैं।
ख) कब्जे का समय सभी छड़ो के लिए 10 सेकंड होगी। डिफेंडर और गोलकीपर छड़ को एक की छड़ माना जाता है।
ग) मध्य छड़ से आगे वाली छड़ पर वन-मैन(एक खिलाड़ी) पासीस करने की अनुमति दी जाती है ।
घ) गेंद सर्व एवं खेल मे गेंद वापस डाल शुरू करना गोलकीपर क्षेत्र मे होगा अन्यथा जब तक शासन द्वारा निर्दिष्ट न हो ।