

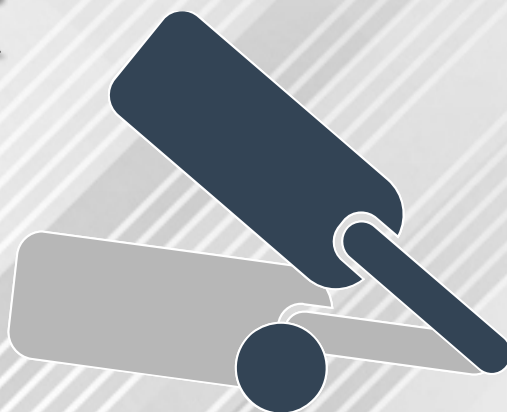


ФЕДЕРАЦИЯ „СПОРТ ЗА
ХОРА СЪС ЗРИТЕЛНИ
УВРЕЖДАНИЯ”



МЕЖДУНАРОДНА СПОРТНА ФЕДЕРАЦИЯ НА НЕЗРЯЩИТЕ

ПРАВИЛНИК ПО ШОУДАУН



2022 – 2025

София, 2022 г.

Допълнение от МСФН: 28.09.2023 г.

Превод: Савка Кацарска

Редакция: Виктория Димитрова

Дизайн, графики, оформление: Диана Хинкова

Правилникът е одобрен от Изпълнителния съвет на Международната спортна федерация на незрящите (МСФН) на 16 март 2022 г.

Влиза в сила от 28 март 2022 г.

Настоящият правилник определя правилата за игра на Шоудаун за всички състезания на МСФН.

ПРЕАМБЮЛ

Шоудаун се играе от двама играчи. Играта се играе на правоъгълна маса с джобове за топката на всяка къса страна и централна разделителна дъска. Играе се с хилки и топка която се чува. Целта на играта е след удар на топката с хилката, топката да премине по масата под централната разделителна дъска към полето на противника и да се реализира гол докато опонентът се опитва да предотврати това.

При евентуални несъответствия между английската версия на правилника за шоудаун на МСФН и преведените версии, английската версия следва да бъде водеща.

Правилникът се състои от четири части:

А. ДЕФИНИЦИИ И ТЕХНИЧЕСКИ СПЕЦИФИКАЦИИ

Б. ПРАВИЛА НА ИГРАТА

В. ПРАВИЛА ЗА ОТБОРНА ИГРА

Г. ПРИЛОЖЕНИЯ

СЪДЪРЖАНИЕ

ЧАСТ А.	ДЕФИНИЦИИ И ТЕХНИЧЕСКИ СПЕЦИФИКАЦИИ	4
	1. МАСА	4
	2. ТОПКА	5
	3. ХИЛКИ	6
	4. СПОРТНА ЕКИПИРОВКА	6
	5. ИГРА	8
ЧАСТ Б.	ПРАВИЛА НА ИГРАТА	10
	6. ОФИЦИАЛНИ ЛИЦА	10
	7. МАЧ	10
	8. МАЧОВЕ С ОГРАНИЧЕНИЯ ВЪВ ВРЕМЕТО	11
	9. ПРЕДИ МАЧА	11
	10. ПРОЦЕДУРИ ПО ВРЕМЕ НА ИГРАТА	12
	11. ХВЪРЛЯНЕ НА ЖРЕБИЙ	13
	12. РАЗГРЯВКА	13
	13. СЕРВИСИ	13
	14. ИГРА	13
	15. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ	14
	16. DEAD BALL – МЪРТВА ТОПКА	18
	17. TIME-OUTS – ПРЕКЪСВАНИЯ	18
	18. СМЯНА НА СТРАНИТЕ	19
	19. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ	20
ЧАСТ В.	ПРАВИЛА ЗА ОТБОРНА ИГРА	22
	20. ОБЩИ ПРАВИЛА ЗА ОТБОРНА ИГРА	22
	21. ОТБОРИ	22
	22. ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА	22
	23. СИСТЕМА НА ИГРА	24
ЧАСТ Г.	ПРИЛОЖЕНИЯ	25
	ПРИЛОЖЕНИЕ 1. МАСА	25
	ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ХИЛКА	27
	ПРИЛОЖЕНИЕ 3. РЪКАВИЦИ	28
	ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ПРОТЕКТОРИ ЗА РЪЦЕТЕ ДО И НАД КИТКАТА	29
	ПРИЛОЖЕНИЕ 5. НАВЛИЗАНИЕ	30

ЧАСТ А. ДЕФИНИЦИИ И ТЕХНИЧЕСКИ СПЕЦИФИКАЦИИ

1. МАСА

Масата за шоудаун отговаря на следните спецификации:

❖ Части на масата:

Centreboard screen – централна разделителна дъска

Правоъгълната дъска, която разделя игралната повърхност на две. Тя се поставя на страничните стени над игралната повърхност.

Contact board – контактна дъска

Ръбовете върху двете крайни стени.

Goal area – гол-зона

Пространството между джоба и релефната (визуалната) гранична линия (включително).

Goal pocket – джоб за голове

Отвор в игралната повърхност откъм вертикалната крайна стена (късата страна). Късата стена трябва да е с твърда повърхност.

Playing area – игрална повърхност

Теренът, който се определя по следния начин:

- а) Настрани: от късите страни (endwalls), дългите страни (sidewalls) е извивките (curves), без ограничения по вертикал.
- б) Долна част – повърхността за игра.
- в) Горните части на дългите стени.
- г) Горната част на контактната дъска се изключва. Долната част на контактната дъска и предната част на контактната дъска са част от игралната повърхност.

Inner playing area - вътрешна игрална зона

Определя се по следния начин:

- а) Настрани: от късите страни (endwalls), дългите страни (sidewalls) е извивките (curves).
- б) Долна част: игралната повърхност.
- в) Отгоре, виртуалните (мислените) хоризонтали, очертани от ръбовете на дългите стени.
- г) Горната част на контактната дъска се изключва. Долната част на контактната дъска и предната част на контактната дъска са част от игралната повърхност.

Playing deck

Повърхността на хоризонталната дъска.

Sidewall – странична стена

Дългата вътрешна стена на масата.

Endwall –крайна стена

Късата вътрешна стена на масата.

Curve – извивка

Заоблената вертикална част, която свързва късите и дългите страни на масата.

End of the table – край на масата

Крайната част на масата, която включва късата страна на масата и двете извивки.

❖ Размери:

- Вътрешна дължина: 366 см (5 мм толеранс)
- Вътрешна ширина: 122 см (5 мм толеранс)
- Височина (от пода до игралната повърхност): 78 см (10 мм толеранс)
- Странична стена: 14 см
- Ъгли (вътрешен радиус): 23 см
- Джоб за топките (полукръг): 30 см диаметър
- Правоъгълна вертикална дупка: 30 x 10 см (в крайната/късата стена)
- Визуална ограничителна линия за гол зоната на късата стена, 5 см широка, по продължение на правоъгълната дупка
- Релефна и визуална ограничителна линия за гол зоната: 40 см диаметър
- Контактна дъска: 0.5 см дебелина, 5 см вдадена част от вътрешната страна на масата
- Централна разделителна дъска – 42 см от ръбовете на страничните стени, 10 см разстояние от игралната повърхност

Схемата на масата за шоудаун е показана в [ПРИЛОЖЕНИЕ 1. МАСА](#).

2. ТОПКА

Топката отговаря на следните спецификации:

- Звук: топката трябва да се чува.
- Диаметър: топката трябва да е кръгла и с диаметър 6 см.
- Повърхност: топката трябва да притежава твърда и гладка повърхност.
- Тегло: 23 – 28 г

Топките трябва да са одобрени от Подкомитета по шоудаун на МСФН, ако се използват в турнири за точки за ранклистите на МСФН.

3. Хилки

Хилката трябва да отговаря на следните спецификации:

- **Материал**

Хилките трябва да са направени от твърд, гладък материал.

- **Максимални размери**

- Дължина на цялата хилка: 30 см
- Дължина на страната, с която се удря топката: 20 см
- Ширина на страната, с която се удря топката: 7,5 см
- Дебелина на страната, с която се удря топката: 1 см
(включително мекото покритие)
- Диаметър на дръжката: 4 см

- **Крайт на страната, с която се удря топката (blade)**

- Форма: може да е заоблен и/или ъглов; ръбът не може да е заострен.
- Меко покритие: може да има покритие от мека материя (слой с дебелина не повече от 2 мм от едната или от двете страни), но цялостната дебелина не трябва да надвишава 10 мм.

- **Дръжка**

- Частта, с която се удря топката започва там, където диаметърът/ширината на дръжката започва да надвишава 4 см.
- Ширината и дължината на свързката между дръжката и частта, с която се удря топката, може да бъде до четирисет (40) мм (това съвпада с ширината на дръжката).

Схемата на хилката за шоудаун е показана в [ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ХИЛКА](#).

4. СПОРТНА ЕКИПИРОВКА

4.1. МАСКА

Маската трябва да отговаря на следните спецификации:

- Маската не трябва да позволява на играча да се възползва от зрението си. С поставянето на маска се цели постигане на пълна тъмнина, което означава, че не е позволено да се вижда абсолютно никаква светлина, когато реферът проверява маската.
- Ръбовете на очилата трябва да са подплатени с пяна или силикон, за да се предотврати пропускането на светлина.

- Тъмни алпийски ски очила или подходящи алтернативи като маски за голбал са единствено разрешените възможности.
- Играчът е изцяло отговорен за адекватната подготовка на протекторите за очите, за да получи разрешение да играе в турнир по шоудаун.

4.2. ЕКИПИРОВКА

Екипировката трябва да отговаря на следните спецификации:

- **Тениски**

Играчите трябва да носят тениски с къси ръкави (над лакътя).

- Позволено е да се носи плътно прилепнала тениска с дълъг ръкав под тази с къс ръкав, ако тя не покрива протекторите за ръката и е различна на цвят от тениската с къс ръкав и протекторите за ръката.

- **Екипи**

Играчите трябва да са облечени със спортни екипи.

- **Обувки**

Играчите трябва да са със спортни обувки.

4.3. ПРОТЕКТОРИ ЗА РЪЦЕТЕ

Играчите трябва да имат протектори за ръцете, които покриват 6 см площ над китката.

Протекторите за ръцете трябва да отговарят на следните спецификации:

- Протекторите не трябва да уголемяват ръката с повече от 2 сантиметра (от всяка страна).
- Дебелината на протекторната лента може да бъде максимум 2,5 см в предната си част (всички пръсти до китката).
- Дебелината на частта над китката не трябва да надвишава 1 см.
- При измерването на ръката, палецът се изключва.
- Играчите може да носят протектори за частта от ръката, която остава непокрита, напр. кожена лента, превръзка и т.н., като:
 - Те трябва да се различават на цвят от протектора за ръката;
 - Този вид протектори не трябва да достигат повече от 6 см преди лакътя;
 - Не трябва да уголемяват ръката с повече от 1 см от всяка страна;
 - Тази част от протектора не се счита за част от ръката, с която се играе.

Описанието на процедурата по измерване на протекторите за ръцете може да се види в [ПРИЛОЖЕНИЕ 3. РЪКАВИЦИ.](#)

Описанието на протекторите на ръката до и над китката може да се види в [ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ПРОТЕКТОРИ ЗА РЪЦЕТЕ ДО И НАД КИТКАТА.](#)

5. ИГРА

Мач

За мач се считат игра, при които се достига до предимство от нечетен брой сетове. Например: при 1 сет – с резултат 1:0; при 3 сета – 2:1; при 5 сета – 3:2.

Сет

При индивидуални състезания един сет е налице когато един играч е набрал минимум 11 (единадесет) точки и води с 2 (две) точки пред противника си; Когато играят отбори, мачовете се играят в рамките на един сет и той е налице при достигане от страна на единия отбор на минимум 31 (тридесет и една) точки и преднина от 2 (две) точки пред противниковия отбор.

Отказ от мач

Когато играч се отказва от мач, той се оттегля доброволно например поради нараняване. Играчът, който се отказва от мача, запазва всички спечелени точки по време на играта. Той губи с възможно най-ниския резултат.

Например: играч А е победил на първи сет с 11:5 и води във втория сет със 7:2. Играчът се отказва от мача поради нараняване. Играч Б печели този мач с 11:5, 7:11, 0:11.

Загуба по подразбиране

Играч губи мач по подразбиране в случай че наруши някое от правилата. Такъв играч губи всички сетове и не му се присъждат никакви точки. Спечелените от него точки се анулират. Пример: 11:0, 11:0, 11:0.

Гол

Реализира се гол когато топчето влезе напълно в джоба.

Playing mistake – грешка

Действие, което се санкционира с предупреждение, наказание или присъждане на 1 (една) точка за опонента.

Serve – сервис

Играта започва със сервис. Сервисът се състои в това топката, поставена на игралната повърхност, да се удари с хилката в рамките на 2 секунди след съдийския сигнал. Ударената топка трябва да се докосне само веднъж в страничната стена преди да премине под централната разделителна дъска.

Serve turn

При индивидуални състезания – серия от 2 (два) последователни сервиса; при отборни състезания – серия от три последователни сервиса.

Warning

Писмено предупреждение за нарушаване на конкретни правила от страна на играч или треньор по време на мача, включително по време на всички прекъсвания, без да се присъждат точки на опонента.

Penalty

Писмено тежко наказание при сериозно нарушаване на правилата или неприлично държание от страна на играч или треньор по време на мач (вкл. по време на всички прекъсвания), с присъждане на 2 (две) точки за опонента.

Warm-up – разгривка

Време, в което играчите могат свободно да се упражняват с цел да се запознаят с масата и да свикнат с нея.

Stop-time

Общата продължителност на мача.

Time-out

Прекъсване на играта.

Batting hand

Ръката, която държи хилката (от върха на пръстите до 6 см над китката), включително и протекторите.

Non-batting hand

Ръката, която в конкретния момент не държи хилката.

Език

По време на мач е разрешено само използването на официалния език на турнира.

ЧАСТ Б. ПРАВИЛА НА ИГРАТА

6. ОФИЦИАЛНИ ЛИЦА

- 6.1. Официални лица на маса на всеки мач по време на турнир са:
- Рефер (напълно зрящ).
 - Втори рефер (също напълно зрящ) – засича времето, прекъсванията, отчита броя на сервисите и резултатите.
- Реферът може също така да поеме всички функции на втория рефер. Това обаче не е разрешено при игра на плей-оф мачове в рамките на първенства на МСФН, където официалните лица трябва да са две.
- 6.2. Реферът трябва да е разпознаваем като такъв.
- 6.3. При нараняване на рефера, той/тя спира мача и бива заменен/а с друг.
- 6.4. Реферът води мача на официалния език на турнира.
- 6.5. Официалният език на турнири на МСФН и на международни състезания е английски.
- 6.6. Реферът е длъжен да следи за коректното прилагане на правилата във всички случаи.
- 6.7. При невъзможност да оцени правилно дадена ситуация или при неувереност в оценката си, реферът има право да обяви „лет“, при което сервисът се повтаря. Преди да вземе дадено решение, или да обяви LET реферът може да поиска помощ от втория рефер(ако има такъв).
- 6.8. Решението на рефера е окончателно.

7. МАЧ

- 7.1. Най-добре е да се играят мачове в 1, 3 или 5 сета.
- 7.2. Победител е играчът, който:
- победи в 1 сет в мачове от един сет;
 - победи в 2 сета в мачове от три сета;
 - победи в 3 сета в мачове от 5 сета.
- 7.3. Победител в сета е този играч, който набере минимум 11 (единадесет) точки и има 2 (две) точки преднина пред противника си.
- 7.4. Разгривката, прекъсванията и смяната на страните са част от мача.

8. МАЧОВЕ С ОГРАНИЧЕНИЯ ВЪВ ВРЕМЕТО

- 8.1.** Не се позволява ограничение на времето за мачове на МСФН.
- 8.2.** Организатори на други състезания може да предлагат игра с ограничения във времето. Организаторът информира участниците за времевите ограничения в официалната покана за състезанието.
- 8.3.** Когато мачът се играе за определено време, играчът който води в резултата се обявява за победител. Ако, при изтичане на времето играчите имат еднакъв брой точки, се хвърля жребий с цел да се определи кой играч има право на сервис, и следващата отбелязана точка побеждава.
- 8.4.** При мачове с определено време, часовникът се спира при таймаут, смяна на страните или прекъсвания на играта.

9. ПРЕДИ МАЧА

- 9.1.** Реферът представя себе си, втория рефер (ако има такъв), играчите или отборите и треньорите.
- 9.2.** Реферът проверява маските, хилките, протекторите за ръце и екипировката на играчите.
- 9.3.** Играчи, които не разбират официалния език на турнира, може да бъдат асистирани от преводач, за което съответния играч известява преди мача.
- 9.4.** Преди мача играчът или отборът обявяват имената на треньора и преводача си.
- а)** Играчът може да обяви треньора си, дори ако той не присъства в момента.
- б)** Треньорът може да влиза или да напуска залата след края на сета и по време на тайм аут.
- в)** Играчът може да промени обявения треньор до момента, когато реферът започне разгривката.
- г)** Треньорът на играча не може едновременно с това да бъде и негов преводач. Преводачът може да общува само с играча и рефера или реферите само за целите на превода.

10. ПРОЦЕДУРИ ПО ВРЕМЕ НА ИГРАТА

- 10.1.** Реферът изисква от всички в залата да изключат мобилните си телефони и да запазят тишина, докато топката е в игра.
- 10.2.** Реферът е длъжен да осигури тишина преди отново да започне играта и докато тя продължава.
- 10.3.** Играчите са с маски през целия мач и нямат право да ги докосват. Ако на играч се налага да докосне маската си, той иска разрешение за това от рефера.
- а)** Играчът има право да поиска разрешение да докосне маската си по време на прекъсване на играта. Ако получи разрешение, играчът се оттегля от масата.
- б)** Преди играчът да влезе отново в игра, реферът проверява дали маската е поставена коректно.
- 10.4.** Реферът проверява дали маските на играчите са поставени коректно преди разгрявка, преди началото на всеки сет, след таймаут, след смяна на страните, след необикновено дълги прекъсвания.
- 10.5.** По време на целия мач играчът и треньорът му нямат право на комуникация, с изключение на 17.1 и 18.3.
- 10.6.** По време на играта, зрителите пазят тишина. След като реферът спре играта с изсвирване, зрителите и треньорите може да аплодират.
- 10.7.** Играчът и неговият треньор може да говорят на всякакви езици със следните изключения:
- а)** Ако треньорът иска да аплодира или подкрепя своя играч когато топката не е в игра, разрешен е само официалния език на турнира (при нарушение се прилага правило 19.3.6).
- 10.8.** По време на мача, треньорът стои до масата, от страната на своя играч.
- 10.9.** Реферът отваря вратата между сетовете и когато има тайм аут.
- 10.10.** Публиката може да влиза и излиза преди или след мача, както и между сетовете.

11. ХВЪРЛЯНЕ НА ЖРЕБИЙ

- 11.1. Преди разгрявката, реферът хвърля монета. Играч „А” (първият в списъка) избира ези или тура. Играчът, който печели жребия, има право да избере дали да играе първи или да отстъпи това право на опонента си еферът изисква от всички в залата да изключат мобилните си телефони и да запазят тишина, докато топката е в игра.

12. РАЗГРЯВКА

- 12.1. Началото и краят на разгрявката се дават от рефера със сигнал със свирката или с вербална команда.
- 12.2. Времето за разгрявка е 60 секунди.
- 12.3. Разгрявката може да се пропусне изцяло, ако и двамата играчи поискат това.
- 12.4. По време на разгрявка играчите трябва да са с пълна шоудаун екипировка.
- 12.5. По време на разгрявка разговори между играч и треньор не са разрешени (при нарушение се прилага правило 19.6.3).

13. СЕРВИСИ

- 13.1. Играчите редуват сервисите (2) при започване на сетовете. Например: играч „А” печели жребия и решава да използва правото си на сервис: първи сет – играч „А” започва, втори сет – играч „Б” започва, трети сет (евентуално) – играч „А” започва и т.н.
- 13.2. Всеки играч има право на 2 последователни сервиса.

14. ИГРА

- 14.1. Играта се започва и се спира от рефера чрез сигнализиране със свирка:
- Еднократно изсвирване за старт или стоп.
 - Двойно изсвирване за гол.
 - Продължително изсвирване за край на сета/мача.
- 14.2. Реферът търкулва топчето към играча, който е на ред, съобщава резултата, обявява кой по ред сервис, след това пита двамата играчи, първо този, който очаква топката и след това този, който е наред да играе с нея, дали са готови за игра. Когато получи положителен отговор „ДА” и от двамата играчи, реферът дава сигнал за начало на играта като изсвирва веднъж. Това се прави

в началото на мач, началото на сет, при възстановяване на играта след прекъсване или след по-продължителни почивки.

- 14.3.** Реферът винаги възстановява играта като съобщава резултата и кой пореден сервис следва на играча, който е наред да играе.
- 14.4.** В края на всеки сет реферът съобщава крайния резултат на сета и обобщава ситуацията на мача.
- 14.5.** След като реферът е обявил сервиса, играчът трябва да бъде готов да играе без да забавя играта. Играчът показва, че е готов като позиционира топката върху масата.

15. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

- 15.1.** Играчите може да отбелязват точки, независимо от това кой играч играе.
- 15.2. Гол**
- 15.2.1.** При отбелязване на гол реферът дава сигнал с двойно изсвирване и съобщава „гол”. За реализиран гол се дават 2 (две) точки.
- 15.3. IRREGULAR SERVICE – НЕРЕДОВЕН СЕРВИС**
- Когато едно от изброените по-долу нарушения е налице, реферът изсвирва еднократно и обявява грешка “irregular service” (грешка „нередовен сервис”), в резултат на което се присъжда 1 (една) точка за опонента на играча, извършил нарушението.
- 15.3.1.** Ако играчът, по време на сервис, докосне топката с хилката повече от веднъж.
- а) При сервис, всяко отделно докосване на топката с хилката се брои за сервис.
- 15.3.2.** Ако играчът не удари топката в рамките на 2 секунди след звуковия сигнал на рефера.
- а) Играчът може да постави топката на друго място върху игралната повърхност дори и след сигнала на рефера, за сервис (начало на играта) (правило 15.3.2 се прилага и в този случай).
- 15.3.3.** Ако играчът бие сервис преди изсвирването на рефера.
- 15.3.4.** Ако топката не се намира върху игралната повърхност преди сервис.
- 15.3.5.** Ако играчът нарочно търкаля топката преди да я удари.
- а) След като топката е поставена на игралната повърхност, преди играчът да я удари с хилката, тя може да се търкаля само при условие, че играчът

не я движи целенасочено. Например: играч с една ръка трудно може да задържи топката неподвижна или масата може да не е съвсем равна.

15.3.6. В случаите, когато играч не улучва топката при сервис, това се интерпретира по следните два начина:

- а) Щом реферът не чува звук, играчът може да направи множество махове с хилката до достигане на лимита от две секунди.
- б) Ако реферът чуе звук, съответният мах се счита за сервис.

15.3.7. Ако ударената при сервис топка не се докосне само веднъж в страничната стена преди да премине под централната разделителна дъска.

- а) Ако ударената топка се „плъзга” по едната страна на стената на масата, това се счита за множество докосвания **и се обявява грешка**.
- б) Ако след като се е докоснала веднъж в страничната стена, топката се удари в долната част на централната разделителна дъска и директно премине в другата част на масата, **не се обявява грешка**.

15.4. CENTERBOARD – ЦЕНТРАЛНА РАЗДЕЛИТЕЛНА ДЪСКА

Когато едно от изброените по-долу нарушения е налице, реферът изсвирва еднократно и обявява грешка “centreboard” (грешка „централна разделителна дъска”), в резултат на което се присъжда 1 (една) точка за опонента на играча, извършил нарушението.

15.4.1. Ако топката премине над централната разделителна дъска.

15.4.2. Ако топката се удари в централната разделителна дъска и спре да се движи напред.

- а) Счита се, че топката се движи напред, когато тя се удари в долната част на централната разделителна дъска и премине директно в другата половина на масата.

15.5. BODY TOUCH – ДОКОСВАНЕ НА ТЯЛОТО

Когато едно от изброените по-долу нарушения е налице, реферът изсвирва еднократно и обявява грешка “body touch” (грешка „докосване на тялото”), в резултат на което се присъжда 1 (една) точка за опонента на играча, който е извършил нарушението.

15.5.1. Ако играч докосне топката с която и да било част на тялото си, различна от хилката или ръката, с която осъществява удар, в рамките на игралното поле.

15.6. ILLEGAL DEFENSE – НЕПРАВОМЕРНА ЗАЩИТА

Когато едно от изброените по-долу нарушения е налице, реферът изсвирва еднократно и обявява грешка “**illegal defense**” (грешка „**неправомерна защита**“), в резултат на което се присъжда 1 (една) точка за опонента на играча, извършил нарушението.

15.6.1. Не се разрешава контакт с топката в рамките на гол-зоната.

а) Ако топката докосне хилката или ръката, която държи хилката в рамките на гол-зоната, това се счита за нарушение и се обявява грешка „неправомерна защита“.

Специфични ситуации:

б) Ако топката докосне хилката или ръката, която държи хилката в рамките на гол-зоната и влезе в джоба, голът се признава (Правило 15.2.1) и се присъждат 2 (две) точки за опонента.

в) В случай, че топката докосне хилката или ръката, която държи хилката, в гол-зоната и спре или отскочи някъде встрани (на масата или извън нея), това се счита за грешка „неправомерна защита“ и се дава 1 (една) точка на опонента.

г) Ако топката докосне хилката или ръката, която държи хилката в рамките на гол-зоната и след това докосне която и да било друга част на тялото, това е нарушение и се обявява грешка “**body touch**” (Правило 15.5.1), както и се присъжда 1 (една) точка за опонента.

15.7. OUT – АУТ

Когато едно от изброените по-долу нарушения е налице, реферът изсвирва еднократно и обявява грешка “**out**” (грешка „**аут**“), в резултат на което се присъжда 1 (една) точка за опонента на играча, извършил нарушението.

15.7.1. Ако играч удари топката с хилката или ръката, с която държи хилката, става причина топката да излезе от игралното поле на масата.

15.7.2. Ако играч удари топката и тя докосне горната част на контактната дъска.

15.8. INVASION – НАВЛИЗАНЕ

Когато едно от изброените по-долу нарушения е налице, реферът изсвирва еднократно и обявява грешка “**invasion**” (грешка „**навлизане**“), в резултат на което се присъжда 1 (една) точка за опонента на играча, извършил нарушението.

15.8.1. Ако играч държи свободната си ръка в рамките на вътрешната игрална зона, освен ако няма смяна на ръцете. (виж **Приложение 5. Навлизане**)

15.8.2. Ако играчът се държи за контактната дъска със свободната си ръка. Толерира се накланянето на горната част на тялото над игралната зона (във всеки отделен случай се прилага Правило 15.5.1).

15.9. ВАТ – ХИЛКА

Когато едно от изброените по-долу нарушения е налице, реферът изсвирва еднократно и обявява грешка “**bat infraction**” (грешка „хилка”), в резултат на което се присъжда 1 (една) точка за опонента на играча, извършил нарушението.

15.9.1. Ако играчът не държи хилката с една ръка. изключение прави смяната на ръцете.

15.9.2. Ако играчът изпусне хилката.

Специфични положения

15.9.3. В случай на счупване на хилка и невъзможност да се продължи играта, реферът изсвирва еднократно и спира играта. След смяна на хилката играта започва с повторение на сервиса.

- а)** Всяка точка, отбелязана след счупването на хилка, не се зачита, дори ако реферът все още не е дал звуков сигнал със свирката.
- б)** Хилката се счита за счупена, когато е лошо повредена или ако една или две нейни основни части са счупени или разглобени и не е възможно да бъдат закрепени отново.

15.10. BALL – ТОПКА

Когато едно от изброените по-долу нарушения е налице, реферът изсвирва еднократно и обявява грешка “**ball infraction**” (грешка „топка”), в резултат на което се присъжда 1 (една) точка за опонента на играча, извършил нарушението.

15.10.1. Ако играч задържа или спира топката повече от 2 секунди и я прави нечуваема за опонента; отчитането на двете секунди не се засича с часовник, а става по преценка на съдията.

Специфични положения

15.10.2. Ако по време на игра топката се счупи, реферът изсвирва еднократно, спира играта и сменя топката. Играта започва с повторение на сервиса.

16. DEAD BALL – МЪРТВА ТОПКА

- 16.1. Когато, според рефера, топката се движи толкова бавно, че не е в състояние да достигне точка, от която играчът да я поеме и да продължи играта или когато играчът изгуби следата на топката, реферът спира играта с еднократно изсвирване и обявява “**dead ball**” (**мъртва топка**). Играта започва с повторение на сервиса.
- 16.2. Ако топката не се чува повече от две секунди, реферът спира играта с еднократно изсвирване и обявява “**dead ball**” (**мъртва топка**). Играта започва с повторение на сервиса. Топката не се чува, когато реферът не е в състояние да я чуе да се търкаля по масата.

17. TIME-OUTS – ПРЕКЪСВАНИЯ

- 17.1. По време на прекъсване може да се осъществява разговор между треньор и играч.
- 17.2. **ПРЕКЪСВАНИЯ ПО ИСКАНЕ НА ИГРАЧИТЕ**
- 17.2.1. Всеки играч има право на 1 (едно) прекъсване от 1 минута (60 секунди) по време на сет.
- 17.2.2. Реферът дава предупредителен звуков сигнал 15 секунди преди изтичане на прекъсването. Реферът съобщава: “**15 seconds**” (**15 секунди**).
- 17.2.3. Искания за прекъсване се отправят към рефера при спряла игра.
- 17.2.4. Прекъсване може да се иска от играча или от неговия треньор.
- 17.3. **ПРЕКЪСВАНИЯ ПО ПРЕЦЕНКА НА РЕФЕРА**
- 17.3.1. Реферът може да спре играта когато прецени за необходимо (например: при нараняване, прекомерен шум, за посещение на тоалетна от страна на рефера или на играчите и т.н.). Реферът възстановява играта с повторение на последния сервис, ако мачът е бил прекъснат по време на игра с топката.
- 17.3.2. При получено от съдията разрешение за тоалетна, играчът е длъжен да се върне на масата до 5 минути. Ако играчът не успее да се върне в рамките на този времеви интервал, той губи мача по подразбиране.

17.4. МЕДИЦИНСКО ПРЕКЪСВАНЕ

- 17.4.1. Реферът може да прекъсне играта по медицински съображения, при нараняване на играч. Реферът възстановява играта с повторение на последния сервис, ако мачът е бил прекъснат по време на игра с топката.
- 17.4.2. Играчът трябва да бъде готов да влезе в игра до 5 (пет) минути. В противен случай, той/тя губи мача по подразбиране (прилага се Правило Отказ от мач).

18. СМЯНА НА СТРАНИТЕ

- 18.1. Времето за смяна на местата/страните е 1 минута (60 секунди).
- 18.2. Реферът дава предупредителен звуков сигнал 15 секунди преди изтичане на прекъсването или времето за смяна на страните. Реферът съобщава: “15 seconds” (15 секунди).
- 18.3. При смяна на страните може да се осъществява разговор между треньор и играч.
- 18.4. Играчите си разменят страните след всеки сет по време на мач. В последния сет от мача, играчите разменят местата си след като са отбелязани 6 (шест) точки от 1 играч или след изтичане на половината от времето.
- 18.5. Ако се играе само 1 (един) сет, играчите разменят местата си след като са отбелязани 6 (шест) точки от 1 играч или след изтичане на половината от времето.
- 18.6. При смяна на страните, играчите се движат по посока обратна на часовниковата стрелка.
- 18.7. При смяна на страните играчът не напуска залата.
- 18.8. При смяна на страните, играчът може да се освежи.
- 18.9. Ако играчът или треньорът поиска тайм-аут преди смяната на страните, съдията обявява тайм-аутът. След изтичане на тайм-аута, реферът обявява смяната на страните.

19. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ

19.1. Реферът може да отсъди предупреждение или наказание по всяко време докато тече мача.

- а) Ако реферът е спрял играта с цел предупреждение или наказание, той я възстановява с повторение на последния сервис.
- б) Ако предупреждението или наказанието е обявено при спряла игра, мачът продължава със следващия сервис на ред.
- в) Ако предупреждението или наказанието е отсъдено преди началото на сета, сетът започва с предупреждение (при първо нарушение) или с резултат 2:0 (при второ или следващо нарушение) за играча, получил точките. Мачът следва регулярния ред на сервисите.

19.2. Отсъдените предупреждения са валидни за времето на целия мач.

19.3. НАКАЗАНИЯ С ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Всяко от изброените по-долу нарушения се санкционира по следния начин:

- Първо нарушение – предупреждение
- Второ и последващо нарушение (без значение дали е от типа на предходните нарушения) – наказание; 2 (две) точки се присъждат на опонента на играча, извършил нарушението.

19.3.1. Играчът не е застанал зад масата докато играе.

- а) Играта се осъществява от двата края на масата. „Краят” на масата се определя от извивката; включва се цялата извивка.
- б) Играчите нямат право да играят откъм страничните части на масата.

19.3.2. Захващане (държане) за част от масата.

- а) Не се разрешава на играчите да се държат за която и да е част на масата със свободната си ръка, с изключение на края на масата. „Краят” на масата се определя от извивката (включва се цялата извивка).

19.3.3. Закачане на топката с пръст.

- а) Не се разрешава придвижване на топката чрез закачане или задържане с който и да било пръст.

19.3.4. Обезпокоително блъскане или разклащане на масата.

19.3.5. Нервно Драскане по хилката, което притеснява околните.

19.3.6. Говорене по време на игра или прекъсване на играта (с изключение на Правила 17.1, 18.3).

19.3.7. Навлизане, с която и да било част на тялото в гол-зоната.

- 19.3.8. Не се играе ако няма поне един крак на играча, стъпил на земята.
- а) Играчите трябва да играят стъпили на земята поне с единия си крак.
- 19.3.9. Всяко друго действие, което реферът окачествява като такова, например: обезпокояване на опонента или преднамерено забавяне на играта и т.н.
- 19.4. НАКАЗАНИЯ БЕЗ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ**
- Всяко от изброените нарушения незабавно се наказва с наказание отнемане на 2 (две) точки.
- 19.4.1. Докосване на маската без разрешение на рефера.
- 19.4.2. Мобилният телефон или друго електронно устройство на играч или неговия треньор създава какъвто и да било шум по време на мача.
- 19.4.3. Всякакви опити на треньор за подаване на тайни сигнали към неговия играч. Това се счита за сериозно нарушаване на нормите за прилично поведение. Реферът незабавно отстранява провинилия се треньор от залата.
- 19.5. ДРУГИ САНКЦИИ**
- 19.5.1. Сериозно нарушаване на нормите за прилично поведение от страна на играч.
- а) В случаи на отправяне на неприлични думи към рефера, хвърляне на топката или на хилката или други подобни действия. Реферът има право незабавно да накаже нарушителя. Играчът, нарушил нормите за прилично поведение, губи мача по подразбиране.
- 19.5.2. Реферът може да отстранява от залата фенове или треньори в случай на неприлично поведение.
- 19.5.3. Играчът трябва да се яви в залата в определеното време. Ако след 5-минутно изчакване от страна на рефера, играчът не се яви, съдията обявява мача за загубен по подразбиране поради неявяване. Ако даден играч редовно се явява ненавреме, той може да бъде изключен от участие в турнира.

ЧАСТ В. ПРАВИЛА ЗА ОТБОРНА ИГРА

20. ОБЩИ ПРАВИЛА ЗА ОТБОРНА ИГРА

20.1. В случай, че не е указано друго, Отборните състезания се играят според правилата на МСФН за индивидуални играчи, както е описано по-горе.

21. ОТБОРИ

21.1. Отборите трябва да са смесени и може да се състоят от минимум трима до максимум шестима играчи.

21.2. Съставът на един отбор трябва да е смесен, напр. да се състои от двама мъже и една жена или обратно.

21.3. Един играч няма право да фигурира в отборната листа на друг национален отбор.

22. ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

22.1. Победител в мача е отборът, който набере минимум 31 (тридесет и една) точки и има 2 (две) точки преднина пред опонента си.

22.2. Всеки играч има право на три сервиса, след което се оттегля и оставя правото на сервис на свой съотборник, който първо трябва да посреща при три сервиса на играч от противниковия отбор.

22.3. Времето за разгривка при отборни мачове е 90 секунди. Реферът дава звуков сигнал на всеки 30 секунди и обявява „30 секунди”.

22.4. Разгривката може да се пропусне изцяло, ако и двата отбора поискат това.

22.5. Преди да започне играта, отборът предава на рефера попълненият формуляр за състава. Формулярът трябва да съдържа състава на стартиращия отбор, поредността, в която играчите ще бият сервис и ще се оттеглят, името на капитана на отбора (един от играчите в отбора), (евентуалните) резерви и името на треньора. Съставът на отбора се пази в тайна и се съобщава от рефера след жребия.

22.6. Всички играчи, изброени във формуляра за състава на отбора се считат за част от отбора.

- 22.7.** Преди началото на играта, реферът хвърля монета. Отборът първи в списъка (играч или треньорът), избира между ези и тура. Отборът, победил в жребия, знаейки поредността, в която ще играе противниковия отбор, има право да избере дали да бие първи сервис или да отстъпи тази възможност на отбор-опонент.
- 22.8.** Всеки отбор има право само на 1 (една) смяна по време на мач. Отборът може да замени 1 играч по технически или по медицински причини.
- 22.8.1.** Смяна може да поиска треньорът или капитанът на отбора по време на прекъсване на играта.
- 22.8.2.** Времето за смяна е 30 секунди (прилага се Правило 18.3 за прекъсванията).
- 22.8.3.** След смяната, съставът на отбора трябва да остане смесен.
- 22.8.4.** Ако играчът, който играе на масата, се налага да бъде сменен, новопостъпилият играч продължава със сервисите или посрещанията на заменения си съотборник до момента.
- 22.8.5.** Замененият играч няма право да се върне на полето до края на мача.
- 22.8.6.** Заменен може да бъде играч, който в момента е на масата.
- 22.8.7.** Ако отборът реши да направи смяната по време на таймаут или смяна на страните, 30 секундите, които са определени за смяната, се добавят към тайм-аута.
- 22.9.** Ако по време на мач, даден отбор не разполага с резерва, която да замени контузен играч, отборът губи мача, като се предава (отказва се).
- 22.10.** Ако по време на състезание, даден отбор не разполага с минимум (трима играчи, смесен състав), които да вземат участие в мач (например: поради нараняване), отборът губи мача по подразбиране.
- 22.11.** Играчите нямат право да излизат от залата и трябва да са готови да заменят съотборника си.
- 22.12.** По време на мач, треньорът и играчите стоят от страната на масата на техния отбор.
- 22.13.** При мачове, в които играят отбори, смяната на страните става, когато един от отборите е достигнал резултат от 16 (шестнадесет) точки. Реферът предупреждава със звуков сигнал 15 секунди преди изтичане на времето за смяна на страните и съобщава “15 seconds” (15 секунди). Реферът отваря вратата.

- 22.14.** Всеки отбор има право на едно прекъсване от 60 секунди в рамките на един мач. Реферът предупреждава със звуков сигнал 15 секунди преди изтичане на прекъсването и съобщава “**15 seconds**” (**15 секунди**).
- 22.15.** Отправените предупреждения са валидни за целия отбор в рамките на целия мач.

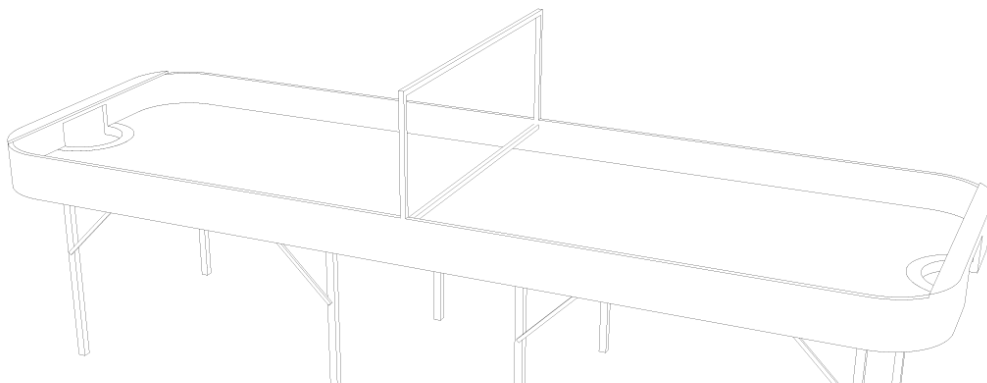
23. СИСТЕМА НА ИГРА

1. Играч 1 от отбор А (А1) бие сервис срещу играч 1 на отбор Б (Б1).
2. След три сервиса, играч А1 се оттегля и играч Б1 бие три сервиса срещу играч А2.
3. След три сервиса, играч Б1 се оттегля и играч А2 бие три сервиса срещу играч Б2.
4. След три сервиса, играч А2 се оттегля и играч Б2 бие три сервиса срещу играч А3.
5. След три сервиса, играч Б2 се оттегля и играч А3 бие три сервиса срещу Б3.
6. След три сервиса, играч А3 се оттегля и играч Б3 бие три сервиса срещу играч А1.
7. След три сервиса, играч Б3 се оттегля и играч А1 бие три сервиса срещу играч Б1.

Този ред се повтаря до края на мача.

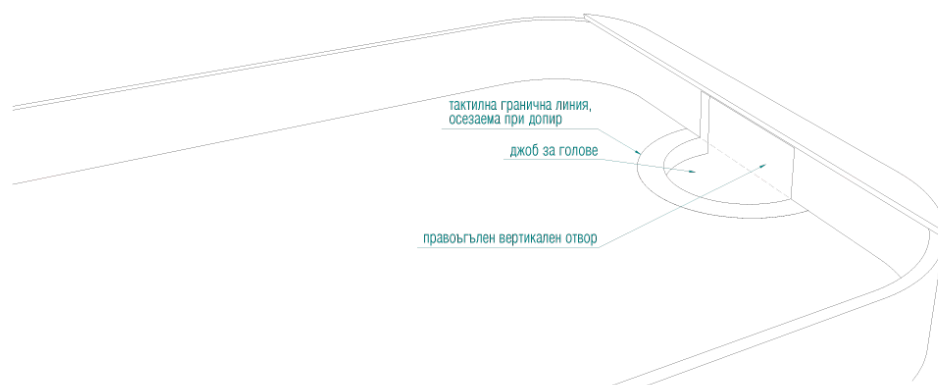
ЧАСТ Г. ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. МАСА



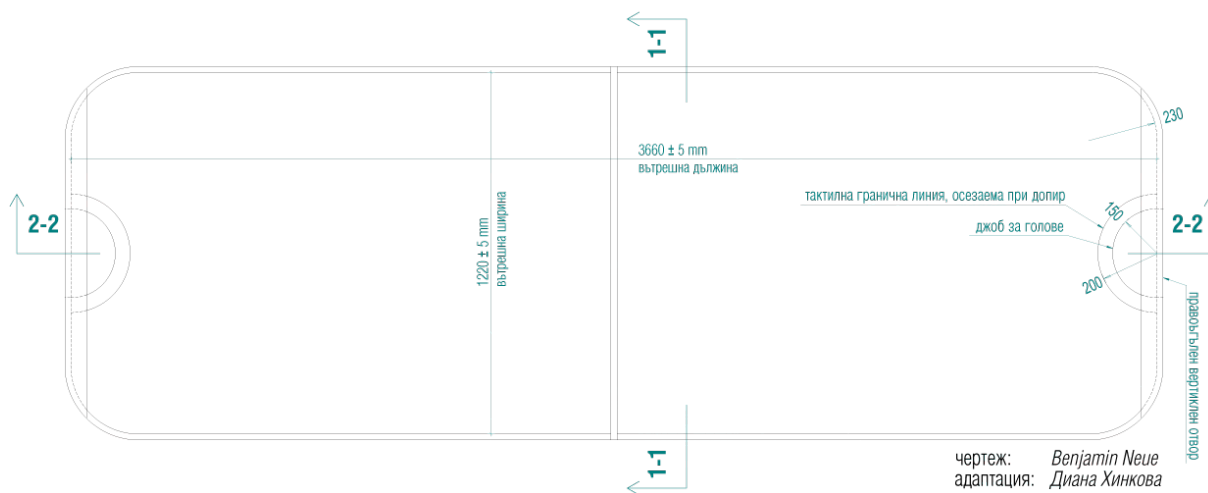
ОБЩ ИЗГЛЕД

чертеж: *Benjamin Neue*
адаптация: *Диана Хинкова*

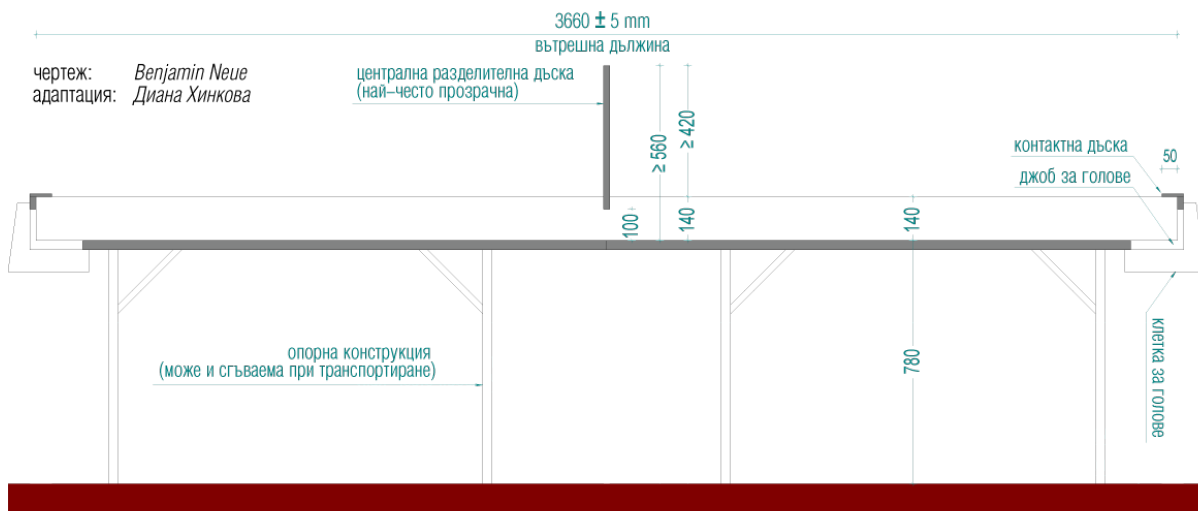


ИЗГЛЕД НА ЗОНА ЗА ГОЛОВЕ

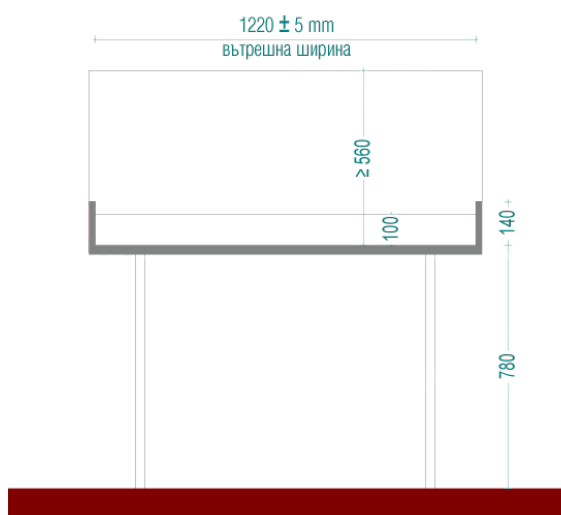
чертеж: *Benjamin Neue*
адаптация: *Диана Хинкова*



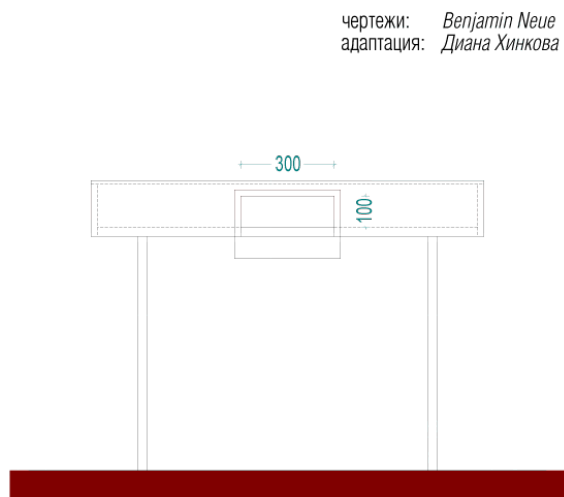
чертеж: *Benjamin Neue*
адаптация: *Диана Хинкова*



ДЕТАЙЛ 1-1

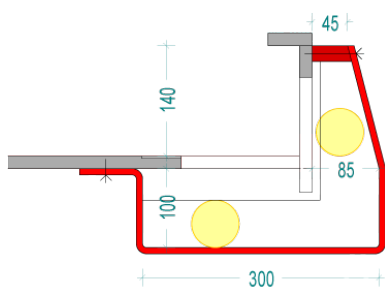


ДЕТАЙЛ 2-2



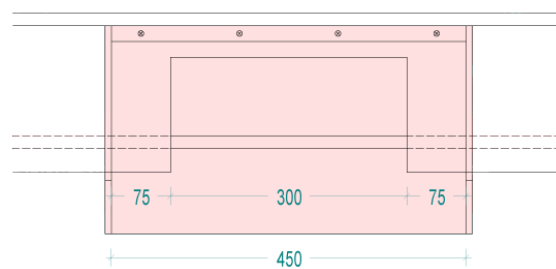
ЗОНА ЗА ГОЛОВЕ

ДЖОБ ЗА ГОЛОВЕ



СТРАНИЧЕН РАЗРЕЗ

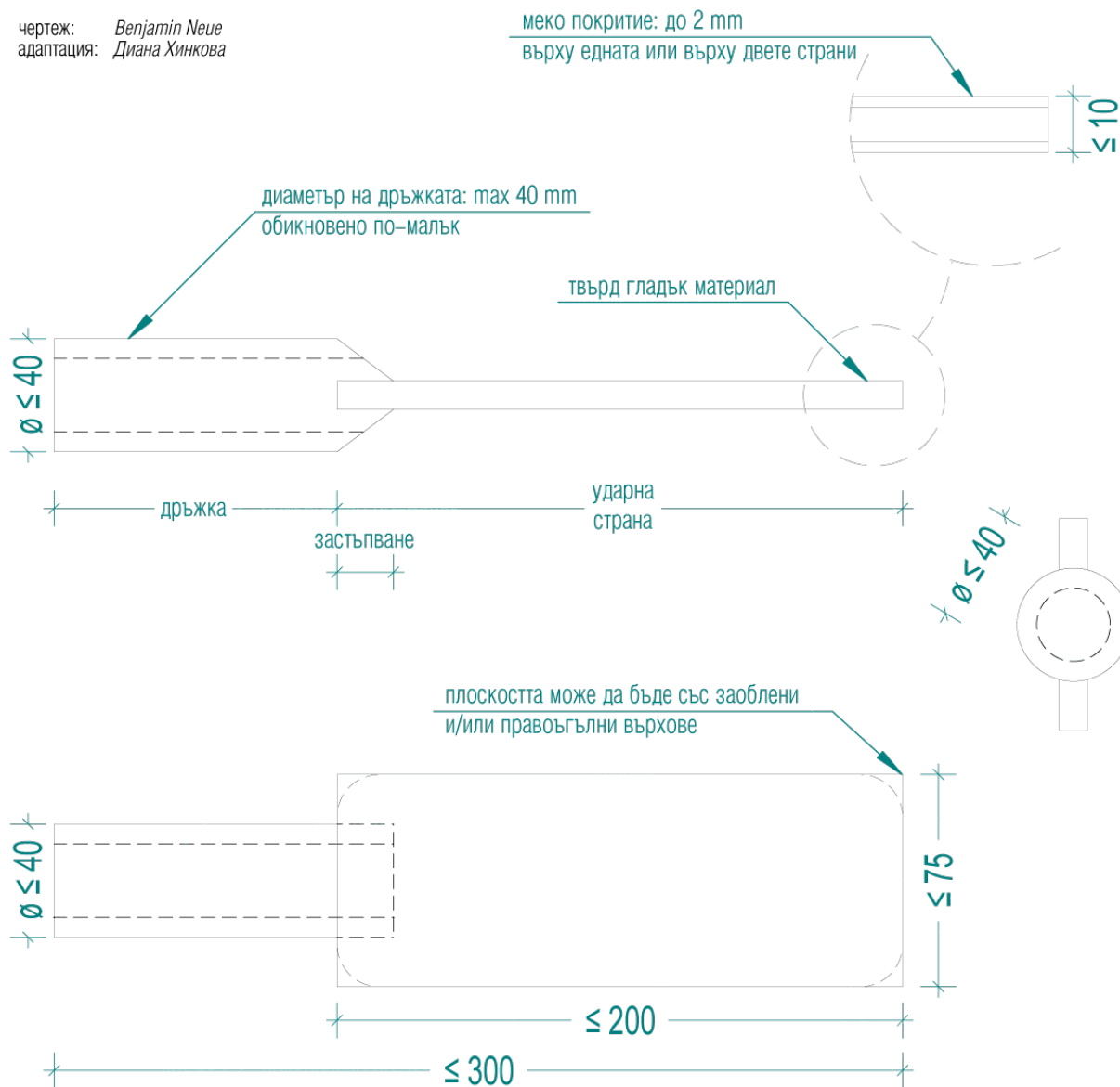
чертежи: Benjamin Neue
адаптация: Диана Хинкова



ФРОНТАЛЕН РАЗРЕЗ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ХИЛКА

чертеж: Benjamin Neue
адаптация: Диана Хинкова



ПРИЛОЖЕНИЕ 3. РЪКАВИЦИ

ИЗМЕРВАНЕ НА ПРОТЕКТОРИТЕ ЗА РЪЦЕТЕ

Ръкавиците се одобряват само и единствено от реферите. Одобрение се дава, ако ръкавицата отговаря на размерите, посочени в Правило 4.3. Валиден е само следния метод на измерване. Ако играч носи ръкавици на двете ръце по време на мач, необходимо е и двете ръкавици да бъдат проверени и одобрени.

КАК СЕ ИЗМЕРВАТ РЪКАВИЦИТЕ

Ръкавиците се измерват с рулетка.

Първа стъпка:

- Играчът поставя **гола ръка** с опънати пръсти върху равна повърхност.
- Реферът прави замервания на три места – китка, ставите, които свързват пръстите с ръката и ставите в средата на пръстите.

Втора стъпка:

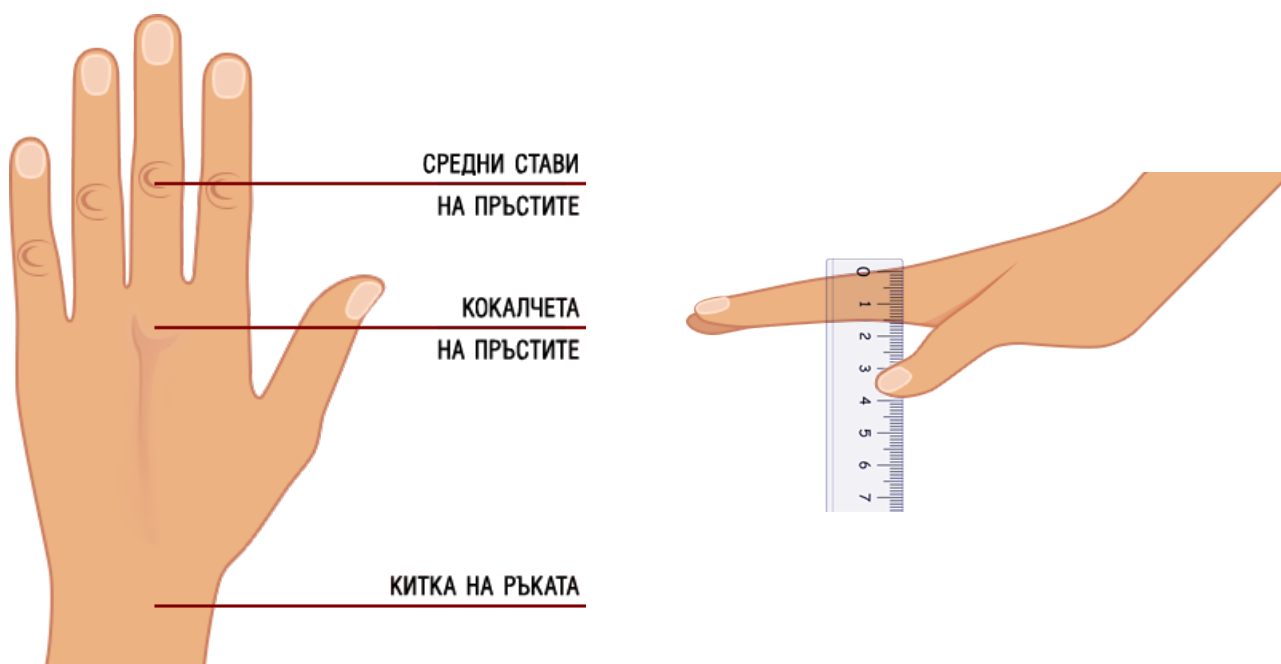
- Играчът поставя **ръката с ръкавица** с опънати пръсти върху равна повърхност.
- Реферът измерва ръката на трите места, посочени по-горе.

Според Правило 4.3:

Разликата в дебелината между голата ръка и ръката с ръкавица трябва да бъде максимум 2.5 см.

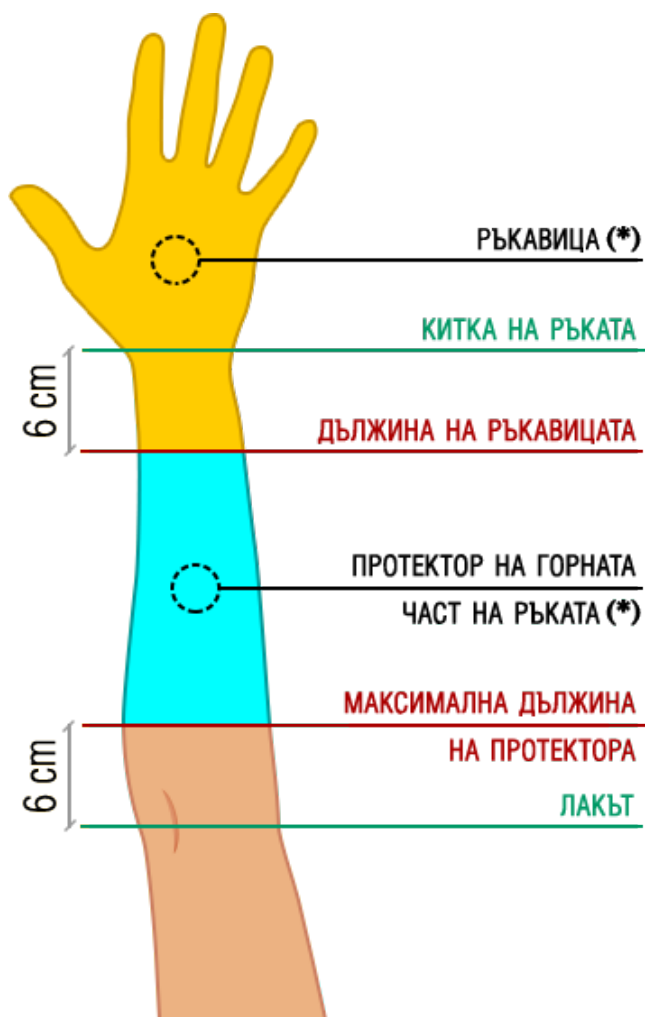
Разликата в ширината между голата ръка и ръката с ръкавица трябва да бъде максимум 4 см.

Тази част от ръкавицата, която излиза над китката, не трябва да е подплатена.



ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ПРОТЕКТОРИ ЗА РЪЦЕТЕ ДО И НАД КИТКАТА

(*) Протекторите на играещата ръка (ръкавица и протектор на горната част на ръката), трябва да са в различни цветове.



ПРИЛОЖЕНИЕ 5. НАВЛИЗАНИЕ