



Przepisy Futbolu Stołowego

Standardowe Zasady Gry

PAŹDZIERNIK 2025



PZFS | POLSKI ZWIĄZEK
FUTBOLU STOŁOWEGO

0. Wstęp do Tłumaczenia

Niniejszy dokument stanowi tłumaczenie oryginalnego opracowania „ITSF Standard Matchplay Rules 2024”. Celem tego tłumaczenia jest udostępnienie polskim graczom, sędziom i organizatorom turniejów precyzyjnego i spójnego zbioru przepisów w języku polskim. Dokument ten stanowi podstawę dla oficjalnych rozgrywek futbolu stołowego w Polsce, zapewniając zgodność z międzynarodowymi standardami ITSF.

Proces tłumaczenia wymagał rozwiązania kilku kluczowych wyzwań związanych ze specjalistyczną terminologią, która często nie posiada bezpośrednich odpowiedników w języku polskim. Najważniejszym założeniem tłumaczenia było zachowanie absolutnej zgodności semantycznej z oryginałem. Na dalszym etapie priorytetem była precyzja zapisów względem elegancji językowej. W niektórych przypadkach oznaczało to konieczność wyboru „mniejszego zła”, czyli mniej naturalnych w polszczyźnie konstrukcji językowych, ale bezpieczniejszych, jeżeli chodzi o gwarantowanie poprawnej interpretacji przez odbiorców.

Zadziwiająco problematyczne okazało się znalezienie optymalnego tłumaczenia jednego z najbardziej podstawowych pojęć: „*transition*”. Polski odpowiednik powinien możliwie intuicyjnie pokrywać w sposób równoznaczny: strzały na bramkę, podania, ale także niecelową ucieczkę piłki z zasięgu drążka. Stosowana w niektórych przypadkach tłumaczenia kalka językowa doprowadziłaby nas do „*tranzycji*”. Niestety to słowo w języku polskim istnieje, w dodatku oznaczając coś zupełnie innego, co dyskwalifikuje tę propozycję. Nasuwające się w drugiej kolejności „*przejście*” jest powszechnie kojarzone z podaniami 5-3, co jest potencjalnym źródłem nieścisłości. Ponadto, „*przejście*” właściwie nie nosi znamion ofensywności, ani przypadkowości. Termin „*zagranie*” jest najbardziej uniwersalny, dlatego musi zostać wykorzystany jako odpowiednik najbardziej ogólnego, oryginalnego terminu „*play*”, który nie jest równoznaczny z przeniesieniem piłki poza zasięg drążka. Ostatecznie najbardziej jednoznacznym, choć nie w pełni naturalnym, rozwiązaniem okazało się użycie nieczęsto spotykanego polskiego terminu „*przerzut*” (i odpowiednio „*przerzut kontrolowany*”), oznaczającego w kontekście sportów zespołowych: dalekie (w naszym, piłkarskim żargonie: poza zasięg drążka) podanie piłki.

Niewiele mniej problematyczne są pojęcia definiowane, które w oryginalnym dokumencie stopniują siłę uderzenia drążkiem o bandę: „*bump*”, „*shock*” i „*slam*” nie mają adekwatnych i precyzyjnie rozróżnialnych polskich odpowiedników, a równoczesne występowanie twardo definiowanych określeń na inne bodźce mechaniczne takich jak np. „*shift*”, czy „*shake*” wymusiły możliwe zachowawcze podejście. Wspomniane wyrażenia stopniujące zostały więc przetłumaczone jako odpowiednio: „*lekkie uderzenie*”, „*uderzenie*” oraz „*mocne uderzenie*”.

W języku polskim brakuje również naturalnego odpowiednika dla działań kwalifikujących się w nomenklaturze angielskiej jako „*jar*” (czyt. „*dżar*”). Zdecydowałem się nie tłumaczyć na siłę tego określenia, ze względu na jego specyficzny zakres znaczeniowy, który jest już obecny w naszym środowisku, w angielskim oryginale. Jest to akceptowalne, ponieważ nie ma w języku polskim słowa tożsamego pod względem fonetycznym. Dlatego to rozwiązanie, choć nieeleganckie, nie powinno być źródłem wątpliwości semantycznych w zakresie przepisów.

W przypadku pojęcia „*pinowania*”, zdecydowałem się w pierwszej kolejności na respektowanie terminu funkcjonującego powszechnie w środowisku, jednocześnie ograniczając się do wykorzystywania wyłącznie formy niedokonanej. Forma dokonana tego czasownika byłaby nieprecyzyjna w kontekście futbolu stołowego, ponieważ wskazywałaby również na ruch obrotowy piłki lub drążka.

Zgodnie z oryginałem pojęcia definiowane oznaczyłem – w polskiej wersji jednocześnie kursywą oraz pogrubieniem – aby ułatwić poprawne zrozumienie ich ściśle określonego znaczenia. Nie stosowano tego formatowania do podstawowych pojęć jak „*gracz*”, „*drużyna*”, „*sędzia*”, z wyjątkiem sytuacji, w których fakt, że są pojęciami definiowanymi, mógł mieć wpływ na interpretację przepisu.

Pomimo że „*serw*” i „*serwis*” (ang. *kick-off*) są równoznacznymi określeniami, to na potrzeby tego tłumaczenia, stosowano wyłącznie termin „*serw*”, aby wygodnie odróżnić serwowanie od omawianego kilkakrotnie w tym dokumencie „*serwisu stołu*” (ang. *table maintenance*).

Szczególną uwagę poświęcono m.in. precyzyjnemu tłumaczeniu możliwych stanów piłki (ang. *rocking, unreachable, reachable, stopped, held, stationary, moving, dead, precarious, trapped, freed, adjusted, restricted, off table*) standaryzując nomenklaturę dla sędziów i graczy.

Niniejsze tłumaczenie jest przystosowane do polskich realiów językowych i środowiskowych futbolu stołowego. Zachowanie oryginalnych nazw pojęć definiowanych w nawiasach, ma na celu usprawnienie wprowadzania polskiej nomenklatury, ułatwienie graczom komunikacji podczas turniejów międzynarodowych, a także umożliwienie sprawnej weryfikacji przepisu w przypadku jakichkolwiek wątpliwości co do zgodności tłumaczenia z oryginałem.

Filip Stankiewicz

Spis Treści

1. Wprowadzenie	4
1.1. Tło	4
1.2. Filozofia	4
1.3 Struktura dokumentu	4
1.4 Interpretacja zasad	5
1.5 Zakres dokumentu	5
2. Pojęcia Definiowane	6
3. Struktura Meczu	12
4. Przygotowanie	13
4.1 Zasób piłek	13
5. Wprowadzanie Piłki do Gry	15
5.1 Restart	15
5.1.1 Pobranie i ustawienie piłki	15
Tabela 1. Pozycje restartu w zależności od zdarzenia poprzedzającego:	16
5.1.2 Protokół gotowości	16
5.2 Sekwencja otwierająca	16
5.3 Opóźnianie gry	17
Tabela 2. Zarządzanie czasem podczas wprowadzania piłki do gry:	17
6. Posiadanie Piłki	18
6.1 Zrzeczenie się posiadania piłki niepewnej	18
7. Przerwy w Grze	20
7.1. Pauzy	20
Tabela 3: Zarządzanie czasem dla pauz:	20
7.1.1. Zdobyta bramka	20
7.1.1.1. Pauza punktowa	21
7.1.1.2. Pauza setowa	21
7.1.2 Time-out	22
7.2 Piłka Martwa	23
Tabela 4. Pozycja restartu piłki martwej w zależności od jej lokalizacji:	23
7.3 Piłka poza stołem	24
7.4 Wstrzymania	25
7.4.1 Wstrzymanie przez gracza	25
7.4.2 Zakłócenie	26
7.4.3 Wstrzymanie po faulu	26
7.4.3.1 Gra bez sędziego	27
7.4.3.2 Gra z sędzią	27
7.5 Czas medyczny	27
7.6 Trening	28
8. Kontrola Czasu	29
Tabela 5. Limity czasowe oraz konsekwencje ich przekroczenia:	29
9. Sędzia	30
9.1 Polecenia sędziego	30
Tabela 6. Komendy sędziego podczas przerwy:	30
Tabela 7. Komendy sędziego podczas aktywnej gry:	30

9.2 Wezwanie sędziego	30
9.3 Odwołanie od decyzji sędziego	31
10. Obrót Kontaktowy	32
11. Podania	33
Tabela 8. Ograniczenia podań względem drążków:	33
12. Odbicia od Bandy	34
13. Sięganie do Obszaru Gry	35
14. Zamiana Pozycji	36
15. Upośledzanie Gry	37
Tabela 9. Klasyfikacja niedozwolonych działań upośledzających grę:	37
15.1 Rozproszenie	37
15.2 Reset	38
Tabela 10. Sekwencja przewinień resetu w secie:	39
15.3 Jar	40
15.4 Zasady Zachowania Gracza	40
15.5 Zachowanie Widzów	41
16. Działania Związane ze Stołem	42
16.1 Rutynowa konserwacja	42
16.2 Serwis stołu	42
16.3 Nielegalne Modyfikacje	43
17. Rzut Karny	44
18. Konsekwencje Naruszenia Zasad:	45

1. Wprowadzenie

1.1. Tło

Standardowe Zasady Gry (SZG) manifestują istotną zmianę w sposobie postrzegania i prezentowania zasad futbolu stołowego.

Projekt powstał z potrzeby odświeżenia zasad – podręcznik zasad ITSF z roku 2016 zaczął się starzeć; od momentu przyjęcia pierwotnego zestawu zasad przez ITSF, kolejne zmiany doprowadziły do powstania dokumentu wymagającego kompleksowej aktualizacji..

W tym celu stworzono zupełnie nową strukturę: SZG wprowadziły nową nomenklaturę konsekwentnie stosowaną do opisu zarówno procedur i sytuacji w trakcie meczu, a także czynności zabronionych.

Wersja 1.0 była pierwszym etapem tego projektu – stanowiła ściśle „tłumaczenie” podręcznika z 2016 roku, bez zmian w zasadach. Brak zmian w przepisach pozwolił łatwiej wykryć błędy i braki, dzięki czemu na podstawie informacji zwrotnych mogliśmy wprowadzić poprawki i doprecyzowania do w wersji 1.1 SZG. Żadna z wersji 1.0 ani 1.1 nie zawierała zmian w zasadach.

Dopiero teraz, gdy SZG zostały ustandaryzowane, możliwe było wprowadzenie zmian w zasadach. Wersja 2.0 SZG jest pierwszym dokumentem z tej serii, który zawiera zmodyfikowane przepisy.

1.2. Filozofia

Fundamentem Standardowych Zasad Gry jest zbiór **pojęć definiowanych**, do których odwołuje się cały dokument. Konsekwentne używanie spójnego zestawu definicji pozwala na uproszczenie złożonych kwestii, dzięki czemu przepisy mogą być zarówno precyzyjne, jak i zwarte. Minimalizuje to również dwuznaczności, subiektywność, przerost oraz sprzeczności w dokumencie.

Głównym celem SZG jest ułatwienie:

- interpretacji zasad i pracy sędziów
- dokładnych tłumaczeń na inne języki
- tworzenia zbiorów zasad meczowych ITSF dla innych typów wydarzeń
- wprowadzenia ustandaryzowanej terminologii futbolu stołowego

1.3 Struktura dokumentu

Wyrazy lub zwroty zapisane jednocześnie kursywą i pogrubione są terminami precyzyjnie zdefiniowanymi, które zostały zebrane i ułożone alfabetycznie w rozdziale **2. Pojęcia Definiowane**.

Poszczególne sekcje zazwyczaj mają wspólny schemat: pierwsza część opisuje, co gracze mogą lub muszą zrobić; druga część zawiera zasady zakazujące (ang. proscriptive rules), które określają, czego gracz nie może robić i jakie konsekwencje (ang. penalty) grożą za ich naruszenie.

Zasady i konsekwencje mają swoje nazwy zamiast numerów. Szczegółowy opis procesu dla każdej konsekwencji zebrany jest w oddzielnym rozdziale **18. Konsekwencje**.

Zasady czasami zawierają interpretacje. Choć interpretacje nie są formalnymi zasadami, są użyteczne do przedstawienia stosowanych powszechnie rozwiązań typowych lub nietypowych sytuacji.

1.4 Interpretacja zasad

W przypadku znalezienia niejasności lub sprzeczności w przepisach należy stosować następującą procedurę rozstrzygania:

1. Wersja angielska dokumentu ma pierwszeństwo przed tłumaczeniami.
2. Należy założyć, że zasady i definicje są kompletne i obejmują także przypadki nieuwzględnione wprost.
3. Należy odwołać się do sekcji interpretacji.
4. W razie potrzeby, o interpretację można poprosić Komisję Zasad ITSF (ITSF Rules Commission).

1.5 Zakres dokumentu

Niniejszy dokument określa **Standardowe Zasady Gry ITSF (ITSF Standard Matchplay Rules)** futbolu stołowego, obejmujące przepisy zarówno dla standardowych rozgrywek singlowych, jak i deblowych, odbywających się na jednym stole. Zasady gry dla innych typów wydarzeń i konkurencji nie są opisane w tym dokumencie.

Standardowe Zasady Gry definiują, jak rozgrywane są mecze; nie obejmują one wszystkich aspektów organizacji turnieju, kwestii antydopingowych, czy zasad ubioru (ang. dress code).

2. Pojęcia Definiowane

Aktualna lokalizacja (ang. *Current location*): Miejsce lub stan, w którym aktualnie znajduje się piłka. Może ona być: pod **aktywnym** lub **wstrzymanym posiadaniem** określonego **drążka** lub **figurki**; a także: **martwa, poza stołem** lub w bramce.

Aktywna gra (ang. *Active play*): Okres gry, w którym piłka znajduje się w **aktywnym posiadaniu** lub porusza się pomiędzy **drążkami**.

Banda (ang. *Wall*): Wewnętrzna pionowa powierzchnia ograniczająca **pole gry**, łącznie z bocznymi listwami.

Biuro zawodów (ang. *Tournament desk*): Wydzielone miejsce, do którego **gracze** zgłaszają się w celu kontaktu z organizatorami.

Bramkarz (ang. *Goalkeeper*): **Figurka** na **drążku bramkarza**, która bezpośrednio osłania światło bramki.

Cel punktowy (ang. *Points target*): Liczba punktów wymagana do wygrania **seta**.

Cel setowy (ang. *Games target*): Liczba **setów**, które należy wygrać, aby zwyciężyć w całym meczu.

Figurka (ang. *Figure*): Figurka (potocznie „chłopek”) na drążku używana do kontrolowania piłki w trakcie gry.

Czas medyczny (ang. *Medical break*): Zatwierdzona **pauza** w grze mająca na celu umożliwienie **graczowi** regenerację po kontuzji lub innej sytuacji zdrowotnej.

Drużyna (ang. *Team*): Jeden lub dwóch **graczy** grających po tej samej stronie stołu.

Drużyna atakująca (ang. *Offensive team*): **Drużyna**, która jest w **posiadaniu** piłki.

Drużyna broniąca (ang. *Defensive team*): Jeśli jedna **drużyna** jest w **posiadaniu** piłki, druga jest drużyną broniącą.

Drążek (ang. *Rod/Bar*): **Drążek bramkarza, dwójka, piątka** lub **trójka**.

Drążek bramkarza (ang. *Goalkeeper rod*): **Drążek** znajdujący się najbliżej bramki.

Jar (czyt. dżar): Wywołany przez gracza mechaniczny bodziec (**wstrząśnięcie, uderzenie, silne uderzenie, szarpnięcie, przesunięcie stołu** lub **zderzenie**), który utrudnia drugiej **drużynie** utrzymanie lub uzyskanie **kontrolowanego posiadania** piłki.

Figurka restartu (ang. *Restart figure*): **Figurka**, z której rozpoczyna się **sekwencję otwierającą**.

Figurka startu posiadania (ang. *Possession clock figure*): W **sekwencji otwierającej, figurka**, która jako druga ma **kontakt** z piłką po zagranii jej **figurką restartu**.

Główny sędzia (ang. *Head referee*): **Sędzia** wyznaczony przez organizatora turnieju, odpowiedzialny za nadzorowanie zawodów i zarządzanie innymi sędziami.

Gracz (ang. *Player*): Osoba grająca w jednej z dwóch **drużyn**.

Gracz atakujący (ang. *Offensive player*): **Gracz** będący w **kontrolowanym posiadaniu** piłki.

Gracz przeciwny (ang. *Opposing player*): **Gracz** kontrolujący przeciwny **drążek** względem **drążka** będącego w **posiadaniu** piłki.

Komisarz zawodów (ang. *Tournament director*): Osoba odpowiedzialna za planowanie i zarządzanie przebiegiem turnieju.

Kontakt (ang. *Contact*): Moment, gdy piłka dotyka **figurki** na **drążku** lub dowolnej części **drążka**, znajdującej się wewnątrz **obszaru gry**.

Lekkie uderzenie (ang. *Bump*): Sytuacja, gdy **drążek** z niewielką siłą uderza o **bandę**.

Licznik (ang. *Tally marker*): Element stołu rejestrujący liczbę zdobytych punktów, wygranych **setów** lub wykorzystanych **time-outów**.

Licznik odbić od bandy (ang. *Wall contact count*): Liczba **odbić od bandy** na **piątce** po jednej stronie stołu podczas jednego **aktywnego posiadania**.

Limitowany czasowo (ang. *Time-limited*): Okres **meczu**, który posiada maksymalny czas trwania, np. **aktywne posiadanie**, **time-out**, **pauza punktowa** lub **pauza setowa**.

Linia obrony (ang. *Goalie rod*): Zespół **drążka bramkarza** i **dwójki** traktowanych razem jako jedna linia obrony.

Mecz (ang. *Match*): Pojedynek kończący się, gdy jedna z **drużyn** osiągnie **cel setowy**.

Mocne uderzenie (ang. *Slam*): Uderzenie **drążka** o **bandę** ze znaczną siłą.

Obrót kontaktowy (ang. *Contact spin*): Obrót **drążka**, będącego w **aktywnym posiadaniu**, o więcej niż 360° przed lub po **kontakcie** z piłką. Potocznie zwany "kołowrotkiem".

Obszar gry (ang. *Playing area*): Część wewnętrznej przestrzeni stołu od **pola gry** do wysokości górnej krawędzi **obudowy**, z wyłączeniem **liczników**.

Obudowa (ang. *Cabinet*): Każda część konstrukcji stołu znajdująca się na zewnątrz **pola gry**.

Odbicie od bandy (ang. *Wall contact*): Ruch piłki (inny niż **przerzut**), podczas którego piłka dotyka **bandy**.

Pauza (ang. *Pause*): Ograniczona czasowo **przerwa** w **meczu**, czyli okres pomiędzy punktami, pomiędzy **setami** lub podczas **time-outu**.

Pauza punktowa (ang. *Between points*): **Pauza**, która rozpoczyna się po zdobyciu punktu, który nie kończy **seta**.

Pauza setowa (ang. *Between games*): **Pauza**, która rozpoczyna się po zdobyciu punktu kończącego **set**.

Piłka drgająca (ang. *Rocking ball*): Piłka nieznacznie rezonująca w miejscu. Nie jest traktowana jako **piłka w ruchu**.

Piłka martwa (ang. *Dead ball*): Piłka **nieruchoma**, znajdująca się na **polu gry**, która nie jest **osiągalna** z żadnego **drążka**.

Piłka nieosiągalna (ang. *Unreachable*): Piłka, której w danym momencie nie jest **osiągalna** przez żaden **drążek**.

Piłka niepewna (ang. *Precarious ball*): Piłka **zatrzymana**, której część znajduje się za **drążkiem bramkarza** i bezpośrednio przed bramką.

Piłka nieruchoma (ang. *Stationary ball*): Piłka, która się nie porusza.

Piłka ograniczona (ang. *Restricted ball*): W kontekście **podania**, piłka **zatrzymana**, **spinowana** lub **skorygowana**.

Piłka osiągalna (ang. *Reachable*): Piłka, jest osiągalna z **drążka**, jeśli **figurka** na tym **drążku** może jej dotknąć bez **ugięcia drążka**.

Piłka pinowana (ang. *Pinned ball*): Piłka, docisnięta od góry **figurką** do dowolnej części **pola gry**, która nie została od razu rozegrana.

Piłka poza stołem (ang. *Ball off table*): Piłka, która opuściła **obszar gry** i uderzyła w obiekt znajdujący się na **obudowie** lub element otoczenia, albo zatrzymała się na górnej powierzchni **obudowy**.

Piłka przytrzymana (ang. *Held ball*): **Piłka osiągalna** i **zatrzymana**, która nie jest rozgrywana.

Piłka skorygowana (ang. *Adjusted ball*): Dotyczy sytuacji, w której piłka:

- w ramach pojedynczego **kontaktu** z przodem **figurki**, zostanie poruszona w bok w jednym kierunku i bezpośrednio później w przeciwnym,
- po pierwszym kontakcie, inicjującym okres **aktywnego posiadania drążka**, zostanie dotknięta przodem lub tyłem **figurki** na tym **drążku**.

Piłka uwięziona (ang. *Trapped*): **Piłka osiągalna**, zatrzymana przy **bandzie** lub w jej pobliżu tak, że nie jest możliwe umieszczenie **figurki** pomiędzy piłką a **bandą**.

Piłka uwolniona (ang. *Freed ball*): **Piłka osiągalna**, która znajduje się wystarczająco daleko od najbliższej **bandy**, aby **figurka** mogła się zmieścić między piłką a ścianą.

Piłka w ruchu (ang. *Moving ball*): Piłka znajdująca się w stanie ruchu liniowego lub rotacyjnego.

Piłka zatrzymana (ang. *Stopped ball*): **Piłka nieruchoma**, która nie została ponownie wprowadzona w ruch niezwłocznie po tym jak przestała się poruszać.

Podanie (ang. *Pass*): **przerzut kontrolowany** piłki przez **drążek drużyny przeciwnej**, zakończony **kontrolowanym posiadaniem** na innym **drążku drużyny atakującej**.

Podanie bezpośrednie (ang. *Direct-pass*): **Podanie**, podczas którego nie następuje kontakt z **drążkiem drużyny przeciwnej**.

Podanie pośrednie (ang. *Indirect-pass*): **Podanie**, podczas którego nastąpił **kontakt** piłki z **drążkiem drużyny przeciwnej**, ale nie było to **kontrolowane posiadanie**.

Podanie wyciśnięte (ang. *Stub pass*): **Podanie** piłki **nieruchomej** lub **w ruchu**, które wynika z gwałtownej próby **pinowania** piłki na granicy zasięgu **figurki**.

Pole gry (ang. *Playfield*): Wewnętrzna powierzchnia stołu, po której toczy się piłka.

Posiadanie (ang. *Possession*): Dynamiczny atrybut **drążka**, a co za tym idzie **gracza** i **drużyny**, określający status posiadania piłki w danym momencie.

Posiadanie aktywne (ang. *Active possession*): Okres **aktywnej gry**, w trakcie którego piłka jest **osiągalna** z określonego **drążka**.

Posiadanie determinowane (ang. *Implicit possession*): Określa **drążek**, z którego piłka zostanie wprowadzona do gry przy **piłce martwej**, **poza stołem**, po **pauzie punktowej**, **pauzie setowej** lub **wstrzymaniu po faulu**.

Posiadanie kontrolowane (ang. *Controlled possession*): **Aktywne posiadanie**, w którym piłka jest kontrolowana po **kontakcie** lub w którym **piłka** była **zatrzymana**.

Posiadanie niekontrolowane (ang. *Uncontrolled possession*): **Aktywne posiadanie**, w którym **kontakt** z piłką nie nastąpił lub był chwilowy i bez znamion kontroli.

Posiadanie wstrzymane (ang. *Paused possession*): **Posiadanie** piłki przez **gracza** na **drążku** w trakcie **pauzy** lub **wstrzymania**.

Protokół gotowości (ang. *Ready protocol*): Element procedury wprowadzania piłki do gry — potwierdzenie gotowości przeciwnika poprzez zapytanie go „gotowy?” i jego odpowiedź „gotowy!”.

Przerwa (ang. *Break*): Sytuacja, w której następuje przerwanie gry — **piłka martwa**, **piłka poza stołem**, **pauza** lub **wstrzymanie**.

Przerzut (ang. *Transition*): Aktywność piłki, podczas której opuszcza ona **drążek** będący w **aktywnym posiadaniu**.

Przerzut kontrolowany (ang. *Controlled transition*): **Przerzut**, który następuje bezpośrednio po okresie **posiadania kontrolowanego**.

Przesunięcie (ang. *Shift*): Sytuacja, w której **gracz** powoduje przemieszczenie się stołu.

Przygotowanie (ang. *Prelude*): Okres procesu przygotowawczego odbywający się przed rozpoczęciem pierwszego **seta**.

Reset (ang. *Reset*): Każde **wstrząśnięcie**, **lekkie uderzenie** oraz **uderzenie** spowodowane przez **drużynę broniącą**, które utrudniło **graczowi atakującemu** kontrolę nad piłką.

Restart (ang. *Restart*): Pierwsza część procesu wprowadzania piłki do gry obejmująca pobranie i ustawienie jej w miejscu wznowienia gry, a następnie **protokół gotowości**.

Rozproszenie (ang. *Distraction*): Działanie **gracza** odciągające uwagę **przeciwnika** od gry podczas **aktywnej gry**.

Rzut początkowy (ang. *Initial flip*): Proces ustalający, która **drużyna** wybiera prawo do pierwszego **serwu** lub stronę stołu.

Sekwencja otwierająca (ang. *Opening sequence*): Seria **kontaktów**, która musi obejmować kolejno: **zagranie** piłki **figurką restartu**, **kontakt figurką startu posiadania** oraz **kontakt** dowolną inną **figurką**.

Serw (ang. *Kick-off*): Wznowienie gry od środkowej **figurki piątki** przez **drużynę**, która straciła poprzednią bramkę.

Serwis stołu (ang. *Table maintenance*): **Wstrzymanie przez gracza** mające na celu usunięcie problemu ze stołem.

Set (ang. *Game*): Element **meczu** kończący się w momencie, gdy jedna z **drużyn** osiągnie **cel punktowy**.

Sędzia (ang. *Referee*): Określona, odpowiednio wykwalifikowana osoba sędziująca **mecz** i egzekwująca przepisy gry.

Time-out (ang. *Time-out*): **Pauza** w trakcie **seta** lub między **setami**, w czasie której **gracze** mogą rozmawiać lub odejść od stołu.

Transfer (ang. *Transfer*): **Zagranie** piłki jedną **figurką**, zakończone **kontaktem** z inną **figurką** na tym samym **drążku**.

Uderzenie (ang. *Shock*): Uderzenie **drążka** o **bandę** z umiarkowaną siłą.

Ugięcie (ang. *Flex*): Wygięcie **drążka** poprzez wywarcie boczego nacisku względem osi **drążka**.

Widz (ang. *Spectator*): Osoba obserwująca **mecz**, niegrająca i niesędziująca.

Wstrząśnięcie (ang. *Shake*): Sytuacja, gdy **gracz** powoduje drżenie stołu.

Wstrzymanie (ang. *Interrupt*): Wyjątkowa **przerwa** w grze: **wstrzymanie przez gracza**, **wstrzymanie po faulu** albo **zakłócenie**.

Wstrzymanie po faulu (ang. *Infraction interrupt*): Krótkie **wstrzymanie gry** w celu ogłoszenia podejrzenia zaistnienia faulu, a następnie jego rozpatrzenia.

Wstrzymanie przez gracza (ang. *Player interrupt*): Wyjątkowe **wstrzymanie aktywnej gry** zainicjowane przez jednego z **graczy**.

Zagranie (ang. *Move*): **Kontakt**, który powoduje, że **piłka nieruchoma** zaczyna się poruszać, albo zmienia prędkość lub kierunek **piłki w ruchu**.

Zakłócenie (ang. *Disruption*): **Wstrzymanie gry**, które nie zostało zainicjowane przez **gracza** ani **sędziego**, np. nagła awaria elementu stołu albo zdarzenie zewnętrzne niezwiązane z **meczem**.

Zasób piłek (ang. *Ball supply*): Określony zestaw piłek używanych podczas całego **meczu**.

Zderzenie (ang. *Clash*): Sytuacja, gdy **gracz** dotknie jakąkolwiek częścią ciała lub przedmiotem dowolnego **drążka drużyny przeciwnej**.

Zegar posiadania (ang. *Possession clock*): Urządzenie mierzące czas trwania **aktywnego posiadania**.

3. Struktura Meczu

W standardowych singlach i standardowych deblach mecz składa się z procesu **przygotowania**, a następnie z jednego lub więcej **setów** oddzielonych **pauzami setowymi**.

Każdy **set** składa się z okresów **aktywnej gry** przedzielonych **przerwami**. **Aktywna gra** wznawiana jest wprowadzając piłkę do gry poprzez **restart**, a następnie **sekwencję otwierającą**.

Aktywna gra składa się z okresów **limitowanych czasowo**, w których piłka znajduje się w **aktywnym posiadaniu** oraz okresów, które nie podlegają kontroli czasu, kiedy piłka porusza się pomiędzy **drążkami**.

4. Przygotowanie

Mecz rozpoczyna się od **przygotowania**, procesu, który obejmuje następującą sekwencję zdarzeń:

- wykonanie **rzutu początkowego**,
- wybór: pierwszego **serwu** lub strony stołu,
- zajęcie przez każdą drużynę wybranej strony stołu,
- zajęcie przez każdą drużynę początkowych pozycji przy stole,
- uzgodnienie **zasobu piłek**,
- uzgodnienie rozpoczęcia gry.

Przygotowanie rozpoczyna się od **rzutu początkowego**, zazwyczaj rzutu monetą pomiędzy jednym graczem z każdej drużyny. Zwycięzca **rzutu początkowego** otrzymuje prawo wyboru pomiędzy: pierwszym **serwem**, albo strony stołu w pierwszym **secie**, a przegrany wybiera pozostałą opcję. Po dokonaniu wyboru przez zwycięzcę **rzutu początkowego** decyzja nie może być zmieniona.

Drużyna, która ma prawo wyboru strony stołu, musi to zrobić, a każda drużyna musi zająć wyznaczoną stronę. W standardowych deblach drużyna wykonująca pierwszy **serw** musi jako pierwsza zająć pozycje przy stole: jeden gracz kontroluje **drażek bramkarza** i **dwójkę**, a drugi kontroluje **piątkę** i **trójkę**.

Podczas **przygotowania** każda z drużyn może trenować w celu oceny stanu stołu, sprawdzenia jego wypoziomowania oraz przetestowania stron stołu i piłek.

Przygotowanie jest także okazją do wykonania rutynowej konserwacji stołu i ewentualnego zgłoszenia **serwisu stołu**; po rozpoczęciu **aktywnej gry**, **serwis stołu** można wykonać jedynie w przypadku nagłej zmiany stanu stołu. Każda z drużyn może także poprosić o obecność **sędziego** podczas **przygotowania**.

Zawodnicy powinni rozpocząć i zakończyć **przygotowanie** w rozsądnym czasie. **Time-outy** nie są dozwolone podczas **przygotowania**. Sędzia ma prawo stwierdzić Naruszenia Zasad Zachowania (ang. Conduct Violation) w czasie **przygotowania**.

Gdy obie drużyny potwierdzą gotowość do gry, drużyna z prawem do **serwu** rozpoczyna **protokół gotowości**. **Przygotowanie** kończy się, gdy gracz w **posiadaniu** piłki zapyta „Gotowy?”, a wówczas zaczynają obowiązywać wszystkie zasady meczu.

4.1 Zasób piłek

Podczas **przygotowania** zawodnicy muszą uzgodnić zestaw piłek, które będą używane podczas meczu. Jeśli wystąpi rozbieżność, należy użyć nowych piłek. Ten zestaw stanowi **zasób piłek**. Po rozpoczęciu pierwszej **sekwencji otwierającej** meczu dodanie lub usunięcie piłki z **zasobu piłek** wymaga zgody.

Gracz wykonujący **serw** ma prawo wyboru, która piłka z **zasobu piłek** zostanie wykorzystana. Po rozpoczęciu **protokołu gotowości**, piłka może być wymieniona wyłącznie podczas **restartu** lub **przerwy** i po otrzymaniu zgody.

Zasada: Wymiana Piłki

Gracz nie może wymienić piłki w grze na inną z **zasobu piłek** bez zgody.

Konsekwencje: decyzja sędziego, potencjalnie Rzut Karny.

Zasada: Zmiana Zasobu Piłek

Gracz nie może dodać piłki do **zasobu piłek** ani jej usunąć bez zgody.

Konsekwencje: decyzja sędziego, potencjalnie Rzut Karny.

Zasada: Niesłuszny Wniosek o Wymianę Piłki

Podczas **aktywnej gry**, jeśli gracz poprosi o wymianę piłki, **sędzia** decyduje, czy nadaje się ona do gry. Jeśli zostanie uznana za nienadającą się do gry, musi zostać wymieniona. Jeśli uznana zostanie za zdatną do gry, nie zostanie wymieniona, a drużyna wnioskująca otrzyma karę.

Konsekwencje: Strata **Time-outu**.

5. Wprowadzanie Piłki do Gry

Mecz rozpoczyna się od **serwu** ze środkowej figurki **piątki** przez drużynę, która uzyskała prawo do pierwszego **serwu** w wyniku **rzutu początkowego** w trakcie **przygotowania**. Każdy kolejny **serw** wykonuje drużyna, która straciła punkt. Piłka wprowadzana jest także do gry po **przerwie**, z drążka określonego przez przepisy.

Piłka zawsze wprowadzana jest do gry przez **restart**, a następnie **sekwencję otwierającą**. Podczas **restartu** piłka jest pobierana i ustawiana w miejscu **restartu**, po czym gracz wprowadzający ją do gry rozpoczyna **protokół gotowości**, który potwierdza, że druga drużyna jest gotowa do gry.

Ostatnim krokiem jest **sekwencja otwierająca**, czyli seria **kontaktów**, która rozpoczyna **aktywną grę** i musi zostać ukończona, zanim nastąpi **przerzut** piłki.

Pełna procedura wprowadzania piłki do gry wygląda następująco:

1. **Restart**
 - a. Pobranie i ustawienie piłki,
 - b. **protokół gotowości**.
2. **Sekwencja otwierająca**.

Jeśli piłka zostanie wprowadzona do gry przez niewłaściwą drużynę i błąd zostanie wykryty przed kolejnym **kontrolowanym przerwutem** wykonanym przez drużynę poszkodowaną (czyli tę, która miała pierwotnie wprowadzać piłkę do gry), piłka powinna zostać przekazana właściwej drużynie do **restartu**. Po wykonaniu przez drużynę poszkodowaną **kontrolowanego przerwutu**, nie można już wnosić protestu i gra toczy się dalej, jakby błąd nie został popełniony.

5.1 Restart

Pierwszym etapem wprowadzania piłki do gry jest **restart**, proces, który rozpoczyna się bezpośrednio po **przygotowaniu**, **przerwie** lub gdy sędzia ogłosi „Gramy!”.

Proces **restartu** obejmuje pobranie piłki i ustawienie jej w miejscu **restartu**, jeśli to konieczne, a następnie przeprowadzenie **protokołu gotowości**, który potwierdza, że drużyna przeciwna jest gotowa do rozpoczęcia gry.

Podczas procesu **restartu**, zawodników obowiązują **limity czasowe**; każde opóźnienie podlega zasadzie: **Opóźnianie Gry**.

5.1.1 Pobranie i ustawienie piłki

Jeśli piłka nie znajduje się na **polu gry**, należy ją pobrać i przekazać graczowi wprowadzającemu ją do gry. Ten gracz jest następnie odpowiedzialny za ustawienie jej w miejscu **restartu**. Piłka może zostać doprowadzona do miejsca **restartu** poprzez **zagranie** lub ustawiona ręką.

W zależności od sytuacji może istnieć jedno lub więcej prawidłowych miejsc **restartu**. Jeśli piłka znajduje się już w jedynym prawidłowym miejscu **restartu**, gra toczy się dalej z tego miejsca, np. po **time-outie** lub **wstrzymaniu** w trakcie **aktywnej gry**.

Tabela 1. Pozycje restartu w zależności od zdarzenia poprzedzającego:

ZDARZENIE POPRZEDZAJĄCE	MIEJSCE RESTARTU
Time-out w trakcie aktywnej gry	Aktualna lokalizacja piłki
Wstrzymanie w trakcie aktywnej gry	Aktualna lokalizacja piłki
Początek meczu lub zdobycie punktu	Serw
Piłka martwa pomiędzy piątkami	Serw
Piłka martwa za piątką	Dowolna figurka na najbliższej linii obrony
Piłka poza stołem	Dowolna figurka na odpowiedniej linii obrony
Przyznanie posiadania na piątce	Środkowa figurka piątki
Przyznanie posiadania na linii obrony	Dowolna figurka na linii obrony
Wybranie opcji „kontynuuj” po faulu	Aktualna lokalizacja piłki
Wybranie opcji „restart” po faulu	Lokalizacja piłki w momencie faulu
Rzut Karny	Dowolna figurka na trójce

5.1.2 Protokół gotowości

Protokół gotowości nie może rozpocząć się, dopóki wszyscy zawodnicy nie znajdą się na swoich pozycjach przy stole i nie będą kontrolować swoich drążków.

Gracz wprowadzający piłkę do gry pyta przeciwnika: „Gotowy?”, a ten odpowiada: „Gotowy!”. W standardowych deblach gracz odpowiadający może skonsultować się ze swoim partnerem przed udzieleniem odpowiedzi.

Protokół gotowości kończy się i **aktywna gra** rozpoczyna w momencie, gdy gracz w **posiadaniu** poruszy piłkę i rozpocznie **sekwencję otwierającą**.

5.2 Sekwencja otwierająca

Po odpowiedzi „Gotowy!” gracz wprowadzający piłkę do gry musi wykonać **sekwencję otwierającą**, zanim będzie możliwy **przerzut** piłki.

Sekwencja otwierająca to seria **kontaktów**, która rozpoczyna się od **zagrania figurką restartu**, w tym momencie zaczyna się **aktywna gra**. Następnie musi nastąpić **kontakt** inną **figurką** (zwaną **figurką startu posiadania**), co uruchamia **zegar posiadania**. **Sekwencja otwierająca** kończy się kolejnym **kontaktem** dowolną **figurką** inną niż **figurka startu posiadania**.

Na **piątce**, **licznik odbić od bandy** pozostaje na zerze, dopóki nie nastąpi pierwszy **kontakt figurką startu posiadania**.

Zasada: Falstart

Po rozpoczęciu **protokołu gotowości** piłka nie może być poruszona przed odpowiedzią „Gotowy!”.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu: Ostrzeżenie i powtórzenie **restartu**.
- kolejne razy: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Zasada: Niewłaściwa Figurka

Podczas **serwu** gracz nie może rozpocząć **sekwencji otwierającej** niewłaściwą figurką.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu: Ostrzeżenie i powtórzenie **restartu**.
- kolejne razy: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Zasada: Nieukończona Sekwencja Otwierająca

Gracz nie może wykonać **przerzutu** przed ukończeniem **sekwencji otwierającej**.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

5.3 Opóźnianie gry

Podczas wprowadzania piłki do gry zawodnicy mają 3 sekundy na wykonanie każdego etapu procesu, czyli:

- pobrania i ustawienia piłki,
- zadania pytania „Gotowy?”,
- udzielenia odpowiedzi „Gotowy!”,
- wykonania **kontaktu figurką startu posiadania** po rozpoczęciu **sekwencji otwierającej**.

Zawodnik, który spowoduje opóźnienie w tym procesie, może otrzymać od sędziego ostrzeżenie zgodnie z zasadą: **Opóźnianie Gry**. Każde kolejne opóźnienie przekraczające 5 sekund przez tę samą drużynę podczas tego samego **restartu** może skutkować naruszeniem zasady: **Opóźnianie Gry**, którego karą jest strata **time-outu**.

Tabela 2. Zarządzanie czasem podczas wprowadzania piłki do gry:

ETAP	ZAKOŃCZENIE ETAPU	MAKS. CZAS
Pobranie i ustawienie piłki	Piłka ustawiona w miejscu restartu	3 s
Pytanie „Gotowy?”	Pytanie zostało zadane	3 s
Odpowiedź „Gotowy!”	Odpowiedź została udzielona	3 s
Odpowiedź „Gotowy!” udzielona	Kontakt figurką startu posiadania	3 s

Ostrzeżenia i kary za powodowanie opóźnienia gry są przyznawane według uznania sędziego i mogą być stosowane także w innych sytuacjach niż wyraźnie wymienione powyżej.

Zasada: Opóźnianie Gry

Po wezwaniu przez sędziego: „Gramy!” zawodnik nie może powodować opóźnienia przy wprowadzaniu piłki do gry.

Konsekwencje:

- pierwszy raz podczas **restartu**: Ostrzeżenie za Opóźnianie Gry.
- kolejne razy podczas tego samego **restartu**: Strata **Time-outu**.

6. Posiadanie Piłki

Koncepcja **posiadania** piłki odnosi się do tego, który drążek, a co za tym idzie który gracz i drużyna, ma kontrolę nad piłką w danym momencie. **Posiadanie** może być: **aktywnym posiadaniem**, **wstrzymanym posiadaniem** albo **posiadaniem determinowanym**.

Aktywne posiadanie na drążku rozpoczyna się w momencie, gdy piłka jest **osiągalna** z tego drążka podczas **aktywnej gry** i kończy się, gdy piłka przestaje być **osiągalna**. **Aktywne posiadanie** podlega **limitowi czasowemu**; jego długość jest mierzona przez **zegar posiadania** i ograniczona przez przepisy.

Wstrzymane posiadanie występuje wtedy, gdy gracz jest w **posiadaniu** piłki na drążku podczas **pauzy** albo **wstrzymania**.

Posiadanie determinowane występuje wtedy, gdy piłka ma być przekazana na odpowiedni drążek, aby wprowadzić ją do gry przy **piłce martwej**, **piłce poza stołem**, zdobyciu bramki lub **wstrzymaniu po faulu**.

W meczu sędziowanym ograniczenia czasowe **aktywnego posiadania** są egzekwowane przez sędziego; gracze nie mogą sami zgłaszać naruszeń limitu czasu. W meczu niesędziowanym, gracz, który uważa, że **limit czasu posiadania** jest przekraczany, może przerwać grę w celu wezwania sędziego. Gracz posiadający piłkę wykonuje **restart**, a mecz odbywa się już pod kontrolą czasu przez sędziego.

Jeżeli **piłka w ruchu** staje się **nieosiągalna** w dowolnym miejscu za **dwójką**, **zegar posiadania** zostaje wstrzymany do momentu, aż piłka stanie się ponownie **osiągalna** lub **martwa**.

Zasada: Limit Czasu na Trójkę

Pojedyncze **aktywne posiadanie** na **trójkę** nie może przekroczyć 15 sekund.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Linie Obrony**.

Zasada: Limit Czasu na Piątkę

Pojedyncze **aktywne posiadanie** na **piątkę** nie może przekroczyć 10 sekund.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątkę**.

Zasada: Limit Czasu na Linii Obrony

Pojedyncze **aktywne posiadanie** na **linii obrony** nie może przekroczyć 15 sekund.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątkę**.

6.1 Zrzeczenie się posiadania piłki niepewnej

Gracz posiadający piłkę, która jest **zatrzymana** i **niepewna** (czyli znajdująca się blisko bramki), może zrzec się **posiadania** i oddać piłkę na **piątkę** drużyny przeciwnej, zanim wygaśnie limit czasu **linii obrony**.

Piłka uznawana jest za **niepewną**, jeśli jest **zatrzymana**, a jakkolwiek jej część znajduje się za **drążkiem bramkarza** i bezpośrednio przed światłem bramki, np. gdy:

- wisi nad linią bramkową,
- jest **osiągalna** za **bramkarzem**,
- jest dociśnięta do krawędzi bramki, słupka bramki lub poprzeczki.

Gracz, który chce zrzec się **posiadania piłki niepewnej**, musi zastosować **wstrzymanie przez gracza** i zadeklarować chęć oddania piłki. Jeżeli piłka rzeczywiście jest **niepewna**, zgoda na sięgnięcie do **obszaru gry** jest domyślna, a piłka zostaje pobrana i umieszczona na środkowej figurce **piątki** drużyny przeciwnej w celu wznowienia gry poprzez **restart**.

Jeżeli gracz uważa, że **piłka niepewna** jest w rzeczywistości **piłką martwą**, spoczywa na nim obowiązek udowodnienia, że piłka jest **nieosiągalna**, zanim sięgnie do **obszaru gry**.

Piłka musi być **zatrzymana**, aby mogła być uznana za **niepewną**. W związku z tym, jeżeli gracz legalnie zadeklaruje chęć zrzeczenia się **piłki niepewnej**, a piłka następnie wpadnie do bramki, gol nie zostanie uznany; piłka zostaje pobrana i przekazana na **piątkę** drużyny przeciwnej.

Jeżeli gracz zadeklaruje zamiar zrzeczenia się piłki **w ruchu**, dopuszcza się **rozproszenia**, a drużyna przeciwna ma wybór: kontynuować grę z **aktualnej lokalizacji** albo przyjąć **posiadanie** na swojej **piątce**.

7. Przerwy w Grze

Przerwa to tymczasowe zawieszenie **aktywnej gry**, będące jednym z poniższych:

- **pauza:**
 - **pauza punktowa**
 - **pauza setowa**
 - **time-out**
- **piłka martwa**
- **piłka poza stołem**
- **wstrzymanie:**
 - **wstrzymanie przez gracza**
 - **wstrzymanie po faulu**
 - **zakłócenie**

Pauzy to: **pauza punktowa**, **pauza setowa** oraz **time-out**. Wszystkie pauzy są **limitowane czasowo**, tzn. mają określony maksymalny czas trwania.

Wstrzymanie to wyjątkowe przerwanie meczu, która może nastąpić w dowolnym momencie, tzn. podczas **aktywnej gry**, w trakcie **przerwy** lub podczas **restartu** następującego po **przerwie**.

Mimo, że niektóre **przerwy** nie są **limitowane czasowo**, piłkę należy zawsze ponownie wprowadzać do gry jak tylko będzie to możliwe. Jeśli sędzia ogłosi „Gramy!”, rozpoczyna się proces **restartu** i gracz w **posiadaniu** musi niezwłocznie wprowadzić piłkę do gry.

7.1. Pauzy

Pauza to rutynowa, **limitowana czasowo przerwa** w **aktywnej grze**, co oznacza, że nie może przekroczyć maksymalnego czasu określonego poniżej.

Tabela 3: Zarządzanie czasem dla pauz:

PAUZA	POCZĄTEK	MAKS. CZAS
Pauza punktowa	Zdobyto bramkę, która nie kończy seta	5 sekund
Pauza setowa	Zdobyto bramkę, która kończy seta	90 sekund
Time-out	Gracz ogłasza wzięcie time-outu	30 sekund

Sędzia może używać stopera do egzekwowania limitów w trakcie **pauzy**. **Pauzy** mogą zostać zakończone przed upływem limitu za zgodą obu drużyn. Po zakończeniu **pauzy** piłkę należy wprowadzić do gry poprzez **restart**.

7.1.1. Zdobyta bramka

Bramka jest zdobyta, gdy piłka w całości przekroczy linię bramkową. Jeżeli bramka została zdobyta zgodnie z przepisami, odpowiedniej drużynie przyznaje się punkt, który należy zaznaczyć na odpowiednim **liczniku**.

Drużyna, która straciła punkt, wprowadza następnie piłkę do gry **serwem**.

Jeżeli obie drużyny zgadzają się, że punkt za wcześniej zdobytą bramkę w tym samym **secie** nie został zaznaczony, punkt należy dopisać. Jeżeli drużyny nie są zgodne, punkt nie zostanie dodany.

Zasada: Niesłuszne Zaznaczenie Punktu (ang. Illegal Mark)

Gracz nie może zaznaczyć punktu za bramkę, która nie została zdobyta zgodnie z przepisami.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu: decyzja sędziego, potencjalnie Rzut Karny.
- kolejne w meczu: decyzja sędziego, potencjalnie Rzut Karny; decyzja **sędziego głównego**, potencjalnie Strata **Seta** lub Strata Meczu.

Interpretacje:

1. Jeżeli piłka całkowicie przekroczy linię bramkową, a następnie opuści bramkę, bramka nadal jest zaliczona.
2. Niezamierzone błędy w zaznaczaniu wyniku nie podlegają karze.
3. Gol samobójczy zdobyty w wyniku własnego przewinienia powinien zostać uznany, ponieważ drużyna przeciwna ma opcję kontynuowania gry z **aktualnej lokalizacji**.

7.1.1.1. Pauza punktowa

Maksymalny czas trwania **pauzy punktowej** wynosi 5 sekund; może zostać zakończona wcześniej za zgodą drużyn.

W trakcie **pauzy punktowej** obie drużyny mogą:

- zamienić pozycje przy stole (w standardowych deblach),
- wykorzystać **time-out**.

7.1.1.2. Pauza setowa

Maksymalny czas trwania **pauzy setowej** wynosi 90 sekund; może zostać zakończona wcześniej za zgodą drużyn.

W trakcie **pauzy setowej** obie drużyny mogą:

- trenować,
- wykorzystać **time-out**,
- zamienić strony stołu (jeśli dozwolone),
- zamienić pozycje przy stole (w standardowych deblach),
- zmienić rączki (jeśli dozwolone).

Time-out wzięty pomiędzy **setami** liczy się do puli **time-outów** w następnym **secie**.

Po ukończeniu pierwszego rozgrywanego **seta** każda z drużyn może zażądać zamiany stron stołu — w takim przypadku drużyny muszą zamienić się stronami. Jeżeli drużyny dokonają zmiany po pierwszym **secie**, muszą następnie zmieniać strony po każdym kolejnym **secie** w meczu; jeśli po pierwszym **secie** nie dojdzie do zmiany stron, drużyny pozostają po tych samych stronach do końca meczu.

W niektórych okolicznościach **komisarz zawodów** może zakazać zmiany stron stołu.

7.1.2 Time-out

Time-out to **pauza**, podczas której zawodnicy mogą odejść od stołu i rozmawiać ze sobą oraz z innymi osobami. Maksymalny czas trwania **time-outu** to 30 sekund.

Każdej drużynie przysługują dwa **time-outy** na **set**. Liczba dostępnych **time-outów** zmniejsza się, gdy drużyna wykorzysta **time-out** zgodnie z przepisami oraz gdy sędzia ukarze drużynę stratą **time-outu**.

Time-out wzięty pomiędzy **setami** liczy się do limitu w następnym **secie**.

Drużyna może wziąć **time-out**:

- podczas **aktywnej gry**, jeśli ma **aktywne posiadanie**,
- podczas następujących **przerw** (i następującego po nich **restartu**):
 - **pauzy** (**pauza punktowa**, **pauza setowa**, **time-out**),
 - **piłki martwej**,
 - **piłki poza stołem**.

Drużyny nie mogą brać **time-outów** podczas **wstrzymania**, ani podczas **restartu** po **wstrzymaniu**, chyba że są w **posiadaniu** piłki.

Jeżeli drużyna jest w **aktywnym posiadaniu** zatrzymanej **piłki**, **time-out** zaczyna się natychmiast. Jeśli jednak **piłka** jest w ruchu, **aktywna gra** trwa nadal i **time-out** zaczyna się dopiero w momencie, gdy **piłka** będzie **zatrzymana** pod **posiadaniem** tego samego drążka.

Drużynę uznaje się za biorącą **time-out**, jeśli gracz tej drużyny puści obie ręczki na dłużej niż trzy sekundy lub puści obie ręczki i odwróci się od stołu.

Drużyna wykorzystująca **time-out** musi zaznaczyć to na odpowiednim **liczniku**, jeśli stół go posiada.

Podczas **time-outu** dowolny gracz może sięgnąć do **obszaru gry** w celu nasmarowania swoich drążków albo wytarcia **pola gry**. Piłka może być dotknięta tylko za zgodą, a następnie musi być odłożona na to samo miejsce. Podczas **time-outu** gracze nie mogą trenować.

Time-out kończy się, gdy upłynie 30 sekund lub wcześniej, jeśli zgodzą się na to obie drużyny. Jeśli obecny jest sędzia, informuje on drużyny, kiedy należy wznowić grę; każde opóźnienie jest wówczas przewinieniem względem zasady: **Opóźnianie Gry**. W standardowych deblach zawodnicy mogą zamienić pozycje po powrocie do stołu. Po zakończeniu **time-outu** gra wznawiana jest przez gracza w **posiadaniu** piłki.

Zasada: Przekroczenie Limitu Time-outów

Drużyna nie może wziąć **time-outu**, jeśli nie ma już dostępnych w danym **secie**.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w **secie**:
 - podczas **aktywnej gry**: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.
 - podczas **pauzy** lub **restartu**: Ostrzeżenie.
- kolejne razy w **secie**: Rzut Karny.

Zasada: Strata Nadlimitego Time-outu

Drużyna nie może zostać stracić **time-outu**, jeśli nie ma już dostępnych.

Konsekwencje: Rzut Karny.

Zasada: Nielegalny Time-out

Drużyna nie może wezwać **time-outu** podczas **aktywnej gry**, jeśli nie jest w **posiadaniu** piłki. Nie wolno też wykonać **transferu** ani **przerzutu** natychmiast po wzięciu **time-outu**.

Konsekwencje: **Rozproszenie**.

Zasada: Podwójny Time-out

Po rozpoczęciu **sekwencji otwierającej** po **time-outcie** wziętym podczas **aktywnej gry** drużyna nie może wezwać kolejnego **time-outu** przed wykonaniem **przerzutu**.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Linii Obrony**.

Zasada: Niedozwolony Time-out

Gracz nie może wziąć **time-outu**:

- podczas **wstrzymania**,
- podczas **restartu** następującego po **wstrzymaniu aktywnej gry**, jeśli jego drużyna nie jest w **posiadaniu**.

Konsekwencje: Odmówienie **Time-outu**.

Zasada: Przedwczesny Przerzut

Podczas wznawiania gry po **time-outcie** wziętym w trakcie **aktywnej gry**, gdy gracz w **posiadaniu** przejmuje kontrolę nad **drążkiem**, piłka nie może zostać **przerzucona** przed rozpoczęciem **protokołu gotowości**.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Interpretacje

1. W standardowych deblach **rozproszeniem** jest, gdy gracz wykonuje **przerzut** w tym samym czasie lub zaraz po tym, jak jego partner bierze **time-out**.
2. **Rozproszeniem** jest, jeśli gracz wezwie **time-out** i straci **posiadanie**, zanim piłka się zatrzyma.
3. Po wzięciu **time-outu**, **aktywna gra** trwa do momentu, aż piłka będzie **zatrzymana**. Zatem biorąc **time-out** zanim piłka będzie **zatrzymana** gracz ryzykuje np. przekroczeniem limitu czasu **posiadania** albo zdobyciem gola samobójczego.
4. Po rozpoczęciu **time-outu**, nieumyślny **transfer** lub **przerzut** nie jest faulem — piłka wraca do swojej pierwotnej lokalizacji.
5. Gracz w **posiadaniu zatrzymanej** piłki może puścić obie ręczki na maksymalnie 3 sekundy, np. żeby otrzeć pot.

7.2 Piłka Martwa

Piłka jest **martwa**, jeśli jest **nieruchoma** i **nieosiągalna**. Deklaruje to sędzia, a w przypadku jego braku – wspólnie obie drużyny.

Tabela 4. Pozycja **restartu piłki martwej** w zależności od jej lokalizacji:

LOKALIZACJA PIŁKI MARTWEJ	POZYCJA RESTARTU
Między piątkami	Serw

Za piątką	Dowolna figurka na najbliższej linii obrony
------------------	---

Piłka martwa wznawiana jest poprzez **restart** z właściwej pozycji.

Zasada: Umyślne Zagranie do Piłki Martwej

Gracz nie może celowo uczynić **piłki martwą**.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Zasada: Niedopuszczalne Ugięcie

Gracz nie może osiągnąć **nieosiągalnej piłki** poprzez **ugięcie** drążka.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Interpretacja

1. Piłka zaklinowana w otworze serwisowym lub opierająca się na górze **drążka bramkarza** jest **piłką martwą**.
2. Gracz nie może wprowadzać piłki w stan **piłki martwej**, poprzez unoszenie **figurki** w górę tak, by wypchnąć piłkę poza zasięg.

7.3 Piłka poza stołem

Piłka zostaje uznana jako **poza stołem** przez sędziego, a w przypadku jego braku — za zgodą obu drużyn. Należy zidentyfikować drużynę, która jako ostatnia wykonała **przerzut kontrolowany**, wskutek czego piłka znalazła się **poza stołem**. Następnie piłka bezzwłocznie powinna wrócić do gry z **linii obrony** drużyny przeciwnej.

Jeśli piłka nie może zostać odzyskana w rozsądnym czasie, należy ją porzucić i wziąć nową z **zasobu piłek**.

Zasadniczo, jeśli piłka uderzy w element stołu należący do struktury grywalnej, **aktywna gra** toczy się dalej bez przerwy. Jeśli jednak uderzy w element spoza struktury grywalnej, piłka jest **poza stołem**, a **aktywna gra** zostaje przerywana.

Struktura grywalna to wszystkie wewnętrzne elementy stołu niezbędne do gry, w tym: **pole gry**, **figurki**, **bumpery**, sprężyny, boczne listwy, rampy, **bandy** boczne i końcowe, oraz odcinki drążków znajdujące się wewnątrz **obszaru gry**. Słupki bramki i poprzeczki są również traktowane jako struktura grywalna, nawet jeśli ich części wystają poza **obszar gry**.

Do elementów nienależących do struktury grywalnej należą: **liczniki**, osprzęt stołu, przedmioty umieszczone na **obudowie** oraz wszystko, co znajduje się na zewnątrz ramy stołu, np. rączki oraz zewnętrzne części drążków i otworów serwujących.

Zewnętrzne, względem **pola gry**, elementy bramkowe oraz górna część **obudowy** są przypadkami granicznymi: mimo że nie należą do struktury grywalnej, piłka pozostaje w grze, jeśli po odbiciu się od nich wróci do **obszaru gry**. Dotknięcie **liczników** natomiast, zawsze oznacza **piłkę poza stołem** — nawet jeśli stanowią one część bramki.

Piłka jest **poza stołem**, jeśli opuści **obszar gry** i:

- uderzy w osobę lub obiekt znajdujący się poza stołem (np. podłogę, sufit, ścianę pomieszczenia),
- uderzy w **licznik**,

- uderzy w jakikolwiek element przymocowany do **obudowy** (z wyjątkiem elementów bramki),
- uderzy w obcy przedmiot leżący na **obudowie**,
- zatrzyma się na górze **obudowy**.

Piłka nie jest **poza stołem**, a **aktywna gra** toczy się dalej, jeśli piłka wróci do **obszaru gry** po:

- odbiciu się od słupka lub poprzeczki,
- odbiciu się od jakiegokolwiek części bramki (z wyjątkiem **licznika**),
- odbiciu się lub przetoczeniu po górze **obudowy**,
- wejściu do otworu serwisowego od strony **obszaru gry**,
- uniesieniu się w powietrze bezpośrednio nad **obszarem gry** lub **obudową**.

Zasada: Złapanie Piłki w Powietrzu

Gracz nie może złapać ani w żaden sposób celowo oddziaływać na **piłkę**, która znajduje się w powietrzu nad **obszarem gry** lub **obudową**.

Konsekwencje: Rzut Karny; jeśli Rzut Karny nie zostanie wykorzystany — Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Zasada: Niedozwolone Zagranie Powietrzne

Gracz nie może wykonać **kontrolowanego przerzutu**, który powoduje, że **piłka** przelatuje bezpośrednio nad **drążkiem** przeciwnika.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Interpretacje:

1. Blok obronny lub natychmiastowa reakcja obronna nie są **kontrolowanym przerzutem**.
2. Przykłady elementów przymocowanych do **obudowy**: oświetlenie, kamera, mikrofon.

7.4 Wstrzymania

Wstrzymanie to wyjątkowa **przerwa** w grze, która nie jest **limitowana czasowo**. Może przyjąć jedną z poniższych form:

- **wstrzymanie przez gracza**,
- **wstrzymanie po faulu**,
- **zakłócenie**.

Wstrzymanie przez gracza to **przerwa** zainicjowana przez jednego z graczy przy stole.

Wstrzymanie po faulu inicjowane jest przez sędziego (jeśli jest obecny), a w przypadku jego braku — przez jednego z graczy. **Zakłócenie** to **przerwa**, która nie została zainicjowana ani przez gracza, ani przez sędziego.

Jeśli **wstrzymanie** nastąpi podczas **aktywnej gry**, piłka powinna zostać przytrzymana przez gracza, który posiada lub jako następny uzyska **kontrolowane posiadanie**. **Aktywna gra** zostaje zawieszona na czas **wstrzymania**.

Po zakończeniu **wstrzymania** lub po komendzie sędziego: „Gramy!”, gracz w **posiadaniu** musi wznowić grę poprzez **restart**.

7.4.1 Wstrzymanie przez gracza

W wyjątkowych sytuacjach gracz może przerwać **aktywną grę**, np. w celu:

- zgłoszenia przewinienia przy braku sędziego,
- uzyskania zgody na oczyszczenie piłki lub **poła gry**,
- zgłoszenia **serwisu stołu**,
- zrzeczenia się **posiadania piłki niepewnej**,
- wezwania sędziego,
- odwołania się od decyzji sędziego,
- zgłoszenia wniosku o przyznanie **czasu medycznego**,
- dokręcenia luźnej rączki.

To obowiązek gracza, aby upewnić się, że **wstrzymanie przez gracza** zostało zainicjowane w odpowiednim momencie — w przeciwnym razie, ta akcja może być uznana jako **rozproszenie**.

Gracze mogą zadawać krótkie pytania sędziemu lub przeciwnikom podczas **przerwy** albo **restartu** (np. o format turnieju czy liczbę pozostałych **time-outów**) z zachowaniem kontroli limitów czasowych.

7.4.2 Zakłócenie

Zakłócenie to **przerwa** w grze, która nie została zainicjowana przez gracza ani sędziego, np. wskutek:

- uszkodzenia **figurki**,
- awarii oświetlenia,
- dostania się obcego obiektu do **obszaru gry**,
- ingerencji widza,
- przerwania meczu przez **organizatora turnieju**.

Jeśli **zakłócenie** wpłynęło w istotny sposób na wynik **zagrania**, dane **zagranie** nie jest uznawane — gra zostaje wznowiona poprzez **restart** z drążka, który jako ostatni miał **kontrolowane posiadanie**.

7.4.3 Wstrzymanie po faulu

Wstrzymanie po faulu to krótkie **wstrzymanie** gry, które następuje, gdy zgłoszone zostanie przewinienie. Podczas tej przerwy w grze sytuacja jest rozpatrywana, a odpowiednie konsekwencje, jeżeli występują, ustalane i stosowane.

Wstrzymanie po faulu przebiega następująco:

- zgłoszenie potencjalnego faulu i zawieszenie **gry aktywnej**,
- Jak najszybsze **przytrzymanie piłki**,
- odnotowanie **aktualnej lokalizacji piłki**,
- określenie miejsca, w którym doszło do faulu,
- ustalenie i zastosowanie odpowiednich konsekwencji.

Po zaadresowaniu sytuacji, gra jest kontynuowana zgodnie z przepisami.

Po zgłoszeniu faulu, **aktywna gra** zostaje wstrzymana, a **piłka** musi zostać **zatrzymana** i **przytrzymana** przez gracza, który jako pierwszy uzyska **kontrolowane posiadanie**. Jest to **aktualna lokalizacja** na potrzeby rozpatrywania przewinienia.

Jeśli drużyna popełni przewinienie podczas **aktywnej gry**, wszelkie jej zagrania będące bezpośrednim skutkiem przewinienia nie będą uznane. Drużyna niepopołniająca przewinienia ma jednak dodatkową opcję kontynuowania gry z **aktualnej lokalizacji**, chyba że kara przewidziana przez przepis ogranicza się do ostrzeżenia.

Interpretacje:

1. Jeśli drużyna zdobędzie bramkę bezpośrednio po własnym przewinieniu, gol nie zostanie uznany. Jeśli jednak zdobędzie gola samobójczego, drużyna przeciwna ma prawo kontynuować grę z **aktualnej lokalizacji**, więc gol zostaje uznany.

7.4.3.1 Gra bez sędziego

W meczu bez sędziego każdy gracz może zgłosić przewinienie, wołając „Stop!”.

Potencjalne przewinienia należy zgłaszać jak najszybciej po ich wystąpieniu. Jeśli faul nastąpił podczas **aktywnej gry**, a drużyna niepopołniająca przewinienia wykona później **przerzut kontrolowany**, traci możliwość zgłoszenia przewinienia — uznaje się, że wybrała kontynuację z **aktualnej lokalizacji**.

Jeżeli **aktywna gra** zakończy się po faulu (np. padnie gol), drużyna niepopołniająca przewinienia powinna zgłosić faul natychmiast.

Gracze powinni rozwiązywać spory polubownie i mogą w tym celu stosować kompromis. Jeśli nie są w stanie dojść do porozumienia, należy wezwać sędziego.

7.4.3.2 Gra z sędzią

W meczu sędziowanym gracze nie mogą sami ogłaszać przewinień. Sędzia ogłasza przewinienie, wołając „Stop!”. W pewnych przypadkach może jednak opóźnić przerwanie **gry aktywnej**, aż wynik **przerzutu** będzie przesądzony.

Decyzja sędziego może być oparta na informacjach uzyskanych od graczy, widzów, innych sędziów lub z dostępnych nagrań wideo.

7.5 Czas medyczny

Gracz może poprosić o **czas medyczny** w dowolnym momencie poza **aktywną grą** lub, jeśli piłka jest **zatrzymana**, w trakcie **aktywnej gry**, wykonując **wstrzymanie przez gracza**.

Decyzję o przyznaniu **czasu medycznego** podejmuje sędzia, który może skonsultować się z **komisarzem zawodów**. W meczu bez sędziego prośbę należy kierować bezpośrednio do **komisarza zawodów**.

Jeśli prośba zostanie zaakceptowana, zawodnikom przekazywana jest maksymalny czas trwania **czasu medycznego**.

Zasada: Odrzucony Wniosek o Czas Medyczny

Jeśli wniosek o **czas medyczny** zostanie odrzucony, na drużynę wnioskującą nakładana jest kara.

Konsekwencje: *Strata Time-out.*

Zasada: Przekroczenie Czasu Medycznego

Gracz musi być gotowy do gry po upływie przyznanego **czasu medycznego**.

Konsekwencje: Strata Meczu.

7.6 Trening

Trening jest dozwolony tylko podczas **przygotowania** oraz podczas **pauzy setowej**. W żadnych innych **przerwach** nie jest dozwolony.

Wykonanie **transferu** lub **przerzutu** poza **aktywną grą** uznaje się za trening, chyba że ma to na celu wyłącznie ustawienie piłki na pozycji podczas **restartu**.

Zasada: Niedozwolony Trening

Gracz nie może wykonać **transferu** ani **przerzutu** podczas **przerwy**, z wyjątkiem **pauzy setowej** oraz momentu ustawiania piłki na pozycji podczas restartu **piłki** do **restartu**.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu:
 - jeśli drużyna popełniająca to przewinienie jest w **posiadaniu**: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.
 - jeśli nie jest w **posiadaniu**: Ostrzeżenie.
- kolejne razy w meczu: Rzut Karny.

Interpretacje:

Nieumyślne poruszenie piłki nie jest niedozwolonym treningiem — sędzia powinien ocenić sytuację według uznania.

8. Kontrola Czasu

Aktywne posiadanie i **pauzy** są **limitowane czasowo**; sędzia może używać stopera, aby egzekwować te limity. Proces **restartu** podlega zasadzie: **Opóźnienie Gry**.

Poniższa tabela podsumowuje limity czasowe oraz konsekwencje ich przekroczenia:

Tabela 5. Limity czasowe oraz konsekwencje ich przekroczenia:

OKRES	SZCZEGÓŁY	LIMIT CZASU	KONSEKWENCJE PRZEKROCZENIA
Aktywne posiadanie	Na linii obrony	15 s	Przyznanie posiadania na piątce
	Na piątce	10 s	
	Na trójce	15 s	Przyznanie posiadania na linię obrony
	Puszczenie obu rączek	3 s	domyślny time-out
Pauza	Time-out	30 s	Rozpoczęcie protokołu gotowości
	Pomiędzy punktami	5 s	
	Pomiędzy setami	90 s	
Restart	Pobranie i ustawienie piłki	3 s	Ostrzeżenie za: Opóźnienie Gry
Protokół gotowości	Zadanie pytania „Gotowy?”	3 s	
	Udzielenie odpowiedzi „Gotowy!”	3 s	
Sekwencja otwierająca	Wykonanie pierwszego kontaktu figurką startu posiadania	3 s	
Ostrzeżenie za: Opóźnienie Gry	Restart po ostrzeżeniu	5 s	strata time-outu

9. Sędzia

Zasady gry muszą być przestrzegane niezależnie od obecności sędziego. Jeśli jednak mecz jest prowadzony przez sędziego, tylko on może ogłaszać przewinienia – gracze nie mogą tego robić samodzielnie.

Autorytet sędziego musi być respektowany przez cały mecz i zaczyna się w momencie, gdy obie drużyny znajdują się przy stole. Gracze muszą przestrzegać poleceń sędziego w trakcie meczu. Decyzje sędziego nie podlegają dyskusji – gracze powinni być świadomi, że błąd ludzki może się zdarzyć.

Zasada: Dyskusja

Zawodnik nie może dyskutować z sędziującym sędzią.

Konsekwencje: decyzja sędziego, potencjalne Naruszenie Zasad Zachowania (ang. Conduct Violation).

9.1 Polecenia sędziego

Zawodnicy muszą znać następujące komendy, które sędzia może wydać, aby zakończyć **przerwę** w grze:

Tabela 6. Komendy sędziego podczas **przerwy**:

KOMENDA	POWÓD	DZIAŁANIE GRACZA
„Czas!”	Upłynął maksymalny czas dozwolony na pauzę	Wznowienie gry
„Gramy!”	Należy rozpocząć grę	Wznowienie gry

Zawodnicy muszą również znać następujące komendy, które sędzia może wydać w trakcie aktywnej gry:

Tabela 7. Komendy sędziego podczas **aktywnej gry**:

KOMENDA	POWÓD	DZIAŁANIE GRACZA
„Stop!”	Sędzia ogłosi decyzję	Piłka musi zostać zatrzymana i przytrzymana
„Czas!”	Przekroczenie limitu czasu posiadania	Piłka musi zostać zatrzymana i przytrzymana
„Reset”	Reset	Kontynuowanie gry
„Reset - ostrzeżenie”	Reset	Kontynuowanie gry

9.2 Wezwanie sędziego

Sędziego można wezwać w celu:

- interpretacji przepisów,
- rozstrzygnięcia kontrowersji,
- kontynuowania meczu z udziałem sędziego.

W meczu bez sędziego, gracz może zawnioskować o jego obecność w meczu w dowolnym momencie poza **aktywną grą** lub w trakcie **aktywnej gry** po **zatrzymaniu piłki** i wezwaniu „Stop!”.

W meczu z sędzią gracz nie może przerywać **aktywnej gry**, aby zażądać drugiego lub zastępczego sędziego. Drużyna, która poprosi o drugiego lub zastępczego sędziego, traci jeden **time-out**, chyba że prośba została zgłoszona w czasie już trwającego **time-outu**.

Jeśli przy stole obecnych jest dwóch sędziów, decyzję o ewentualnej wymianie podejmuje **sędzia główny**, a jeśli jest on niedostępny – **komisarz zawodów**.

Zasada: Niedozwolone Wezwanie Sędziego

Gracz nie może prosić o drugiego lub zastępczego sędziego, chyba że robi to podczas **time-outu** swojej drużyny.

Konsekwencje:

- jeśli prośba została zgłoszona w momencie, w którym drużyna mogłaby wziąć **time-out**: Strata **Time-outu**.
- jeśli prośba została zgłoszona w innym momencie – Rzut Karny.

Zasada: Odrzucenie Wniosku o Zmianę Sędziego

W meczu z dwoma sędziami, jeśli prośba o zmianę sędziego zostanie odrzucona, drużyna wnioskująca podlega konsekwencji.

Konsekwencje: Rzut Karny.

Interpretacje:

1. W meczu bez sędziego gracz, który nie jest w **posiadaniu**, może wezwać sędziego, jeśli piłka jest **zatrzymana** (np. gdy uważa, że przeciwnik przekroczył **limit czasu posiadania**).
2. Jeśli drużyna broniąca prosi o sędziego w momencie, gdy zawodnik atakujący wykonuje **przerzut**, uznaje się to za **rozproszenie**.

9.3 Odwołanie od decyzji sędziego

Odwołanie od decyzji sędziego to **przerwa** w meczu, w której gracz zwraca się do **sędziego głównego** o rewizję decyzji.

Jeśli gracz uważa, że sędzia przy stole błędnie zastosował lub pominął przepis lub konsekwencję, może formalnie złożyć odwołanie. Gracz musi poinformować sędziego o zamiarze złożenia odwołania, po czym gra zostaje wstrzymana do czasu decyzji.

Odwołanie musi zostać złożone zanim piłka zostanie ponownie wprowadzona do gry. Odwołanie do decyzji mającej wpływ na zakończenie meczu musi zostać złożone zanim zwycięska drużyna rozpocznie kolejny mecz.

Sędzia główny powinien skonsultować się z przepisami gry oraz co najmniej dwoma innymi sędziami (jeśli są dostępni), aby zdecydować, czy decyzja sędziego przy stole zostanie utrzymana czy zmieniona.

Zasada: Nieuzasadnione Odwołanie

Zawodnik nie może kwestionować oceny sędziego ani składać błahych lub nieuzasadnionych odwołań.

Konsekwencje: Strata **Time-outu**.

10. Obrót Kontaktowy

Zabronione jest wykonanie **przerzutu** poprzez obrót drążka o więcej niż 360° — zarówno przed, jak i po **kontakcie** z piłką.

Zasada: Nielegalny Obrót Kontaktowy

Gracz nie może wykonać **przerzutu** wynikającego z **obrotu kontaktowego**.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Interpretacje:

1. Obrót, który nie prowadzi do **przerzutu**, nie jest nielegalny.
2. Nie jest to nielegalny **obrot kontaktowy**, jeśli drążek, który nie znajduje się pod kontrolą zawodnika, obróci się w wyniku siły uderzenia **piłki** w **figurkę**.
3. Gol samobójczy zdobyty w wyniku **obrotu kontaktowego** jest uznany, ponieważ drużyna niepopołniająca przewinienia ma możliwość kontynuowania gry z **aktualnej lokalizacji**.

11. Podania

Podanie uważa się za wykonane, jeśli drążek odbierający utrzyma **aktywne posiadanie** piłki lub wykona natychmiastowy **przerzut kontrolowany**.

Istnieją ograniczenia przy podaniach piłki do przodu z **piątki** i **linii obrony**. Do ich zrozumienia pomocne jest jedno z pojęć definiowanych - **piłka ograniczonej**.

W kontekście podań, **piłka**, która jest **zatrzymana**, **pinowana** lub **skorygowana**, staje się **piłką ograniczoną**. Podczas podania z **piątki** na **trójkę**, **piłka ograniczona** nie może być podana ani **podaniem bezpośrednim**, ani **pośrednim**. Przy podaniu z **linii obrony** na **piątkę**, **piłka ograniczona** nie może być podana **podaniem bezpośrednim**, ale może być podana **pośrednim**. **Ograniczenie** piłki znika po wykonaniu **transferu**, po którym piłka może być legalnie podana.

Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących podań między innymi drążkami ani podań wstecznych między drążkami.

Tabela 8. Ograniczenia podań względem drążków:

Drążek zagrywający	Drążek odbierający	Podanie jest nielegalne, jeśli piłka jest...	...i podanie jest...
Piątka	Trójka	zatrzymana, pinowana, skorygowana	bezpośrednie lub pośrednie
Linia obrony	Piątka	zatrzymana, pinowana, skorygowana	bezpośrednie

Zasada: Podanie Piłką Ograniczonej

Gracz nie może wykonać ani **podania bezpośredniego**, ani **pośredniego piłki ograniczonej** z **piątki** na **trójkę**. Gracz nie może wykonać **podania bezpośredniego piłki ograniczonej** z **linii obrony** na **piątkę**.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Interpretacja

1. Legalne jest podanie **nieruchomej piłki**, ponieważ jeśli podanie jest natychmiastowe, **piłka** nie jest **zatrzymana**.
2. **Podanie** 5-3 z **zatrzymanej piłki** jest nielegalne, nawet jeśli piłka dotknie **piątki** przeciwnika (**podanie pośrednie**).
3. **Piłka drgająca** jest traktowana jako piłka zatrzymana.
4. **Podanie wyciśnięte** jest legalne.
5. Nawet jeśli drążek odbierający wykonuje natychmiastowy **przerzut kontrolowany**, to nadal jest **podanie**.
6. Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących podania piłki, jeśli przechodzi ona przez więcej niż jeden drążek drużyny przeciwnej, np. odbijając się od którejkolwiek bandy końcowej.

12. Odbicia od Bandy

Istnieją określone ograniczenia dotyczące kontaktu pomiędzy piłką a **bandą**, a także pomiędzy drążkami a **bandą**.

Jeśli **piłka** zostanie **uwięziona** na lub w pobliżu **bandy**, musi zostać **uwolniona** poprzez **kontakt z figurką**; niedozwolone jest wpływanie na jej pozycję w jakikolwiek inny sposób, np. poprzez uderzanie **drążkiem** w **bandę**.

Na **piątce**, podczas pojedynczego okresu **aktywnego posiadania**, liczba **odbić od bandy** nie może przekroczyć dwóch. Jednakże, jeśli **piłka** zostanie **uwięziona**, można wykonać kilka kolejnych kontaktów z **bandą** w celu jej uwolnienia — wszystkie zostaną zaliczone jako pojedyncze **odbicie od bandy**.

Jeżeli **piłka** zostanie **uwięziona** dotykając **bandy**, licznik **odbić od bandy** zwiększa się o jeden. Jeśli natomiast **piłka** zostanie **uwięziona**, zanim dotknie **bandy**, wówczas następny **kontakt z bandą** zwiększa licznik o jeden. W obu przypadkach kolejne **kontakty z bandą** nie zwiększają **licznika odbić od bandy**, dopóki **piłka** nie zostanie **uwolniona**. Po jej **uwolnieniu** każdy kolejny **kontakt z bandą** ponownie zwiększa licznik.

Jeśli do **uwolnienia piłki uwięzionej** użyto dwóch lub więcej (niezwiększających **licznika odbić od bandy**) **kontaktów z bandą**, gracz musi wykonać **transfer**, zanim dokona **przerzutu**.

Licznik **odbić od bandy** nie zwiększa się, jeśli **piłka** zostanie **uwięziona** przez **piątkę** bezpośrednio po **przerzucie**. **Kontakty z bandą** są liczone osobno po każdej stronie stołu, jednak pierwszy **kontakt z bandą** po jednej stronie resetuje **licznik odbić od bandy** po stronie przeciwnej.

Zasada: Manipulacja Piłką Uwięzioną

Gracz drużyny w **aktywnym posiadaniu piłki uwięzionej** nie może wpływać ani próbować wpływać na piłkę poprzez uderzanie drążkiem w **bandę**.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu: Ostrzeżenie.
- kolejne przypadki: Przyznanie **Posiadania** na **Piątkę**.

Zasada: Trzy bandy

Licznik odbić od bandy nie może przekroczyć dwóch podczas jednego **aktywnego posiadania** na **piątce**.

Kara: Przyznanie **Posiadania** na **Piątkę**.

Zasada: Przerzut po Piłce Uwięzionej

Jeżeli gracz wykona dwa lub więcej **kontaktów z bandą** w celu **uwolnienia piłki uwięzionej** na **piątce**, nie może dokonać **przerzutu** bez wcześniejszego wykonania **transferu**.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątkę**.

13. Sięganie do Obszaru Gry

Aby sięgnąć do **obszaru gry** — na przykład w celu oczyszczenia piłki, wytarcia **pola gry** lub podniesienia **martwej piłki**, gracz musi otrzymać zgodę.

Zgody udziela sędzia, a w przypadku braku sędziego — drużyna przeciwna. Prośba o zgodę w trakcie **aktywnej gry** jest traktowana jako **wstrzymanie przez gracza**, wówczas **aktywna gra** zostaje zawieszona, a **wstrzymanie** jest poddane weryfikacji.

Zgoda jest wymagana, aby sięgnąć do **obszaru gry** i dotknąć **piłki**, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest ona ustawiana w dozwolonym miejscu podczas **restartu**. Jeśli zostanie wykazane, że **piłka** jest **martwa** lub **niepewna**, zgoda jest domyślna i piłka może być podniesiona. W innych przypadkach, na przykład w celu usunięcia oleju lub zabrudzeń z **piłki**, wymagana jest zgoda werbalna.

Gracz chcący sięgnąć do **obszaru gry** podczas **aktywnej gry** musi najpierw poprosić o zgodę. Poza **aktywną grą** każdy gracz może sięgnąć do **pola gry** bez zgody, pod warunkiem że nie dotknie piłki.

Zasada: Sięgnięcie do Piłki Podczas Aktywnej Gry

Podczas **aktywnej gry** gracz nie może sięgać do **pola gry** bez otrzymania zgody.

Konsekwencje:

- jeśli gracz powstrzymał **piłkę w ruchu** przed wejściem do własnej bramki: Przyznanie Punktu.
- jeśli gracz dotknął **piłki niepewnej** przy własnej bramce: Przyznanie Punktu.
- jeśli piłka była **zatrzymana** i w **posiadaniu** drużyny faulującej oraz nie została dotknięta: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.
- we wszystkich pozostałych przypadkach: Rzut Karny.

Zasada: Sięgnięcie do Piłki Podczas Przerwy

Podczas **przerwy** zawodnik nie może sięgać do **pola gry** i dotykać **piłki** bez otrzymania zgody, chyba że dzieje się to między setami.

Konsekwencje:

- jeśli **piłka niepewna** znajduje się przy własnej bramce: Przyznanie Punktu.
- drużyna gracza jest w **pauzowanym posiadaniu** – Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**, jeśli
- jeśli **pauzowane posiadanie** ma drużyna niepopołniająca faulu: Rzut Karny.

Interpretacje:

1. Poza **aktywną grą** gracz może usunąć zabrudzenia lub ślady z **pola gry** bez zgody.
2. Aby dokręcić rączkę, która poluzowała się w trakcie **aktywnej gry**, gracz musi **wstrzymać grę** i uzyskać zgodę przed sięgnięciem do **obszaru gry**.
3. Sędzia może odmówić zgody na dotknięcie piłki, np. jeśli jest ona **niepewna** lub trudna do skontrolowania.

14. Zamiana Pozycji

W standardowych rozgrywkach deblowych dwóch graczy z jednej drużyny może zamieniać swoje pozycje gry podczas **time-outu**, **pauzy punktowej**, **pauzy setowej** oraz przed i po Rzucie Karnym.

Podczas tych **przerw** obie drużyny mogą dowolnie zmieniać pozycje aż do momentu rozpoczęcia **protokołu gotowości** w następnym **restarcie**.

- **Drużyna atakująca** może zmieniać pozycje aż do momentu wypowiedzenia „Gotowy?”,
- **Drużyna broniąca** – aż do momentu udzielenia odpowiedzi „Gotowy!”.

Po udzieleniu odpowiedzi „Gotowy!” i przed rozpoczęciem **aktywnej gry** żadna drużyna nie może zmieniać pozycji, chyba że zostanie ogłoszony **time-out**.

Zmiana pozycji podczas **aktywnej gry** jest faulem.

Gracze nie mogą zmieniać pozycji w trakcie **protokołu gotowości** w sposób sprzeczny z powyższymi zasadami ani podczas **martwej piłki**, **piłki poza stołem** czy jakiegokolwiek **wstrzymania**. Takie zmiany nie są traktowane jako **przewinienia**, lecz są **niedozwolone** i muszą zostać cofnięte. Po rozpoczęciu **aktywnej gry** zmiana pozycji, która powinna była zostać cofnięta, nie jest już odwracana.

Zawodnicy nie mogą również zmieniać pozycji podczas **restartu** następującego po **wstrzymaniu**, chyba że w momencie jego wystąpienia mieli do tego prawo zgodnie z zasadami.

Jeśli **protokół gotowości** zostanie w dowolnym momencie przerwany, komunikat „Gotowy?” musi zostać wypowiedziany ponownie. Takie przerwanie nie przywraca jednak prawa do zmiany pozycji żadnej z drużyn — drużyna atakująca nie może zmieniać pozycji przed ponownym wypowiedzeniem „Gotowy?”.

Zmiana pozycji musi zostać zakończona w ramach limitu czasu danej przerwy, w której się odbywa. Jakiegokolwiek opóźnienie lub niedozwolona zmiana pozycji może zostać uznana jako faul względem zasady: **Opóźnianie Gry**.

Zasada: Niedozwolona Zamiana Pozycji

Gracze drużyny deblowej nie mogą zmieniać pozycji podczas **aktywnej gry**.

Konsekwencje: Rozproszenie.

15. Upośledzanie Gry

Rozproszenie, reset i jar (czyt. dżar) to, niezgodne z zasadami, działania przeszkadzające drużynie przeciwnej funkcjonalnie grać. Można je sklasyfikować według rodzaju.

Tabela 9. Klasyfikacja niedozwolonych działań upośledzających grę:

DZIAŁANIE	OBSZAR WPŁYWU	OPIS
Rozproszenie	Uwaga	Odciągnięcie uwagi drużyny przeciwnej od gry
Reset	Kontrola	Zakłócenie kontroli nad piłką przez zawodnika
Jar	Posiadanie	Uniemożliwienie zawodnikowi utrzymania lub zdobycia posiadania piłki

15.1 Rozproszenie

Gracz nie może odciągać uwagi drużyny przeciwnej od gry podczas **aktywnej gry**. Utrudnianie zachowania skupienia stanowi **Rozproszenie**.

Sędzia może nałożyć karę w postaci Ostrzeżenia za pierwsze **Rozproszenie** w meczu; każde kolejne przewinienie tej samej drużyny w tym samym meczu będzie skutkowało surowszą karą. **Rozproszenia** nie ograniczają się do wymienionych przykładów — inne działania również mogą stanowić podstawę do uznania **Rozproszenia** według uznania sędziego.

Sposób, w jaki Gracze chwytają lub puszczają drążki, może potencjalnie być rozpraszały. Gracze powinni mieć kontrolę nad swoimi drążkami podczas **aktywnej gry**; mogą jednak puszczać rączki, np. by wytrzeć dłonie, zmienić chwyt lub przejść między drążkami, pod warunkiem że robią to zgodnie z zasadami. Drążek uznaje się za kontrolowany, gdy zawodnik trzyma jego uchwyt dowolną częścią ręki od łokcia w dół (tj. palcami, dłonią, nadgarstkiem, przedramieniem lub łokciem).

Zasada: Działanie Rozpraszające

Podczas **aktywnej gry**, według uznania sędziego, następujące działania mogą zostać uznane za rozproszenie:

- wydawanie dźwięków, np. rozmowa lub krzyk,
- dopuszczenie, by urządzenie elektroniczne zawodnika wydawało dźwięk,
- nadmierne poruszanie dłońmi pomiędzy rączkami drążków,
- nadmierne poruszanie drążkiem, które nie jest częścią akcji ofensywnej, ani defensywnej,
- jakiegokolwiek ruch ciała lub gest, który nie stanowi części akcji ofensywnej lub defensywnej, np. stuknięcie w stół w geście przeprosin lub aprobaty,
- kontakt z drążkiem drużyny przeciwnej (**zderzenie**).

Konsekwencje: Rozproszenie.

Zasada: Niedozwolony Chwyt Drążka

Podczas **aktywnej gry** gracz nie może:

- kontrolować drążka żadną częścią ciała powyżej łokcia,
- w standardowych rozgrywkach deblowych – kontrolować drążka nieprzypisanego do swojej pozycji.

Konsekwencje: Rozproszenie.

Zasada: Ruch Drążkiem poza Aktywnym Posiadaniem

Gdy gracz ma **aktywne posiadanie** na jednym drążku, inny drążek tej samej drużyny nie może uderzać w bandę ani poruszać się nadmiernie.

Konsekwencje: Rozproszenie.

Zasada: Sięgnięcie Poza Stół

Gracz mający **aktywne posiadanie** nie może puścić obu rączek i sięgnąć w dół lub na zewnątrz od stołu.

Konsekwencje: Rozproszenie.

Zasada: Rozpraszający Przerzut

W standardowych rozgrywkach deblowych gracz nie może wykonać kontrolowanego **przerzutu**, jeśli on lub jego partner nie kontrolują każdego drążka jedną ręką.

W standardowych rozgrywkach singlowych gracz nie może wykonać kontrolowanego **przerzutu** na **trójce**, jeśli jego druga ręka nie kontroluje innego drążka.

Konsekwencje: Rozproszenie.

Zasada: Zagranie Nagłe

W standardowych rozgrywkach deblowych gracz nie może wykonać kontrolowanego **przerzutu** w ciągu jednej sekundy od momentu, gdy którykolwiek gracz jego drużyny chwycił rączkę dowolnego drążka.

W standardowych rozgrywkach singlowych zawodnik nie może wykonać kontrolowanego **przerzutu** na **trójce** w ciągu jednej sekundy od momentu chwycenia rączki dowolnego drążka.

Konsekwencje: Rozproszenie.

Krótkie puszczenie rączki przy zmianie chwytu przed **przerzutem** nie narusza zasady: **Zagranie Nagłe.**

Interpretacje:

1. Poruszanie drążkiem odbierającym podczas podania, nie stanowi **rozproszenia**, o ile ruch nie jest nadmierny.
2. Obrót drążka może zostać uznany za nadmierny ruch.
3. Ciche szeptanie przez gracza drużyny będącej w **posiadaniu zatrzymanej** piłki jest dozwolone.

15.2 Reset

Upośledzanie kontroli nad piłką jest niezgodne z zasadami.

Przewinienie **resetu** to każde **wstrząśnięcie**, **uderzenie** oraz **lekkie uderzenie** spowodowane przez zawodnika **drużyny broniącej**, które utrudnia graczowi **drużyny atakującej** kontrolę nad piłką.

Przewinienia **resetu** naliczają się dla każdej drużyny oddzielnie w danym **secie** oraz w danym punkcie (piłce).

Przy pierwszym przewinieniu **resetu** w secie sędzia daje komendę: „Reset”, co oznacza, że **drużyna broniąca** popełniła przewinienie **resetu**. Oznacza to, że **zegar posiadania** oraz **licznik odbić od bandy** na **piątce** drużyny niepopołniającej przewinienia zostają zresetowane. **Aktywna gra** nie zostaje przerwana po ogłoszeniu resetu. Pierwsze przewinieniu **resetu** w secie, zmienia do końca tego seta postępowanie przy kolejnych **resetach**.

Jeżeli drużyna w tym samym secie popełni kolejne przewinienie **resetu**, reakcją będzie już komenda: „Reset - Ostrzeżenie”. Oznacza to, że następne przewinienie **resetu** tej drużyny podczas tej samej piłki będzie skutkować komendą: Stop” i następującą po niej konsekwencją: Rzutem Karnym.

Jeżeli w tym samym punkcie, drużyna nie popełni kolejnego przewinienia **resetu**, to w następnej piłce, jej przewinienie **resetu** wywoła komendę: „Reset - Ostrzeżenie”.

Jeżeli drużyna została ukarana Rzutem Karnym, jej następne przewinienie **resetu** skutkować będzie komendą: „Reset - Ostrzeżenie”.

Oznacza to, że w przypadku brzegowym każda z drużyn mogłaby w jednym secie (do 5 punktów) 10-ciokrotnie popełnić przewinienie **resetu** i nie ponieść z tego tytułu konsekwencji w postaci Rzutu Karnego.

Tabela 10. Sekwencja przewinień resetu w secie:

PRZEWINIENIE RESETU	KOMENDA	AKTYWNA GRA
Pierwsze w secie	„Reset”	Trwa
Kolejne w secie	„Reset - Ostrzeżenie”	Trwa
Następne po komendzie: „Reset - Ostrzeżenie” w tym samym punkcie	„Stop!”	Przerwana – Rzut Karny

W przypadku **resetu** na **piątce** sędzia może zarządzić: Przyznanie **Posiadania** na **Piątkę**.

Reset występuje, gdy **zatrzymana piłka** poruszy się, jednak sędzia może uznać reset również wtedy, gdy piłka jest **pinowana** lub **w ruchu**.

Piłka **drgająca** nie jest uznawana za **reset**, jednak piłka intensywnie trzęsąca się w miejscu może być tak oceniona.

Zasada: Reset

Gracz **drużyny broniącej** nie może wykonać **wstrząśnięcia**, **uderzenia** lub **lekkiego uderzenia**, które utrudnia graczowi **drużyny atakującej** kontrolę lub zagranie.

Konsekwencje:

- pierwsze w secie: **reset** i komenda: „Reset”.
- kolejne w secie: **reset** i komenda: „Reset - Ostrzeżenie”.
- kolejne po komendzie: „Reset - Ostrzeżenie” w danym punkcie: Rzut Karny.

Zasada: Reset na Piątce

Gracz **drużyny broniącej** nie może spowodować **resetu**, który przeszkodził w skutecznym

wykonaniu podania z **piłki** na **trójkę**.

Konsekwencje: komenda: „Reset” i Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Zasada: Autoreset

Gracz drużyny w **kontrolowanym posiadaniu** nie może wykonać **wstrząśnięcia**, **uderzenia** lub **lekkiego uderzenia** w celu sprowokowania ogłoszenia **resetu** przez sędziego.

Konsekwencje: Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Interpretacje:

1. **Aktywna gra** nie jest przerwana po ogłoszeniu **resetu**, dlatego **drużyna broniąca** powinna zachować czujność.

15.3 Jar

Działania upośredzające utrzymania lub zdobycia piłki jest nielegalne.

Jar (czyt. dżar) to każde **wstrząśnięcie**, **uderzenie**, **mocne uderzenie**, **przesunięcie** lub **zderzenie**, które upośredza możliwość **drużyny przeciwnej** do utrzymania lub uzyskania **posiadania** piłki.

Przewinienie **jaru** może być także ogłoszone według uznania sędziego.

Zasada: Jar

Gracz nie może spowodować **wstrząśnięcia**, **uderzenia**, **mocnego uderzenia**, **przesunięcia** ani **zderzenia**, które utrudniło drużynie przeciwnej utrzymanie lub uzyskanie **kontrolowanego posiadania piłki**.

Konsekwencje:

- pierwsze i drugie w meczu: **Restart** lub Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.
- kolejne w meczu: Rzut Karny.

Interpretacje:

1. Jednoczesne **mocne uderzenie** i **przerzut** z tego samego drążka może zostać uznane za **jar**.
2. Jakiegokolwiek **mocne uderzenie** drążkiem podczas **aktywnej gry** może być uznane za **jar**.
3. **Wstrząśnięcie**, **lekkie uderzenie** lub **uderzenie drużyny broniącej** za drążkiem **posiadania** jest traktowane jako **jar**, a nie **reset** (np. gdy jeden napastnik utrudnia **posiadanie** drugiego).

15.4 Zasady Zachowania Gracza

Gracze muszą zachowywać się etycznie i z szacunkiem podczas meczu. Sędzia ma prawo według własnego uznania dobrać karę lub podjąć decyzję o jej zaostrzeniu w przypadku Naruszenia Zasad Zachowania (ang. Conduct Violation).

Zasada: Oszustwo

Gracz nie może oszukiwać ani próbować oszukiwać.

Konsekwencje: Naruszenie Zasad Zachowania.

Zasada: Przeklinanie

Gracz nie może używać wulgaryzmów.

Konsekwencje: według uznania sędziego: potencjalnie Rzut Karny lub Naruszenie Zasad Zachowania.

Zasada: Komentarz Obrażliwy

Gracz nie może wypowiadać obraźliwych ani niestosownych komentarzy o innych zawodnikach lub sędziach, bezpośrednio ani pośrednio.

Konsekwencje: według uznania sędziego: potencjalnie Rzut Karny.

Zasada: Niedozwolone Doradzanie

Gracz nie może otrzymywać pomocy od widza w trakcie meczu, z wyjątkiem **time-outów** lub **pauz setowych**.

Konsekwencje: Naruszenie Zasad Zachowania.

Zasada: Użycie Urządzenia

Gracz nie może korzystać ze słuchawek, telefonu ani innego urządzenia elektronicznego podczas meczu, z wyjątkiem **time-outów** lub **pauz setowych**.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu: Ostrzeżenie.
- kolejne przypadki w meczu: Rzut Karny.

Zasada: Nadużycie Stołu

Gracz nie może **silnie uderzać** żadnym drążkiem ani silnie **wstrząsać** lub **przesuwać** stołu – nawet poza **aktywną grą**.

Konsekwencje: Naruszenie Zasad Zachowania.

Zasada: Agresja

Gracz nie może grozić ani zachowywać się agresywnie wobec kogokolwiek.

Konsekwencje: Naruszenie Zasad Zachowania.

Zasada: Odstępstwo od formatu

Drużyny nie mogą grać w formacie innym niż określony w ramach danego wydarzenia.

Konsekwencje: Naruszenie Zasad Zachowania.

15.5 Zachowanie Widzów

Widzowie również podlegają Naruszeniom Zasad Zachowania według uznania sędziego. Nie mogą doradzać graczom, ani ich rozpraszać podczas **aktywnej gry**.

Zasada: Doradztwo Widza

Widz nie może wpływać ani próbować wpływać na przebieg meczu poprzez przekazywanie informacji graczowi, z wyjątkiem **time-outów** lub **pauz setowych**.

Konsekwencje: Naruszenie Zasad Zachowania.

Zasada: Rozpraszenie Przez Widza

Widz nie może wpływać na przebieg meczu poprzez rozpraszenie graczy lub sędziego.

Konsekwencje: Naruszenie Zasad Zachowania, potencjalnie usunięcie z sali turniejowej.

16. Działania Związane ze Stołem

16.1 Rutynowa konserwacja

Gracze mogą sprawnie przetrzeć **pole gry** bez pozwolenia, poza okresem **aktywnej gry**, pod warunkiem że nie używają do tego żadnej substancji.

Gracze mogą smarować drążki swojej drużyny podczas **time-outu** oraz **pauzy setowej**. Podczas nakładania środka smarującego bezpośrednio na drążki należy używać pipety lub gąbkowego aplikatora. Środek smarujący nie może być rozpylany bezpośrednio na drążki, ale może być nakładany pośrednio. **Komisarz zawodów** może wymagać stosowania określonych środków smarnych oraz określić zasady i ograniczenia ich użycia.

Gracz może używać substancji poprawiającej chwyt na rączce, o ile ma pewność, że nie dostanie się ona do obszaru gry, na drążki ani na piłkę.

Jeśli zezwoli na to **komisarz zawodów**, gracze mogą wymieniać rączki na inne, zatwierdzone modele. Można to zrobić podczas dowolnej **pauzy**, pod warunkiem że mieści się to w limicie czasu.

16.2 Serwis stołu

Jeżeli nastąpi nagła zmiana dotycząca stanu stołu lub jego wyposażenia — np. oświetlenia stołu — lub do obszaru gry dostanie się obcy przedmiot, należy przeprowadzić odpowiedni konserwację stołu.

Jeśli stół wymaga czyszczenia, można użyć zatwierdzonych środków, zgodnie ze specyfikacjami i ograniczeniami producenta stołu oraz organizatora wydarzenia.

Jeżeli problemu nie da się rozwiązać samodzielnie przez graczy, należy zgłosić **serwis stołu** w **biurze zawodów**.

Stół może zostać wypoziomowany w trakcie **przygotowania** przed rozpoczęciem meczu. Po rozpoczęciu **aktywnej gry**, gracz może poprosić o wypoziomowanie stołu tylko podczas **pauzy**. Jeśli obie drużyny zgodzą się na wypoziomowanie stołu, można to zrobić samodzielnie lub poprzez zgłoszenie **serwisu stołu** w **biurze zawodów**.

Po rozwiązaniu problemu piłka zostaje wznowiona przez zawodnika posiadającego **posiadanie**. Jeżeli jednak nagła zmiana była **zakłóceniem**, które wpłynęło na wynik zagrania, zakłócone **zagranie** zostaje anulowane, a gra wznowiona poprzez **restart** z drążka, który ostatnio był w **kontrolowanym posiadaniu**.

Zasada: Prośba o Wypoziomowanie

Jeśli druga drużyna nie zgadza się na prośbę o wypoziomowanie stołu, drużyna wnioskująca musi w tym celu zgłosić **serwis stołu** i zostanie jej naliczony **time-out**.

Konsekwencje: Strata **time-outu**.

Interpretacje:

1. Nagłe zmiany obejmują m.in.: złamanie figurki, śruby, sprężyny lub bumpera, wygięcie drążka, awarię oświetlenia stołu.

16.3 Nielegalne Modyfikacje

Gracz nie może zmieniać właściwości stołu ani piłek.

Zasada: Modyfikacja Stołu

Gracz nie może dokonywać żadnych zmian wpływających na właściwości gry stołu ani piłki.

Konsekwencje: uznaniowa decyzja sędziego, potencjalnie Rzut Karny lub wykluczenie.

Zasada: Ograniczanie Ruchu Drążka

Gracz nie może używać wykorzystywać urządzenia ani przedmiotu ograniczającego ruch drążka.

Konsekwencje: uznaniowa decyzja sędziego, potencjalnie Rzut Karny.

Zasada: Zanieczyszczenie

Gracz nie może doprowadzić do zanieczyszczenia obszaru gry ani piłki jakąkolwiek substancją.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu: Ostrzeżenie,
- kolejne w meczu: Rzut Karny.

Zasada: Niedozwolone Czyszczenie

Gracz nie może używać żadnej substancji – w tym śliny lub potu – do usuwania śladów z pola gry lub z piłki.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu: Ostrzeżenie,
- kolejne w meczu: Rzut Karny.

Zasada: Substancja na Rączce

Podczas zmiany stron stołu między setami gracz nie może pozostawić żadnej substancji na uchwytach.

Konsekwencje:

- pierwszy raz w meczu: Ostrzeżenie, gracz musi usunąć substancję w przewidzianym czasie.
- kolejne w meczu: zakaz używania tej substancji.

Interpretacje:

1. Przykłady modyfikacji stołu: spiłowanie **figurki**, przeszlifowanie **pola gry**, bezpośrednie naniesienie obcej substancji na **pole gry**, **figurkę** lub piłkę.
2. Przykłady zanieczyszczeń: środek smarujący oraz substancje używane do poprawy chwytu na rączce.

17. Rzut Karny

Sędzia może przyznać Rzut Karny drużynie niepopołniającej przewinienia w przypadku poważnego naruszenia zasad; takie sytuacje są jednoznacznie określone w odpowiednich przepisach. Sędzia ma również prawo przyznać Rzut Karny według własnego uznania, jeśli doszło do rażącego lub celowego naruszenia przepisów.

Rzut Karny to pojedynczy akt **posiadania** piłki na **trójce**, przyznany drużynie niepopołniającej przewinienia, w celu wykonania pojedynczego strzału przeciwko jednemu graczowi drużyny, która popełniła przewinienie. Gracz drużyny niepopołniającej przewinienia wykonujący **Rzut Karny** nazywany jest w tym kontekście Wykonawcą Karnego, a gracz drużyny przeciwnej, który go broni – Obrońcą.

W standardowym meczu deblowym jeden z graczy z każdej drużyny musi odejść od stołu przed wykonaniem Rzutu Karnego. Zanim to nastąpi, gracze mogą dokonać **zamiany pozycji** w obrębie swoich drużyn, po czym dwaj nieuczestniczący w Rzucie Karnym zawodnicy opuszczają stół.

Piłka zostaje wprowadzona do gry poprzez **restart z trójki** przez Wykonawcę Karnego, po czym wykonywany jest **przerzut**. Podczas Rzutu Karnego obowiązują wszystkie standardowe zasady gry. Jeżeli **przerzut** Wykonawcy Karnego zakończy się zdobyciem bramki w sposób legalny, Rzut Karny uznaje się za zakończony, a punkt zostaje zapisany drużynie Wykonawcy Karnego.

Rzut Karny uznaje się również za zakończony w przypadku któregośkolwiek z poniższych zdarzeń:

- popełnienie przez Wykonawcę Karnego przewinienia, za które przewidziana jest kara inna niż Ostrzeżenie,
- wykonanie przez Wykonawcę Karnego **przerzutu** do tyłu,
- po **przerzucie**:
 - piłka staje się **osiągalna** na **dwójce** Obrońcy, a następnie staje się **nieosiągalna** przed jego **dwójką**,
 - piłka stanie się **zatrzymana**,
 - piłka znajdzie się **poza stołem**.

Po zakończeniu Rzutu Karnego sędzia może udzielić Ostrzeżenia, że dalsze przewinienia ze strony drużyny winnej mogą skutkować utratą seta lub meczu.

Po zakończeniu Rzutu Karnego gracze wracają do stołu. W standardowych rozgrywkach deblowych każda drużyna może ponownie dokonać zamiany pozycji.

Po powrocie graczy do stołu gra jest kontynuowana w następujący sposób:

- jeśli punkt został zdobyty – drużyna, która została ukarana Rzutem Karnym rozpoczyna **serwem**,
- jeśli punkt nie został zdobyty – następuje **restart** z miejsca przewinienia lub zgodnie z właściwymi przepisami.

Zasada: Limit Rzutów Karnych

Drużyna nie może zostać ukarana trzema Rzutami Karnymi w jednym **secie**.

Konsekwencje: Utrata **Seta**.

18. Konsekwencje Naruszenia Zasad:

W niniejszym rozdziale przedstawiono konsekwencje za złamanie zasad gry.

Konsekwencja: Kontynuacja

W przypadku faulu podczas **aktywnej gry**, dla którego kara nie jest ograniczona do ostrzeżenia, oprócz określonej konsekwencji, drużyna niepopołniająca przewinienia ma możliwość kontynuowania gry z **aktualnej lokalizacji** piłki.

Konsekwencja: Ostrzeżenie

Ostrzeżenie oznacza, że kolejne przewinienie o podobnym charakterze będzie skutkowało surowszą karą.

Konsekwencja: Przyznanie Posiadania na Linii Obrony

Piłka zostaje przyznana drużynie niepopołniającej przewinienia w celu wykonania **restartu** z dowolnej **figurki** na **linii obrony**.

Konsekwencja: Przyznanie Posiadania na Piątce

Piłka zostaje przyznana drużynie niepopołniającej przewinienia w celu wykonania **restartu** ze środkowej **figurki** na **piątce**.

Konsekwencja: Restart lub Przyznanie Posiadania na Piątce

Drużyna niepopołniająca przewinienia ma prawo wyboru pomiędzy:

- A. **restart** z lokalizacji, w której wystąpił faul.
- B. Przyznanie **Posiadania** na **Piątce**.

Konsekwencja: Reset

Sędzia wydaje komendę: „Reset!”, a **zegar posiadania** oraz **licznik odbić od bandy** zostają wyzerowane.

Drugie przewinienie tego typu w tym samym **secie** jest już konsekwencją: “Reset - Ostrzeżenie”.

Szczegóły i pełna sekwencja znajduje się w sekcji **15.2. Reset**.

Konsekwencja: Reset - Ostrzeżenie

Sędzia wydaje komendę: „Reset - Ostrzeżenie!”, a **zegar posiadania** oraz **licznik odbić od bandy** zostają wyzerowane.

Szczegóły i pełna sekwencja znajduje się w sekcji **15.2. Reset**.

Konsekwencja: Rozproszenie (pierwsze w meczu)

- jeśli sędzia uzna sytuację za niegroźną: Ostrzeżenie,
- jeżeli bramka została zdobyta przez drużynę faulującą: bramka nieuznana oraz Przyznanie **Posiadanie** na **Piątce**,
- we wszystkich innych przypadkach: **restart** lub Przyznanie **Posiadanie** na **Piątce**.

Konsekwencja: Rozproszenie (kolejne w meczu)

Według uznania sędziego: **restart**, Przyznanie **Posiadanie** na **Piątce** lub Rzut Karny.

Konsekwencja: Strata Time-outu

Drużyna, która zostanie poddana tej konsekwencji, traci jeden ze swoich pozostałych, **time-outów** przysługujących w danym secie. Drużyna ukarana ma prawo wykorzystać

pełen czas trwania **time-outu**, ale tylko wtedy, gdy w tym momencie meczu mogłaby go legalnie wziąć.

Konsekwencja: Przyznanie Punktu

Drużynie poszkodowanej zostaje przyznany punkt. Drużyna faulująca rozpoczyna grę **serwem**.

Konsekwencja: Strata Seta

Drużyna faulująca przegrywa aktualnego **seta**.

Konsekwencja: Strata Meczu

Drużyna faulująca przegrywa mecz.

Konsekwencja: Naruszenie Zasad Zachowania (ang. Conduct Violation)

Według uznania sędziego — w zależności od wagi przewinienia — kara może obejmować: od ostrzeżenia, aż po Stratę **Seta** lub Stratę Meczu. Po eskalacji do **sędziego głównego** lub **komisarza zawodów**, może również skutkować wykluczeniem z turnieju lub nałożeniem grzywny.

Konsekwencja: Rzut Karny

Zobacz sekcję **17. Rzut Karny** w celu uzyskania szczegółowych informacji.