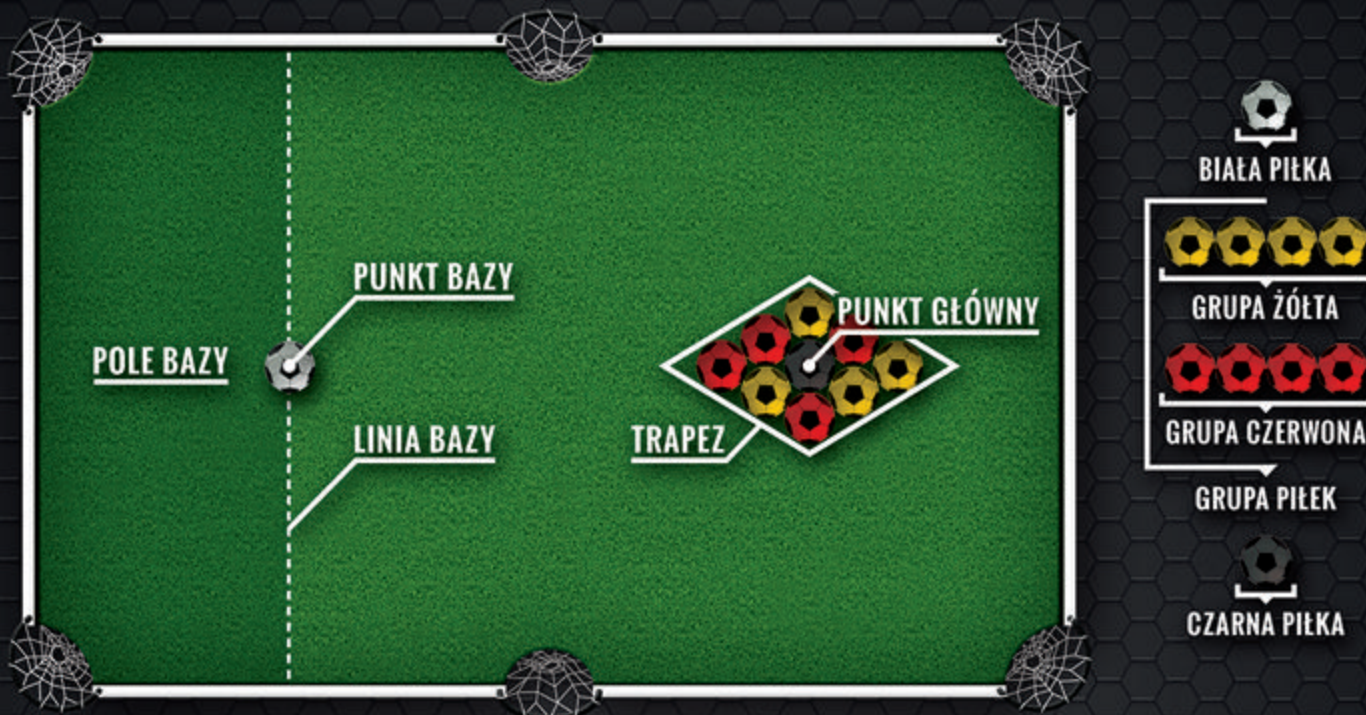


Gra rozgrywana jest na stole o polu gry 4m x 2,4 m, pokrytym sztuczną murawą i sześciu łazach umiejscowionych po przekątnych stołu oraz pośrodku dłuższych krawędzi. Na stole ustawionych jest 10 piłek halowych w rozmiarze 4 (4 żółte, 4 czerwone, 1 czarna, 1 biała). W meczu rywalizują dwie osoby 1 vs 1. Partię wygrywa zawodnik który jako pierwszy prawidłowo wbije czarną piłkę. Natomiast zwycięzcą meczu zostaje zawodnik który pierwszy wygra dwie partie.



## 1. ROZGRYWKA O ROZBICIE

Rozgrywka o rozbicie jest dla każdego z zawodników pierwszym uderzeniem w meczu, na jej podstawie ustala się zawodnika, któremu przysługuje prawo do decyzji o tym kto jako pierwszy, wykona uderzenie rozbijające. Sędzia (lub zawodnicy) ustawia dwie piłki czerwone w polu bazy, tuż przy linii bazy. Gracze powinni uderzyć piłki mniej więcej równocześnie i spowodować, aby po kontakcie z górną bandą stołu każda z nich powróciła możliwie najbliżej dolnej bandy. Wygrywa gracz, którego piłka zatrzymała się bliżej dolnej bandy.

## 2. USTAWIENIE PIŁEK

Piłka biała powinna znajdować się w punkcie bazy. Piłki do rozbicia powinny być ustawione w formie rombu. Na punkcie głównym stołu ma się znaleźć piłka stanowiąca środek rombu (piłka czarna). Reszta piłek powinna zostać rozmieszczona według rysunku.

## 3. PRAWIDŁOWE ROZBICIE PIŁEK

Aby uderzenie rozbijające mogło być uznane za prawidłowe muszą być spełnione następujące wymogi:

- 3.1 Piłka biała musi być zagrywana z punktu bazy.
- 3.2 Jeśli żadna piłka nie zostanie wbita, to przynajmniej 3 piłki muszą dotknąć bandy lub band. W przeciwnym wypadku jest to błąd nieprawidłowego rozbicia, a zawodnikowi wchodzącemu przysługuje prawo:
  - 3.2.1 zaakceptowania pozycji piłek na stole i zagrywania;
  - 3.2.2 powtórnego ustawienia piłek do rozbicia i wykonania uderzenia rozbijającego;
  - 3.2.3 powtórnego ustawienia piłek do rozbicia i nakazania powtórnego wykonania uderzenia rozbijającego.
- 3.3 Jeżeli zostanie wbita piłka biała, ruch przechodzi do zawodnika wchodzącego, piłka biała jest ustawiana na dowolnej pozycji pola bazy, uderzenie musi być skierowane w kierunku linii bazy, biała może mieć styczność z piłką dopiero po opuszczeniu pola bazy.
- 3.4 Jeżeli zostanie wbita jedna lub więcej piłek z jednej grupy piłek, a czarna i biała pozostaną na stole, podział grupy piłek zostaje rozszczygnięty, gra jest kontynuowana.
- 3.5 Jeżeli zostanie wbita piłka czarna i którakolwiek z grupy piłek, czarna może być repositionowana (jeżeli rozbicie na to pozwala) i gra jest kontynuowana, w innym przypadku zawodnik wchodzący ma prawo:
  - patrz punkt 3.2.2;
  - patrz punkt 3.2.3.

**3.6** Jeżeli zostanie wbita tylko piłka czarna, przeciwnikowi przysługuje prawo:

- patrz punkt 3.2.2;
- patrz punkt 3.2.3;
- Jeżeli jest możliwość repozycjonować piłkę, czarna wraca na miejsce, ruch przechodzi do zawodnika wchodzącego.

**3.7** Jeżeli zostanie wbita piłka biała i czarna, zawodnikowi wchodzącemu przysługuje prawo:

- repozycjonować czarną piłkę (jeżeli rozbicie na to pozwala) i zagrywać białą z pola bazy;
- patrz punkt 3.2.2;
- patrz punkt 3.2.3.

**3.8** Jeżeli piłka z grupy piłek w trakcie rozbicia wypadnie poza stół, nie wraca ona na pole gry. Zawodnik wchodzący kontynuuje grę. Jeśli jest to piłka biała, zawodnik wchodzący kontynuuje grę, ustawiając białą w polu bazy. W przypadku wybicia piłki czarnej, zawodnik wchodzący wygrywa mecz.

**3.9** Jeżeli w trakcie uderzenia rozbijającego popełniony zostanie faul nie ujęty w powyższym zestawieniu, zawodnik wchodzący ma prawo:

- patrz punkt 3.2.1;
- zagrywać z pozycji pola bazy, akceptując pozycję piłki na stole.

## 4. WYBÓR GRUPY

Zanim nastąpi przyporządkowanie grupy piłek do graczy, stół jest „otwarty”, wówczas można zagrywać w każdą piłkę z wyjątkiem czarnej, zagraniem w nią skutkuje faulem.

W momencie gdy jeden z graczy wbije co najmniej jedną piłkę z grupy piłek np. czerwonych, zostają mu przyporządkowane piłki z tej grupy, natomiast piłki z grupy przeciwnej czyli żółtej, zawodnikowi wchodzącemu.

Jeżeli gracz wbije piłki z dwóch grup w tej samej ilości, kontynuuje grę. Gdy wbije kolejną piłkę z grupy piłek np. żółtą, przydział piłek zostaje rozstrzygnięty. W przypadku gdy nie uda mu się trafić, stół nadal jest otwarty, a ruch przechodzi do zawodnika wchodzącego. Przysługuje mu prawo, wyboru grupy piłek, którą oczywiście musi potwierdzić trafieniem.

Natomiast jeżeli gracz wbije nierówną ilość piłek np. 2 czerwone i 1 żółtą, przydzielone zostają mu piłki które zostały wbite w większej ilości.

Podczas wyboru grupy, gracze nie mogą dopuścić się faulu w innym przypadku, stół nadal jest otwarty, a grę kontynuuje zawodnik wchodzący.

## 5. PRAWO ZAGRYWANIA

Każdy z zawodników aby wygrać partię, początkowo ma do trafienia 5 piłek (4 piłki z grupy mu przydzielonej i piłkę czarną). Każde trafienie piłki do łuzi musi być wykonane inną częścią ciała. Do dyspozycji mamy 5 typów zagrań:

- prawa noga;
- lewa noga;
- prawa pięta;
- lewa pięta;
- głowa.

Kolejność wykonywania zagrań jest nieobowiązkowa. Każdy z zawodników musi zadeklarować w danej turze jaką częścią ciała zagrywa. Gdy zawodnik wykona typ zagrania które już wykorzystał, następuje faul, ruch przechodzi do zawodnika wchodzącego, który zagrywa piłkę z ręki (ustawia piłkę w dowolnym miejscu stołu i zagrywa). W przypadku gdy piłka z grupy nam przydzielonej wypadnie poza stół podczas naszego uderzenia np. lewą nogą, tracimy możliwość zagrania tego typu w tej partii. W przypadku gdy przeciwnik wybijie poza stół bądź trafi do łuzi piłkę z naszej grupy, odpada nam jeden z niewygodnych dla nas typów zagrań. Zagrywającemu przysługuje prawo wykonywania kolejnych zagrań dopóki prawidłowo wbija piłki do łuzi, lub do momentu wygrania partii. Prawidłowe wbicie piłki z naszej grupy wraz z piłką przeciwnika nie jest uznawane za faul, gra jest kontynuowana. W przypadku dopuszczenia się faulu przeciwnik ma prawo zagrywać z ręki.

## 6. PRZEGRANIE PARTII

Zagrywający natychmiast przegrywa partię jeśli:

- popełni faul wbijając czarną piłkę;
- wbije czarną piłkę, jeśli na stole pozostały piłki z grupy mu przyporządkowanej;
- wbije czarną piłkę do łuzi innej niż zadeklarował w danym zagraniu;
- wybijie czarną piłkę poza stół.

Powyższe sytuacje nie dotyczą uderzenia rozbijającego za wyjątkiem wybicia czarnej piłki poza stół.

## 7. FAULE

Lista precyzuje kryteria zagrań interpretowanych jako faule:

**7.1** Uderzenie innej piłki niż białej, jako pierwszej;

**7.2** Piłka biała w łuzie lub poza stołem;

**7.3** Piłka biała bezpośrednio po uderzeniu dotknie piłki zawodnika wchodzącego bądź czarnej (czarnej tylko w przypadku gdy na stole znajdują się jeszcze piłki z naszej grupy);

**7.4** Piłka wybita poza stół;

**7.5** Dotknięcie piłki inną częścią ciała niż nogi czy głowa;

**7.6** Nieprawidłowe pozycjonowanie białej piłki;

- 7.7 Nieprawidłowe zagranie z pola bazy (piłka powinna zostać uderzona w kierunku opuszczenia pola bazy);
- 7.8 Zagranie poza kolejnością;
- 7.9 Dotknięcie którejkolwiek z piłek, przed ich zatrzymaniem;
- 7.10 Uderzenie piłki typem zagrania już wykorzystanym;
- 7.11 Powolna gra;
- 7.12 Niesportowe zachowanie.

## **8. PARTIA NIEROZSZCZYGNIĘTA**

---

Jeżeli Sędzia zaobserwuje sytuację, w której żaden z zawodników nie dąży bezpośrednio do wygrania partii, powinien ogłosić decyzję o limicie trzech kolejnych podejść dla każdego z nich. Po ich wykonaniu, jeśli gra dalej nie prowadzi do rozwiązania sytuacji, ogłasza się partię jako nierozstrzygniętą i zarządza jej powtórzenie. Partię rozpoczyna osoba, rozpoczynająca poprzednią partię.