

Правила гри в настільний хокей

1. Гравці зобов'язані діяти відповідно до наведеного нижче Кодексу поведінки гравця. Усі гравці завжди мають поводитись як порядні та справжні спортсмени. Настільний хокей з часу його виникнення був і назавжди залишиться "спортом джентльменів".

2. Ігрове обладнання та підготовка до гри

2.1. Має використовуватись обладнання фірми „Stiga” версії „Play-off”.

2.2. Пластмасові деталі заглиблень у воротах мають бути видалені, замість них повинні бути вклеєні мішечки з будь-якої м'якої тканини - уловлювачі шайб.

2.3. Поля мають бути прикріплені до столу.

2.4. Швидкість руху шайби поверхнею поля має зберігатися такою самою як у звичайної фабричної поверхні.

3. Ігрові фігури

3.1. Мають використовуватись фігури версії Play-off (усі фігури мають ключку з одного і того боку) з комплекту обладнання настільного хокею „Stiga”

3.2. ІТНФ може дозволити використання інших ігрових фігур „Stiga”, якщо для цього знайдуться вагомі причини.

4. Матчі

4.1. Матчі тривають п'ять (5) хвилин.

4.2. Час спливає навіть якщо шайба поза грою.

4.3. Для всіх матчів має використовуватись звуковий таймер.

4.4. Про початок матчу має сповіщати чіткий і недвозначний звуковий сигнал. Основному звуковому сигналу про початок матчу повинен передувати музичний фрагмент, що попереджає гравців про наближення початку відліку часу і який починає звучати за 30 секунд до основного звукового сигналу. Звуковий таймер має позначати певні інтервали (визначені третини або хвилини) недвозначними звуками, музика має відмірювати також і останні тридцять (30) секунд матчу. Матч закінчується чітким фінальним сигналом.

4.5. Якщо потрібно переграти матч із початку (наприклад, коли таймер не спрацював) обидва гравці зберігають усі, забиті протягом перерваного матчу, голи.

4.6. Якщо гравця, готового до гри, немає біля поля тридцять (30) секунд після початку матчу, він/вона автоматично програє цей матч із рахунком 0 - 5.

4.7. Якщо гравець йде під час матчу, коли суперник наполягає на продовженні, він/вона автоматично програє цей матч і всі свої голи, забиті протягом гри, а офіційний кінцевий рахунок фіксується таким: 5 - 0 на користь гравця, що залишився у грі. Якщо перевага гравця, що залишився за майданчиком, складає більш ніж 5 шайб, як остаточний записується рахунок, що був на момент зупинення гри.

4.8. Під час матчів на вибування, у разі нічиєї по закінченні п'яти (5) хвилин основного часу матчу, проводиться додатковий тайм (овертайм). Овертайм розпочинається з нового вкидання. Переможцем стає той, хто під час овертайму першим заб'є гол („раптова смерть”).

5. Вкидання

5.1. Усі матчі розпочинаються з шайбою, розташованою в центрі поля. Гра розпочинається зі стартового сигналу. Якщо хтось із гравців зрушить шайбу до сигналу, здійснюється вкидання.

5.2. Під час гри всі вкидання здійснюються в центральному колі.

5.3. Центральні нападники та ліві захисники при вкиданні знаходяться на власному боці від центральної червоної лінії.

5.4. Шайба має падати вільно, без прискорення (кидка), приблизно з висоти п'яти (5) см

над головами фігур, при цьому шайба повинна бути помітна обом гравцям, а плаский бік шайби спрямований донизу паралельно площині поля.

5.5. Перш ніж вкинути шайбу, гравець має впевнитись, що його опонент готовий до гри. У разі неправильного вкидання, опонентіві дозволяється попросити нового вкидання або він/вона може здійснити вкидання власноруч. Якщо гравець робить багато неправильних вкидань у матчі на вибування, опонент може попросити нейтрального вкидаючого.

5.6. Має минути три (3) секунди після кожного вкидання, щоб гол було зараховано. Це правило діє навіть якщо вкидання здійснює нейтральна особа.

5.7. Шайба має доторкнутися до борту або нею має заволодіти будь-яка фігура, окрім центрального нападника, тільки після цього може бути проведена гольова атака і гол буде зараховано.

5.8. Коли матчі на вибування призводять до „раптової смерті” овертайму, гравці можуть попросити здійснити вкидання нейтральну особу й вони, за бажанням, можуть погодитись на виконання такого способу введення шайби для всіх вкидань: нейтральна особа розміщує шайбу в центрі поля, просить кожного гравця оголосити „Готовий” і після цього говорить: „Почали”.

6. Забивання голів

6.1. Шайба має залишитись у площині воріт, щоб гол було зараховано. Шайба, що вилетіла з воріт, не зараховується. Якщо шайба залишила площину воріт, матч продовжується без переривання.

6.2. Шайбу має бути вилучено зі збірника шайб (якщо такий є) перед наступним

вкиданням.

6.3. Гол, забитий напряду, шляхом притискання нерухокої шайби до воріт або до воротаря, не зараховується. Гол, забитий у такий спосіб не напряду (від борту або від іншої фігури), зараховується.

6.4. Не дозволяється зупиняти шайбу та напряду забивати гол, використовуючи тулуб (не ключку) фігури. Проте дозволяється забивати гол правою ногою фігури, використовуючи її як ключку (тобто прокручуючи фігуру). Гол, забитий тулубом фігури, зараховується, якщо шайба стала нерухокою в будь-який інший спосіб, аніж зупинена цією фігурою.

6.5. Якщо шайба влетіла до воріт (і залишилась там) в момент, коли вже пролунав, або лунає фінальний сигнал, гол не зараховується.

6.6. Якщо будь-яку фігуру або воротаря зламано під час забиття голу, гол зараховується.

6.7. Гол, забитий за рахунок зсування всього поля, не зараховується.

7. Правило межі воріт

7.1. Якщо шайба повністю зупинилася в межах воріт і торкається лінії воріт, гравець, який захищається, може оголосити „блок” (“стоп”) та здійснити нове вкидання.

7.2. Якщо шайба повністю зупинилася в межах воріт і не торкається лінії воріт, гравець, який захищається, має продовжувати гру.

7.3. Навмисне пересування шайби на лінію воріт, щоб оголосити „блок”, не дозволяється.

8. Правило володіння

8.1. Не дозволяється затягувати володіння шайбою без здійснення будь-яких помітних спроб забити гол. Це вважається пасивною грою.

8.2. Коли спостерігається прагнення до пасивної гри, суперник може зробити попередження, сказавши „пасивна гра”. Це надасть можливість гравцеві, який володіє шайбою, змінити спосіб атаки задля запобігання втрати шайби. Якщо пасивна гра триває, то суперник може вимагати вкидання.

8.3. У разі утримання шайби однією фігурою без пасів або ударів, попередження може висуватися за п'ять (5) секунд після отримання фігурою контролю над шайбою.

8.4. У разі виникнення суперечок щодо пасивної гри між двома суперниками під час матчів на вибування або якщо декілька гравців у будь-якому колі змагань звинуватять одного гравця в пасивній грі, може бути запрошена нейтральна особа (суддя), узгоджена обома гравцями, для спостерігання за наступним матчем (матчами). Коли на матч запрошено суддю, гравці не роблять попереджень одне одному. Вкидання, призначені за ведення пасивної гри, можуть виконуватися лише цим суддею.

8.5. Якщо гравець протягом турніру багаторазово ігнорує правила щодо пасивної гри, судді змагань мають право призначити аби матчі з порушеннями були переграні під контролем рефері. Якщо кількість матчів із порушеннями надто велика (більше трьох (3)) судді змагань можуть вирішити, що цей гравець автоматично програє всі ці матчі з рахунком 0-5 (коли інше не зазначено в регламенті змагань).

9. Перешкоди

9.1. Гравець може опускати (поправляти) фігури тільки якщо він/вона повністю володіє шайбою.

9.2. Якщо гравець забиває гол у той час, коли суперник поправляє фігури, гол зараховується.

9.3. Коли гравець помічає, що будь-яка з фігур його/її суперника піднялася на штирі, він/вона може припинити грати та попросити суперника опустити фігуру на штир і суперник має це зробити. Гравець може продовжити грати, коли опонент знову готовий.

9.4. Якщо гравець передає шайбу іншій його/її фігурі під час поправлення фігур, здійснюється вкидання.

9.5. Груба гра, що призводить до струсу поля та спричиняє зміщення шайби, заборонена.

9.6. Якщо будь-яка фігура втрачає шайбу внаслідок струсу поля, шайбу має бути повернено цій фігурі.

10. Призупинення

10.1. Якщо трапляється будь-яка незвичайна ситуація (наприклад, зламаний механізм, зсунуто ворота, вимкнуто світло, поява декількох шайб у грі або хтось/щось відволікає будь-кого з суперників), гра має бути негайно призупинена. Гравець може призупинити гру, сказавши „стоп”, якщо суперник не помітив такої ситуації. Матч відновлюється, коли обидва гравця знову готові.

10.2. Якщо матч призупинено та багато часу втрачено, тоді втрачений час має бути доданий до того, що залишився, і продовжено матч.

10.3. Голи, забиті під час призупинення, не зараховуються.

10.4. Якщо гравець мав беззаперечний контроль над шайбою до призупинення, матч продовжується з шайбою з місця, де вона знаходилась, в іншому разі здійснюється нове викидання.

ФНХУ