

MEĐUNARODNA SPORTSKA
FEDERACIJA SLIJEPIH

PRAVILA IGRE 2009-2012

Pravila su određena i odobrena od strane federacije u Pragu, 17. siječnja 2009. Pravila vrijede od 01. svibnja 2009.

Ova pravila vrijede za sva svjetska natjecanja, regionalna natjecanja i sve ostale događaje federacije.

1. OPĆA PRAVILA

Igraju dva igrača. Igra se za pravokutnim stolom s golovima na oba kraja, i ekranom na sredini stola. Igra se s reketima i lopticom u koju su ugrađene čelični umeci tako da se može čuti. Cilj igre je reketom prebaciti lopticu na drugi kraj stola, ispod centralnog ekrana, u protivnikov gol, dok on to pokušava spriječiti.

1.1 Pravila igre navedena su u daljnjem tekstu.

1.2 Federacija određuje tip natjecanja u konsultaciji s organizatorom događaja.

1.3 Ukoliko dođe do nejasnoća pravila, igra se po pravilima engleske verzije.

ODREDBE SE SASTOJE OD 4 DIJELA:

A: PRAVILA IGRE

B: OPREMA

C: DEFINICIJE – DODATAK 1

D: TABLICA – DODATAK 2

A: PRAVILA IGRE

2. OPĆA PRAVILA

2.1 Osobe za svakim stolom tijekom natjecanja su:

- a) Sudac (osoba bez poteškoća s vidom)
- b) Mjerač vremena (proteklo vrijeme i time-out)
- c) Mjerač bodova (bodovi i broj serviranja)

Mjerač vremena i mjerač bodova može biti jedna osoba.

Sudac također može mjeriti vrijeme i bodove ali ne za vrijeme europskih i svjetskih natjecanja na kojima moraju biti najmanje dvije pomoćne osobe.

2.2 Ukoliko je sudac ozlijeđen, igra se zaustavlja i sudac se zamjenjuje.

2.3 Sudac mora biti sposoban voditi igru na engleskom jeziku na europskim i svjetskim natjecanjima. Igrač koji ne razumije službeni jezik može tražiti prevoditelja, kojeg mora najaviti prije natjecanja.

2.4 Sudac se brine o pridržavanju pravila. Može zatražiti ponovno serviranje ako nije siguran u određeni potez. Odluke suca su konačne.

- 2.5 Igra započinje i završava puhanjem suca u zviždaljku, jednim zviždanjem za početak, dvostrukim zviždanjem za označavanje gola a dugim zviždanjem za kraj seta ili meča.
- 2.6 Pobjednik je onaj igrač koji napravi 11 bodova s 2 boda razlike, i tako do 16 bodova. Nakon dosegnutih 16 bodova pobjeđuje svaki bod razlike.
- 2.7 Vrijeme za svaki set ograničava se na 15 minuta. Vremensko ograničenje mijenja se za završne mečeve natjecanja. Organizator obavještava natjecatelje o vremenskom ograničenju prije početka natjecanja.
- 2.8 Ako se meč igra u limitiranom vremenu, igrač koji ima više bodova na kraju seta proglašava se pobjednikom. Ukoliko su igrači izjednačeni, baca se kovanica za serviranje, a zatim prvi bod pobjeđuje.
- 2.9 Igrači zamjenjuju strane nakon svakog seta u meču. U posljednjem setu meča igrači mijenjaju strane nakon što 1 od igrača postigne 6 bodova, ili nakon što protekne pola vremena seta.
- 2.10 Ukoliko se igra samo jedan set, igrači mijenjaju strane nakon što 1 od igrača postigne 6 bodova, ili nakon što protekne pola vremena seta.
- 2.11 Maksimalni vremenski limit za promjenu strana je 1 minuta do trenutka kada igrač dospije u poziciju za igranje.
- 2.12 Kada mijenjaju strane igrači se kreću udesno.
- 2.13 Dok mijenjaju strane igrači smiju komunicirati s trenerom do trenutka kada dospiju u poziciju za igranje.
- 2.14 Prije igre igrač predstavlja svog trenera sucu. To može učiniti i ako trener nije prisutan. Trener može ući i napustiti prostoriju samo kad set završi, a vrata mora otvoriti sudac.
- 2.15 Kod promjene mjesta igrač se smije osvježiti sam ili uz pomoć trenera, ali mora ostati u blizini područja igre, a najviše 1 metar od stola.
- 2.16 Gledatelji moraju biti tihi tijekom igre. Smiju pljeskati kada se postigne bod, a sudac brine za red i tišinu u prostoriji. Gledatelji ulaze ili izlaze kada set završi. Sudac otvara vrata.

3. TIME-OUT

- 3.1 Svaki igrač ima pravo na jedan time-out u trajanju od 1 minute tijekom seta. Time-out igrač traži od suca za vrijeme stanke u igri. Time-out može zatražiti trener ili igrač. Trener i igrač smiju pričati samo tijekom time-outa (vidi točku 2.13). Tijekom trostruke igre vrijede ista pravila za time-out. Jedan time-out dozvoljen je za svaki tim tijekom svakog meča.
- 3.2 Sudac može zaustaviti igru kad god misli da je to potrebno (npr. ozljeda, prevelika buka itd.). Igra se nastavlja ponovnim serviranjem.
- 3.3 Sat se zaustavlja tijekom time-outa ili stanke koju je odredio sudac.

4. BODOVANJE

- 4.1 Za gol se upisuju 2 boda. Kada je postignut gol sudac zviždi dvaput.
- 4.2 Igrači postižu bodove bez obzira tko servira.

- 4.3 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je udario lopticu pogodio ekran na stolu i zaustavio kretanje loptice naprijed.
- 4.4 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je udario lopticu iznad ekrana.
- 4.5 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je dodirnuo lopticu bilo kojim dijelom tijela, osim reketom ili rukom kojom drži reket, unutar područja u kojem se igra odvija.
- 4.6 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je lopticu izbacio sa stola reketom ili rukom kojom drži reket. (4.5)
- 4.7 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je zaustavio lopticu i nije uzvratio udarac u roku 2 sekunde.

5. POČETAK IGRE

- 5.1 Prije početka igre suca, mjerača vremena, mjerača bodova, igrača i trenere predstavlja sudac.
- 5.2 Prije početka igre sudac provjerava zaštitu za oči, rekete, zaštitu na rukama i odjeću igrača.
- 5.3 Prije početka igre sudac baca kovanicu. Igrači biraju strane kovanice. Igrač koji pogodi stranu može prvi servirati ili serviranje prepustiti drugom igraču. Isto pravilo vrijedi i ta trostruku igru.
- 5.4 Sudac dodaje lopticu igraču koji servira preko stola i pita igrača jesu li spremni. Kada oba igrača odgovore s da, sudac označava početak igre jednim zviždukom.

6. SERVIRANJA

- 6.1 Nakon signalnog zvižduka suca igrač mora odigrati loptu unutar dvije sekunde. Ukoliko to ne napravi gubi serviranje i jedan bod se dodjeljuje njegovom protivniku.
- 6.2 Kada se servira, svaki zamah na loptu smatra se kao jedno serviranje.
- 6.3 Svaki igrač servira dvaput za redom i zatim prepušta serviranje protivniku.
- 6.4 Servirana loptica mora se samo jednom odbiti od rub stola prije nego prođe ispod ekrana na sredini. Ako se to ne desi sudac zaustavlja igru, a igrač gubi serviranje te se 1 bod dodjeljuje protivniku.

7. IGRA

- 7.1 Igra se s kraja stola. Igrač ne smije igrati s bilo koje strane stola.
- 7.2 Loptica mora proći ispod ekrana na sredini da bi udarac vrijedio.
- 7.3 Reket se mora držati u jednoj ruci cijelo vrijeme, ali se ruka može zamijeniti. Kršenje ovog pravila rezultira 1 bodom kazne.
- 7.4 Jedan se bod dodjeljuje protivniku igrača koji drži ruku kojom ne igra unutar prostora igre, osim kada mijenja ruke.
- 7.5 Jedan se bod dodjeljuje protivniku igrača koji udari lopticu tako da dotakne vrh stranica stola i/ili vrh kontaktne ploče i/ili odskoči nazad na igraču površinu.

8. MRTVA LOPTICA

8.1 Sudac može suditi „mrtvu lopticu“ i zatražiti ponovni servis ako smatra da se loptica kreće toliko sporo da nepotrebno produkuje igru ili ako je igrač izgubio lopticu.

9. KAŽNJAVANJE

9.1 U prostoru gola nije dozvoljen kontakt s lopticom. Ako dođe do kontakta protivničkom igraču dodaje se 1 bod. Ovo znači da se protivniku dodjeljuju 2 boda ako se u području gola loptica dotakne reketom ili rukom kojom se drži reket i otiđe direktno u gol. Ako loptica dotakne reket ili ruku kojom se drži reket, a nakon toga dotakne bilo koji drugi dio tijela, dolazi do nepropisnog dodira i protivniku se dodjeljuje 1 bod. Ako loptica dotakne reket ili ruku kojom se drži reket i usmjeri se bilo gdje drugdje, na ili izvan stola, dolazi do nepropisne obrane i 1 bod se dodjeljuje protivniku zbog prve točke: Zabranjen je kontakt s lopticom u području gola.

9.2 Ako sudac smatra da igrač zadržava lopticu prstima ili palcem, jedan se bod dodjeljuje protivniku.

9.3 Igrač gubi 1 bod ako mu iz ruke ispadne reket.

9.4 Ako sudac smatra da je igrač ili trener postupio nepropisno, kao na primjer:

- a) Mrdanje stola na uznemirujući način;
- b) Grebanje reketa na uznemirujući način;
- c) Pričanje tijekom igre ili stanke (2.13 3.1);
- d) Bilo koja druga aktivnost za koju sudac smatra da pripada ovoj kategoriji.

dosuđuju se sljedeće kazne:

prvi prijestup: upozorenje i ponovno serviranje,

drugi prijestup i daljnji prijestupi: 1 bod dodjeljuje se protivniku i gubitak serviranja.

Sudac ima pravo ukloniti bilo koga prisutnog iz prostorije, uključujući i trenera, u slučaju nepropisnog ponašanja.

9.5 U slučaju teškog prekršaja (npr. bacanje loptice ili reketa) sudac može odmah kazniti igrača (bez prvotnog upozorenja). Igrač tada gubi set bodovanjem 11-0.

9.6 Jedan bod se dodaje protivniku igrača koji bilo kojim dijelom tijela stupi u prostor gola izvana.

9.7 Ako igraču ili njegovom treneru tijekom igre zazvoni telefon ili sat sudac dodjeljuje 1 bod protivniku.

10. ODJEĆA

- 10.1 Igrači moraju nositi majicu kratkih rukava, a rukavi smiju dosezati najduže do lakta.
- 10.2 Preporuča se zaštita na šakama. Zaštita na šakama ne smije biti duža od 6cm od zapešća. Debljina zaštite ne smije biti veća od 2.5cm u prednjem dijelu (svi prsti) do zapešća, a da ne povećava šaku za više od 2cm (na stranama).
- 10.3 Igrači moraju nositi neprozirnu zaštitu za oči koja potpuno onemogućuje vid.
- 10.4 Sudac mora biti jasno prepoznatljiv kao takav.

B: OPREMA

11. REKETI

Reketi moraju biti načinjeni od tvrdog i glatkog materijala, s dužinom od 34cm. Mogu biti prekriveni gumom (sloj debljine do 2mm na jednoj ili obje strane).

Maksimalne dimenzije:

Dužina reketa: 23cm

Širina reketa: 9cm

Debljina reketa: 1cm

Dužina drške: 11cm

Dijametar ručke: 4cm

Reket može biti zaobljen i/ili uglast (vidi tehničku shemu).

12. LOPTICE

Loptice sadrže male komadiće metale tako da se mogu čuti (npr. od nehrđajućeg čelika). Loptice su veličine 6cm u dijametru s tvrdom, glatkom površinom.

13. STOL

Dužina unutrašnjosti: 364-366cm

Širina unutrašnjosti: 121-122cm

Visina (igrača ploča od poda): 78cm

Zid sa strane: 14cm

Uglovi (unutarnji radij): 23cm

Džepovi gola (polukrug): 30cm dijametar

Uglata vertikalna rupa: 30 x 9-10cm (u zadnjem zidu)

Taktilna granična linija za područje gola: 40cm dijametar

Kontaktna ploča: 5cm iznad, bez ekstenzija izvan stola.

Ekran na centru stola: 46cm od vrha ploče

C: DEFINICIJE – DODATAK 1

1. Ruka kojom se drži reket također podrazumijeva zaštitu šake kao opisano pod točkom 10.2.
2. Ekran na središtu ploče: pravokutna ploča koja igraču površinu dijeli na dva dijela. Oslanja se na zidove sa strane iznad igraće površine.
3. Kontaktna ploča: uska drvena površina na vrhu oba završna zida.
4. Set: kada igrač dosegne 11 bodova s razmakom od 2 boda, do 16. Nakon toga svaki sljedeći bod pobjeđuje i bez 2 boda razlike.
5. Gol: gol je postignut kada loptica potpuno uđe u protivnikov džep/gol ili ako igrač koji brani gol namjerno izgura lopticu iz džepa s bilo kojim dijelom tijela.
6. Prostor gola: prostor između džepa za gol i taktilne granične linije.
7. Džep za gol: otvor u vodoravnoj igraćoj ploči i okomiti završni zid.
8. Meč: bilo koja kombinacija setova. Npr. najbolji od tri (2-1).
9. Igraća površina: prostor definiran:
 - a) sa strana zidovima i završnim zidovima,
 - b) na dnu površinom igraće ploče,
 - c) vrh zidova i kontaktna ploča su isključeni.
10. Igraća ploča: površina vodoravne ploče.
11. Red serviranja: 2 serviranja za redom.
12. Vrijeme: ukupno akumulirano vrijeme igre.

D: TABLICA – DODATAK 2