

Pravila mednarodne namiznohokejske zveze – ITHF

1. Igralci naj igrajo v soglasju s sledečimi etičnimi pravili. Vsi igralci se morajo ves čas obravnavati, kot poštene in dobri igralci. Namizni hokej je že od svojega začetka bil in bo ostal pošten oziroma plemenit šport.

2. Model hokeja in priprava le-tega

- 2.1. Uporabljen mora biti Stigin hokej.
- 2.2. Dno gola mora biti odstranjeno.
- 2.3. Hokej mora biti na mizo pritrjen.
- 2.4. Hitrost igralne površine mora biti enaka, kot običajna tovarniška hitrost površine.

3. Igralne figure

- 3.1. Uporabljene morajo biti figure iz Stiginega modela Play-off (vse figure morajo imeti hokejsko palico na isti strani).
- 3.2. ITHF lahko dovoli uporabo drugih Stiginih figur, če za to obstaja dober vzrok, oziroma je za to podan dober razlog.

4. Tekme

- 4.1. Tekme trajajo pet (5) minut.
- 4.2. Čas teče tudi, če paka ni v igri.
- 4.3. Za vse tekme mora biti uporabljen zvokovni merilnik časa.
- 4.4. Čist in točen zvokovni signal mora naznaniti začetek tekme. Ta signal (glasbeno ali zvočno opozorilo) se mora slišati petnajst (15) do trideset (30) sekund pred začetkom vsake tekme. Zvokovni merilnik mora oddati signale v določenih intervalih. Igralni čas mora razdeliti na tretjine ali na petine (v tem primeru mora med posameznimi piski preteči minuta, število piskov je tako enako številu minut, ki ju morajo igralci še odigrati). Prav tako mora zvočni signal oziroma glasba, brez napak, določiti zadnjih trideset (30) sekund tekme. Tekma se konča s čistim končnim (finalnim) signalom.
- 4.5. Če je treba tekmo odigrati še enkrat od začetka (npr. če se pojavijo motnje pri predvajalniku), oba igralca obdržita vse gole, ki sta jih dosegla do prekinitve tekme.
- 4.6. Če igralca ni pri igri, oziroma če na tekmo ni pripravljen, trideset (30) sekund po začetku le-te, potem igralec izgubi tekmo, z rezultatom zapisanim v tekmovalnem pravilniku (največkrat z 0:5).
- 4.7. V kolikor igralec sredi tekme zapusti srečanje, navkljub nasprotnikovemu prigovarjanju k nadaljevanju, potem igralec tekmo avtomatično izgubi. Vsi doseženi goli se mu brišejo, medtem ko si nasprotnik golom, doseženim proti igralcu, ki zapusti dvoboj, pripiše še pet (5) dodatnih.
- 4.8. Med igranjem tekem v play-offu (izločilnem delu), se v primeru neodločenega rezultata, po pretečenih petih (5-ih) minutah, odigra podaljšek. Le-ta se začne z novim sodniškim metom (bulijem). Zmagovalec postane tisti, ki doseže prvi gol (nenadna smrt oziroma zlati gol).

5. Buliji

- 5.1. Ob začetku vseh tekem se pak postavi na sredinsko točko igralne površine. Igra se začne z začetnim signalom. Če kdo od igralcev vzame pak pred začetnim signalom, se buli še enkrat izvede.
- 5.2. Buli se izvede tako, da se pak spusti na sredinsko točko.
- 5.3. Centralna napadalca ter leva branilca morata med izvajanjem bulija stati na svoji strani igralne površine (za rdečo črto).
- 5.4. Pak mora biti med izvajanjem bulija vidno izpuščen približno pet (5) cm visoko nad glavami figure. Ploščata stran paka mora biti obrnjena navzdol proti igralni površini.
- 5.5. Preden igralci izvedejo buli, morajo biti prepričani, da je nasprotnik pripravljen na igro. Če je buli izveden nepravilno, ima nasprotnik pravico, da se buli ponovi (bodisi ga izvaja on, bodisi nasprotnik). Če igralec velikokrat slabo izvede buli, ima v tekmah na izpadanje (v play-offu) nasprotnik pravico, da na preostalih srečanjih bulije izvaja nevtralna oseba.
- 5.6. Tri (3) sekunde morajo preteči od vsakega bulija, preden se dosežen zadetek prizna. Pravilo velja tudi, če bulije izvaja nevtralna oseba.
- 5.7. Centralnemu napadalcu ni dovoljeno zadeti gola direktno po buliju – pak mora najprej zadeti ogrado ali drugo figuro (drugo kakor centralna branilca ali nasprotnikovega vratarja), da gol velja.
- 5.8. Ko je v play-offu rezultat izenačen in se igra podaljšek, lahko igralca vprašata za nevtralno osebo, ki izvaja začetni buli, lahko pa tudi vse bulije v nadaljnjem poteku tekme (tekem): preden nevtralna oseba spusti pak na sredinsko točko, mora vprašati oba igralca, če sta pripravljena na igro. Slednja mu pritrdita z "yes".

6. Zadetki

- 6.1. Da je zadetek veljaven, mora pak ostati v голу. Če se pak odbije ven, zadetek ne velja, igra pa se nadaljuje brez prekinitve.
- 6.2. Pred naslednjim bulijem se mora pak iz gola (blaga oziroma predalčka - "šuplaka") odstraniti, seveda če v голу pak sploh je.
- 6.3. Gol, ki je dosežen direktno s pritiskom mirujočega paka ob gol ali vratarja, ne velja. Če se pak vmes dotakne druge figure ali ograde, potem zadetek velja.
- 6.4. Ni dovoljeno nastaviti (stabilizirati) si pak in dati gol s pomočjo telesa figure (brez palice). Toda, gol velja, če pri tem uporabiš igralčevo desno nogo, kot nadomestek za palico (tako da igralca zarotiraš) Gol, ki je dosežen s telesom figure, velja, če pak obmiruje sam po sebi (tako, da si ga sam ne nastaviš).
- 6.5. Če je gol dosežen ob zaključnem signalu, potem zadetek ni priznan.
- 6.6. Če se kakšna figura ali vratar zlomi, medtem ko se doseže gol, se le-ta prizna.
- 6.7. Gol, dosežen s pomočjo premikanja celotnega hokeja, ne velja.

7. Pravilo golove črte

- 7.1. Če je pak v polnem mirovanju v vratarjevem prostoru ter če se dotika golove črte, igralec, ki je v tem trenutku v obrambi, lahko reče "block" in izvede se nov buli.
- 7.2. Če je pak v polnem mirovanju v vratarjevem prostoru in če se ne dotika golove črte, mora igralec, ki je v tem trenutku v obrambi, nadaljevati z igro.

8. Pravilo posesti paka

- 8.1. Ni dovoljeno zadrževati paka v svoji posesti, brez izvajanja kakršnihkoli prepoznavnih poskusov, da bi dosegli gol. To se smatra za pasivno igro.
- 8.2. Če je nagnjenost k igranju pasivne igre prepoznavna, potem nasprotni igralec lahko da opozorilni signal, tako da reče "passive play". To da igralcu, ki ima pak v posesti, priložnost, da spremeni metodo napadanja. Če se pasivna igra nadaljuje, nasprotnik lahko zahteva buli.
- 8.3. Če se pak drži v posesti ene figure brez podajanja ali streljanja, je opozorilni signal lahko podan po petih (5) sekundah, ko figura dobi kontrolo nad pakom.
- 8.4. Če se nestrinjanja glede pasivne igre med dvema igralcema dogodijo med tekmami play-offa (na izpadanje) ali nekaj igralcev v kateremkoli delu turnirja obtožijo enega igralca pasivne igre, se lahko pokliče nevtralna oseba (sodnika), za katero se strinjata oba igralca, da spremlja naslednjo tekmo (naslednje tekme). Ko je na dvoboj poklican sodnik, si igralce med seboj ne dajeta opozorilnih signalov, bulije zaradi pasivne igre pa lahko izvede le že omenjeni sodnik.
- 8.5. Če igralec še naprej nadaljuje z ignoriranjem pravil glede pasivne igre na turnirju, potem lahko sodniki na turnirju izvršijo opcijo, da se dvoboji, ki so bili zaznamovani s pasivno igro, ponovijo pod nadzorom sodnikov. Če je število takih tekem preveliko (več kot tri (3)), lahko sodniki na turnirju odločijo, da igralec avtomatično izgubi vse te tekme z rezultatom, ki je za podobne namene objavljen v pravilih turnirja (največkrat z 0:5).

9. Oviranje

- 9.1. Igralec lahko svojo figuro pritrdi dol ("potapka"), samo ko ima pak v kompletni posestvi.
- 9.2. Če igralec doseže gol, medtem ko nasprotnik pritruje svoje figure, le-ta velja.
- 9.3. Če igralec opazi, da je katerakoli od nasprotnikovih figur preveč dvignjena nad igralno površino, potem lahko ustavi z igro in reče nasprotniku, če si figure lahko pritrdi nazaj. Nasprotni igralec mora slednje upoštevati, igra pa se lahko nadaljuje potem, ko je nasprotnik ponovno pripravljen za igro.
- 9.4. Če si igralec poda pak do druge svoje figure, medtem ko si "tapka" svoje figure, se izvede buli.
- 9.5. Grobo (surovo) igranje, katerega rezultat je tresenje igre in lahko povzroči premikanje paka, je prepovedano.
- 9.6. Če zaradi tresenja igralne površine katerakoli figura izgubi posest paka, se le-ta vrne nazaj do te figure.

10. Prekinitev

- 10.1. Če se dogodi kakršnakoli nenavadna situacija (recimo se zlomi mehanizem, ročka, iztakne se gol, ugasnejo se luči, pojavi se več pakov na igralni površini ali nekdo prekine enega izmed tekmovalcev), se dvoboj takoj prekine. Igralec lahko ustavi igro, tako da reče "stop", če nasprotnik nadaljuje z igro navkljub dani situaciji. Tekma se nadaljuje, ko sta oba igralca spet pripravljena.
- 10.2. Če je tekma prekinjena in se pri tem izgubi določen čas, se le-ta doda k običajnemu času in tekma se nadaljuje.
- 10.3. Gol dosežen med prekinitvijo ne velja.
- 10.4. Če ima igralec očitno kontrolo nad pakom pred prekinitvijo, se dvoboj nadaljuje, tako da se pak vrne do njegove figure, ki je imela pak v posesti, v kakršnemkoli drugačnem primeru pa se izvede nov buli.