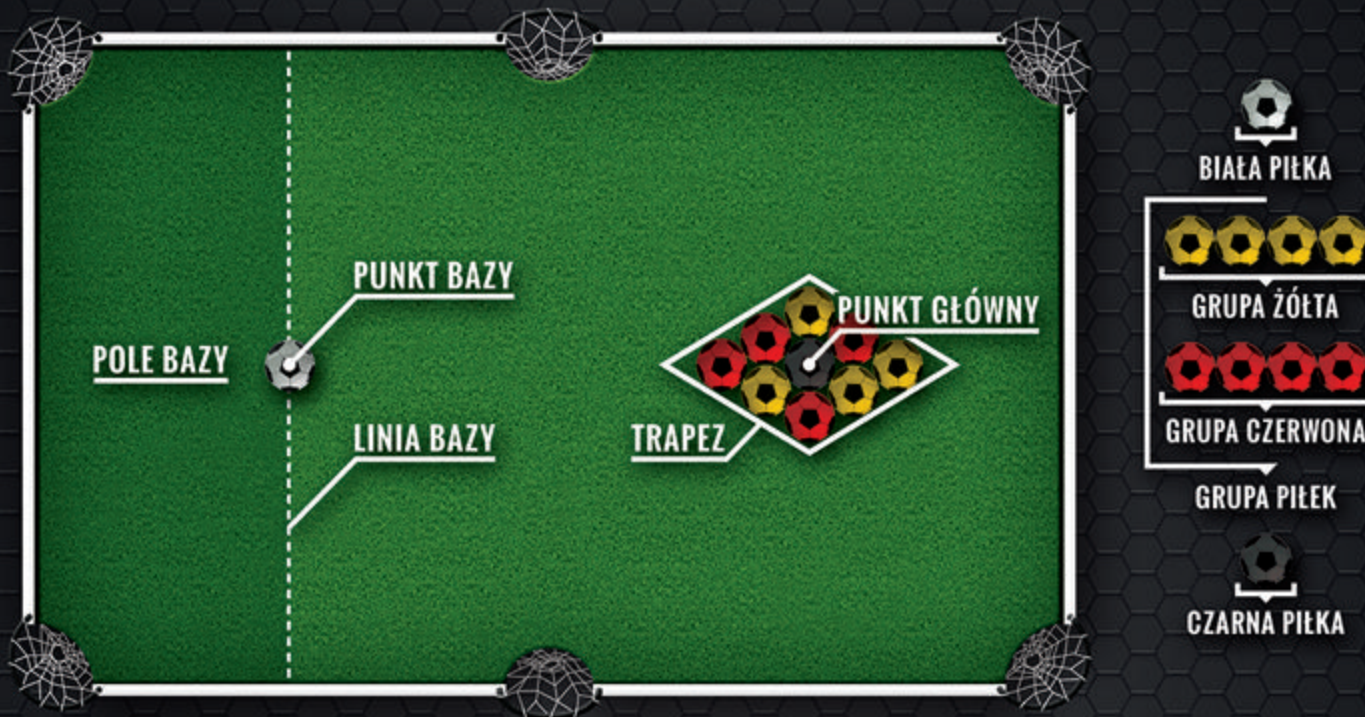


Gra rozgrywana jest na stole o polu gry 4m x 2,4 m, pokrytym sztuczną murawą i sześciu łazach umiejscowionych po przekątnych stołu oraz pośrodku dłuższych krawędzi. Na stole ustawionych jest 10 piłek halowych w rozmiarze 4 (4 żółte, 4 czerwone, 1 czarna, 1 biała). W meczu rywalizują dwie dwuosobowe drużyny.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



1. ROZGRYWKA O ROZBICIE

Rozgrywka o rozbicie dla każdej z drużyn to pierwsze uderzenie w meczu, na jej podstawie ustala się drużynę, której 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 wytypowani z drużyn powinni uderzyć piłki mniej więcej równocześnie i spowodować, aby po kontakcie z górną bandą stołu każda z nich powróciła możliwie najbliżej dolnej bandy. Wygrywa drużyna, której 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 trapezu. Na punkcie głównym stołu ma znaleźć się piłka stanowiąca środek trapezu (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 drużynie wchodzącej 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 drużyny wchodzącej, 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 repozycjonowana (jeżeli rozbicie na to pozwala), i gra jest kontynuowana, w innym przypadku drużyna wchodząca 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 drużyny wchodzącej.

3.7 Jeżeli zostanie wbita piłka biała i czarna, drużynie wchodzącej 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. Drużyna wchodząca kontynuuje grę. Jeśli jest to piłka biała, drużyna wchodząca kontynuuje grę, ustawiając białą w polu bazy. W przypadku wybicia piłki czarnej, drużyna wchodząca wygrywa mecz.

3.9 Jeżeli w trakcie uderzenia rozbijającego popełniony zostanie faul nie ujęty w powyższym zestawieniu, drużyna wchodząca 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 drużyn, stół jest „otwarty”, wówczas można zagrywać w każdą piłkę z wyjątkiem czarnej, zagraniem w nią skutkuje faulem.

W momencie gdy jedna z drużyn wbije co najmniej jedną piłkę z grupy piłek np. czerwonych, zostają im przyporządkowane piłki z tej grupy, natomiast piłki z grupy przeciwnej czyli żółtej, drużynie wchodzącej.

Jeżeli drużyna 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 im się trafić, stół nadal jest otwarty, a ruch przechodzi do drużyny wchodzącej. Przysługuje im prawo, wyboru grupy piłek, którą oczywiście musi potwierdzić trafieniem.

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

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

5. PRAWO ZAGRYWANIA

Drużynie zagrywającej przysługuje prawo wykonywania kolejnych zagrań dopóki prawidłowo wbijają piłki do łuz, lub do momentu wygrania partii.

Zawodnicy z jednej drużyny zagrywają na przemian. Gracz z jednej drużyny nie może dopóścić się dwóch zagrań jedno po drugim w innym przypadku skutkuje to faulem, a przeciwnik zagrywa z „ręki”, ma prawo ustawić białą piłkę w dowolnym miejscu pola gry i zagrywać.

Drużynie wchodzącej przysługuje prawo zagrania na „dwa kontakty”. Podczas wykonywania tego zagrania zawodnik wchodzący może podać piłkę drugiemu zawodnikowi z drużyny, by ten miał dogodniejszą sytuację do trafienia. Zagrywana piłka nie może się zatrzymać, ani dotknąć żadnej z piłek oraz band, do momentu uderzenia piłki przez partnera. Zagraniem na dwa kontakty przysługuje jednorazowo dla każdego zawodnika w danej partii. Po trafieniu piłki z tego zagrania zawodnik wchodzący (w tym wypadku zawodnik z tej samej drużyny, który właśnie zaliczył trafienie), nie może skorzystać z zagrania na dwa kontakty. W przypadku gdy drużynie pozostanie na stole do trafienia tylko piłka czarna, zawodnicy nie mogą skorzystać z zagrania na dwa kontakty.

6. PRZEGRANIE PARTII

Drużyna zagrywająca natychmiast przegrywa partię jeśli:

- popełni faul wbijając czarną piłkę;
- wbije czarną piłkę, jeśli na stole pozostały piłki z grupy im przyporządkowanej;
- wbije czarną piłkę do łuzu innej niż zadeklarował w danym zagraniu;
- wybije 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 zagraniem z pola bazy (piłka powinna zostać uderzona w kierunku opuszczenia pola bazy);
- 7.8** Zagraniem poza kolejnością;

7.9 Dotknięcie którejkolwiek z piłek, przed ich zatrzymaniem;

7.10 Powolna gra;

7.11 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 drużyna, rozpoczynająca poprzednią partię.