



# ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОГО ФУТБОЛА ITSF

---

## СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Версия 1.0

Март 2019

«Освобождая мозг от необязательной работы,  
хорошая нотация позволяет ему сосредоточиться  
на более сложных проблемах»

– Альфред Норт Уайтхед

# СОДЕРЖАНИЕ

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| <b>1) ВВЕДЕНИЕ</b> .....             | <b>4</b>  |
| 1.1 – ПРЕДПОСЫЛКИ.....               | 4         |
| 1.2 – ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ .....        | 4         |
| 1.3 – ТЕРМИНОЛОГИЯ .....             | 5         |
| 1.4 – СТРУКТУРА ДОКУМЕНТА .....      | 6         |
| 1.5 – ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ПРАВИЛ.....      | 6         |
| 1.6 – ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ.....        | 6         |
| <b>2) ОПРЕДЕЛЕНИЯ</b> .....          | <b>8</b>  |
| <b>3) СТРУКТУРА МАТЧА</b> .....      | <b>11</b> |
| 3.1 – ПАУЗА.....                     | 11        |
| 3.2 – ОСТАНОВКА .....                | 11        |
| <b>4) ПРАВИЛА ИГРЫ</b> .....         | <b>12</b> |
| 4.1 – НАЧАЛО МАТЧА .....             | 12        |
| 4.2 – ВВЕДЕНИЕ МЯЧА В ИГРУ .....     | 12        |
| 4.2.1 – Установка мяча .....         | 12        |
| 4.2.2 – Протокол готовности .....    | 12        |
| 4.2.3 – Двукратный перевод .....     | 13        |
| 4.3 – ВЛАДЕНИЕ .....                 | 13        |
| 4.4 – МЕРТВЫЙ МЯЧ .....              | 14        |
| 4.5 – АУТ .....                      | 15        |
| 4.6 – ВОПРОС ИГРОКА .....            | 15        |
| 4.7 – ПОДСЧЕТ ОЧКОВ.....             | 15        |
| 4.8 – СМЕНА ПОЗИЦИЙ.....             | 16        |
| 4.9 – ПРОКРУЧИВАНИЕ.....             | 16        |
| 4.10 – ПАС .....                     | 17        |
| 4.11 – КАСАНИЕ БОРТА .....           | 18        |
| 4.12 – ДИСЦИПЛИНАРНАЯ ОСТАНОВКА..... | 18        |
| 4.13 – ТАЙМ-АУТ .....                | 19        |
| 4.14 – ЗАСЧИТАННЫЙ ТАЙМ-АУТ .....    | 20        |
| 4.15 – ПОМЕХИ В ИГРЕ .....           | 21        |
| 4.15.1 – Отвлечение .....            | 21        |
| 4.15.2 – Сброс.....                  | 22        |
| 4.15.3 – Сотрясение.....             | 23        |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.16 – ЗАПРОС АРБИТРА .....                  | 24        |
| 4.17 – АРБИТР .....                          | 25        |
| 4.18 – ЗАПРОС МЕДИЦИНСКОГО ПЕРЕРЫВА.....     | 26        |
| 4.19 – ЗАПРОС ОБСЛУЖИВАНИЯ СТОЛА .....       | 26        |
| 4.20 – ОФИЦИАЛЬНАЯ ОСТАНОВКА .....           | 26        |
| 4.21 – МЕЖДУ ИГРАМИ .....                    | 26        |
| 4.22 – КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ .....                | 27        |
| 4.23 – ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ .....               | 28        |
| 4.24 – ПОВЕДЕНИЕ ЗРИТЕЛЕЙ .....              | 29        |
| 4.25 – РАЗРЕШЕНИЕ.....                       | 29        |
| 4.26 – ПРОНИКНОВЕНИЕ В ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ ..... | 29        |
| 4.27 – ИЗМЕНЕНИЯ СТОЛА .....                 | 30        |
| 4.27.1 – Замена рукояток .....               | 30        |
| 4.27.2 – Протирание поля .....               | 30        |
| 4.27.3 – Смазывание штанг .....              | 30        |
| 4.27.4 – Обслуживание стола .....            | 31        |
| 4.27.5 – Модифицирование стола .....         | 32        |
| 4.28 – ЗАПАС МЯЧЕЙ .....                     | 32        |
| 4.29 – РАЗМИНКА .....                        | 33        |
| <b>5) ШТРАФЫ.....</b>                        | <b>34</b> |
| 5.1 – ПЕНАЛЬТИ .....                         | 35        |
| <b>6) СТАРЫЕ ПРАВИЛА .....</b>               | <b>36</b> |
| <b>ПРИЛОЖЕНИЕ: ПЕРЕВОД ОПРЕДЕЛЕНИЙ .....</b> | <b>37</b> |

# 1) ВВЕДЕНИЕ

## 1.1 – ПРЕДПОСЫЛКИ

Данный документ представляет 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.

Существующий свод правил ITSF плохо подходит для создания на его основе сводов правил других типов соревнований, а также для перевода правил на другие языки.

Для этих целей требуется новая структура, и Стандартные правила игры – первый документ в рамках этого проекта.

## 1.2 – ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Фундамент Стандартных правил 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 поощряет более широкое использование терминологии, так что мы можем прийти к согласию, к примеру, относительно значений слов *владение* или *остановленный мяч*.

Читаемость текста оптимальна благодаря точности правил и определений, а последовательное использование терминов минимизирует двусмысленность, субъективность, избыточность и противоречивость.

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.

Арбитрам и игрокам потребуется время для ознакомления и привыкания к принципиально новому подходу Стандартных правил игры. И хотя существует насущная необходимость рационализации и упрощения правил как таковых, одновременные масштабные изменения и в подходе, и в правилах привели бы к существенной путанице и переизбытку обратной связи.

Ввиду вышесказанного цель первой версии Стандартных правил игры – следовать правилам ITSF 2015 года настолько, насколько возможно. Благодаря этому мы можем быть уверены, что причиной возможных проблем будет именно новый подход, а не новые правила.

Ожидается, что Стандартные правила игры сразу позволят:

- выявлять и изолировать сложные места правил, с целью последующего упрощения;
- создавать краткие версии правил для игроков разного уровня игры;
- создавать дополнительные своды правил ITSF для различных целей, а именно:
  - ведущие национальные стили, например, испанский и итальянский,
  - игры в креслах-колясках,
  - парная классика,
  - специальные категории.

## 1.3 – ТЕРМИНОЛОГИЯ

В данном документе фразы, выделенные курсивом, – это термины с определениями или последовательность таких терминов. Для улучшения читаемости курсив не применяется там, где для понимания достаточно обиходного значения термина (например, «игрок» или «линия»), но применяется, когда имеется в виду более точное значение.

Непоследовательность исторически присутствует даже в самом базовом кикерном языке. Взять к примеру слова: «штанга», «стержень» и «линия». Можно использовать любое из них, но, когда речь идет о формальном описании правил, следует выбрать один термин и использовать его последовательно.

Здесь термину «линия» отдано предпочтение над «штангой». Этому есть объяснение: «штанга» – это физический объект, который может иметь различную длину, ширину, материал, форму сечения и т.д., что несущественно в контексте правил; в то же время слово «линия» обеспечивает одновременно и необходимый уровень абстракции, и достаточную точность для описания процесса игры.\* Также в этом документе используются термины *линия вратаря*, *линия защиты*, *средняя линия* и *линия нападения*. Термин *задняя линия* обозначает либо *линию вратаря*, либо *линию защиты*, либо обе эти линии, в зависимости от контекста.

В некоторых случаях бытовой термин определяется более узко, чтобы избежать путаницы с другими обиходными значениями. Например, *игрок* – это всегда человек, в то время как *фигурка* – неодушевленная и закреплена на штанге.

Среди определений есть и необычные термины, которые поначалу могут звучать странно, однако должны стать более привычными, когда станет очевидна их целесообразность.

Например, две ключевые предлагаемые здесь идеи – это *перевод* и *передача*. *Перевод* обозначает ситуацию, когда мяч *касается* сперва одной *фигурки*, а затем другой на одной и той же линии, а *передача* – когда мяч покидает текущую *линию владения*.

Любые сложности инкапсулируются в определениях, таким образом становится возможным описать, например, правила паса одновременно просто и с точностью.

Термины и определения, которым присущи ссылки на понятия субъективности или умышленности по возможности исключены: *передача* может быть как намеренной, так и нет; обиходный термин «удар» субъективен. Однако есть исключения: например, понятие *контролируемого владения* субъективно, однако оно необходимо для корректного представления существующих правил паса.

В ряде других случаев существующая малопонятная терминология заменена более наглядными терминами (напр., *пенальти* заменяет *технический фол*).

---

\* В русском переводе иногда для благозвучности все же используется «штанга». – Прим. перев.

## 1.4 – СТРУКТУРА ДОКУМЕНТА

В начале представлен раздел «Определения», где приводятся значения всех используемых терминов в алфавитном порядке. Нет необходимости читать этот раздел целиком – определения отдельных терминов можно смотреть по мере необходимости.

Правила игры поделены на разделы, каждый из которых описывает отдельный аспект игры вместе с правилами и штрафами, относящимися к этому аспекту.

Первая часть каждого раздела дает общее описание конкретной ситуации – как правило, что игроки могут или должны делать. Следующая часть содержит правила, всегда запрещающие, т.е. они указывают, что запрещено игрокам и какой штраф положено за нарушение.

У правил и штрафов есть краткие имена, позволяющие их идентифицировать для удобных ссылок на письмо и в устной речи. Предписания по применению каждого штрафа собраны в отдельном разделе «Штрафы».

В изложении иногда встречаются пояснения. Пояснения не изменяют и не дополняют правила, и, строго говоря, необязательны. Однако пояснения позволяют избежать недопонимания и указать, как трактовать часто встречающиеся или пограничные случаи.

## 1.5 – ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ПРАВИЛ

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

1. Считать правила и определения исчерпывающими и покрывающими все случаи, пускай и путем отсутствия упоминания.
2. Определения ближе к концу документа имеют приоритет над более ранними.
3. Правила ближе к концу документа имеют приоритет над более ранними.
4. Разделы ближе к концу документа имеют приоритет над более ранними.
5. Обратиться к пояснениям.

## 1.6 – ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ

Данный документ устанавливает Стандартные правила игры в настольный футбол (кикер), охватывая правила Стандартной одиночной и Стандартной парной категорий. Правила игры для других категорий будут опубликованы отдельными документами.

Правила игры определяют, как проходит игра в матчах; они не покрывают более общие правила, касающиеся других аспектов поведения на турнирах, таких как одежда, допинг или общее поведение.

---

\* В случае разночтений между формулировками в русской и английской версиях правил, приоритет имеют правила на английском языке. – *Прим. перев.*

Хотя правила различных категорий и форматов соревнований могут различаться, для всех вариантов форматов матча используется одинаковый набор правил. Например, одинаковые правила действуют в матче до двух побед и в матче до трех побед.

## 2) ОПРЕДЕЛЕНИЯ

В данном документе определения приводятся в алфавитном порядке. Предусмотрена также электронная версия, где определения будут выводиться при наведении курсора на термины.

- А** **Активная игра:** Отрезки игры, когда мяч находится в *активном владении* или в *передаче*.  
**Активное владение:** Отрезок *активной игры*, длительность которого контролируется *таймером владения*, во время которого мяч *досягаем*.  
**Арбитр:** Надлежаще квалифицированное лицо, осуществляющее судейство в *матче* и обеспечивающее соблюдение правил игры.  
**Атакующая команда:** Команда, *владеющая* мячом.  
**Атакующий игрок:** Игрок, *владеющий* мячом.  
**Аут:** Мяч, покинувший *игровую область* и коснувшийся объекта на *корпусе* или снаружи стола, либо прокатившийся по верхней поверхности *корпуса* или полностью остановившийся на ней.
- Б** **Борт:** Внутренняя вертикальная поверхность, ограничивающая *игровую область* с одной стороны, либо, при наличии, прилежащий к этой стороне боковой скат.
- В** **Владение:** Либо *активное владение*, либо *приостановленное владение*. Игроку и команде принадлежит *владение*, если одной из их линий принадлежит *владение*.  
**Возобновление:** Введение мяча в игру после *паузы* или *остановки*.  
**Вратарь:** Игровая фигурка на *линии* вратаря, закрывающая створ ворот.
- Г** **Главный арбитр:** Надлежаще квалифицированное лицо, осуществляющее судейство на турнире и обеспечивающее соблюдение правил турнира.
- Д** **Движущийся мяч:** Мяч, который меняет местоположение или вращается.  
**Двукратный перевод:** Два следующих один за другим *перевода*, выполняемые при вводе мяча в игру.  
**Дисциплинарная остановка:** Короткая *остановка* в *активной игре* с целью объявления и обработки нарушения правил.  
**Досягаемый:** Мяч *досягаем* 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* или ближайшая к ней линия защиты.  
**Запас мячей:** Фиксированный набор мячей, используемый на протяжении всего *матча*.  
**Застрявший:** *Досягаемый* мяч, *остановленный* у *борта* или близко к нему.  
**Защемленный пас:** *Пас прижатым* мячом, совершенный в результате приложения направленной вниз прижимающей силы.  
**Защищающаяся команда:** Другая команда по отношению к *владеющей* мячом.  
**Защищающийся игрок:** Игрок *защищающейся команды*.  
**Зритель:** Наблюдатель, не участвующий в игре и судействе в *матче*.
- И** **Игра в мяч:** *Перемещение*, *перевод* или *передача*.  
**Игра:** Состязание, завершающееся по достижении одной из *команд заданного числа очков*.  
**Игровая область:** Любая часть внутреннего пространства стола от *поля* до верха боковины корпуса.  
**Игрок напротив:** В одиночной категории: *защищающийся* игрок. В парной категории: при *владении* на линии нападения, *защищающийся* игрок, контролирующий *заднюю линию*, а в остальных случаях – *защищающийся игрок* в позиции нападающего.  
**Игрок:** Лицо, играющее за одну из двух команд.  
**Изгиб:** Сгибание штанги приложением поперечного усилия на рукоятку.
- К** **Касание борта:** *Перемещение*, в результате которого мяч касается *борта*.



**Касание:** Соприкосновение *фигурки* и мяча друг с другом.

**Категория:** Отдельная дисциплина кикера, например, Стандартная одиночная или Стандартная парная.

**Команда:** Один или несколько игроков, играющих по одну сторону стола.

**Контролируемая передача:** *Передача*, следующая непосредственно за *контролируемым владением*.

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

**Контроль времени:** Части *матча* с ограничением по времени, т.е. *активные владения* и *паузы*.

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

**Л Линия вратаря:** Ближайшая к воротам линия.

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

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

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

**Мертвый мяч:** *Неподвижный* мяч вне пределов *достигаемости* любой линии.

**Н Начальный жребий:** Процесс, определяющий команду с правом выбора первой *подачи* или стороны стола.

**Недостигаемый:** Мяч, *недостигаемый* на данный момент никакой линией.

**Неконтролируемая передача:** *Передача*, непосредственно следующая за *неконтролируемым владением*.

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

**Необработанное нарушение:** Нарушение, которое произошло только что и еще не было обработано.

**Неподвижный мяч:** Мяч, не являющийся *движущимся*.

**Непрямой пас:** *Контролируемая передача*, непосредственно за которой следует *контролируемое владение* на линии той же команды, с промежуточным *рикошетом*.

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

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

**Освобожденный мяч:** *Достигаемый* мяч, переставший быть *застрявшим*.

**Остановка:** Период, когда игра временно приостановлена, не под *контролем времени*.

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

**Отвлечение:** Любые действия игрока во время *активной игры*, относимые данными правилами к запрещенным, либо признанные таковыми арбитром.

**Отпущенная:** Линия, которой игрок в данный момент не управляет.

**П Пас:** *Прямой пас* или *непрямой пас*.

**Пауза:** Период под *контролем времени*, когда *активная игра* временно приостановлена.

**Перевод:** *Перемещение*, за которым сразу следует *касание* 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.

**Подача:** *Возобновление игры* на центральной фигурке средней линии командой, которой *принадлежит подача*.

**Подправленный мяч:** *Перевод* с последующим *касанием* передней или задней поверхностью *фигурки*, за которым следует еще одно или несколько *касаний* этой *фигуркой*.

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

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

**Положение при нарушении:** *Фигурка*, у которой находился мяч, когда произошло нарушение правил.

**Прижатый мяч:** Мяч, придавленный к *полю* направленным сверху вниз давлением *фигурки*, который не был незамедлительно *перемещен*. *Прижатый* мяч может быть *остановленным* или *движущимся*.

- Принадлежность подачи:** В рамках *матча*, команде *принадлежит подача*, если она пропустила последний гол, либо, если счет не был открыт, получила право подачи при *начальном жребии*.
- Приостановленное владение:** Во время *паузы* или *остановки*, линия *приостановленного владения* – это линия, на которой мяч *достигаем*.
- Прокручивание с касанием:** Поворот линии *активного владения* более чем на 360° перед *касанием* или после него.
- Прямой пас:** *Контролируемая передача*, непосредственно за которой следует *контролируемое владение* на линии этой же команды, без промежуточных *касаний*.
- Р Раскачивание:** Действия игрока, в результате которых раскачивается или трясется стол.
- Рикошет:** Кратковременное *касание* в *неконтролируемой передаче*.
- С Сброс:** Любые *раскачивание*, *тычок* или *толчок* со стороны *защищающейся команды*, затрудняющие *атакующей команде* контроль мяча или *перемещение* мяча.
- Сдвиг:** Действия игрока, в результате которых стол перемещается.
- Сотрясение:** Любые *раскачивание*, *тычок*, *толчок*, *удар* или *столкновение* со стороны *защищающейся команды*, затрудняющие *атакующей команде* сохранение или получение *владения* мячом.
- Столкновение:** Соприкосновение любой части тела игрока и любой части штанги противника.
- 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 *активного владения* на каждой линии.
- 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 ведется игра.
- Ф Фигурка:** Игровая фигурка любой линии, используемая для контроля мяча во время игры.
- Формат категории:** Описание порядка проведения *категории*, например, Групповой этап, затем Плей-офф.
- Формат матча:** Числовые значения, определяющие *заданное число побед* и *заданное число очков* в *матче*, например, 3/5 (т.е. *матч* ведется до 3 побед в *играх*, каждая *игра* – до 5 очков).
- Ч Число касаний борта:** Количество фактических *касаний борта* на средней линии, совершенное во время одного *активного владения*.

## 3) СТРУКТУРА МАТЧА

Согласно Правилам игры, *матч* делится на составные части. Понимание этой структуры облегчит чтение и толкование правил.

Каждый *матч* состоит из отрезков *активной игры*, прерываемых *паузами* или *остановками*, когда игра временно прекращается. *Активная игра* складывается из *активных владений* и *передач*. *Активные владения* и *паузы* подлежат *контролю времени*, а *остановки* – нет.

### 3.1 – ПАУЗА

*Пауза* – это отрезок *матча* с *контролем времени*, во время которого *активная игра* временно прекращена. Поскольку *паузы* подлежат *контролю времени*, они могут стать причиной *Задержки* игры.

Возможны следующие паузы:

- Введение мяча в игру
- Мертвый мяч
- Аут
- Тайм-аут
- Забит гол
- Между играми
- Вопрос игрока
- Медицинский перерыв

### 3.2 – ОСТАНОВКА

*Остановка* – это отрезок *матча*, во время которого *активная игра* приостановлена. Во время *остановки* нет *контроля времени*. *Тайм-ауты* во время *остановок* запрещены.

Возможны следующие остановки:

- Дисциплинарная остановка
- Запрос арбитра
- Запрос медицинского перерыва
- Обслуживание стола
- Организационная остановка

По окончании *остановки* игра возобновляется на линии *владения* согласно правилам.

## 4) ПРАВИЛА ИГРЫ

### 4.1 – НАЧАЛО МАТЧА

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

Команда, которой *принадлежит подача*, вводит мяч в игру с помощью *подачи*.

### 4.2 – ВВЕДЕНИЕ МЯЧА В ИГРУ

Данный раздел описывает процедуру введения мяча в игру при *подаче* или *возобновлении* игры после *паузы* или *остановки*.

Мяч вводится в игру в три этапа:

- Установка мяча
- Протокол готовности
- Двукратный перевод

Мяч можно *передать* только после корректного завершения этой процедуры. Между установкой мяча, вопросом «Готов?», ответом «Готов!», началом и завершением *двукратного перевода* не должно быть промедлений; в противном случае может фиксироваться Задержка игры.

Игра остается в *паузе* во время установки мяча и протокола готовности.

#### 4.2.1 – Установка мяча

Мяч устанавливается игроком, вводящим мяч в игру. Начальное положение мяча определяется исходя из текущей ситуации:

- При *подаче* мяч устанавливается у центральной *фигурки* на средней линии.
- При *возобновлении* после *тайм-аута* мяч остается там, где был объявлен *тайм-аут*.
- При *возобновлении* после *мертвого мяча* или *аута* мяч может быть установлен у любой фигурки на предписанной линии.

Выполнение *переводов* при установке мяча не считается Запрещенной разминкой, за исключением *тайм-аутов*.

#### 4.2.2 – Протокол готовности

Протокол готовности выполняется в два шага:

- Игрок, *владеющий* мячом, должен спросить *игрока напротив*: «Готов?»
- *Игрок напротив* должен ответить: «Готов!»

В парной категории, *игрок напротив* может свериться с партнером перед ответом «Готов!». Протокол готовности завершается, когда игрок, *владеющий* мячом, начинает первый *перевод*.

### 4.2.3 – Двукратный перевод

После ответа «Готов!» игрок, *владеющий* мячом, должен выполнить два *перевода* перед тем, как можно будет свободно играть.

*Активная игра* начинается в момент начала первого *перевода*. *Таймер владения* запускается по завершении первого *перевода*.

На средней линии *число касаний борта* остается равным нулю до завершения первого *перевода*.

#### **Правило: Фальстарт**

Игрокам запрещено *перемещать* мяч до получения ответа «Готов!».

Штраф (первый в *матче*): Предупреждение.

Штраф (последующие в *матче*): Возобновление на средней линии.

#### **Правило: Не та фигурка**

Игрокам запрещено начинать *двукратный перевод* не на той *фигурке*. Такое нарушение действительно до забитого гола.

Штраф (первый в *матче*): Без наказания; возобновление той же командой.

Штраф (последующие в *матче*): Возобновление на средней линии.

#### **Правило: Неполный двукратный перевод**

Игрок должен выполнить два *перевода* перед продолжением *активной игры*.

Штраф: Продолжение или возобновление.

#### Пояснения

1. Любая команда может запросить *тайм-аут* во время установки мяча и протокола готовности.
2. Мяч должен явным образом перемещаться при каждом *переводе*; *касание* неподвижного мяча двумя фигурками не считается *переводом*.
3. При вводе мяча в игру рядом с *бортом* после *тайм-аута* *число касаний борта* не увеличивается до завершения первого *перевода*, так что для *освобождения* мяча можно использовать многократные *касания борта*.

## 4.3 – ВЛАДЕНИЕ

*Владение* определяется тем, какая линия и, как следствие, какой игрок и какая команда обладают мячом в любой момент времени.

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

*Приостановленное владение* – это *владение* мячом на линии во время *паузы* или *остановки* (например, *тайм-аута* 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, сказав: «Стоп!». Затем игрок, *владеющий* мячом, возобновляет игру, и *матч* проходит под контролем арбитра. Игрок, объявляющий *остановку* в момент, когда команда противников *перемещает* мяч, совершает *отвлечение*.

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

**Правило: Ограничение времени на линии нападения**

Игрокам запрещено удерживать *активное владение* на линии нападения более 15 секунд.  
Штраф: *Возобновление* на *задней линии*.

**Правило: Ограничение времени на средней линии**

Игрокам запрещено удерживать *активное владение* на средней линии более 10 секунд.  
Штраф: *Возобновление* на средней линии.

**Правило: Ограничение времени на задней линии**

Игрокам запрещено удерживать *активное владение* на *задней линии* более 15 секунд.  
Штраф: *Возобновление* на средней линии.

## 4.4 – 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 в соответствии с его *текущим положением*:

| Положение мертвого мяча | Продолжение игры                                      |
|-------------------------|---|
| Между средними линиями  | <i>Подача</i>   |
| Позади средней линии    | <i>Возобновление</i> на ближайшей <i>задней линии</i> |

**Правило: Умышленный мертвый мяч**

Игрокам запрещено умышленно добиваться *мертвого мяча*.  
Штраф: *Возобновление* на средней линии.

**Правило: Изгиб**

Игрокам запрещено *изгибать* штангу с целью *касания* мяча, который иначе *недостижим*.  
Штраф: *Возобновление* на средней линии.

Пояснения:

1. Мяч, застрявший в отверстии для подачи, либо поверх линии вратаря, считается *мертвым мячом*.

2. *Касания* нижней половины мяча считаются попыткой добиться *мертвого мяча*.

## 4.5 – АУТ

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

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

- попадает в любой объект снаружи стола (например, пол, потолок или стену комнаты),
- попадает в устройство ведения счета, осветительный прибор или любое приспособление, расположенное на *корпусе* или прикрепленное к нему,
- прокатывается по верху *корпуса* или останавливается на нем.

Мяч не попадает в *аут* и остается в *активной игре*, если он:

- покидает *игровую область* и затем возвращается без отскоков от других объектов,
- покидает *игровую область*, отскакивает от *корпуса* и затем возвращается в *игровую область*,
- попадает в отверстие для подачи и затем возвращается на *поле*.

### **Правило: Запрещенный удар верхом.**

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

Штраф: *Возобновление* на средней линии.

Пояснение.

1. Блок при защите или незамедлительные защитные действия не считаются *контролируемой передачей*.

## 4.6 – ВОПРОС ИГРОКА

Во время *активной игры* игрок, *владеющий остановленным мячом*, может взять краткую *паузу* в игре, чтобы задать вопрос. После того как вопрос улажен, игрок, *владеющий мячом*, *возобновляет* игру.

Среди допустимых вопросов игрока:

- уточнение формата соревнования или счета,
- просьба почистить мяч.

## 4.7 – ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Гол считается забитым, когда мяч полностью пересекает линию ворот; при этом начинается *пауза* в игре. При отсутствии *необработанных нарушений* (т.е. когда гол был забит по правилам) очко

получает и засчитывает себе команда, атаковавшая эти ворота. Пропустившей команде теперь *принадлежит владение*, если только очко не было последним в *матче*.

Если обе команды согласны, что очко за гол, забитый ранее в этой игре, не было засчитано, 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.

Штраф (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. Если гол забит в результате запрещенного прокручивания, то имеется *необработанное нарушение*, поэтому гол не засчитывается и ненарушившая команда возобновляет игру на средней линии.
3. Неумышленные ошибки в ведении счета не наказываются.
4. Автогол в результате прокручивания фактически засчитывается, потому что у команды противников есть выбор продолжить игру с текущей позиции, т.е. с гола.

## 4.8 – СМЕНА ПОЗИЦИЙ

В Стандартной парной категории, игроки каждой команды могут меняться своими игровыми позициями только во время следующих *пауз*:

- Забит гол
- Между играми
- Тайм-аут
- До или после Пенальти

Команда считается сменившей позиции, когда оба игрока находятся в соответствующих позициях лицом к столу.

#### **Правило: Запрещенная смена**

Командам запрещено менять игровые позиции, за исключением случаев, когда забит гол, между *играми*, во время *тайм-аута*, либо до или после Пенальти.

Штраф: Отвлечение.

#### **Правило: Недопустимая смена**

Сменившая позиции команда не может меняться снова во время той же *паузы*, кроме как в ответ на смену команды с *приостановленным владением*.

Штраф: Вторая смена не допускается.

## 4.9 – ПРОКРУЧИВАНИЕ

Допустимы удары вращением штанги, если угол вращения не превышает 360° до и 360° после касания мяча.



### **Правило: Запрещенное прокручивание**

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

Штраф: Продолжение или *возобновление*.

Пояснения:

1. Прокручивание, не приводящее к *передаче*, не запрещено, однако может быть *отвлечением*.
2. *Передача* в результате прокручивания *отпущенной* штанги не считается нарушением.
3. Автогол, забитый в результате прокручивания, фактически засчитывается, потому что штраф «Продолжение или *возобновление*» позволяет ненарушившей команде продолжить из *текущего положения*.

## 4.10 – ПАС

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

Существуют некоторые ограничения при выполнении *паса* со средней линии на линию нападения. Вкратце, мяч должен *перемещаться*, для того чтобы им можно было выполнить *пас* по правилам. Для более тонкого понимания необходимо принять во внимание определение *несвободного мяча*.

В контексте *паса*, *застрявший*, *остановленный*, *прижатый* или *подправленный* мяч считается *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*.

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>Застрявший, остановленный, прижатый, подправленный</i> | <i>Прямой или не прямой</i> |
| <i>Задняя линия</i> | Средняя линия     | <i>Застрявший, 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: Продолжение или *возобновление*.

Пояснения:

1. *Несвободным мячом* необходимо выполнить *перевод* для того, чтобы им можно было выполнить *пас* по правилам.
2. Можно выполнять *пас неподвижным мячом* – потому что, если *пас* выполнен незамедлительно, мяч не считается *остановленным*.
3. *Пас остановленным мячом* со средней линии на линию нападения запрещен, даже если он *рикошетит* от средней линии противника (*непрямой*).
4. *Раскачивающийся мяч* считается *остановленным мячом*.

5. *Защемленный пас* допустим.
6. *Прижатый* на мгновение и затем отпущенный мяч считается *остановленным мячом*.
7. Даже если на принимающей линии сразу выполняется *контролируемая передача*, *пас* все равно считается выполненным.

## 4.11 – 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 следует *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* у *борта* или рядом с ним, действие правила «Три борта» приостанавливается, пока мяч *освобождается*.

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

### **Правило: Толчок застрявшего мяча**

Игрокам запрещено бить любой штангой в *борт* при *застрявшем* мяче.

Штраф (первый в *матче*): Предупреждение.

Штраф (последующие в *матче*): *Возобновление* на средней линии.

### **Правило: Три борта**

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

Штраф: *Возобновление* на средней линии.

### **Правило: Застрявшая передача**

Если мяч *застревает* у *борта* или рядом с ним, действие правила «Три борта» приостанавливается, пока мяч *освобождается*; допускается и считается одним любое *число касаний борта* для того, чтобы *освободить* мяч. Если бы в отсутствие этой приостановки *число касаний борта* стало бы больше двух, игроку запрещено выполнять *передачу* без предварительно выполненного *перевода*.

Штраф: Продолжение или *возобновление*.

Пояснения:

1. *Касания борта* с обеих сторон стола считаются вместе на протяжении *активного владения*.
2. *Тайм-аут* обнуляет *число касаний борта*.

## 4.12 – ДИСЦИПЛИНАРНАЯ ОСТАНОВКА

*Дисциплинарная остановка* – это краткая *остановка*, во время которой объявляется нарушение и определяется надлежащий штраф.

В *матче* с арбитром, только арбитр может объявить *дисциплинарную остановку*, которая начинается после его объявления «Стоп!» во время *активной игры*. В *матче* без арбитра любой игрок может сказать: «Стоп!» для заявления о нарушении, либо для запроса арбитра.

Нарушения должны объявляться как можно раньше. При некоторых обстоятельствах арбитр может отсрочить *дисциплинарную остановку* до тех пор, пока не станет ясным исход *передачи*, с целью определения корректного штрафа. В *матче* без арбитра право ненарушившей команды заявить о нарушении теряет силу, когда она выполняет *контролируемую передачу* после предполагаемого нарушения.

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

Нарушение обрабатывается в следующей последовательности:

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

До завершения этих шагов нарушение считается *необработанным*. После обработки нарушения игра *возобновляется* в соответствии с предписанным правилами штрафом.

Пояснение.

1. Пас, после которого сразу следует *передача*, может быть объявлен запрещенным, если это объявление делается сразу после *передачи*.

## 4.13 – ТАЙМ-АУТ

*Тайм-аут* – это *пауза*, во время которой игроки могут отходить от стола и общаться между собой и с другими людьми.

Игрок может объявить *тайм-аут*, когда его команде *принадлежит владение*, либо во время *паузы*.

Если команда, которой принадлежит *активное владение*, объявляет *тайм-аут* при *движущемся мяче*, *активное владение* продолжается, пока мяч не остановится, после чего начинается *тайм-аут*.

Каждой команде дается два *тайм-аута* на игру. Число доступных *тайм-аутов* уменьшается, когда команда объявляет *тайм-аут* по правилам, и когда арбитр засчитывает команде *тайм-аут*.

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

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.

*Тайм-аут* заканчивается по истечении 30 секунд, либо раньше по соглашению обеих команд, и игрок, которому *принадлежит владение*, начинает Протокол готовности.

При наличии арбитра, он дает командам указание продолжить игру; при промедлении фиксируется Задержка игры.

В парной категории игроки любой команды могут сменить позиции по возвращении к столу. См. 4.8 – СМЕНА ПОЗИЦИЙ.

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*: *Возобновление* на средней линии.

Во время *паузы*: Предупреждение.

Штраф (последующие в игре): Пенальти.

**Правило: Запрещенный тайм-аут**

Игрокам запрещено объявлять *тайм-аут*, когда мяч находится в *активном владении* другой команды.

Штраф: Если нарушившей команде не принадлежит владение: *Отвлечение*.

Штраф: Если нарушившей команде принадлежит владение: *Возобновление* на средней линии.

**Правило: Несвоевременный тайм-аут**

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

Штраф: *Отвлечение*.

**Правило: Двукратный тайм-аут**

После введения мяча в игру по истечении *тайм-аута* игроку запрещено объявлять еще один *тайм-аут*, пока не будет выполнена *передача*.

Штраф: *Возобновление* на *задней линии*.

**Правило: Неявный тайм-аут**

Игроку с *активным владением* запрещено *отпускать* обе рукоятки более чем на три секунды, либо полностью отворачиваться от стола.

Штраф: Засчитанный тайм-аут.

Пояснения:

1. «Несвоевременный тайм-аут» запрещает ситуацию в парной категории, когда один игрок выполняет *передачу* в то самое время, либо сразу после того, как его напарник объявляет *тайм-аут*.
2. Поскольку *таймер владения* продолжает отсчет, если мяч двигается после объявления тайм-аута, игрок может превысить ограничение времени владения после объявления тайм-аута. Аналогично, если мяч попадает в ворота до того, как остановиться, гол засчитывается.
3. Игрок, владеющий *остановленным мячом*, может отпустить обе рукоятки не больше, чем на три секунды, например, для того чтобы вытереть пот.

## 4.14 – ЗАСЧИТАННЫЙ ТАЙМ-АУТ

Арбитр может засчитать команде *тайм-аут* в качестве штрафа за нарушение некоторых правил, включая, помимо прочего, следующие:

- Неявный тайм-аут,

- Задержка игры,
- Необоснованный запрос мяча,
- Запрос второго арбитра,
- Необоснованный протест,
- Отклоненный запрос медицинского перерыва.

Команда, которой засчитывается *тайм-аут*, теряет один из своих оставшихся в игре *тайм-аутов*, но имеет право воспользоваться временем *тайм-аута* полностью.

**Правило: Засчитанный тайм-аут при исчерпанном лимите**

Если команде, у которой не осталось *тайм-аутов* в игре, засчитывается *тайм-аут*, она нарушает данное правило.

Штраф: Пенальти.

## 4.15 – ПОМЕХИ В ИГРЕ

*Отвлечение, сброс и сотрясение* – запрещенные действия, затрудняющие игру другой команды.

Их можно классифицировать по характеру затруднений следующим образом:

| Название          | Затрудняет      | Описание  |
|-------------------|-----------------|---|
| <i>Отвлечение</i> | Концентрацию    | Отвлечение внимания команды от игры   |
| <i>Сброс</i>      | Контроль        | Нарушение способности игрока контролировать мяч или выполнять им игровые приемы |
| <i>Сотрясение</i> | <i>Владение</i> | Ухудшение способности игрока сохранить <i>владение</i> или добиться его         |

### 4.15.1 – Отвлечение

Игрокам запрещено отвлекать внимание команды противников от игры во время *активной игры*.

Помехи вниманию считаются *отвлечением*.

Первое нарушение в *матче* наказывается штрафом, последующие нарушения той же команды в этом *матче*, как правило, наказываются более строго. Отвлечения не ограничиваются описанными здесь; другие действия также могут быть основанием для фиксации отвлечения, на усмотрение арбитра.

**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: Внезапный прием**

В Стандартной парной категории, игроку запрещено выполнять *передачу* до истечения одной секунды после того, как он взял или *отпустил* рукоятку любой линии. В Стандартной одиночной категории, когда мяч находится под контролем на линии нападения, игроку запрещено выполнять

*передачу* до истечения одной секунды после того, как он взял или *отпустил* рукоятку любой линии.  
Штраф: *Отвлечение*.

#### **Правило: Запрещенный контроль линии**

Игрокам запрещено управлять своими линиями, используя любые части тела, кроме рук от локтей до кончиков пальцев.

Штраф: *Отвлечение*.

На усмотрение арбитра отвлечение также может быть зафиксировано, если во время *активной* игры игрок:

- издает звуки, например, говорит или кричит,
- позволяет носимому им электронному устройству издавать звуковые сигналы,
- совершает чрезмерные движения штангой, не являющиеся частью атаки или защиты,
- совершает любые движения или жесты, не являющиеся частью атаки или защиты, например, стучит по *корпусу*, выражая сожаление или одобрение,
- касается штанги команды противников.

Пояснения:

1. Движения на принимающей линии при выполнении *паса* не считаются *отвлечением*, если только эти движения не чрезмерны.
2. Сползание рукой по рукоятке с ладони на запястье не считается *отпусканием* рукоятки.
3. Игрок с *активным владением остановленного мяча* имеет право на краткий шепот.

### 4.15.2 – Сброс

Нарушение способности игрока контролировать мяч запрещено. *Сбросом* считаются любые *раскачивания, тычки или толчки* со стороны *защищающегося игрока*, ухудшающие способность *атакующего игрока* контролировать мяч или выполнять им игровые приемы.

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 игре               | «Сброс»                 | Продолжается      |
| Последующее в игре          | «Сброс: предупреждение» | Продолжается      |
| Последующее в игре и второе | «Сброс: нарушение»      | Останавливается – |

|                  |  |          |
|------------------|--|----------|
| в розыгрыше очка |  | Пенальти |
|------------------|--|----------|

В случае сброса на средней линии, арбитр по своему усмотрению может назначить *возобновление* на средней линии.

*Сброс* фиксируется, когда происходит *перемещение остановленного мяча*, однако арбитр может фиксировать сброс даже при *прижатом* или *движущемся мяче*.

#### **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.

Штраф (последующие в игре): Сброс: предупреждение.

Штраф (последующие в игре и вторые в розыгрыше): Пенальти.

#### **Правило: Сброс на средней линии**

*Защищаемому игроку* запрещается *сброс*, препятствующий успешному завершению *атакующим игроком паса* со средней линии на линию нападения.

Штраф: Объявление сброса и *возобновление* на средней линии.

#### **Правило: Автосброс**

Игрокам *атакующей команды* запрещены *раскачивания, тычки и толчки*, приводящие к *перемещению мяча*.

Штраф: *Возобновление* на средней линии.

Пояснения:

1. *Активная игра* продолжается после Объявления сброса, поэтому *защищающейся команде* не следует терять бдительность.
2. *Раскачивания, тычки или толчки*, приводящие к *покачиванию остановленного мяча*, не считаются *сбросом*.

### 4.15.3 – Сотрясение

Помехи, затрудняющие игроку владение мячом, запрещены. *Сотрясением* считаются любые *раскачивания, толчки, удары, сдвиги или столкновения* со стороны *защищающейся команды*, затрудняющие *атакующей команде* сохранение или получение *владения мячом*.

Первое и второе нарушения команды в *матче* наказываются штрафом «Продолжение или *возобновление*», а последующие нарушения – Пенальти.

*Сотрясения* также могут фиксироваться на усмотрение арбитра.

#### **Правило: Сотрясение**

*Защищающейся команде* запрещены *раскачивания, толчки, удары, сдвиги или столкновения*, затрудняющие *атакующей команде* сохранение или получение *владения мячом*.

Штраф (первый): Продолжение или *возобновление*.

Штраф (второй): Продолжение или *возобновление*.

Штраф (последующие): Пенальти.

Пояснения:



1. Одновременные *удар* и *передача* на одной линии могут считаться *сотрясением*, если команда противников явно не смогла добиться владения мячом.
2. Любые *удары* штангой, когда мяч находится в игре, могут быть объявлены сотрясением.
3. Любые *раскачивания*, *толчки* или *удары* позади линии *владения* со стороны игрока команды противников считаются *сотрясением*, а не *сбросом* (т.е. помехи *владению* одного нападающего со стороны другого нападающего).

## 4.16 – ЗАПРОС АРБИТРА

В *матче* без арбитра игроки могут запросить арбитра во время *паузы* или когда мяч *остановлен*. Арбитр может быть запрошен, чтобы:

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

Если во время *матча* без арбитра возникает вопрос, касающийся интерпретации правил, игра может быть остановлена, чтобы попросить арбитра предоставить разъяснение.

Если во время *матча* без арбитра возникает спорная ситуация, арбитр может быть запрошен для вынесения вердикта. Вердикт арбитра может основываться на информации, предоставленной игроками, зрителями, другими арбитрами, и на любых имеющихся видеозаписях.

Если на *матче* есть два арбитра, игрок может запросить замену арбитра, когда мяч *остановлен*. Исход запроса определяется решением *главного арбитра*.

### **Правило: Запрос арбитра при движущемся мяче**

В *матче* без арбитра игрокам запрещено запрашивать арбитра, если мяч не *остановлен*.

Штраф: Отвлечение.

### **Правило: Запрос второго арбитра**

В *матче* с арбитром игроку, запрашивающему второго арбитра, засчитывается *тайм-аут*, если только запрос не делается во время объявленного им *тайм-аута*.

Штраф: Засчитанный тайм-аут.

### **Правило: Запрос дополнительного арбитра при активной игре**

В *матче* с арбитром игрокам запрещено запрашивать второго арбитра или замену арбитра во время *активной игры*.

Штраф: Пенальти.

### **Правило: Отклоненный запрос замены арбитра**

В *матче* с двумя арбитрами, если запрос замены арбитра отклоняется *главным арбитром*, 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 перемещает* мяч, считается *отвлечением*.



3. Команде, запрашивающей второго арбитра, всегда засчитывается *тайм-аут*, даже если запрос делается во время *тайм-аута*.

## 4.17 – 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. Решения арбитра не могут быть оспорены, и игроки должны помнить, что человеческий фактор является частью игры.

Хотя решения арбитра не могут быть оспорены, интерпретация правил может быть обжалована, если апелляция подаётся арбитру до введения мяча в игру после спорной ситуации. Апелляция в случае поражения в *матче* должна быть подана до того, как победившая команда начнет свой следующий *матч*. Апелляции рассматриваются *главным арбитром* и как минимум двумя членами судейской бригады (при наличии).

Игроки должны знать следующие указания арбитра, выносимые во время *пауз*:

| Объявление арбитра | Причина   | Действия игроков  |
|--------------------|---|---|
| «Время»            | Отведенное на <i>паузу</i> максимальное время истекло | Приготовится к игре   |
| «Игра»             | Следует начать игру                                   | Игрок, <i>владеющий</i> мячом, должен <i>возобновить игру</i> |

Игроки должны знать следующие *остановки*, которые арбитр может объявлять 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 времени владения    | Игрок с <i>владением</i> должен <i>удержать</i> мяч |
| «Сброс»            | Сброс                          | Продолжается <i>активная игра</i>                   |
| «Предупреждение»   | Сброс                          | Продолжается <i>активная игра</i>                   |

### Правило: Необоснованный протест

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

Штраф: Засчитанный тайм-аут. На усмотрение арбитра: возможна Задержка игры.

### Правило: Спор

Игрокам запрещено спорить с арбитром.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможны Задержка игры и/или Неспортивное поведение.

## 4.18 – ЗАПРОС МЕДИЦИНСКОГО ПЕРЕРЫВА

Игрок может запросить медицинский перерыв, если мяч *остановлен*, или во время *паузы*.

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 указывается максимальная длительность предоставленного медицинского перерыва, которая не может превышать 60 минут.

### **Правило: Отклоненный запрос медицинского перерыва.**

Если запрос медицинского перерыва отклоняется, назначается штраф.

Штраф: Засчитанный тайм-аут. На усмотрение арбитра: возможна Задержка игры.

### **Правило: Окончание медицинского перерыва**

По окончании медицинского перерыва игрок должен быть готов возобновить игру.

Штраф: Техническое поражение в *матче*.

## 4.19 – ЗАПРОС ОБСЛУЖИВАНИЯ СТОЛА

Любой игрок может запросить обслуживание стола, в случае внезапных изменений в конструкции стола или настольного освещения, либо в случае обнаружения в *игровой области* посторонних предметов. После обработки запроса игра *возобновляется* на линии последнего *владения*.

Пояснение.

1. Внезапные изменения включают в себя сломанные *фигурки*, штифты, винты, пружины или амортизаторы, погнутые штанги, отказ настольного освещения, либо попадание в *игровую область* посторонних предметов.

## 4.20 – ОФИЦИАЛЬНАЯ ОСТАНОВКА

В случае объявления или другого вмешательства со стороны турнирного персонала или персонала места проведения турнира может возникнуть необходимость приостановить игру. В таком случае игрок, *владеющий* мячом, должен *удерживать* мяч. После окончания вмешательства игрок, *владеющий* мячом, *возобновляет* игру.

## 4.21 – МЕЖДУ ИГРАМИ

Команда, выигравшая *игру*, должна засчитать победу на счетчике *игр*, в случае его наличия на столе.

У команд есть не более 90 секунд, чтобы начать следующую *игру*; по соглашению команд этот срок может быть сокращен. Превышение этого ограничения считается Задержкой игры.

Во время *паузы* между играми команды могут:

- поменяться сторонами стола,
- сменить игровые позиции,
- заменить рукоятки (при наличии санкции Директора турнира),
- объявить тайм-аут.

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

После завершения первой *игры* любая из команд может запросить обмен сторонами стола. Другая команда не вправе отказаться, но если команды меняются сторонами, то и в дальнейшем они должны меняться сторонами после каждой *игры* этого *матча*. Если команды не меняются сторонами после первой *игры*, то и в дальнейшем они должны оставаться на тех же сторонах до окончания этого *матча*.

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

## 4.22 – КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ

*Активные владения и паузы* подлежат *контролю времени*. Следующая таблица обобщает ограничения времени, а также что происходит по их истечении:

| Контролируемый отрезок  | Ограничение    | По истечении времени                          |
|---|----------------|---|
| Активное владение – задняя линия  | 15 с           | Штраф: Возобновление на средней линии         |
| Активное владение – средняя линия   | 10 с           | Штраф: Возобновление на средней линии         |
| Активное владение – линия нападения   | 15 с           | Штраф: Возобновление на задней линии          |
| Пауза – Медицинский перерыв   | 60 мин (макс.) | Объявление арбитра «Игра!»                    |
| Пауза – Между играми  | 90 с           | Объявление арбитра «Игра!»                    |
| Пауза – Тайм-аут  | 30 с           | Объявление арбитра «Игра!»                    |
| Объявления арбитра «Игра!» после паузы  | 3 с            | Предупреждение: Задержка игры                 |
| Пауза – Получение и установка мяча после гола или мертвого мяча   | 5 с            | Предупреждение: Задержка игры                 |
| Пауза – Введение мяча в игру <ul style="list-style-type: none"> <li>• вопрос «Готов?»</li> <li>• ответ «Готов!»</li> <li>• начало двукратного перевода</li> </ul> | 3 с            | Предупреждение: Задержка игры                 |
| Предупреждение о задержке игры  | 10 с           | Задержка игры.<br>Штраф: Засчитанный тайм-аут |

Превышение ограничения времени *активного* владения на линии наказывается штрафом «Возобновление».

Арбитр указывает командам на необходимость возобновить игру после *паузы* (Медицинский перерыв, Между *играми* или *Тайм-аут*). Если игрок, *владеющий* мячом, не *возобновляет* игру в течении 3 секунд, он может получить предупреждение о Задержке игры. Если игрок, получивший

предупреждение о Задержке игры, не *возобновляет* игру в течение 10 секунд, то ему засчитывается нарушение «Задержка игры» и назначается штраф в виде засчитанного *тайм-аута*.

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 получения предупреждения о Задержке игры, игроку запрещено промедление более 10 секунд перед *возобновлением* игры.

Штраф: Засчитанный *тайм-аут*.

## 4.23 – 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: Споры**

Игрокам запрещено спорить с арбитром, осуществляющим судейство.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможны Задержка игры и/или Неспортивное поведение.

**Правило: Брань**

Игрокам запрещены бранные выражения.

Штраф (первый в *матче*): Пенальти.

Штраф (последующие в *матче*): На усмотрение арбитра: возможно Неспортивное поведение.

**Правило: Неуважительные комментарии**

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.

Штраф (последующие в *матче*): Пенальти.

**Правило: Агрессивное поведение**

Игрокам запрещено совершать *раскачивание, тычок, толчок, удар или столкновение*, когда мяч не находится в активной игре.

Штраф: Неспортивное поведение.

**Правило: Отклонение от формата**

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

Штраф: Неспортивное поведение.

## 4.24 – 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 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.

## 4.25 – РАЗРЕШЕНИЕ

Некоторые действия игроков требуют разрешения. Запрос разрешения на выполнение определенного действия должен быть подан арбитра (либо, в *матче* без арбитра, игроку команды противников) и удовлетворен им.

Примеры действий игроков, требующих разрешения, включают проникновение в *игровую область*, чтобы взять мяч, очистить *поле* или затянуть рукоятку.

## 4.26 – ПРОНИКНОВЕНИЕ В ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ

Во время *активной игры* можно проникать в *игровую область* с разрешения.

Во время *паузы* или *остановки* можно проникать в *игровую область* и прикасаться к мячу с разрешения.

Во время *паузы* или *остановки* можно проникать в *игровую область* без прикосновений к мячу без разрешения.

Все остальные случаи запрещены, в соответствии со следующими правилами:

**Правило: Проникновение во время игры**

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

Если это действие предотвращает гол *ненарушившей команды*: Штраф: Начисление очка.

Если мяч *перемещается*, или *владение* принадлежит *ненарушившей команде*: Штраф: Пенальти.

Во всех остальных случаях: Штраф: *Возобновление* на средней линии.

**Правило: Прикосновения к мячу во время паузы**

Во время *паузы* или *остановки* игрокам запрещено проникать в *игровую область* и прикасаться к мячу без разрешения.

Если мяч *достигает* позади *линии вратаря* нарушившей команды: Штраф: Начисление очка.  
Если *ненарушившей* команде принадлежит *приостановленное владение*: Штраф: Пенальти.  
Во всех остальных случаях: Штраф: *Возобновление* на средней линии.

#### **Правило: Поимка мяча в воздухе**

Игрокам запрещено ловить мяч в воздухе над столом.

Штраф: Пенальти. Если Пенальти не забит: *Возобновление* на средней линии.

Пояснения:

1. В любом случае запрещено брать мяч из игровой области без разрешения.
2. Во время *паузы* игроки могут убрать грязь или протереть пятна на *поле* без разрешения.
3. Во время *активной игры* игрок должен спросить разрешения на проникновение в *игровую область*, чтобы затянуть рукоятку.
4. Можно ловить летящий мяч, который покинул *игровую область* и находится не прямо над *корпусом*.
5. Арбитр вправе отклонить запрос на прикосновение к мячу, например, если он находится рядом с воротами, или есть сомнения в его *достижимости*.

## 4.27 – ИЗМЕНЕНИЯ СТОЛА

Смена рукояток, Протирание поля и Смазывание штанг считаются рутинным обслуживанием стола. Эти действия допустимы во время *пауз* и могут стать причиной Задержки игры.

Проблемы со столом решаются *Обслуживанием стола*. Другие изменения считаются Модифицированием стола и запрещены.

### 4.27.1 – Замена рукояток

С санкции Директора турнира игроки могут менять рукоятки стола на другие одобренные модели.

Игроки могут менять свои рукоятки перед каждой игрой, во время *тайм-аутов* и между очками при условии, что замена укладывается в ограничения времени.

### 4.27.2 – Протирание поля

Во время паузы игроки могут быстро убрать грязь или протереть пятна на поле или мяче без разрешения при условии, что для этого не используется никакое средство.

#### **Правило: Запрещенная чистка**

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

Штраф (первый в *матче*): Предупреждение.

Штраф (последующие в *матче*): Пенальти.

### 4.27.3 – Смазывание штанг

Игроки могут смазывать штанги своей команды во время *тайм-аутов* и между очками.

При нанесении смазки непосредственно на штанги должны использоваться пипетки или аппликаторы. Запрещено наносить смазку непосредственно на штанги с помощью спрея, однако это можно делать опосредовано.

Производители столов и организаторы соревнований вправе требовать использования конкретных продуктов для смазки, а также могут устанавливать особые требования и ограничения в их использовании.

**Правило: Запрещенное смазывание**

Игрокам запрещено использовать не по правилам продукты для смазки.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

Пояснение.

1. Производители столов вправе требовать, чтобы игроки не смазывали внутренние части телескопических штанг.

#### 4.27.4 – Обслуживание стола

При попадании в *игровую область* постороннего предмета, или в случае поломки любой части стола, приводящей к его непригодности для игры, игра *останавливается* для проведения *обслуживания стола*.

С разрешения игроки могут проникать в *игровую область*, чтобы затянуть неплотно закрепленную рукоятку.

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 перед началом *матча*. После начала *матча*, во время *паузы* игрок может запросить выравнивание стола. Если обе команды согласны выровнять стол, это может быть сделано либо самими игроками, либо путем запроса *обслуживания стола* на *турнирной стойке*.

После устранения проблемы игра *возобновляется* на линии последнего *владения*.

**Правило: Запрос выравнивания**

После начала *матча*, в случае разногласия команд по поводу необходимости выравнивания стола, запросившая выравнивание команда должна запросить *обслуживание стола*, и ей засчитывается *тайм-аут*.

Штраф: Засчитанный *тайм-аут*.

Пояснение.

1. Проблемы со столом включают сломанные *фигурки*, штифты, винты, пружины или амортизаторы, погнутые штанги, либо отказ настольного освещения.

## 4.27.5 – Модифицирование стола

Игрокам запрещено изменять игровые характеристики стола или мячей.

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

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 штанги или мячи. Если это все же происходит, вещество должно быть удалено перед продолжением игры, и если был загрязнен мяч, то он должен быть заменен. Вещество должно быть полностью удалено с рукояток перед обменом сторонами стола между играми.

### **Правило: Модифицирование стола**

Игрокам запрещено изменять игровые характеристики стола или мяча.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможны Пенальти или Отстранение.

### **Правило: Загрязнение**

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

Штраф (первый в *матче*): Задержка игры.

Штраф (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.

Штраф (последующие в *матче*): Запрет на использование данного вещества.

### **Правило: Ограничение штанг**

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

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

Пояснения:

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

## 4.28 – ЗАПАС МЯЧЕЙ

Перед началом *матча* 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 *подачи* мяча, запрос о его замене допустим во время *паузы*; после этого мяч можно заменить с разрешения.

Если запрос замены мяча подается во время *активной игры*, мяч заменяется, если арбитр решит, что продолжать им игру невозможно.



**Правило: Замена мяча**

После *подачи* мяча игрокам запрещено заменять его без разрешения.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

**Правило: Необоснованный запрос мяча**

Во время *активной игры*, если игрок запрашивает замену мяча, то арбитр решает, можно ли продолжать игру данным мячом. Если нельзя, то мяч заменяется. Если можно, то запросившей замену команде засчитывается *тайм-аут*.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Засчитанный *тайм-аут*.

**Правило: Добавление мяча**

После начала *матча* игрокам запрещено добавлять новый мяч в *запас мячей* без разрешения.

Штраф: На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

## 4.29 – РАЗМИНКА

*Перемещение* мяча во время *паузы* или *остановки* считается разминкой. После начала *матча* разминка допустима только между *играми*.

**Правило: Запрещенная разминка**

Игрокам запрещено выполнять *перевод* или *передачу* во время *паузы* или *остановки*, кроме как между *играми* и при введении мяча в игру.

Штраф (первый в *матче*):

Если нарушившей команде принадлежит владение: *Возобновление* на средней линии.

Если нарушившей команде не принадлежит владение: Предупреждение.

Штраф (последующие в *матче*): Пенальти.

Пояснения:

1. Неумышленная *передача* не считается нарушением – на усмотрение арбитра.
2. Помещение второго мяча в *игровую область* считается запрещенной разминкой.
3. Перемещение штанг без *касания* мяча не считается запрещенной разминкой.
4. Выполнение *переводов* с целью установки мяча при введении его в игру не считается запрещенной разминкой.

## 5) ШТРАФЫ

Данный раздел определяет штрафы за нарушения правил.

### **Штраф: Предупреждение**

Предупреждение означает что следующее нарушение повлечет дополнительный штраф.

### **Штраф: Возобновление на средней линии**

Мяч передается ненарушившей команде для введения обратно в игру путем *возобновления* на средней линии.

### **Штраф: Возобновление на задней линии**

Мяч передается ненарушившей команде для введения обратно в игру путем *возобновления* на *задней линии*.

### **Штраф: Засчитанное очко**

Ненарушившей команде засчитывается очко. После этого *подача принадлежит* нарушившей команде.

### **Штраф: Продолжение или возобновление**

Ненарушившая команда по своему выбору:

- продолжает игру с *текущего положения* (включая ворота),
- *возобновляет* игру с *положения при нарушении*,
- *возобновляет* игру на средней линии.

### **Штраф: Отвлечение (первое в матче):**

- Если арбитр не усматривает вреда: Предупреждение.
- Если нарушившая команда забила гол: Гол аннулируется, *Возобновление* на средней линии.
- Во всех остальных случаях: Продолжение или *возобновление*.

### **Штраф: Отвлечение (последующие в матче)**

На усмотрение арбитра: возможен Пенальти.

### **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!», и *таймер владения* и *число касаний борта* обнуляются. Следующий Сброс повлечет Пенальти.

### **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, *главного арбитра* и в соответствии с тяжестью нарушения, любой штраф от Предупреждения до Технического поражения в *игре* или в *матче*. Также, по результатам рассмотрения Директором турнира, выдворение с места проведения турнира или денежный штраф.

### **Штраф: Пенальти**

См. 5.1 – Пенальти.

## 5.1 – ПЕНАЛЬТИ

После нарушений правил Арбитр может назначать Пенальти. Это один удар с передней линии, выполняемый одним игроком ненарушившей команды, от которого защищается один игрок нарушившей команды. После выполнения Пенальти, если не был забит гол, игра *возобновляется с положения при нарушении*. В противном случае *подача принадлежит* нарушившей команде. Все Правила игры остаются в силе во время Пенальти.

В *матчах* Стандартной парной категории игроки каждой из команд могут поменяться позициями, после чего нападающий нарушившей команды и защитник ненарушившей команды покидают стол.

Игрок ненарушившей команды вводит мяч в игру и выполняет удар. Во время Пенальти все Стандартные правила игры остаются в силе.

Пенальти считается завершенным, когда нападающий игрок выполняет *передачу* с одним из следующих исходов:

- мяч попадает в ворота защитника;
- мяч попадает в область ворот защитника и затем покидает её;
- мяч прекращает *движение*.

После завершения Пенальти арбитр вправе объявить, что последующие нарушения нарушившей команды повлекут Техническое поражение в *игре* или *матче*.

После завершения Пенальти игра возобновляется следующим образом:

- в парной категории игроки возвращаются к столу, и любая из команд может поменяться позициями;
- если Пенальти был забит, *подача принадлежит* нарушившей команде;
- если Пенальти не был забит, игра продолжается с *положения нарушения* в соответствии с правилами.

### **Правило: Лимит пенальти**

Командам запрещено получать три Пенальти в одной *игре*.

Штраф: Техническое поражение в *игре*.

## 6) СТАРЫЕ ПРАВИЛА

Данная версия Стандартных правил игры не ставит своей целью изменить правила игры.

Ссылки на «Старые правила» приведены ниже:

- Английский: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016\\_Rulebook.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook.pdf)
- Арабский: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rules%20-%20Arabic.pdf>
- Болгарский: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016\\_Rulebook\\_BG.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook_BG.pdf)
- Испанский: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/\[15-16\]%20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/[15-16]%20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf)
- Итальянский: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official\\_rules\\_Book\\_Italian\\_2016.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official_rules_Book_Italian_2016.pdf)
- Китайский: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese\(Traditional\)2016.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese(Traditional)2016.pdf)
- Немецкий: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF-Regelwerk%20Deutsch2016.pdf>
- Русский: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesRussian2016black.pdf>
- Словенский: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF\\_Uradna\\_Pravila\\_2016\\_SI.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF_Uradna_Pravila_2016_SI.pdf)
- Турецкий: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rule%20Book%20TURKISH.pdf>
- Французский: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesFrench2016.pdf>

## ПРИЛОЖЕНИЕ: ПЕРЕВОД ОПРЕДЕЛЕНИЙ

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

|          |                                |                       |
|----------|--------------------------------|-----------------------|
| <b>А</b> | Активная игра .....            | Active play           |
|          | Активное владение .....        | Active possession     |
|          | Арбитр .....                   | Referee               |
|          | Атакующая команда .....        | Offensive team        |
|          | Атакующий игрок .....          | Offensive player      |
|          | Аут .....                      | Ball off table        |
| <b>Б</b> | Борт .....                     | Wall                  |
| <b>В</b> | Владение .....                 | Possession            |
|          | Возобновление .....            | Restart               |
|          | Вратарь .....                  | Goalkeeper            |
| <b>Г</b> | Главный арбитр .....           | Head official         |
|          | Движущийся мяч .....           | Moving ball           |
|          | Двукратный перевод .....       | Double transfer       |
|          | Дисциплинарная остановка ..... | Infraction interrupt  |
|          | Досягаемый .....               | Reachable             |
| <b>З</b> | 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        |
|          | Защищающийся игрок .....       | Defensive player      |
|          | Зритель .....                  | Spectator             |
| <b>И</b> | Игра .....                     | Game                  |
|          | Игра в мяч .....               | Play                  |
|          | Игровая область .....          | Playing area          |
|          | Игрок .....                    | Player                |
|          | Игрок напротив .....           | Opposing player       |
|          | Изгиб .....                    | Flex                  |
| <b>К</b> | Касание .....                  | Contact               |
|          | Касание борта .....            | Wall contact          |
|          | Категория .....                | Event                 |
|          | Команда .....                  | Team                  |
|          | Контролируемая передача .....  | Controlled transition |
|          | Контролируемое владение .....  | Controlled possession |
|          | Контроль времени .....         | Time control          |
|          | Корпус .....                   | Cabinet               |
| <b>Л</b> | Линия .....                    | Rod                   |
|          | Линия вратаря .....            | Goalkeeper rod        |

|                  |                                 |                         |
|------------------|---------------------------------|-------------------------|
| М                | Матч.....                       | Match                   |
|                  | Медицинский перерыв .....       | Medical break           |
|                  | Мертвый мяч .....               | Dead ball               |
| Н                | Начальный жребий .....          | Initial flip            |
|                  | Недостигаемый .....             | Unreachable             |
|                  | Неконтролируемая передача ..... | Uncontrolled transition |
|                  | Неконтролируемое владение.....  | Uncontrolled possession |
|                  | Необработанное нарушение.....   | Unprocessed infraction  |
|                  | Неподвижный мяч .....           | Stationary ball         |
|                  | Непрямой пас .....              | Indirect pass           |
| О                | Несвободный мяч .....           | Restricted ball         |
|                  | Обслуживание стола.....         | Table maintenance       |
|                  | Освобожденный мяч .....         | Freed ball              |
|                  | Остановка.....                  | Interrupt               |
|                  | Остановленный мяч.....          | Stopped ball            |
|                  | Отвлечение .....                | Distraction             |
|                  | Отпущенная .....                | Released                |
| П                | Пас .....                       | Pass                    |
|                  | Пауза .....                     | Pause                   |
|                  | Перевод .....                   | Transfer                |
|                  | Передача .....                  | Transition              |
|                  | Перемещение.....                | Move                    |
|                  | Подача .....                    | Serve                   |
|                  | Подправленный мяч .....         | Adjusted ball           |
|                  | Покачивающийся мяч.....         | Rocking ball            |
|                  | Поле.....                       | Playfield               |
|                  | Положение при нарушении.....    | Infraction location     |
|                  | Прижатый мяч .....              | Pinned ball             |
|                  | Принадлежность подачи.....      | Has serve               |
|                  | Приостановленное владение ..... | Paused possession       |
|                  | Прокручивание с касанием.....   | Contact spin            |
| Прямой пас ..... | Direct pass                     |                         |
| Р                | Раскачивание .....              | Shake                   |
|                  | Рикошет .....                   | Deflection              |
| С                | Сброс .....                     | Reset                   |
|                  | Сдвиг.....                      | Shift                   |
|                  | Сотрясение .....                | Jar                     |
|                  | Столкновение .....              | Clash                   |
| Т                | Тайм-аут.....                   | Time-out                |
|                  | Таймер владения .....           | Possession clock        |
|                  | Текущее положение.....          | Current location        |
|                  | Толчок.....                     | Shock                   |
|                  | Турнирная стойка .....          | Tournament desk         |
| У                | Тычок .....                     | Bump                    |
|                  | Удар.....                       | Slam                    |
| Ф                | Удержанный мяч.....             | Held ball               |
|                  | Фигурка.....                    | Figure                  |
|                  | Формат категории.....           | Event format            |
| Ч                | Формат матча .....              | Match format            |
|                  | Число касаний борта .....       | Wall contact count      |