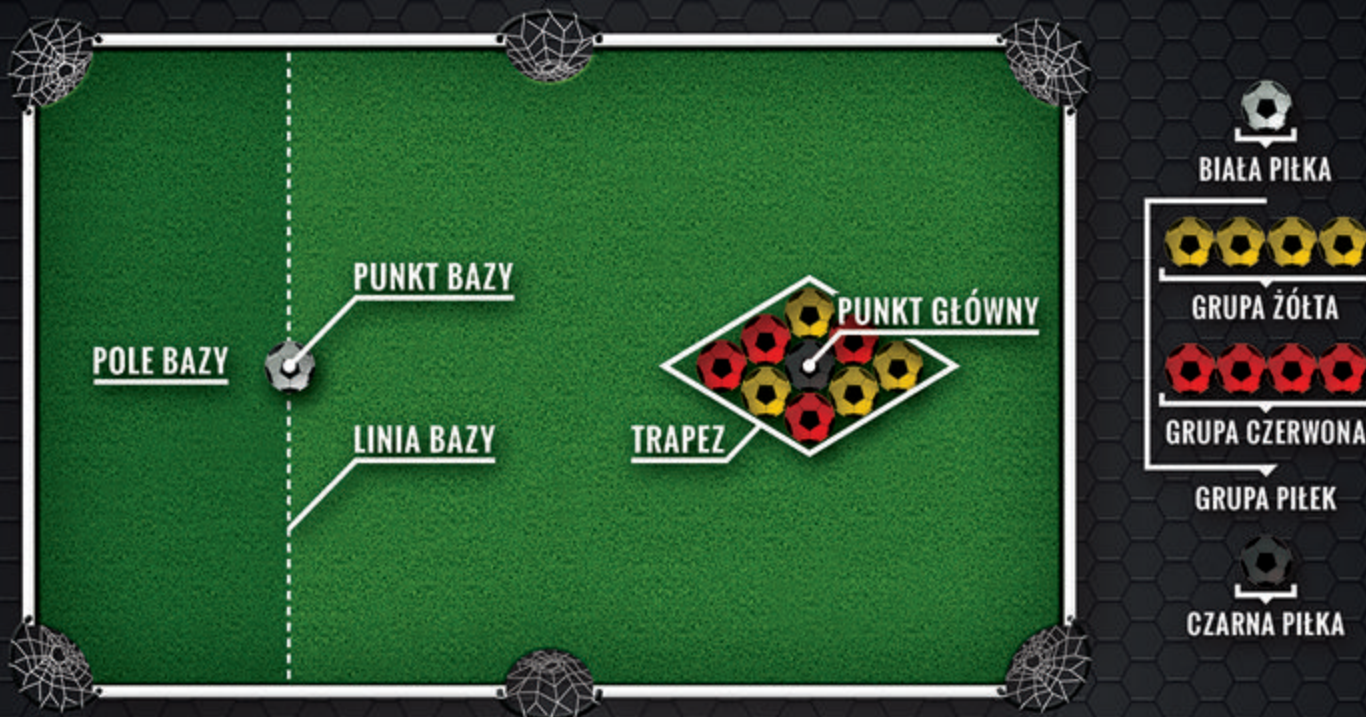


Gra rozgrywana jest na stole o polu gry 4m x 2,4 m, pokrytym sztuczną murawą i sześciu łazach umiejscowionych po przekątnych stołu oraz pośrodku dłuższych krawędzi. Na stole ustawionych jest 10 piłek halowych w rozmiarze 4 (4 żółte, 4 czerwone, 1 czarna, 1 biała). W meczu rywalizują dwie osoby 1 vs 1.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

Zagrywającemu przysługuje prawo wykonywania kolejnych zagrań dopóki prawidłowo wbija piłki do łuz, lub do momentu wygrania partii. W przypadku dopuszczenia się faulu przeciwnik ma prawo ustawić białą piłkę w dowolnym miejscu pola gry (zagranie „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 zagranie;
- 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 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** Powolna gra;
- 7.11** Niesportowe zachowanie.

8. PARTIA NIEROZSZCZYGNIEŃTA

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.