



Правила настольного футбола ITSF

Правила стандартной игры

Версия 2.0
Декабрь 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1 Введение.....	4
1.1 Предпосылки.....	4
1.2 Основные принципы.....	4
1.3 Структура документа.....	4
1.4 Интерпретация правил.....	5
1.5 Область применения.....	5
2 Определения.....	6
3 Структура матча.....	9
4 Прелюдия.....	10
4.1 Запас мячей.....	10
5 Введение мяча в игру.....	12
5.1 Возобновление.....	12
5.1.1 Извлечение и установка мяча.....	12
5.1.2 Протокол готовности.....	13
5.2 Открывающие шаги.....	13
5.3 Задержка игры.....	14
6 Владение.....	15
6.1 Уступка владения опасным мячом.....	15
7 Перерывы в игре.....	17
7.1 Паузы.....	17
7.1.1 Подсчет очков.....	17
7.1.1.1 Между очками.....	18
7.1.1.2 Между играми.....	18
7.1.2 Тайм-аут.....	19
7.2 Мертвый мяч.....	20
7.3 Аут.....	21
7.4 Остановка.....	22
7.4.1 Остановка игрока.....	23
7.4.2 Прерывание.....	23
7.4.3 Дисциплинарная остановка.....	23
7.4.3.1 Без арбитра.....	24
7.4.3.2 С арбитром.....	24
7.5 Запрос медицинского перерыва.....	24
7.6 Разминка.....	25
8 Контроль времени.....	26
9 Арбитр.....	27
9.1 Указания арбитра.....	27
9.2 Запрос арбитра.....	27
9.3 Апелляция.....	28
10 Прокручивание.....	29

11 Пас.....	30
12 Касание борта.....	31
13 Проникновение в игровую область.....	32
14 Смена позиций.....	33
15 Помехи в игре.....	34
15.1 Отвлечение.....	34
15.2 Сброс.....	35
15.3 Сотрясение.....	37
15.4 Поведение игроков.....	37
15.5 Поведение зрителей.....	38
16 Изменения стола.....	39
16.1 Рутинное обслуживание.....	39
16.2 Обслуживание стола.....	39
16.3 Запрещенное модифицирование.....	40
17 Пенальти.....	41
18 Штрафы.....	42
Приложение: Перевод определений.....	44

1 Введение

1.1 Предпосылки

Правила стандартной игры (ПСИ) представляют собой значительный сдвиг в осмыслении и представлении правил настольного футбола (кикера).

Предпосылкой этого проекта стало понимание того, что существующие правила ITSF устаревают: исходный свод правил, принятый ITSF, в результате последовательных изменений превратился в документ, требующий обновления.

Для этих целей была создана новая структура: в ПСИ была представлена новая терминология, последовательно использованная в описании процессов игры и запрещенных действий.

ПСИ версии 1.0 стали первым результатом этого проекта, а именно строгим «переводом» правил 2016 года без каких-либо изменений правил. Отказ от изменений правил позволил быстро выявить ошибки и упущения, в результате чего по результатам обратной связи были выпущены ПСИ версии 1.1 с исправлениями и уточнениями. Ни один из документов версии 1 не содержал изменений в правилах.

Теперь, когда ПСИ стабилизированы, стало возможным вводить изменения правил, и ПСИ версии 2.0 — первый документ в серии ПСИ, включающий изменения правил.

1.2 Основные принципы

Фундамент Правил стандартной игры — прочная система определений, используемая на всем протяжении этого документа.

Абстрагирование от сложности с помощью стройной системы определений позволяет изложить правила в кратких и точных формулировках, а также минимизирует двусмысленность, субъективность, избыточность и противоречивость внутри документа.

Цели данного подхода:

- упростить интерпретацию правил и судейство,
- облегчить точный перевод на другие языки,
- облегчить создание сводов правил игры ITSF для различных типов соревнований,
- ввести стройную и непротиворечивую терминологию кикера.

1.3 Структура документа

Выделенные курсивом слова представляют собой строго определенные термины, значения которых приведены в алфавитном порядке в разделе [2 Определения](#).

Каждый раздел составлен по общему шаблону: первая часть, как правило, описывает что игроки могут или должны делать. Следующая часть содержит запрещающие правила, которые указывают, что игроки не должны делать и какой штраф положен за нарушение.

У правил и штрафов есть краткие имена. Предписания по применению каждого штрафа собраны в отдельном разделе Штрафы.

В изложении иногда встречаются пояснения. Пояснения не являются формальными правилами, однако они указывают, как трактовать часто встречающиеся или пограничные случаи.

1.4 Интерпретация правил

Устранение возможных многозначностей или разночтений в правилах должно осуществляться в следующем порядке:

1. Англоязычная версия данного документа имеет приоритет над переводами.
2. Считать правила и определения исчерпывающими и покрывающими все случаи, пускай и путем отсутствия упоминания.
3. Обратиться к пояснениям.
4. Обратиться за разъяснениями в Комиссию по правилам ITSF.

1.5 Область применения

Данный документ устанавливает Правила стандартной игры в настольный футбол (кикер), охватывая правила игры в стандартной одиночной и стандартной парной категорий, проходящей на одном столе. Правила игры для других категорий не описываются в данном документе.

Правила игры определяют, как проходит игра в матчах; они не покрывают общие правила проведения турниров, использование веществ или дресс-код.

2 Определения

- А Активная игра:** Отрезки игры, когда мяч находится в *активном владении* или *движется* между линиями.
- Активное владение:** Отрезок *активной игры*, в течении которого мяч *достигаем* на определенной линии.
- Арбитр:** Надлежаще квалифицированное лицо, осуществляющее судейство в *матче* и обеспечивающее соблюдение правил игры.
- Атакующий игрок:** Игрок с *контролируемым владением* мячом.
- Атакующая команда:** Команда, *владеющая* мячом.
- Аут:** Мяч, покинувший *игровую область* и коснувшийся объекта на *корпусе* или *снаружи* стола, либо полностью остановившийся на верхней поверхности *корпуса*.
- Б Борт:** Внутренняя вертикальная поверхность, ограничивающая *игровую область* с одной стороны, включая прилежащий к этой стороне боковой скат.
- В Владение:** Линия, и соответственно игрок и команда, обладающие мячом в конкретный момент времени. *Владение* может быть *активным владением*, либо *приостановленным владением*, либо *неявным владением*.
- Возобновление:** Первая часть процесса введения мяча в игру, состоящая из извлечения и установки мяча с последующим *протоколом готовности*.
- Вратарь:** Игровая *фигурка* на *линии вратаря*, закрывающая створ ворот.
- Г Главный арбитр:** Арбитр, назначаемый *директором турнира*, отвечающий за судейство на турнире и руководство арбитрами.
- Д Движущийся мяч:** Мяч в состоянии движения: линейного или вращательного.
- Директор турнира:** Администратор, ответственный за планирование и проведение турнира.
- Дисциплинарная остановка:** Короткая *остановка* в *активной игре* с целью объявления и обработки нарушения правил.
- Достигаемый:** Мяч *достигаем* на *линии*, если *фигурка* на этой *линии* может *коснуться* его без *изгиба* штанги.
- З Заданное число очков:** Определенное количество очков, необходимое для победы в *игре*.
- Заданное число побед:** Определенное количество *игр*, победы в которых необходимы для победы в *матче*.
- Задняя линия:** *Линия вратаря* и смежная линия защиты, рассматриваемые вместе.
- Запас мячей:** Фиксированный набор мячей, используемый на протяжении всего *матча*.
- Застрявший:** *Достигаемый* мяч, *остановленный* у *борта* или близко к нему.
- Защемленный пас:** *Пас прижатым* на мгновение мячом, совершенный в результате приложения направленной вниз прижимающей силы.
- Защищающаяся команда:** Другая *команда* по отношению к *команде* с *владением* мячом.
- Зритель:** Наблюдатель, не участвующий в игре и судействе в *матче*.
- И Игра:** Состязание, завершающееся по достижении одной из *команд* *заданного числа очков*.
- Игровая область:** Любая часть внутреннего пространства стола от *поля* до верха боковины *корпуса*, за исключением *счетчиков*.
- Игрок напротив:** Игрок, контролирующий линию, непосредственно противостоящую линии *владения*.
- Игрок:** Лицо, играющее за одну из двух *команд*.
- Изгиб:** Сгибание штанги приложением поперечного усилия на рукоятку.
- К Касание борта:** *Перемещение*, кроме *передачи*, в результате которого мяч касается *борта*.
- Касание:** Соприкосновение мяча с *фигуркой* на *линии*, либо с любой частью штанги внутри *игровой области*.
- Команда:** Один или двое игроков, играющих по одну сторону стола.

Контролируемая передача: Передача, следующая непосредственно за контролируемым владением.

Контролируемое владение: Активное владение, при котором мяч контролируется после касания, либо мяч остановлен.

Корпус: Все конструктивные части стола, внешние по отношению к игровой области.

Кик-офф: Возобновление игры на центральной фигурке средней линии командой, пропустившей последний гол, либо, при нулевом счёте, командой, получившей право на кик-офф в результате начального жребия.

Л Линия вратаря: Ближайшая к воротам линия.

Линия: Линия вратаря, линия защиты, средняя линия или линия нападения.

М Матч: Состязание, заканчивающийся по достижении одной из команд заданного числа побед.

Медицинский перерыв: Санкционированная остановка с целью дать возможность игроку оправиться от травмы или недомогания.

Между играми: Пауза, начинающаяся после набранного очка, которое завершает игру.

Между очками: Пауза, начинающаяся после набранного очка, которое не завершает игру.

Мертвый мяч: Неподвижный мяч в игровой области вне пределов досягаемости любой линии.

Н Начальный жребий: Процесс, определяющий команду с правом выбора первого кик-оффа или стороны стола.

Недосягаемый: Мяч, не являющийся достигаемым на данный момент никакой линией.

Неконтролируемое владение: Активное владение, при котором либо не происходит касания, либо оно кратковременное и неконтролируемое.

Неподвижный мяч: Мяч, не являющийся движущимся.

Непрямой пас: Пас с промежуточным касанием на линии команды противников, которое не является контролируемым владением.

Несвободный мяч: В контексте паса, остановленный, прижатый или подправленный мяч.

Неявное владение: Линия, на которой мяч должен быть введен в игру после мертвого мяча, аута, между играми, между очками, либо после дисциплинарной остановки.

О Обслуживание стола: Остановка игрока, во время которой решается какая-либо проблема со столом.

Ограниченный по времени: Отрезок матча, длительность которого не должна превышать установленный максимум и может быть хронометрируема арбитром, т.е. активное владение, тайм-аут, между очками, между играми.

Опасный мяч: Остановленный мяч, любая часть которого находится позади линии вратаря и непосредственно перед створом ворот.

Освобожденный мяч: Достижимый мяч, удаленный от ближайшего борта достаточно для того, чтобы между ним и этим бортом могла поместиться фигурка.

Остановка: Непредвиденный перерыв: остановка игрока, либо дисциплинарная остановка, либо прерывание.

Остановка игрока: Непредвиденный перерыв в активной игре, инициированный одним из игроков.

Остановленный мяч: Неподвижный мяч, который не был незамедлительно перемещен.

Отвлечение: Действие игрока, отвлекающее внимание противника от игры во время активной игры.

Открывающие шаги: Последовательность касаний, которая должна включать: перемещение фигуркой возобновления, касание фигуркой таймера владения и касание любой фигуркой, отличной от фигурки таймера владения — в этом порядке.

П Пас: Контролируемая передача через одну линию команды противников, с последующим контролируемым владением на другой линии той же команды.

Пауза: Ограниченный по времени перерыв: тайм-аут, между очками или между играми.

Перевод: Перемещение, с последующим касанием другой фигуркой на той же линии.

Передача: Перемещение, в результате которого мяч покидает линию активного владения.

Перемещение: *Касание*, в результате которого *неподвижный* мяч двигается, либо *движущийся* мяч меняет скорость или направление движения.

Перерыв: *Мертвый мяч*, либо *аут*, либо *пауза*, либо *остановка*.

Подправленный мяч: Перемещение мяча сначала в одну, а затем в другую сторону в поперечном направлении в рамках одного *касания* передней поверхностью *фигурки*; либо *касание* передней или задней поверхностью *фигурки*, кроме первого в *активном владении*, за которым следует еще одно *касание* этой же *фигуркой*.

Покачивающийся мяч: Мяч, слегка колеблющийся на месте. *Покачивающийся* мяч не считается *движущимся*.

Поле: Внутренняя поверхность стола, по которой перемещается мяч во время игры.

Прелюдия: Предварительные действия, совершаемые перед началом первой *игры*.

Прерывание: *Остановка* в игре, не инициированная игроком или арбитром, например, внезапная поломка компонента стола или внешнее событие, не относящееся к игре.

Прижатый мяч: Мяч, придавленный *фигуркой* к любой части *игровой области*, который не был незамедлительно *перемещен*. *Прижатый* мяч может быть *остановленным* или *движущимся*.

Приостановленное владение: Во время *паузы* или *остановки*, линия, на которой мяч *достигаем*.

Прокручивание с касанием: Поворот линии *активного владения* более чем на 360° перед *касанием* или после него.

Протокол готовности: Двухэтапный процесс введения мяча в игру: вопрос «Готов?» и ответ «Готов!».

Прямой пас: *Пас* без промежуточного *касания* на линии команды противников.

Р Раскачивание: Действия игрока, в результате которых раскачивается или трясется стол.

С Сброс: Любые *раскачивание*, *тычок* или *толчок* со стороны *защитающейся команды*, затрудняющие *атакующему игроку* контроль мяча или *перемещение* мяча.

Сдвиг: Действия игрока, в результате которых стол перемещается.

Сотрясение: Любые *раскачивание*, *тычок*, *толчок*, *удар* или *столкновение*, затрудняющие другой команде сохранение или получение *контролируемого владения* мячом.

Столкновение: Соприкосновение любой части тела игрока и любой части штанги противника.

Счетчик: Приспособление на столе для учета числа заработанных командой очков, выигранных *игр* или взятых *тайм-аутов*.

Т Тайм-аут: *Пауза* во время *игры* или между *играми*, когда *игроки* могут общаться и отходить от стола.

Таймер владения: Устройство хронометража для учета длительности каждого *активного владения*.

Текущее положение: Текущее местоположение мяча: в *активном* или *приостановленном владении* на определенной линии или у *фигурки*, либо в *ауте*, либо в воротах, либо *мертвый мяч*.

Толчок: Средней силы удар штангой в *борт*, совершенный игроком.

Турнирная стойка: Место, куда игроки обращаются для связи с организаторами турнира.

Тычок: Несильный удар штангой в *борт*, совершенный игроком.

У Удар: Сильный удар штангой в *борт*, совершенный игроком.

Удержанный мяч: *Остановленный достигаемый* мяч, которым не ведётся игра.

Ф Фигурка: Игровая фигурка на любой линии, используемая для контроля мяча во время игры.

Фигурка возобновления: При введении мяча в игру, *фигурка*, с которой начинаются *открывающие шаги*.

Фигурка таймера владения: В рамках *открывающих шагов*, первая другая *фигурка*, которая *касается* мяча после его *перемещения фигуркой возобновления*.

Ч Число касаний борта: Количество *касаний борта*, совершенное на одном *борту* во время одного *активного владения* на средней линии.

3 Структура матча

В стандартной одиночной и стандартной парной категориях *матч* состоит из предварительной процедуры, называемой *прелюдией*, с последующими одной или несколькими *играми*, которые перемежаются *паузами между играми*.

Каждая *игра* состоит из периодов *активной игры*, перемежающихся *перерывами*. Возврат к *активной игре* происходит через введение мяча в игру с помощью *возобновления* с последующими *открывающими шагами*.

Активная игра состоит из *ограниченных по времени* периодов, когда мяч *достигаем* на какой-либо линии, называемых *активными владениями*, и периодов без контроля времени, когда мяч *движется* между линиями.

4 Прелюдия

Матч начинается с прелюдии, заключающейся в следующей последовательности действий:

- Выполнение *начального жребия*
- Выбор первого *кик-оффа* или стороны стола
- Занятие каждой *командой* своей стороны стола
- Занятие каждой *командой* исходных игровых позиций
- Согласование *запаса мячей*
- Согласие о начале игры

Прелюдия начинается с *начального жребия*, как правило, подбрасывания монеты, между двумя игроками — по одному из каждой *команды*. Победитель *начального жребия* получает на выбор первый *кик-офф* или право выбрать сторону стола на первую *игру*, а проигравшая команда — оставшуюся опцию. После того, как выигравшая *команда* сделает свой выбор, она не может менять свое решение.

Затем *команда*, которой досталось право выбрать сторону стола, должна выбрать её, после чего каждая *команда* должна занять доставшуюся ей сторону. В стандартной парной категории *команда*, которой достался первый *кик-офф*, должна занять свои игровые позиции первой; один игрок контролирует *линию вратаря* и *линию защиты*, а другой — *среднюю линию* и *линию нападения*.

Во время *прелюдии* каждая из *команд* может разминаться, чтобы оценить состояние стола, убедиться что стол выровнен, и протестировать стороны стола и мячи.

Во время *прелюдии* имеется возможность провести рутинное обслуживание и, при необходимости, запросить *обслуживание стола*; после начала *активной игры* *обслуживание стола* может быть запрошено только в случае внезапных изменений стола. Каждая из *команд* имеет право запросить арбитра во время *прелюдии*.

Игрокам следует приступить к *прелюдии* и завершать ее своевременно. *Тайм-ауты* во время *прелюдии* не разрешаются. Арбитр имеет право фиксировать неспортивное поведение во время *прелюдии*.

Когда обе *команды* согласны начать игру, *команда* которой достался первый *кик-офф* инициирует *протокол готовности*. *Прелюдия* заканчивается, когда игрок с *владением* задает вопрос «Готов?» — начиная с этого момента вступают в силу все правила игры.

4.1 Запас мячей

Во время *прелюдии* игроки должны договориться о наборе мячей, которые будут использоваться во время *матча*. В случае разногласий должны использоваться новые мячи. Этот набор составляет *запас мячей*. После начала первых в *матче* *открывающих шагов* для добавления мяча в *запас мячей* или удаления мяча из *запаса мячей* требуется разрешение.

Игрок с *кик-оффом* имеет право выбора мяча из *запаса мячей*. После начала *протокола готовности* мяч может быть заменен с разрешения во время *возобновления* или *перерыва*.

Правило: Замена мяча

Игрокам запрещено заменять разыгрываемый мяч другим из *запаса мячей* без разрешения.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

Правило: Изменение запаса мячей

Игрокам запрещено добавлять новый мяч в *запас мячей* или удалять мяч из *запаса мячей* без разрешения.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

Правило: Отказ в запросе на замену мяча

Во время *активной игры*, если игрок запрашивает замену мяча, то арбитр решает, можно ли продолжать игру данным мячом. Если нельзя, то мяч заменяется, в противном случае мяч не заменяется и запросившей замену команде назначается штраф.

Штраф: Засчитанный *тайм-аут*.

5 Введение мяча в игру

Матч начинается с кик-оффа с центральной *фигурки* средней линии командой, получившей кик-офф в результате *начального жребия* в *прелюдии*. Каждый последующий кик-офф выполняется командой, уступившей очко. Мяч также вводится в игру после *перерывов* — с линии, предписываемой правилами.

Мяч всегда вводится в игру путем *возобновления* с последующими *открывающими шагами*. В процессе *возобновления* мяч извлекается и устанавливается на место *возобновления*, после чего игрок, вводящий мяч в игру, инициирует *протокол готовности*, который подтверждает готовность к игре команды противников.

Последним этапом являются *открывающие шаги* — серия *касаний*, которая запускает *активную игру*, и которая должна быть завершена перед тем, как мячом можно будет выполнить *правомерную передачу*.

В итоге процесс выглядит следующим образом:

- *Возобновление*
 - Извлечение и установка мяча
 - *Протокол готовности*
- *Открывающие шаги*

Если мяч вводится в игру не той командой и ошибка обнаруживается до последующей *контролируемой передачи* другой команды, то мяч передается для *возобновления* надлежащей команде. После выполнения другой командой *контролируемой передачи* протесты не принимаются, и игра продолжается, как если бы ошибки не было.

5.1 Возобновление

Первая часть введения мяча в игру — это *возобновление*: процесс, который начинается сразу после *прелюдии* или *перерыва*, либо когда арбитр объявляет, что должна продолжиться «Игра!».

Процесс *возобновления* состоит из извлечения и установки мяча на месте *возобновления* при необходимости, с последующим *протоколом готовности*, который подтверждает готовность к игре команды противников.

Во время процесса *возобновления* игроки находятся под контролем времени; любая задержка может стать нарушением правила **Задержка игры**.

5.1.1 Извлечение и установка мяча

Если мяч не находится на *поле*, он должен быть извлечен и передан игроку, вводящему мяч в игру. Затем этот игрок отвечает за установку мяча в месте *возобновления*. Мяч можно поместить в место *возобновления* рукой или путем *перемещений*.

В зависимости от ситуации может быть одно или более разрешенных мест *возобновления*. Если мяч уже находится в единственном разрешенном месте *возобновления*, то игра продолжается с этого места, например, после *тайм-аута* или *остановки* в *активной игре*.

Предшествующее событие	Разрешенное место возобновления
Тайм-аут в активной игре	Текущее положение мяча
Остановка в активной игре	Текущее положение мяча
Начало игры или набранное очко	Кик-офф
Мертвый мяч между средними линиями	Кик-офф
Мертвый мяч позади средней линии	Любая фигурка на ближайшей задней линии
Аут	Любая фигурка на предписанной задней линии
Переход владения на среднюю линию	Центральная фигурка на средней линии ненарушившей команды
Переход владения на заднюю линию	Любая фигурка на задней линии ненарушившей команды
Команда выбирает опцию штрафа Продолжение	Текущее положение мяча
Команда выбирает опцию штрафа Возобновление	Положение мяча в момент нарушения
Пенальти	Любая фигурка на линии нападения ненарушившей команды

5.1.2 Протокол готовности

Протокол готовности может быть начат, только когда все игроки находятся на своих позициях за столом и контролируют свои линии. Игрок, вводящий мяч в игру спрашивает *игрока напротив*: «Готов?», после чего *игрок напротив* отвечает: «Готов!». В стандартной парной категории, *игрок напротив* может свериться с партнером перед ответом «Готов!».

Протокол готовности завершается, а *активная игра* начинается, когда игрок, владеющий мячом, перемещает его и начинает *открывающие шаги*.

5.2 Открывающие шаги

После ответа «Готов!» игрок, вводящий мяч в игру должен выполнить *открывающие шаги* перед тем, как он будет вправе выполнить *передачу*.

Открывающие шаги это последовательность касаний, начинающаяся с перемещения фигуркой возобновления — в этот момент начинается *активная игра*. Затем необходимо выполнить касание другой фигуркой — в этот момент запускается *таймер владения*. *Открывающие шаги* завершаются последующим касанием любой фигуркой, отличной от фигурки таймера владения.

На средней линии число касаний борта остается равным нулю до первого касания фигуркой таймера владения.

Правило: Фальстарт

После начала *протокола готовности* игрокам запрещено *перемещать* мяч до получения ответа «Готов!».

Штраф:

- Первый в *матче*: Предупреждение; *возобновление* той же командой.
- Последующие в *матче*: Переход владения на среднюю линию.

Правило: Не та фигурка

Во время *кик-оффа* игрокам запрещено начинать *открывающие шаги* не на той *фигурке*.

Штраф:

- Первый в *матче*: Предупреждение; *возобновление* той же командой.
- Последующие в *матче*: Переход владения на среднюю линию.

Правило: Незаконченные открывающие шаги

Игрокам запрещено выполнять *передачу* до завершения *открывающих шагов*.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

5.3 Задержка игры

При введении мяча в игру игрокам отводится по 3 секунды на завершение каждого этапа процесса, т.е. извлечение и установку мяча, вопрос *игроку напротив* «Готов?», ответ «Готов!», и *касание фигуркой таймера владения* после начала *открывающих шагов*.

Игрок, затягивающий данный процесс может получить от арбитра предупреждение о **Задержке игры**, после чего любая последующая задержка более 5 секунд той же командой в том же *возобновлении* может считаться нарушением правила **Задержка игры**, со штрафом в виде Засчитанного *тайм-аута*.

Таблица: Ограничения по времени при введении мяча в игру

Этап	Этап заканчивается когда...	Максимальная длительность
Извлечение и установка мяча	...мяч установлен на месте <i>возобновления</i>	3 секунды
Вопрос «Готов?»	...задан вопрос «Готов?»	3 секунды
Ответ «Готов!»	...дан ответ «Готов?»	3 секунды
Дан ответ «Готов!»	...выполнено <i>касание фигуркой таймера владения</i>	3 секунды

Предупреждения и нарушения в связи с **Задержкой игры** объявляются на усмотрение арбитра, и могут быть объявлены также в случаях, отличных от явно описанных выше.

Правило: Задержка игры

После команды арбитра «Игра!», игроку запрещено промедление при введении мяча в игру.

Штраф:

- Первый в *возобновлении*: Предупреждение о **Задержке игры**,
- Последующий в том же *возобновлении*: Засчитанный *тайм-аут*.

6 Владение

Концепция *владения* описывает, какая линия и, как следствие, какой игрок и какая команда обладают мячом в любой момент времени. *Владение* может быть *активным владением*, либо *приостановленным владением*, либо *неявным владением*.

Активное владение на линии начинается, когда мяч становится *достижимым* на этой линии, и заканчивается, когда мяч перестает быть *достижимым*. *Активное владение ограничено по времени*; длительность *владения* измеряется *таймером владения* и ограничена правилами.

Приостановленное владение — это *владение* мячом на линии во время *паузы* или *остановки*.

Неявное владение определяется, когда мяч должен перейти на определенную линию после *мертвого мяча*, *аута*, забитого гола или *дисциплинарной остановки*.

В *матче* с арбитром за соблюдением ограничений времени *активного владения* следит арбитр; игроки не могут фиксировать превышения ограничений времени *владения*. В *матче* без арбитра, игрок, полагающий, что ограничение времени *владения* превышает, может объявить *остановку* для запроса арбитра. Затем игрок, *владеющий* мячом, *возобновляет* игру, и *матч* проходит с *контролем времени*, осуществляемым арбитром.

Если вращающийся мяч становится *недостижимым* позади линии защиты, *таймер владения* приостанавливается до тех пор, пока мяч не станет *достижимым* или *мертвым*.

Правило: Ограничение времени на линии нападения

Одно *активное владение* на линии нападения не должно превышать 15 секунд.

Штраф: Переход *владения* на заднюю линию.

Правило: Ограничение времени на средней линии

Одно *активное владение* на средней линии не должно превышать 10 секунд.

Штраф: Переход *владения* на среднюю линию.

Правило: Ограничение времени на задней линии

Одно *активное владение* на *задней линии* не должно превышать 15 секунд.

Штраф: Переход *владения* на среднюю линию.

6.1 Уступка владения опасным мячом

Игрок, *владеющий остановленным мячом* в опасной близости от ворот, имеет право уступить *владение* в пользу средней линии команды противников до истечения ограничения времени *владения* на *задней линии*.

Мяч считается *опасным*, если он *остановлен* и любая часть мяча находится позади *линии вратаря* и непосредственно перед створом ворот; например, когда он:

- нависает над линией ворот,
- *достижим* позади *вратаря*,
- прижат к краю, к штанге или к перекладине ворот.

Игрок, желающий передать *владение опасным мячом* должен инициировать *остановку игрока*, и объявить о своем намерении уступить мяч. Если мяч является *опасным*, согласие на проникновение в *игровую область* считается достигнутым по умолчанию, и мяч извлекается и устанавливается на средней линии команды противников для *возобновления*. Если игрок считает *опасный мяч мертвым*, он должен продемонстрировать, что мяч *недостижим*, перед проникновением в *игровую область*.

Мяч должен быть *остановлен*, чтобы считаться *опасным*, поэтому если игрок правомерно объявляет о своем намерении уступить *опасный мяч*, а мяч впоследствии попадает в ворота, гол не засчитывается, и мяч переходит на среднюю линию противников.

Если игрок объявляет о намерении уступить *движущийся мяч*, он нарушает правило **Отвлекающая активность**, и команда противников по своему выбору продолжает игру из *текущего положения*, либо получает *владение* на своей средней линии.

7 Перерывы в игре

Перерыв — это временная приостановка *активной игры*, любая из следующих:

- *пауза*
 - *между очками*
 - *между играми*
 - *тайм-аут*
- *мертвый мяч*
- *аут*
- *остановка*
 - *остановка игрока*
 - *дисциплинарная остановка*
 - *прерывание*

К *паузам* относятся: *между очками*, *между играми* и *тайм-аут*. Все паузы *ограничены по времени*, т.е. имеют фиксированную максимальную длительность.

К *остановкам* относятся непредвиденные *перерывы* в игре, которые могут иметь место в любое время, т.е. во время *активной игры*, во время *перерыва*, либо во время *возобновления* после *перерыва*.

Хотя не все *перерывы ограничены по времени*, мяч всегда должен вводиться обратно в игру как можно скорее. После объявления арбитра «Игра!» начинается процесс *возобновления*, и игрок, владеющий мячом, должен ввести его в игру без промедления.

7.1 Паузы

Паузы — это ожидаемые *перерывы* в *активной игре*, *ограниченные по времени*, что означает, что их длительность не должна превышать следующие пределы:

Таблица: Контроль времени в паузах

Пауза	Пауза начинается когда...	Максимальная длительность
<i>Между очками</i>	...забит гол, который не завершает <i>игру</i>	5 секунд
<i>Между играми</i>	...забит гол, который завершает <i>игру</i>	90 секунд
<i>Тайм-аут</i>	...игрок объявляет <i>тайм-аут</i>	30 секунд

Арбитр может использовать таймер, чтобы обеспечить соблюдение ограничений во время *пауз*. *Паузы* могут быть завершены до истечения срока по устному соглашению обеих команд. Когда *пауза* окончена, мяч должен быть введен в игру путем *возобновления*.

7.1.1 Подсчет очков

Гол считается забитым, когда мяч полностью пересекает линию ворот. Если гол был забит правомерно, забившая его команда получает очко и должна отметить его на своем *счетчике очков*.

Затем уступившая очко команда вводит мяч в игру путем *кик-оффа*.

Если обе команды согласны, что очко за гол, забитый ранее в текущей *игре*, не было отмечено, очко засчитывается. В случае разногласия очко не засчитывается.

Правило: Нарушение счета

Игрокам запрещено засчитывать очко за гол, не забитый по правилам.

Штраф:

- Первый в *матче*: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.
- Последующие в *матче*: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти. На усмотрение *главного арбитра*; возможно Техническое поражение в *игре* или *матче*.

Пояснения:

1. Если мяч полностью пересекает линию ворот, а затем покидает ворота, гол все равно засчитывается.
2. Неумышленные ошибки в ведении счета не наказываются.
3. Автогол в результате нарушения той же команды засчитывается, потому что у команды противников есть выбор продолжить игру с текущей позиции.

7.1.1.1 Между очками

Максимальная длительность *паузы между очками* составляет 5 секунд; этот срок может быть сокращен по соглашению *команд*.

Во время *паузы между очками* обе команды могут:

- сменить игровые позиций (в стандартной парной категории),
- объявить тайм-аут.

7.1.1.2 Между играми

Максимальная длительность *паузы между играми* составляет 90 секунд; этот срок может быть сокращен по соглашению *команд*.

Во время *паузы между играми* обе команды могут:

- разминаться,
- объявить тайм-аут,
- поменяться сторонами стола (если разрешено),
- сменить игровые позиции (в стандартной парной категории),
- заменить рукоятки (если разрешено).

Тайм-аут, взятый *между играми*, входит в счет *тайм-аутов* следующей *игры*.

После завершения первой сыгранной *игры* любая из *команд* может запросить обмен сторонами стола — в этом случае *команды* должны поменяться сторонами. Если *команды* меняются сторонами, то и в дальнейшем они должны меняться сторонами после каждой *игры* этого *матча*. Если же команды не меняются сторонами после первой сыгранной *игры*, то они должны оставаться на тех же сторонах до окончания этого *матча*.

В некоторых обстоятельствах *директор турнира* может в общем порядке запретить меняться сторонами стола.

7.1.2 Тайм-аут

Тайм-аут — это *пауза*, во время которой игроки могут отходить от стола и общаться между собой и с другими людьми. Максимальная длительность тайм-аута составляет 30 секунд.

Каждой команде дается два *тайм-аута* на игру. Число доступных *тайм-аутов* уменьшается, когда команда правомерно объявляет *тайм-аут*, и когда арбитр засчитывает команде *тайм-аут*. *Тайм-аут*, взятый между играми, входит в счет *тайм-аутов* следующей игры.

Команда может объявить *тайм-аут*:

- во время *активной игры*, если ей принадлежит *активное владение*;
- во время любого из следующих *перерывов* и последующего *возобновления*:
 - *пауза*, т.е.
 - между очками,
 - между играми,
 - *тайм-аут*,
 - *мертвый мяч*,
 - *аут*.

Командам не разрешается объявлять *тайм-ауты* во время *остановок*, а также во время *возобновления* после *остановки* в *активной игре*, когда у них нет *владения*.

Если у запрашивающей команды есть *активное владение остановленным мячом*, то *тайм-аут* начинается немедленно. Однако, если мяч *движется*, то *активная игра* продолжается и *тайм-аут* начинается, только когда мяч прекращает *движение* во *владении* на той же линии.

Команда считается объявившей *тайм-аут*, если игрок этой команды отпускает обе рукоятки более чем на три секунды, либо отпускает обе рукоятки и отворачивается от стола.

Команда, запросившая *тайм-аут*, должна отметить его на своем счетчике *тайм-аутов*, в случае их наличия на столе.

Во время *тайм-аута* игроки имеют доступ в *игровую область* для смазывания своих штанг или для протирки *поля*. Мяч можно трогать только с разрешения, после чего он должен быть возвращен на то же место. Игрокам не разрешается разминаться во время *тайм-аута*.

Тайм-аут заканчивается по истечении 30 секунд, либо раньше по соглашению обеих команд. При наличии арбитра, он дает командам указание *возобновить* игру; при промедлении фиксируется **Задержка игры**. В стандартной парной категории игроки любой команды могут сменить позиции по возвращении к столу. По окончании *тайм-аута* игра *возобновляется* игроком, которому принадлежит *владение*.

Правило: Лимит тайм-аутов

Команде запрещено объявлять *тайм-аут*, если их у нее не осталось в *игре*.

Штраф:

- Первый в *игре*:
 - Во время *активной игры*: Переход владения на среднюю линию.
 - Во время *паузы* или *возобновления*: Предупреждение.
- Последующие в *игре*: Пенальти.

Правило: Засчитанный тайм-аут при исчерпанном лимите

Команде запрещено получать засчитанный *тайм-аут*, если у нее не осталось *тайм-аутов* в игре.

Штраф: Пенальти.

Правило: Запрещенный тайм-аут

Команде запрещено объявлять *тайм-аут* во время активной игры, если ей не принадлежит *владение*.

Команде запрещено выполнять *перевод* или *передачу* сразу после запроса ею тайм-аута.

Штраф: *Отвлечение*.

Правило: Двойной тайм-аут

Когда команда начала *открывающие шаги* после *тайм-аута*, объявленного ей во время *активной игры*, ей запрещено объявлять еще один *тайм-аут* до выполнения *передачи*.

Штраф: Переход владения на заднюю линию.

Правило: Недопустимый тайм-аут

Игрокам запрещено объявлять *тайм-аут*:

- во время *остановки*,
- во время *возобновления* после *остановки* в *активной игре*, если у их команды нет *владения*.

Штраф: Тайм-аут не допускается.

Правило: Преждевременная передача

Когда игрок начинает контролировать линию при *возобновлении* после *тайм-аута*, взятого во время *активной игры*, запрещена *передача* мяча до начала *протокола готовности*.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

Пояснения:

1. В стандартной парной категории выполнение игроком *передачи* в то самое время, либо сразу после того, как его напарник объявляет *тайм-аут*, считается *отвлечением*.
2. Объявление *тайм-аута*, после которого игрок теряет мяч до того как тот прекращает *движение*, считается *отвлечением*.
3. После объявления *тайм-аута* *активная игра* продолжается пока мяч не прекращается *движение*. Таким образом, до остановки мяча для игрока остается риск, например, превысить ограничение времени *владения* или забить автогол.
4. После начала *тайм-аута* непреднамеренный *перевод* или *передача* не являются нарушением — мяч возвращается в исходное положение.
5. Игрок, владеющий *остановленным мячом*, может отпустить обе рукоятки не больше, чем на три секунды, например, для того чтобы вытереть пот.

7.2 Мертвый мяч

Мяч считается *мертвым*, если он *неподвижен* и *недостижим*. *Мертвый мяч* объявляется арбитром, либо, при его отсутствии, по соглашению команд.

Мертвый мяч вводится обратно в игру без промедления путем *возобновления* с указанного места:

Положение мертвого мяча	Место возобновления
Между средними линиями	<i>Кик-офф</i>
Позади средней линии	Любая фигурка ближайшей <i>задней линии</i>

Правило: Умышленный мертвый мяч

Игрокам запрещено умышленно добиваться *мертвого мяча*.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

Правило: Изгиб

Игрокам запрещено *касание* путем *изгиба* штанги мяча, который иначе *недосягаем*.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

Пояснения:

1. Мяч, остановившийся в отверстии для подачи, либо поверх *линии вратаря*, считается *мертвым мячом*.
2. Игрокам запрещено добиваться *мертвого мяча*, перемещая его в зону *недосягаемости* движениями *фигурки*, направленными вверх.

7.3 Аут

Аут объявляется арбитром, либо, при его отсутствии, по соглашению команд. Определяется команда, чья *контролируемая передача переместила* мяч в *аут*, и мяч без промедления вводится обратно в игру на *задней линии* другой команды.

Если мяч не может быть извлечен в разумное время, он должен быть оставлен и заменен другим мячом из *запаса мячей*.

В целом, если мяч ударяется об «игровую» компонент стола, то *активная игра* продолжается без остановки; а если мяч ударяется о «неигровой» компонент стола, то он попадает в *аут*, и в *активной игре* наступает *перерыв*.

К игровым компонентам относятся все необходимые для игры элементы внутри стола, включая *поле*, игровые *фигурки*, амортизаторы, пружины, боковые и торцевые скаты, боковые и торцевые стенки, а также расположенные внутри *игровой области* части штанг. Стойки и перекладины ворот считаются игровыми компонентами, даже если их части выступают за границы *игровой области*.

К неигровым компонентам относятся *счетчики*, закрепленные на столе приспособления, размещенные на *корпусе* предметы, а также любые внешние части стола, например, внешние части штанг, рукоятки, чашечки для подачи.

Конструктивные части ворот и верхняя поверхность *корпуса* являются пограничными случаями — хотя они и не являются игровыми компонентами, мяч остается в игре, если он ударяется о них и возвращается в *игровую область*. Однако *счетчики* всегда относятся к *ауту*, даже если они являются конструктивной частью ворот.

Мяч попадает в *аут*, если он покидает *игровую область* и:

- ударяется о человека или о любой объект снаружи стола (например, пол, потолок или стену комнаты),
- ударяется о *счетчик*,
- ударяется о любое приспособление, закрепленное на *корпусе*, за исключением конструкции ворот,
- ударяется о посторонний объект, лежащий на *корпусе*,
- останавливается на верхней поверхности *корпуса*.

Мяч не попадает в *аут*, и *активная игра* продолжается не прерываясь, если мяч возвращается в *игровую область* после того, как он:

- ударяется о штангу или перекладину ворот,
- ударяется о любую часть конструкции ворот, за исключением *счетчика*,
- отскакивает от верхней поверхности *корпуса* или прокатывается по ней,
- попадает в отверстие для подачи со стороны игровой области,
- подлетает в воздух прямо над *игровой областью* или *корпусом*.

Правило: Поимка мяча в воздухе

Игрокам запрещено ловить или иным образом умышленно взаимодействовать с мячом, подлетевшим в воздух над *игровой областью* или *корпусом*.

Штраф: Пенальти. Если Пенальти не забит: Переход владения на среднюю линию.

Правило: Запрещенный удар верхом.

Игрокам запрещено выполнять *контролируемую передачу*, в результате которой мяч сразу перелетает через линию противника.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

Пояснения:

1. Блок при защите или незамедлительные защитные действия не считаются *контролируемой передачей*.
2. К приспособлениям, закрепляемым на *корпусе*, относятся, например, осветительные приборы, камеры, микрофоны.

7.4 Остановка

Остановка — это непредвиденный *перерыв* в игре, не *ограниченный по времени*, один из следующих:

- *остановка игрока*,
- *дисциплинарная остановка*,
- *прерывание*.

Остановка игрока — это *перерыв*, инициированный одним из игроков за столом.

Дисциплинарная остановка инициируется арбитром при его наличии, либо в отсутствии арбитра одним из игроков. *Прерывание* — это приостановка игры, не инициированная игроком или арбитром.

Если *остановка* происходит во время *активной игры*, то мяч должен быть *удержан* игроком с *контролируемым владением*, либо тем кто его первым достигнет. *Активная игра* приостанавливается, пока *остановка* не будет обработана.

Когда *остановка* урегулирована, или когда арбитр делает объявление «Игра!», игрок, *владеющий мячом*, должен ввести его обратно в игру путем *возобновления*.

7.4.1 Остановка игрока

В исключительных ситуациях игрок может остановить *активную игру*, например чтобы:

- объявить нарушение правил в отсутствии арбитра,
- попросить разрешение почистить мяч или *игровую область*,
- запросить *обслуживание стола*,
- уступить *владение опасным мячом*,
- запросить арбитра,
- подать апелляцию на решение арбитра,
- запросить *медицинский перерыв*,
- затянуть неплотно закрепленную рукоятку.

Игрокам следует ответственно выбирать момент чтобы инициировать *остановку игрока*, в противном случае может фиксироваться Отвлечение.

Игрокам разрешается задавать арбитру вопросы во время *перерыва* в игре или во время *возобновления*, например, чтобы уточнить формат соревнований или число оставшихся *тайм-аутов*. Контроль времени при этом остается в силе.

7.4.2 Прерывание

Прерывание — это приостановка игры, не инициированная игроком или арбитром, например, внезапный отказ компонента стола или внешнее событие, не относящееся к игре. К примерам *прерываний* относятся:

- поломка *фигурки*,
- отказ освещения,
- попадание постороннего предмета в *игровую область*,
- существенное вмешательство со стороны *зрителя*,
- просьба организатора турнира об остановке игры.

Если происходит *прерывание*, значимо повлиявшее на результат игровой ситуации, то исход прерванного розыгрыша аннулируется и игра возобновляется с линии последнего *контролируемого владения*.

7.4.3 Дисциплинарная остановка

Дисциплинарная остановка — это краткая *остановка*, происходящая когда объявляется нарушение, во время которой нарушение обрабатывается, и определяется и применяется надлежащий штраф.

Нарушение обрабатывается в следующей последовательности:

- объявляется нарушение, и игра приостанавливается,
- мяч *удерживается* при первой же возможности,
- фиксируется *текущее положение* мяча,
- фиксируется положение мяча, при котором произошло нарушение,
- определяется и применяется надлежащий штраф.

После обработки нарушения игра продолжается в соответствии с правилами.

Когда объявлено нарушение, *активная игра* приостанавливается, а мяч должен быть *остановлен* и *удержан* первым игроком, у которого будет *контролируемое владение* мячом. Так определяется *текущее положение* для обработки нарушения.

Если команда совершает нарушение во время *активной игры*, то любой последующий исход игры в результате или после нарушения не засчитывается. Однако ненарушившая команда также имеет право продолжить игру с *текущего положения* мяча, но только если предписанный правилом штраф не является просто предупреждением.

Пояснение.

1. Если команда забивает гол сразу после своего нарушения, гол не засчитывается, но если команда забивает автогол, то ненарушившая команда имеет право продолжить игру из *текущего положения*, так что гол засчитывается.

7.4.3.1 Без арбитра

В *матче* без арбитра любой игрок может объявить нарушение, сказав «Стоп!».

Нарушения должны объявляться как можно раньше после их совершения. В случае нарушения во время *активной игры* ненарушившая команда теряет право объявить нарушение, как только ее игрок выполняет последующую *контролируемую передачу* — в этом случае эта команда считается неявно выбравшей право продолжения из *текущего положения* мяча.

Если *активная игра* приостанавливается после нарушения, например если забит гол, то ненарушившей команде следует объявить нарушение как можно раньше.

Игрокам следует разрешать разногласия в дружественной манере, в том числе используя компромиссы. Если игроки не могут разрешить разногласия, им следует запросить арбитра.

7.4.3.2 С арбитром

В *матче* с арбитром, игрокам не разрешается объявлять нарушения. Арбитр объявляет нарушения объявляя «Стоп!». При некоторых обстоятельствах арбитр может отсрочить *остановку* игры до тех пор, пока не станет ясным исход *передачи*.

Решение арбитра может основываться на информации, предоставленной игроками, зрителями, другими арбитрами, и на любых имеющихся видеозаписях.

7.5 Запрос медицинского перерыва

Игрок может запросить *медицинский перерыв* в любое время вне *активной игры*, либо во время *активной игры*, инициировав *остановку игрока* когда мяч *остановлен*.

Решение об удовлетворении запроса принимается арбитром, который может также привлечь для этого *директора турнира*. В *матче* без арбитра запрос подается непосредственно *директору турнира*.

В случае удовлетворения запроса игроку сообщается максимальная длительность *медицинского перерыва*.

Правило: Отклоненный запрос медицинского перерыва.

Если запрос *медицинского перерыва* отклоняется, назначается штраф.

Штраф: Засчитанный тайм-аут.

Правило: Окончание медицинского перерыва

По окончании своего *медицинского перерыва* игрок должен быть готов возобновить игру.

Штраф: Техническое поражение в *матче*.

7.6 Разминка

Разминка разрешается на любом столе во время *прелюдии* и *между играми*. Разминка не разрешена во время других *перерывов*. Выполнение *перевода* или *передачи* вне *активной игры* считается разминкой, кроме случаев когда это разрешено для установки мяча при введении его в игру.

Правило: Запрещенная разминка

Игрокам запрещено выполнять *перевод* или *передачу* во время *перерыва*, кроме как *между играми* и когда это разрешено для установки мяча при введении его в игру.

Штраф:

- Первый в *матче*:
 - Если нарушившей команде принадлежит *владение*: Переход владения на среднюю линию.
 - Если нарушившей команде не принадлежит *владение*: Предупреждение.
- Последующие в *матче*: Пенальти.

Пояснение.

1. Неумышленные перемещения мяча не считаются запрещенной разминкой — на усмотрение арбитра.

8 Контроль времени

Активные владения и паузы ограничены по времени — арбитр может использовать таймер, чтобы обеспечить соблюдение ограничений. Процесс *возобновления* регулируется правилом **Задержка игры**.

Следующая таблица обобщает ограничения времени, а также что происходит по их истечении:

Таблица: Контроль времени

Отрезок	Подробнее	Ограничение	По истечении времени
<i>Активное владение</i>	<i>На задней линии</i>	15 секунд	Штраф: Переход владения на среднюю линию
<i>Активное владение</i>	<i>На средней линии</i>	10 секунд	Штраф: Переход владения на среднюю линию
<i>Активное владение</i>	<i>На передней линии</i>	15 секунд	Штраф: Переход владения на заднюю линию
<i>Активное владение</i>	Отпускание обеих рукояток	3 секунды	Неявный <i>тайм-аут</i>
<i>Пауза</i>	<i>Тайм-аут</i>	30 секунд	Начало <i>протокола готовности</i>
<i>Пауза</i>	<i>Между очками</i>	5 секунд	Начало <i>протокола готовности</i>
<i>Пауза</i>	<i>Между играми</i>	90 секунд	Начало <i>протокола готовности</i>
<i>Возобновление</i>	Извлечение и установка мяча	3 секунды	Предупреждение: Задержка игры
<i>Возобновление – протокол готовности</i>	Вопрос «Готов?»	3 секунды	Предупреждение: Задержка игры
<i>Возобновление – протокол готовности</i>	Ответ «Готов!»	3 секунды	Предупреждение: Задержка игры
<i>Открывающие шаги</i>	Выполнение первого касания фигуркой таймера владения	3 секунды	Предупреждение: Задержка игры
Предупреждение о Задержке игры	<i>Возобновление</i>	5 секунд	Штраф: Засчитанный <i>тайм-аут</i>

9 Арбитр

Правила игры должны соблюдаться независимо от присутствия арбитра. Однако если арбитр судит *матч*, нарушения фиксируются только арбитром, но не игроками.

Полномочия арбитра распространяются на все время *матча* и начинаются, когда обе *команды* находятся у стола. Указания арбитра во время *матча* должны неукоснительно исполняться. Суждения арбитра не должны оспариваться, и игроки должны помнить, что человеческий фактор является частью игры.

Правило: Спор

Игрокам запрещено спорить с арбитром, судящим *матч*.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможно Неспортивное поведение.

9.1 Указания арбитра

Игроки должны знать следующие указания, которые арбитр может выносить по окончании *перерыва* в игре:

Объявление арбитра	Причина	Действия игроков
«Время!»	Отведенное на <i>паузу</i> максимальное время истекло	<i>Возобновление</i>
«Игра!»	Следует начать игру	<i>Возобновление</i>

Игроки должны знать следующие объявления, которые арбитр может делать во время *активной игры*:

Объявление арбитра	Причина	Действия игроков
«Стоп!»	Будет оглашено решение арбитра	Мяч должен быть <i>остановлен</i> и <i>удержан</i>
«Время!»	Превышение Ограничения времени владения	Мяч должен быть <i>остановлен</i> и <i>удержан</i>
«Сброс!»	Сброс	Продолжение <i>активной игры</i>
«Предупреждение!»	Сброс	Продолжение <i>активной игры</i>

9.2 Запрос арбитра

Арбитр может быть запрошен, чтобы:

- разъяснить правило,
- уладить спорную ситуацию,
- продолжить *матч* с арбитром.

В *матче* без арбитра игроки могут запросить арбитра в любое время вне *активной игры*, либо во время *активной игры* путем объявления «Стоп!» когда мяч *остановлен*.

В *матче* с арбитром игроки не могут останавливать *активную игру* чтобы запросить второго арбитра или замену арбитра. Команде, запрашивающей второго арбитра или замену арбитра, засчитывается *тайм-аут*, если только запрос не был сделан во время объявленного ею *тайм-аута*.

Если на *матче* присутствуют два арбитра, исход запроса на замену определяется решением *главного арбитра*, а при его отсутствии, *директором турнира*.

Правило: Запрещенный запрос арбитра

Игрокам запрещено запрашивать второго арбитра или замену арбитра вне *тайм-аута*, объявленного их *командой*.

Штраф:

- Если запрос сделан, когда команде разрешено объявить тайм-аут: Засчитанный тайм-аут,
- Если запрос сделан в любое другое время: Пенальти.

Правило: Отклоненный запрос замены арбитра

В *матче* с двумя арбитрами, если запрос замены арбитра отклоняется, назначается штраф.

Штраф: Пенальти.

Пояснения:

1. В *матче* без арбитра, игрок, не *владеющий* мячом, может запросить арбитра, если мяч *остановлен*, например, если он считает, что было превышено ограничение времени владения.
2. Запрос арбитра *защищающейся командой* в то время, как *атакующий игрок* выполняет *передачу*, считается отвлечением.

9.3 Апелляция

Апелляция — это *остановка*, во время которой игрок обращается к *главному арбитру* с запросом о трактовке правил.

Если игрок считает, что арбитр на *матче* неверно применил или отказался применить правило или штраф, то он может подать формальный протест *главному арбитру* для получения решения. Игрок должен уведомить арбитра о своем намерении подать Апелляцию, после чего *матч* прерывается до вынесения решения.

Протест должен быть подан до того, как мяч будет снова введен в игру. Протест, затрагивающий результат *матча*, должен быть подан до того, как выигравшая команда начнет свой следующий *матч*.

Главный арбитр должен сверится с правилами игры и посоветоваться с двумя другими арбитрами (в случае их присутствия), чтобы установить, должно ли решение арбитра быть утверждено, либо отменено.

Правило: Необоснованный протест

Игрокам запрещено оспаривать суждения арбитра или подавать несущественные или необоснованные апелляции.

Штраф: Засчитанный тайм-аут.

10 Прокручивание

Запрещается выполнение *передач* вращением штанги более чем на 360° до или после *касания* мяча.

Правило: Запрещенное прокручивание

Игрокам запрещено выполнять *передачу* путем *прокручивания с касанием*.

Штраф: Продолжение или переход владения на среднюю линию.

Пояснения:

1. Прокручивание, не приводящее к *передаче*, не является **Запрещенным прокручиванием**.
2. Не является запрещенным прокручивание штанги, которая не находится под контролем игрока, в результате удара мяча о фигурку.
3. Автогол, забитый в результате прокручивания, фактически засчитывается, потому что штраф позволяет ненарушившей команде продолжить из *текущего положения*.

11 Пас

Пас считается выполненным, если принимающая линия сохраняет *активное владение* мячом, либо сразу выполняет *контролируемую передачу*.

Существуют некоторые ограничения при выполнении *паса* вперед со средней линии и с *задней линии*. Вкратце, мяч должен быть *движущимся*, для того чтобы им можно было выполнить *пас* по правилам. Для более тонкого понимания необходимо принять во внимание определение *несвободного мяча*.

В контексте *паса*, *остановленный*, *прижатый* или *подправленный* мяч становится *несвободным мячом*. Со средней линии на линию нападения *несвободный мяч* не может быть передан ни *прямым*, ни *непрямым пасом*. С *задней линии* на среднюю линию *несвободный мяч* не может быть передан *прямым пасом*, однако он может быть передан *непрямым пасом*. Эти ограничения снимаются путем выполнения *перевода*, после чего мяч можно перепасовать по правилам.

Ограничения на пасы между другими линиями или на пасы в обратном направлении отсутствуют.

Пасующая линия	Принимающая линия	Пас запрещен, если мяч...	...и пас...
Средняя линия	Линия нападения	<i>остановленный, прижатый, подправленный</i>	<i>прямой или не прямой</i>
<i>Задняя линия</i>	Средняя линия	<i>остановленный, прижатый, подправленный</i>	<i>прямой</i>

Правило: Несвободный пас

Игрокам запрещено выполнять *прямой пас* или *непрямой пас* *несвободным мячом* со средней линии на линию нападения. Игрокам запрещено выполнять *прямой пас* *несвободным мячом* с *задней линии* на среднюю линию.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

Пояснения:

1. Можно выполнять *пас неподвижным мячом* — потому что, если *пас* выполнен незамедлительно, мяч не считается *остановленным*.
2. *Пас остановленным мячом* со средней линии на линию нападения запрещен, даже если он ricochet от средней линии противника (*непрямой*).
3. *Раскачивающийся мяч* считается *остановленным мячом*.
4. *Защемленный пас* разрешен.
5. Даже если на принимающей линии сразу выполняется *контролируемая передача*, *пас* все равно считается выполненным.
6. Отсутствуют ограничения на пас, если он проходит через две или более линий команды противников, например, в случае паса от любой из торцевых стенок.

12 Касание борта

Существуют ограничения на касания между мячом и *бортом*, а также между штангами и *бортом*.

Если мяч *застревает* у *борта* или рядом с ним, его можно *освободить* касаниями *фигурки*; запрещены попытки воздействовать на мяч любыми другими способами, например, ударами штанги в *борт*.

На средней линии *число касаний борта* не может быть больше двух на протяжении одного *активного владения*. Однако, если мяч *застревает*, многократные последовательные *касания борта* могут быть использованы, пока мяч *освобождается*, — все они считаются единым *касанием борта*.

Если мяч *застревает*, касаясь *борта*, то *число касаний борта* увеличивается на единицу; если же мяч *застрывает* до того, как он коснется *борта*, то последующее *касание борта* увеличивает *число касаний борта* на единицу. В обоих случаях, любые последующие *касания борта* не увеличивают *число касаний борта*, до тех пор пока мяч не станет *освобожденным*. После того, как мяч становится *освобожденным*, каждое последующее *касание борта* увеличивает *число касаний борта*.

Если два или более *касаний борта* используются для того, чтобы *освободить застрявший мяч*, то игрок должен выполнить *перевод* перед тем, как выполнять *передачу*.

Мяч, *застрявший* на средней линии непосредственно после *передачи*, не увеличивает *число касаний борта*.

Касания борта на разных сторонах стола считаются отдельно, однако первое *касание борта* на одной стороне стола обнуляет *число касаний борта* на другой стороне.

Правило: Влияние на застрявший мяч

Игрокам команды с *активным владением застрявшим мячом* запрещено влиять или пытаться повлиять на мяч путем битья штангой в *борт*.

Штраф:

- Первый в *матче*: Предупреждение.
- Последующие в *матче*: Переход владения на среднюю линию.

Правило: Три борта

Число касаний борта не может быть больше двух на протяжении одного *активного владения* на средней линии.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

Правило: Передача застрявшего мяча

Если игрок совершает два или более *касаний борта* для того, чтобы *освободить застрявший мяч* на средней линии, то ему запрещено выполнять *передачу* без предварительно выполненного *перевода*.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

13 Проникновение в игровую область

Для проникновения в *игровую область*, например для очистки мяча или *поля*, а также извлечения *мертвого мяча*, может требоваться согласие.

Согласие предоставляется арбитром, либо, в *матче* без арбитра, командой противников. Запрос согласия во время *активной игры* считается *остановкой игрока*: *активная игра* приостанавливается и *остановка* обрабатывается.

Согласие требуется для проникновения в *игровую область*, чтобы прикоснуться к мячу, кроме случаев правомерной установки мяча во время *возобновления*. Если продемонстрировано что мяч *мертвый* или *опасный*, согласие считается достигнутым по умолчанию, и мяч может быть извлечен. В других случаях, например, для удаления смазки или загрязнения с мяча, требуется явное согласие.

Игрок, желающий проникнуть в *игровую область* во время *активной игры*, должен сперва запросить согласие. Вне *активной игры* игроки могут проникать в *игровую область* без согласия, при условии что они не прикасаются к мячу.

Правило: Проникновение во время игры

Во время *активной игры* игрокам запрещено проникать в *игровую область* без согласия.

Штраф:

- Если это действие предотвращает попадание *движущегося мяча* в ворота их команды: Начисление очка.
- Если игрок прикасается к *опасному мячу* у своих ворот: Начисление очка.
- Если мяч *остановлен* во *владении* ненарушившей команды и игрок к нему не прикасается: Переход владения на среднюю линию.
- Во всех остальных случаях: Пенальти.

Правило: Прикосновения к мячу в перерыве

Во время *перерыва* игрокам запрещено проникать в *игровую область* и прикасаться к мячу без согласия, кроме как *между играми*.

Штраф:

- Если мяч *опасный* у ворот их команды: Начисление очка.
- Если их команде принадлежит *приостановленное владение*: Переход владения на среднюю линию.
- Во всех остальных случаях: Пенальти.

Пояснения:

1. Вне *активной игры* игроки могут убрать загрязнение или протереть пятна на *поле* без согласия.
2. Чтобы затянуть рукоятку, разболтавшуюся во время *активной игры*, игрок должен *остановить* игру и получить согласие перед проникновением в *игровую область*.
3. Арбитр вправе отклонить запрос на прикосновение к мячу, например, если он *опасный*, или есть сомнения в его контролируемости.

14 Смена позиций

В стандартной парной категории, игроки каждой команды могут меняться своими игровыми позициями во время *тайм-аута*, *между очками*, *между играми* и до или после *пенальти*.

Во время этих *перерывов* обе команды могут меняться позициями по своему усмотрению до начала *протокола готовности* в последующем *возобновлении*. *Атакующей команде* разрешено меняться позициями до момента, когда они задают вопрос «Готов?», а *защитающейся команде* разрешено меняться позициями до момента, когда они дают ответ «Готов!».

После ответа «Готов!» и до начала *активной игры* ни одна из команд не может меняться позициями без объявления *тайм-аута*.

Смена позиций во время *активной игры* является нарушением.

Игрокам не разрешается меняться позициями во время *протокола готовности* в нарушение указанных выше предписаний, а также во время *мертвого мяча*, *аута* или любой *остановки* — хотя это не нарушение, любая такая смена не допускается и должна быть отменена. После начала *активной игры* смена, бывшая недопустимой, не отменяется.

Игрокам не разрешается меняться позициями во время *возобновления* после *остановки*, если только они были не вправе сделать это в момент начала *остановки*.

Если *протокол готовности* прерывается в любой момент, то затем вопрос «Готов?» задается повторно. Любая такая *остановка* не восстанавливает право на смену позиций любой команды: *атакующая команда* не может меняться позициями перед повторным вопросом «Готов?».

Смена позиций должна быть завершена в рамках ограничений по времени того перерыва, в котором она выполняется; любое промедление или недопустимая смена могут считаться нарушением правила **Задержка игры**.

Правило: Запрещенная смена

Игрокам парной команды запрещено менять позиции во время *активной игры*.

Штраф: Отвлечение.

15 Помехи в игре

Отвлечение, сброс и сотрясение — запрещенные действия, затрудняющие игру другой команды. Их можно классифицировать по характеру помех следующим образом:

Название	Затрудняет	Описание
<i>Отвлечение</i>	Концентрацию	Отвлечение внимания команды от игры
<i>Сброс</i>	Контроль	Нарушение контроля игрока над мячом
<i>Сотрясение</i>	<i>Владение</i>	Ухудшение способности игрока сохранить <i>владение</i> или добиться его

15.1 Отвлечение

Игрокам запрещено отвлекать внимание команды противников от игры во время *активной игры*. Помехи вниманию считаются *отвлечением*.

Арбитр может вынести Предупреждение за первое *отвлечение* в матче; последующие нарушения той же команды в этом матче наказываются более строго. *Отвлечения* не ограничиваются описанными здесь; другие действия также могут быть основанием для фиксации *отвлечения*, на усмотрение арбитра.

Способы, которыми игроки берут и отпускают свои линии, могут быть отвлекающими. Как правило, игрокам следует держать свои *линии* под контролем во время *активной игры*; разрешается отпускать рукоятки, например, чтобы вытереть руки, поменять хват или переместиться между *линиями*, однако это следует делать в соответствии с правилами. *Линия* считается находящейся под контролем игрока, когда он удерживает рукоятку этой *линии* с помощью любой части руки от локтя до пальцев. Таким образом, разрешены разнообразныехваты разными частями рук, включая пальцы, кисти, ладони, запястья, предплечья и локти.

Правило: Отвлекающая активность

Во время *активной игры*, на усмотрение арбитра, *отвлечение* может быть зафиксировано, если игрок совершает одно из следующих действий:

- издает звуки, например, говорит или кричит,
- позволяет носимому им электронному устройству издавать звуковые сигналы,
- производит чрезмерные движения руками между штангами,
- производит чрезмерные движения штангой, не являющиеся частью атакующей или защитной игры,
- производит любые движения телом или жесты, не являющиеся частью атакующей или защитной игры, например, стучит по *корпусу*, выражая сожаление или одобрение,
- касается штанги команды противников, т.е. совершает *столкновение*.

Штраф: Отвлечение.

Правило: Запрещенный контроль линии

Во время *активной игры* игрокам запрещено:

- контролировать *линии*, используя любые части тела за пределами локтей,
- в стандартной парной категории, контролировать *линии*, не соответствующие их позициям.

Штраф: Отвлечение.

Правило: Посторонние движения

Команде с *активным владением* на одной *линии* запрещены удары в борт и избыточные движения на других *линиях*.

Штраф: *Отвлечение*.

Правило: Вытягивание рук

Игрокам запрещено отпускать обе рукоятки и тянуться за чем-либо вниз или в стороне от стола.

Штраф: *Отвлечение*.

Правило: Передача с отвлечением

В стандартной парной категории игроку запрещено выполнять *контролируемую передачу*, когда он или его партнер не контролируют все линии всеми руками.

В стандартной одиночной категории игроку запрещено выполнять *контролируемую передачу* с линии нападения, когда его другая рука не контролирует другую *линию*.

Штраф: *Отвлечение*.

Правило: Внезапная игра

В стандартной парной категории игроку запрещено выполнять *контролируемую передачу* до истечения одной секунды после того, как любой из игроков его команды взял рукоятку любой линии.

В стандартной одиночной категории игроку запрещено выполнять *контролируемую передачу* с линии нападения до истечения одной секунды после того, как он взял рукоятку любой линии.

Штраф: *Отвлечение*.

Кратковременное отпускание рукоятки при смене хвата перед *передачей* само по себе не является нарушением правила **Внезапная игра**.

Пояснения:

1. Движения на принимающей линии при выполнении *паса* не считаются *отвлечением*, если только эти движения не чрезмерны.
2. Прокручивание штанги может считаться чрезмерным движением.
3. Игрок команды с *активным владением остановленным мячом* имеет право на краткий шепот.

15.2 Сброс

Нарушение способности игрока контролировать мяч запрещено. *Сбросом* считаются любые *раскачивания, тычки или толчки* со стороны игрока *защищающейся команды*, ухудшающие контроль мяча *атакующего игрока*.

При первом нарушении в *игре* арбитр объявляет «Сброс», указывая таким образом, что *защищающаяся команда* нарушила правило **Сброс**. Это означает, что *таймер владения* и *число касаний борта* ненарушившей команды обнуляются. *Активная игра* не останавливается, когда арбитр объявляет сброс.

После первого объявления сброса команде, следующее нарушение этой команды влечет за собой объявление «Сброс: предупреждение», и последующее нарушение этой команды в течение розыгрыша этого очка повлечет за собой Пенальти. После Пенальти следующее нарушение этой команды снова повлечет объявление «Сброс: предупреждение».

Для каждой команды, последовательность сбросов следующая:

Нарушение	Объявление арбитра	Активная игра
Первое в <i>игре</i>	«Сброс!»	Продолжается
Последующее в <i>игре</i>	«Сброс: предупреждение!» или «Предупреждение!»	Продолжается
Последующее в <i>игре</i> и второе в розыгрыше очка	«Стоп!»	Останавливается – Пенальти

В случае сброса на средней линии, арбитр по своему усмотрению может назначить Переход владения на среднюю линию.

Сброс происходит, когда *остановленный мяч* начинает движение, однако арбитр может фиксировать сброс даже при *прижатом* или *движущемся мяче*. *Покачивающийся мяч* не считается сбросом, однако чрезмерно шатающийся на месте мяч может считаться сбросом.

Правило: Сброс

Игроку *защищающейся команды* запрещены *раскачивания, тычки и толчки*, затрудняющие *атакующему игроку* контроль мяча или выполнение им игровых приемов.

Штраф:

- Первый в *игре*: Объявление сброса.
- Последующие в *игре*: Сброс: предупреждение.
- Последующие в *игре* и вторые в розыгрыше очка: Пенальти.

Правило: Сброс на средней линии

Игроку *защищающейся команды* запрещается сброс, препятствующий успешному завершению *атакующим игроком* паса со средней линии на линию нападения.

Штраф: Объявление сброса и Переход владения на среднюю линию.

Правило: Автосброс

Игрокам команды с *контролируемым владением* запрещены *раскачивания, тычки и толчки*, в попытке добиться Объявления сброса арбитром.

Штраф: Переход владения на среднюю линию.

Пояснение.

1. *Активная игра* продолжается после объявления **Сброса**, поэтому *защищающейся команде* не следует терять бдительность.

15.3 Сотрясение

Помехи, затрудняющие игроку владение мячом, запрещены. *Сотрясением* считаются любые *раскачивания, толчки, удары, сдвиги* или *столкновения*, затрудняющие другой команде сохранение или получение *владения* мячом.

Сотрясения также могут фиксироваться на усмотрение арбитра.

Правило: Сотрясение

Игрокам запрещены *раскачивания, толчки, удары, сдвиги* или *столкновения*, затрудняющие другой команде сохранение или получение *контролируемого владения* мячом.

Штраф:

- Первый и второй в *матче*: Возобновление или переход владения на среднюю линию.
- Последующие в *матче*: Пенальти.

Пояснения:

1. Одновременные *удар* и *передача* на одной *линии* могут считаться *сотрясением*.
2. Любые *удары* штангой во время *активной игры* могут быть объявлены сотрясением.
3. Любые *раскачивания, толчки* или *удары* позади *линии владения* со стороны *защищающейся команды* считаются *сотрясением*, а не *сбросом* (т.е. помехи *владению* одного нападающего со стороны другого нападающего).

15.4 Поведение игроков

Игроки должны вести себя этично и уважительно во время *матча*. В случае Неспортивного поведения арбитр вправе выбирать штраф или процесс эскалации по своему усмотрению.

Правило: Обман

Игрокам запрещено пытаться обманом получить преимущество.

Штраф: Неспортивное поведение.

Правило: Брань

Игрокам запрещены бранные выражения.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможно Пенальти или Неспортивное поведение.

Правило: Неуважительный комментарий

Игрокам запрещены неуважительные или некорректные высказывания о других игроках или должностных лицах напрямую или опосредовано.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

Правило: Запрещенные подсказки

Игрокам запрещено получать помощь от *зрителей* в любое время *матча*, кроме как во время *тайм-аутов* или *между играми*.

Штраф: Неспортивное поведение.

Правило: Использование устройств

Игрокам запрещено пользоваться наушниками, мобильными телефонами или любыми другими электронными устройствами во время *игры*, кроме как во время *тайм-аутов* или между играми.

Штраф:

- Первый в *матче*: Предупреждение.
- Последующие в *матче*: Пенальти.

Правило: Ненадлежащее обращение со столом

Игрокам запрещено совершать *удары*, резкие *раскачивания* или *сдвиги*, даже вне *активной игры*.

Штраф: Неспортивное поведение.

Правило: Агрессия

Игрокам запрещено угрожать или вести себя агрессивно по отношению к любым лицам.

Штраф: Неспортивное поведение.

Правило: Отклонение от формата

Командам запрещено играть в формате отличном от предписанного в соответствующей категории.

Штраф: Неспортивное поведение.

15.5 Поведение зрителей

Неспортивное поведение со стороны *зрителей* фиксируется на усмотрение арбитра. *Зрителям* запрещено помогать игрокам или отвлекать их во время *активной игры*.

Правило: Зрительские подсказки

Зрителям запрещено влиять или пытаться повлиять на *матч*, передавая информацию игрокам, кроме как во время *тайм-аутов* или *между играми*.

Штраф: Неспортивное поведение.

Правило: Зрительское отвлечение

Зрителям запрещено влиять на *матч*, отвлекая игроков или арбитра.

Штраф: Неспортивное поведение; возможно выдворение.

16 Изменения стола

16.1 Рутинное обслуживание

Игрокам разрешается быстро протереть *поле* без разрешения вне *активной игры* при условии, что для этого не используется никакая субстанция.

Игроки могут смазывать штанги своей команды во время *тайм-аутов* и *между играми*. При нанесении смазки непосредственно на штанги должны использоваться пипетки или губчатые аппликаторы. Запрещено наносить смазку в виде спрея непосредственно на штанги, однако это можно делать опосредованно. *Директор турнира* вправе требовать использования конкретных продуктов для смазки, а также может устанавливать особые требования и ограничения в их использовании.

Игроки могут использовать какое-либо вещество для улучшения сцепления с рукоятками, но должны следить за тем, чтобы оно не попало в *игровую область*, либо на *линии* или мячи.

С санкции *директора турнира* игроки могут заменять свои рукоятки на другие одобренные модели. Это разрешается делать во время любой *паузы* при условии, что замена укладывается в ограничения времени.

16.2 Обслуживание стола

В случае внезапного изменения игровых характеристик стола или закрепленных на столе приспособлений, таких как осветительные приборы, а также при попадании в *игровую область* постороннего предмета, должно быть проведено надлежащее *обслуживание стола*.

При необходимости очистки стола могут быть использованы одобренные чистящие средства в соответствии с требованиями и ограничениями производителя столов и организатора соревнования.

Если проблема не может быть решена игроками, следует подать запрос *обслуживания стола* на *турнирной стойке*.

Стол должен быть выровнен во время *прелюдии*. После начала *активной игры* в *матче*, игрок может запросить выравнивание стола только во время *паузы*. Если обе команды согласны выравнивать стол, это может быть сделано либо самими игроками, либо путем запроса *обслуживания стола* на *турнирной стойке*.

После устранения проблемы мяч вводится обратно в игру игроком с *владением*. Однако, если внезапное изменение было *прерыванием*, существенно повлиявшим на исход игрового момента, то он аннулируется и переигрывается путем *возобновления* с *линии* последнего *контролируемого владения*.

Правило: Запрос выравнивания

Если другая команда не согласна с запросом игрока на выравнивание стола, запросившая выравнивание команда должна вызвать *обслуживание стола*, и ей засчитывается *тайм-аут*.

Штраф: Засчитанный *тайм-аут*.

Пояснение.

1. Внезапные изменения включают в себя сломанные *фигурки*, штифты, винты, пружины или амортизаторы; погнутые штанги; либо отказ настольного освещения.

16.3 Запрещенное модифицирование

Игрокам запрещено изменять игровые характеристики стола или мячей.

Правило: Модифицирование стола

Игрокам запрещено изменять игровые характеристики стола или мяча.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможны Пенальти или Отстранение.

Правило: Ограничение штанг

Игрокам запрещено использовать любые приспособления или предметы, ограничивающие движение штанг.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

Правило: Загрязнение

Игрокам запрещено допускать загрязнение *поля* или мяча любыми веществами.

Штраф:

- Первый в *матче*: Предупреждение.
- Последующие в *матче*: Пенальти.

Правило: Запрещенная чистка

Игрокам запрещено использовать любые субстанции, включая слюну или пот, для протирания *поля* или мяча.

Штраф:

- Первый в *матче*: Предупреждение.
- Последующие в *матче*: Пенальти.

Правило: Вещество на рукоятке

При обмене сторонами стола игрокам запрещено оставлять любые вещества на рукоятках.

Штраф:

- Первый в *матче*: Предупреждение. Игрок обязан удалить вещество, соблюдая ограничения времени.
- Последующие в *матче*: Запрет на использование данного вещества.

Пояснения:

1. Примеры модифицирования стола включают: опиливание игровой *фигурки*, шлифовка *поля*, а также непосредственное нанесение посторонних субстанций на *поле*, игровую *фигурку* или мяч.
2. Примеры загрязнителей включают: смазку и субстанции для улучшения сцепления с рукоятками.

17 Пенальти

Арбитр может назначить Пенальти со стороны ненарушившей команды в случае серьезного нарушения правил — это явным образом указано в соответствующих правилах. Кроме того, арбитр может по своему усмотрению назначить Пенальти за грубые или умышленные нарушения правил.

Пенальти — это одно *владение* на линии нападения, предоставляемое ненарушившей команде для попытки забить гол против одного защищающегося игрока нарушившей команды.

Игрок ненарушившей команды, выполняющий Пенальти, в данном разделе называется пробивающим, а игрок нарушившей команды, защищающийся от удара, — защитником.

В *матче* стандартной парной категории по одному игроку из каждой команды должны покинуть стол перед выполнением Пенальти. Однако игроки каждой из команд могут сперва сменить позиции, после чего не участвующие в Пенальти два игрока покидают стол.

Мяч вводится в игру пробивающим путем *возобновления* на линии нападения, после чего выполняется *передача*. Во время Пенальти все Правила стандартной игры остаются в силе.

Если *передача* пробивающего приводит к правомерному голу, то Пенальти считается завершенным, и пробивающий отмечает очко на *счетчике*.

Пенальти также считается завершенным в случае любого из следующих исходов:

- нарушение правил со штрафом, отличным от Предупреждения, совершённое пробивающим;
- *передача* пробивающего направлена назад;
- после *передачи* пробивающего:
 - мяч становится *достижимым* на линии защиты защитника и затем становится *недостижимым* впереди от неё,
 - мяч прекращает *движение*,
 - мяч попадает в *аут*.

После завершения Пенальти арбитр может вынести Предупреждение о том, что последующие нарушения нарушившей команды повлекут Техническое поражение в *игре* или *матче*.

После завершения Пенальти игроки возвращаются к столу; в стандартной парной категории игроки любой *команды* могут вновь сменить позиции.

После возвращения игроков к столу игра продолжается следующим образом:

- если было засчитано очко, нарушившая команда *возобновляет* игру *кик-оффом*;
- если не было засчитано очко, игра *возобновляется* с положения нарушения или в соответствии с указаниями правил.

Правило: Лимит пенальти

Командам запрещено получать три Пенальти в одной *игре*.

Штраф: Техническое поражение в *игре*.

18 Штрафы

Данный раздел определяет штрафы за нарушения правил.

Штраф: Продолжение

В случае нарушения во время *активной игры* правила со штрафом отличным от Предупреждения, в дополнение к указанным ниже штрафам нарушившая команда также имеет право выбрать продолжение из *текущего положения* мяча.

Штраф: Предупреждение

Предупреждение означает что следующее нарушение повлечет дополнительный штраф.

Штраф: Переход владения на заднюю линию

Владение мяча переходит нарушившей команде для *возобновления* на любой *фигурке задней линии*.

Штраф: Переход владения на среднюю линию

Владение мяча переходит нарушившей команде для *возобновления* на центральной *фигурке средней линии*.

Штраф: Возобновление или переход владения на среднюю линию

Нарушившая команда выбирает *возобновление* игры с положения где произошло нарушение или Переход владения на среднюю линию.

Штраф: Объявление сброса

Арбитр объявляет «Сброс!», и *таймер владения* и *число касаний борта* обнуляются. Следующий **Сброс** повлечет штраф Сброс: предупреждение.

Штраф: Сброс: предупреждение

Арбитр объявляет «Сброс: предупреждение!», и *таймер владения* и *число касаний борта* обнуляются.

Штраф: Отвлечение (первое в матче):

- Если арбитр не усматривает вреда: Предупреждение.
- Если нарушившая команда забила гол: Гол аннулируется, Переход владения на среднюю линию.
- Во всех остальных случаях: Продолжение, возобновление или переход владения на среднюю линию

Штраф: Отвлечение (последующие в матче)

На усмотрение арбитра: Возобновление или переход владения на среднюю линию, или возможен Пенальти.

Штраф: Засчитанный тайм-аут

Команда, которой засчитывается *тайм-аут*, теряет один из своих оставшихся *тайм-аутов* в *игре*. Команда имеет право воспользоваться полным временем *тайм-аута*, только если в этот момент *матча* она была вправе объявить *тайм-аут*.

Штраф: Засчитанное очко

Нарушившей команде засчитывается очко. После этого *кик-офф* принадлежит нарушившей команде.

Штраф: Техническое поражение в игре

Команда получает техническое поражение в *игре*.

Штраф: Техническое поражение в матче

Команда получает техническое поражение в *матче*.

Штраф: Неспортивное поведение

На усмотрение арбитра и в соответствии с тяжестью нарушения, любой штраф от Предупреждения до Технического поражения в *игре* или в *матче*. Также, по результатам рассмотрения *главным арбитром и/или директором турнира*, выдворение с места проведения турнира или денежный штраф.

Штраф: Пенальти

См. подробности в разделе [17 Пенальти](#).

Приложение: Перевод определений

Для облегчения общения на международных турнирах далее приводится русско-английский словарь определений, данных в разделе 2 Определения.

А	Активная игра	Active play
	Активное владение	Active possession
	Арбитр	Referee
	Атакующая команда	Offensive team
	Атакующий игрок	Offensive player
	Аут	Ball off table
Б	Борт	Wall
В	Владение	Possession
	Возобновление	Restart
	Вратарь	Goalkeeper
Г	Главный арбитр	Head referee
Д	Движущийся мяч	Moving ball
	Директор турнира	Tournament director
	Дисциплинарная остановка	Infraction interrupt
	Достигаемый	Reachable
З	Заданное число очков	Point target
	Заданное число побед	Game target
	Задняя линия	Goalie rod
	Запас мячей	Ball supply
	Застрявший	Trapped
	Защемленный пас	Stub pass
	Защищающаяся команда	Defensive team
	Зритель	Spectator
И	Игра	Game
	Игровая область	Playing area
	Игрок	Player
	Игрок напротив	Opposing player
	Изгиб	Flex
К	Касание	Contact
	Касание борта	Wall contact
	Команда	Team
	Контролируемая передача	Controlled transition
	Контролируемое владение	Controlled possession
	Корпус	Cabinet
	Кик-офф	Kick-off
Л	Линия	Rod
	Линия вратаря	Goalkeeper rod
М	Матч	Match
	Медицинский перерыв	Medical break
	Между играми	Between games
	Между очками	Between points
	Мертвый мяч	Dead ball

Н	Начальный жребий	Initial flip
	Недосягаемый	Unreachable
	Неконтролируемое владение	Uncontrolled possession
	Неподвижный мяч	Stationary ball
	Непрямой пас	Indirect-pass
	Несвободный мяч	Restricted ball
	Неявное владение	Implicit possession
О	Обслуживание стола	Table maintenance
	Ограниченный по времени	Time-limited
	Опасный мяч	Precarious ball
	Освобожденный мяч	Freed ball
	Остановка	Interrupt
	Остановка игрока	Player interrupt
	Остановленный мяч	Stopped ball
	Отвлечение	Distraction
	Открывающие шаги	Opening sequence
П	Пас	Pass
	Пауза	Pause
	Перевод	Transfer
	Передача	Transition
	Перемещение	Move
	Перерыв	Break
	Подправленный мяч	Adjusted ball
	Покачивающийся мяч	Rocking ball
	Поле	Playfield
	Прелюдия	Prelude
	Прерывание	Disruption
	Прижатый мяч	Pinned ball
	Приостановленное владение	Paused possession
	Прокручивание с касанием	Contact spin
	Протокол готовности	Ready protocol
	Прямой пас	Direct-pass
Р	Раскачивание	Shake
С	Сброс	Reset
	Сдвиг	Shift
	Сотрясение	Jar
	Столкновение	Clash
	Счетчик	Tally marker
Т	Тайм-аут	Time-out
	Таймер владения	Possession clock
	Текущее положение	Current location
	Толчок	Shock
	Турнирная стойка	Tournament desk
	Тычок	Bump
У	Удар	Slam
	Удержанный мяч	Held ball
Ф	Фигурка	Figure
	Фигурка возобновления	Restart figure
	Фигурка таймера владения	Possession clock figure
Ч	Число касаний борта	Wall contact count