

ITSF

Iga spordiala reeglid on kehtestatud selleks, et tagada aus mäng võistlejate vahel ja edendada hea sportlasikkuse keskkonda. On eluliselt tähtis, et kõikidele mängijatele kes soovivad osaleda erilisel spordialal on antud allikad reeglite õppimiseks ja nendest kinni pidamiseks. See laiahaardeline lauajalgpalli reeglistik on välja antud mängijate juhendamiseks üle maailma võistlemaks mis tahes laual vastavalt rahvusvahelistele reeglitele. Loodame, et need reeglid on nii informatiivsed kui ka kasulikud kui te püüate silma paista lauajalgpallis.

Sissejuhatus

- a- Kõik mängijad ja korraldajad peavad järgima seda reeglistikku.
- b- Reeglistik on mõeldud ametnike juhendamiseks. Selle eesmärgiks on eelkõige mängu reeglite selgitamine. Kuna ametniku eesmärk on näidata oma mõjuvõimu mängu heaks, peab ta olema ettevaatlik, et mitte pidurdada seda liiga range arbitraaziga.
- c- Meeldetuletus: Föderatsiooni ametnik on turniiridel määrustiku kõrgeim esindaja. Nende otsuseid tuleb austada ja mitte vaidlustada. Kui Föderatsiooni ametnik ei ole esindatud turniiril, siis turniiri direktor täidab tema kohustusi.
- d- Lauajalgpalli reeglid on tehtud kergendamaks nii ametnike kui mängijate otsuseid.
- e- Eesmärk on viia subjektiivsed tõlgendused miinimumini.
- f- Reeglite eesmärk on samuti tuua mäng tasemeni kus mängijate vahel valitseb vastastikune austus ning mäng on arusaadav pealtvaatajatele.
- g- Tuletame meelde, et ka ametnik võib olla ekslik ja vale otsus on mängu osa.

Kvalifitseeritud ametnikud

- a- Käesolev määrustik on kirjutatud ja toimetatud Määrustiku Komisjoni poolt Spordi Komisjoni vastutusel. Iga hooaja alguses pannakse see hääletusele ITSF Täitevorgani poolt. See vaadatakse läbi ja täiendatakse Peaassamblee poolt.
- b- Vasturääkivuste või keeruliste olukordade puhul, pakutakse kohesed täiendused Määruste Komisjonile välja hooaja jooksul. Need täiendused pannakse siis hääletusele Täitevkomitees.
- c- Määrustiku kasutamine on Föderatsiooni ametnike ja mängijate kohustus.
- d- Partiid mängitakse kas kohtuniku juuresolekul või ilma. Esimesel juhul on kohtunik kohalolev kvalifitseeritud asjatundja. Ilma ametliku esindajata turniiril on iga ametnik, kelle ametinimetuse on märgitud dokumentides, aktsepteeritav. Lahendamatu probleemi puhul kutsutakse kokku kohtunike ja ametnike komisjon. Nende kohuseks on teha otsus teatavaks Spordi Komisjonile kes omakorda peab otsuse edastama liikmetele.
- e- Kohtunik kes on kutsutud mängu ajal probleemi lahendama võib saada nõuandeid teistelt kohtunikelt kes olid vahejuhtumi tunnistajateks. Kui kohal on rohkem kui üks kohtunik, siis tema saab nõuandeid kõrgeima astme, näiteks ITSF kohtunikult.

f- Küsimused, selgitused ja ka palved reeglite muutmiseks peavad olema esitatud kohtunike kogu esimehele. Tema omakorda esitab küsimused Spordi Komitee esindajale.

g- Mängu või partii kaotusega seotud küsimused on peakohtuniku otsustada.

h- Neid reegleid saab muuta või kohendada turniiri ajal erandkorras ITSF esindaja loal. Kõikidest muudatustest tuleb informeerida ITSF Spordi Komisjoni või ITSF Täitevkomisjoni, vastasel korral võidakse turniir ITSF kalendrist kõrvaldada.

Mänguvahendid

Mängulauad

a- Ametlikud lauad on valitud ITSF Peaassamblee poolt. Laua valikut võib muuta vastavalt ITSF ja tootjate ja partnerite vahelistele kokkulepetele.

b- Organisaatorid peavad kindlustama turniirikõlbliku varustuse (näit. puhtad ja sirged vardad)

c- Mingil juhul ei tohi laua pinda kahjustada ja selle eest on karistuseks turniirilt kõrvaldamine ja kahjude hüvitamine.

d- Mängijad võivad määrada vardaid väljastpoolt. Teleskoopvarraste sisemust ei tohi määrada.

e- Turniiri juhatus võib kindlaks määrata, milliseid määrde- ja puhastusvahendeid on lubatud kasutada ning sellisel juhul tuleb need teha mängijatele kättesaadavaks. Nendes oludes teise brandi kasutamine toob kaasa mängija turniirilt eemaldamise.

f- Rangel on keelatud vaigu (nagu kasutatakse käsipallis), magneesiumi või teiste sarnaste ainete kasutamine laual (käepidemed, pealispind, pallid).

g- Korraldajatel on õigus keelata ained, mis võivad osutada ohtlikeks mängijaile või laudadele.

h- Mingeid muudatusi, mis võivad mõjutada mängufiguure või laua sisemust ei tohi teha.

Pallid

a- Ametlikud pallid on valitud ITSF Spordi Komisjoni poolt. Seda valikut võidakse täiendada alles pärast hooaega puudutavate otsuste tegemist.

b- Turniiril võib mängida ainult pallidega, mis on mõeldud konkreetse turniiri jaoks.

c- Kõik mängijad peavad olema varustatud turniiri ametliku palliga.

Käepidemed

a- Kui käepidemed on vahetatavad, siis võib iga mängija valida endale sobivad, need peavad sobima varrastele nii, et ei kahjustaks lauda või mängijat.

b- Varras peab olema vabalt liigutatav. Mehhaanilisi süsteeme kasutada ei tohi.

c- Korraldajad peavad kindlaks määrama, milliseid käepidemed on ohtlikud ning vajadusel tegema mängijale ettekirjutuse. Juhul kui mängija ettekirjutusi ei aksepteeri eemaldatakse ta turniirilt.

d- Mitme mängijaga partiil peavad mängijad vahetama käepidemeid ettenähtud aja jooksul mängude vahel, time out ajal või punktide vahel.

Muud lisad

a- Kõik muud lisad(kindad, elastiksidemed, käepidemete lisaümbrised) on lubatud juhul kui nad ei ole ohtlikud mängijale või teistele osalejatele.

b- Mingil juhul ei tohi laua külgi või pinda lisadega muuta.

1. Eetikakoodeks

Iga ebasportlik või ebaeetiline tegu turniiri ajal, turniiri ruumis või võõrustaja vara kallal loetakse eetikakoodeksi rikkumiseks. Mängijate, ametnike ja/või pealtvaatajate vaheline lugupidamine on nõue. Iga mängija ja ametniku kohus on esindada lauajalgpalli parimal sportlikul viisil.

1.1 Eetikakoodi rikkumise karistuseks võib olla geimi või mängu kaotus, kõrvaldamine turniirilt ja või trahv.

2. Võistlus

Kui turniiri direktori poolt pole teisiti määratud, siis mängu võitmiseks on vaja võita 3 geimi ning iga geimi võiduks on vaja 5 punkti. Mängu viimane otsustav geim mängitakse 5 punktini aga punktide vahe peab võidu korral olema vähemalt 2 punkti. 8 punkti kogumine toob võidu ka ilma 2 punktilise vaheta.

2.1 Mängitavate geimide arvu paneb paika turniiri juhatus ja see avaldatakse turniiri kuulutuses.

2.2 Turniiri juhatus võib vähendada geimide arvu iga mängu kohta kui tuleb mängu aja faktor.

2.2.1 See otsus on lõplik ja käib kõikide sellel üritusel mängitud mängude kohta.

2.3 Igal ametlikul ITSF turniiril mängitavate geimide arv tehakse teatavaks spordikomisjoni poolt ja avaldatakse ITSF turniiri ametlikus teadaandes.

2.3.1 Geimide arvu või mängitud punktide arvu eiramise karistuseks võib olla partii kaotus või mõlema intsidendis osalenud tiimi kõrvaldamine turniirilt.

3. Partii alustamine

Iga mäng algab mündi viskamisega. Võistkond kes mündi viskamise võidab saab valida laua poole või esimese servi vahel. Võistkond kes kaotab mündi viskamise saab järelejäänud valiku.

3.1 Kui võistkond on valinud kas poole või esimese servi ei tohi nad enda otsust muuta.

3.2 Mäng algab ametlikult kui pall on mängu pandud. Reeglitest üleastumise nagu ropendamine jne. kohta võib ametnik teha märkuse kohtunikule juba siis kui tema ja mõlemad võistkonnad on laua juures kohad sisse võtnud.

4. Serv ja "Valmis" etikett

Serviks defineeritakse see kui mängu alguses pannakse pall mängu viiemehelise rea ees, pärast punkti saamist ja kui pall on otsutatud anda teisele mängijale reeglite rikkumise eest.

4.1 Serv peab algama seisva palliga keskmise mängija kuju ees viiemehelises ravis. Serviv mängija peab jälgima "Valmis" etiketti.

4.1.1 Kui pall pannakse mängu mujalt kui viiemehelise rivi keskmise kuju eest ja rikkumine on avastatud enne kui pall läheb väravasse, siis mäng peatatakse ja pall servitakse uuesti sama võistkonna poolt. Kui värav on juba löödud, siis kaebust ei esitata. Hilisemate reeglite rikkumiste karistuseks on servi loovutamine vastasele.

4.2 "Valmis" etikett

Enne kui pall mängu pannakse peab palli valdav mängija küsima vastaselt kas ta on "Valmis". Otsesel vastasel on 3 sekundit aega vastata "Valmis". Palli valdajal on nüüd aega 3 sekundit, et pall mängu panna. Juhul kui mängija ootab mängu alustamisega kauem kui 3 sekundit määratakse seda kui mängu viivitamist (vaata reegel nr.25). Mängija peab liigutama palli ühe mängija kuju juurest teise juurde ja siis ootama vähemalt ühe sekundi enne kui pall edasi liigub. Mängija ei pea palli peatama. Ajalimiit algab üks sekund pärast seda kui pall läheb vastu teise mängija kuju.

4.2.1 Karistus selle eest kui pall pannakse mängu enne kui vastane on öelnud „Valmis“ on hoiatus ja pall tuleb panna mängu esialgsest positsioonist. Reegli korduva rikkumise eest on karistuseks servi loovutamine vastasele.

4.2.2 Karistuseks palli edasi liigutamise eest enne kui ta puudutab kahte mängija kuju või ei oota ühte sekundit enne palli edastamist on vastasel võimalus kas jätkata mängu olemasolevalt positsioonilt (k.a värav) või servitakse pall uuesti.

5. Hilisemad servid

Järgneva servi teeb võistkond kellele viimasena löödi värav. Järgneva geimi esimese servi mitmegeimilises partiis teeb võistkond kes kaotas eelmise geimi.

5.1 Kui pall pannakse mängu vale võistkonna poolt ja rikkumine avastatakse enne palli väravasse löömist siis mäng peatatakse ja palli paneb mängu õige võistkond. Kui enne rikkumise avastamist lüüakse värav, siis kaebust ei esitata ja mäng jätkub nagu ei oleks mingit rikkumist toimunud.

5.2 Kui pall on võistkonna valdusesse sattunud seoses vastasvõistkonna reeglite rikkumise tõttu ja pall jääb järgnevalt surnud positsiooni kahe mängijaterea vahele, siis servib võistkond kes esialgu servis palli.

6. Pall mängus

Kui pall on mängu pandud, siis peab ta mängus püsima nii kaua kuni on laualt maha löödud, kuulutatud „Surnud pall“, võetud time out või saadud punkt.

7. Pall laualt väljas

Kui pall lahkub mängualalt ja tabab punktiarvestuse tähiseid, valgustusseadet või mõnda teist lauale mitte kuuluvat osa, siis pall kuulutatakse „Laualt väljas“. Kui pall tabab laua välisserva ülemist osa või otsaserva ja koheselt pöörduv tagasi mängualale, siis loetakse pall mängus olevaks.

7.1 Mänguala peab olema piiritletud, kui ala ülevalpool mänguvälja kuni külgede kõrguseni. Välisservad on mängus ainult siis kui pall koheselt pöörduv tagasi mängualale.

7.2 Kui pall siseneb servi auku (kui see on olemas) ja siis uuesti mängualale, siis loetakse ikkagi pall mängus olevaks.

7.3 Kui mängija jõuline löök või vastu võtmine põhjustab palli laualt välja löömise, siis pannakse pall mängu vastase kahemehelise mänguvarda ette.

7.4 Mängija ei tohi sooritada sellist lööki, mis põhjustab palli lendamise üle vastase mänguvarraste (näit. õhulöök). Karistuslööki ei järgne kui löök, mis lahkub kasutusel oleva varda valdusest, kaldub kõrvale teisest vardast ja siis läheb lendu.

7.5 Reegli 7.4 eiramise karistuseks on palli loovutamine vastasele viiemehelise mängurea serviks.

8. Surnud pall

Pall kuulutatakse surnud palliks kui see on täielikult peatunud ja ei ole ühegi mängufiguuri löögiulatuses.

8.1 Kui pall kuulutatakse surnuks mistahes kohas kahe viiemehelise mängurea vahel, siis tuleb see mängu tagasi panna selle võistkonna viiemehelise mängurea ette kes esialgselt servis palli. (vaata reegel 4).

8.2 Kui pall kuulutatakse surnuks värava ja viiemehelise mängurea vahel, pannakse pall mängu surnud pallile lähima kahemehelise mängurea juurde. Mäng peab jätkuma kasutades "Valmis" reeglistikku.

8.3 Väravaalas kui pall keerleb ühe koha peal aga on mistahes mänguvarda löögiulatusest väljas ei loeta surnud palliks ja ajalimiit katkestatakse ajutiselt kuni pall on taas löögiulatuses või jääb surnud asendisse.

8.4 Pall, mis on tahtlikult tehtud surnud palliks antakse karistuseks vastasvõistkonnale serviks.

9. Time out

Igale võistkonnale on mängu kohta lubatud 2 time outi, mil mängijad võivad laua äärest lahkuda. Need ei tohi kesta üle 30 sekundi. Kui pall on mängus võib aja maha võtta ainult võistkond, kelle valduses on pall ja ainult siis kui pall on täielikult seisma jäänud. Kui pall mängus ei ole võivad mõlemad meeskonnad võtta aja maha.

9.1 Mõlemad võistkonnad võivad kasutada 30 sekundit isegi kui võistkond kes aja maha võttis ei soovi nii kaua seda teha.

9.2 Paarismängu ajal võivad mõlemad võistkonnad vahetada positsioone. (vaata reegel 14.1)

9.3 Mängude vahel hõigatud time out loetakse järgmise mängu time out hulka.

9.4 Mängija kes laseb mõlemad käed käepidemetest lahti ja pöörduv lauast eemale kui pall on mängus arvatakse küsivat time out-i.

9.4.1 Mängija võib käed võtta käepidemetelt enne lööki käte pühkimiseks kui see ei võta aega rohkem kui 2-3 sekundit. Kõik ajalimiidid jooksevad edasi samal ajal kui mängija pühib käsi. Kaitsev meeskond ei tohiks puhata samal ajal kui vastane võtab käed varrastelt ära.

9.4.2 Kui käsi või ranne on tagasi vardal ei tohiks lüüa või lööki vastu võtta enne kui on möödunud terve sekund.

9.5 Ainult palli valdav võistkond võib palli mängus oleku ajal nõuda time out. "Time out" algab hetkest ,mil see välja hüüti.

9.5.1 Kui palliga võistkond sooritab löögi või palli vastu võtmise kohe pärast time out küsimist, siis mängu ei arvestata ja võistkonda süüdistatakse „Häirimises“ (vaata reegel 20) „Time out“ asemel.

9.6 Kui palliga võistkond hüüab „Time out“ välja hetkel kui pall on veel mängus ja liigub, kaotab võistkond õiguse pallile ja loovutab vastastele viiemehelise rea serviks. Kui palli mitte omav võistkond hüüab time out välja palli liikumise ajal, siis neid karistatakse „Häirimise“ eest (vaata reegel 20).

9.6.1 Kui pall on liikvel ja mängus time out hüüdmise ajal ja siis sattub sama võistkonna väravasse , antakse punkt vastasvõistkonnale.

9.7 Kui võistkond ei alusta 30 sekundi pärast mängu karistatakse võistkonda „Viivitamise“ eest (vaata reegel 25).

9.8 Kui võistkond küsib ühe geimi ajal rohkem kui kaks korda „Time out“, siis karistatakse neid hoiatusega ja palvet ei rahuldata. Juhul kui võistkond valdab palli ja pall on mängus, siis peavad nad loovutama palli vastastele viiemehelise mängurea serviks. Hilisemad palved loetakse tehniliseks veaks.

9.8.1 Võistkond keda süüdistatakse rohkem kui kahe „Time outiga“ mängu viivitamises, teise ametniku nõudmises mängu ajal, apellatsiooni kaotamises või mõnel muul põhjusel saab tehnilise vea.

9.9 Kui mängija paneb „Time out“ ajal palli mängu (liigutab palli), siis teist „Time out“ ei saa võtta kuni pall on lahkunud käesoleva mängija valdusest. Mõlemad värava vardad võetakse arvesse ühe vardana.

9.9.1 Reegli 9.9 rikkumise eest on karistuseks palli loovutamine vastase väravavahile. Võistkonnalt ei nõuta „Time out“ võtmist.

9.10 „Time out“ ajal võib mängija õlitada vardaid, pühkida mänguvälja jne. Palli võib võtta laualt välja vastasvõistkonna loal ja tingimusel, et pall asetatakse tagasi samale positsioonile kust mäng katkestati. Palli üles võtmise või liigutamise palve võidakse vastasvõistkonna või kohtuniku poolt tagasi lükata juhul kui pall on liiga värava serva lähedal.

9.10.1 Kui mängija võtab palli laualt pärast palve tagasilükkamist antakse pall vastastele viiemehelise mängurea serviks. Kui pall on sama võistkonna värava servas antakse punkt vastastele.

10. Mängu alustamine pärast „Time-outi“

Pärast „Time out“ tuleb pall panna mängu sama varda juurest kus ta enne katkestamist oli.

10.1 Kui pall on mängus sellel hetkel kui võeti „Time out“ peab palli valdaja olema kindel, et vastased on valmis enne palli liigutamist. Mängija peab liigutama palli ühe mängija kuju juurest teise juurde ja siis ootama vähemalt sekundi enne kui palli edasi liigutab.

10.1.1 Kohe kui mängija on käepidemetest kinni võtnud ja pall lahkub vastavalt positsioonilt enne kui palli tagasi mängu panemise protseduur on alanud, on vastasel võimalus jätkata mängu samalt positsioonilt või saab servi õiguse.

10.2 Kui „Time out“ võtmise hetkel pall mängus ei olnud, siis pannakse pall tagasi mängu selle võistkonna poolt kellel on selleks reeglite järgi õigus.

10.2.1 Kui „Time out“ võeti pallingute vahepeal(kui värav on löödud aga uut palli ei ole veel servitud), siis saab viimemelise mängurea servi õiguse võistkond kellele viimasena löödi värav.

10.3 Karistuseks ebaseaduslikult mängu pandud palli eest on vastasel võimalus jätkata mängu olemasolevalt positsioonilt või servida pall.

11. Ametlik „Time Out“

Ametlikku „Time out“ ei arvestata nende kahe „Time out“ hulka mis on lubatud igale võistkonnale mängu jooksul. Pärast ametlikku time outi pannakse pall mängu just nagu tavalise „Time out“ korral.

11.1 Kui partii alguses ei ole kohtunikku kohal ja mängu käigus tekkib vaidlusmoment, siis on mõlemal võistkonnal õigus nõuda kohtunikku. Selline nõue võidakse esitada mis tahes hetkel partii ajal kui pall on peatunud või „Surnud“

11.1.1 Esimest korda kohtuniku kutsumine loetakse ametlikuks „Time out-iks“.

11.1.2 Kui kaitsel olev võistkond nõuab kohtunikku kui pall on mängus ja peatunud ja ründaja püüab samaaegselt lüüa või palli vastu võtta, siis loetakse see „Häirimiseks“ kaitsel oleva meeskonna poolt. Samuti loetakse „Häirimiseks“ kohtuniku kutsumist kui pall on liikumises.

11.2 Kui mängu alustatakse kohtunikuga lauas ja mõni mängija nõuab teist kohtunikku, siis karistatakse teda automaatselt „Time outiga“. Selline palve võidakse esitada üksnes „Surnud“ palli ajal või kui pall ei ole mängus. Karistus teise kohtuniku nõudmise eest ajal mil pall on mängus on tehniline viga.

11.2.1 Kui mäng on alanud kahe kohtunikuga lauas, siis igasugune palve kohtuniku asendamise kohta otsustatakse turniiri direktori poolt. Kui palve lükatakse tagasi saab mängija tehnilise vea.

11.3 Võistkond ei tohi ametliku „Time Out“ ajal vahetada positsioone kui ei ole määratud teisiti (vaata reegel 14).

11.4 Laua hooldamine-igasugune laua hooldamine nagu pallide vahetus, kujude pingutamine jne .- seda tuleb nõuda enne mängu algust. Ainus kord kui mängija võib nõuda laua hooldust mängu ajal on ootamatu juhus nagu katkine kuju, katkine kruvi, lahti tulnud polt jne.

11.4.1 Kui mängija kuju puruneb kokkupuutel palliga, siis kuulutatakse välja ametlik „Time out“ kuni varras on parandatud. Mäng jätkub varda juures, mille kuju murdus.

11.4.2 Kui laua valgustus läheb rikki, siis mäng katkestatakse koheselt. (just nagu oleks välja hüütud ametlik „Time out“).

11.4.3 Rutiinne hooldus nagu varraste määrimine jne tuleb teha ainult „Time outide“ ajal või geimide vahel.

11.5 Võõrad objektid mänguväljal-kui ese kukub mänguväljale, tuleb mäng koheselt peatada ja ese kõrvaldatakse. Mäng jätkub varda juurest kus mäng seiskus eseme kukkumisel lauale, Laudade servadel ei tohi olla ühtegi eset, mis võiksid lauale kukkuda. Kui pall on liikumises, siis pannakse pall uuesti mängu selle mängija poolt, kelle valduses see viimati oli.

11.5.1 Kui pall puutub kokku esemega, mis lauale kukkus mäng peatatakse ja ese eemaldatakse. Pall pannakse mängu varda juurest kus mäng peatus.

11.6 Meditsiiniline „Time out“- mängija või võistkond võib paluda meditsiinilist vaheaega. Selle palve peab heaks kiitma turniiri direktor, peakohtunik või mängu kohtunik juhul kui abivajadus on ilmne.

Nemad otsustavad meditsiinilise „Time out“ pikkuse, mis võib maksimaalselt olla kuni 60 minutit. Mängija kes ei ole füüsiliselt võimeline mängu jätkama kaotab mängu.

11.6.1 Kui meditsiinilise vaheaja palve lükatakse tagasi karistatakse mängijat „Time out-iga“. Mängijat võib karistada ka mängu „Viivitamise“ eest(vaata reegel 25), vastavalt kohtuniku äranägemisele.

12. Punkti saamine

Kui pall siseneb väravasse ja see löödi reeglite kohaselt siis loetakse see punktiks. Kui pall käib väravas ära aga tuleb tagasi mängulauale ja lahkub laualt loetakse see ikkagi väravaks.

12.1 Kui punkti ei loeta, aga punktilugejad ja mõlemad võistkonnad on nõus, et eelnevalt skooriti ja kogemata jäi värav lugemata, siis punkti ikkagi loetakse. Kui mõlemad võistkonnad ei ole nõus, et värav löödi kuid ei märgitud ülesse, siis seda punkti ei loeta. Kui juba järgmine geim või mäng algab, siis enam apellatsiooni ei esitata ja punkti ei loeta.

12.2 Kui tekib vaidlus teemal kas pall sisenes väravasse või ei tuleb kutsuda kohtunik kes teeb otsuse. Kohtunik võib teha otsuse mängijatelt või pealtvaatajatelt saadud info põhjal. Kui saadud info ei ole veenev, siis punkti ei loeta.

12.3 Kui võistkond tahtlikult loeb punkti, mida tegelikult ei löödud, siis seda punkti ei arvestata ning neid karistatakse tehnilise veaga. Edasised selle reegli eiramised võivad kaasa tuua mängu või geimi kaotuse (seda otsustab peakohtunik).

13. Laua pooled

Iga geimi lõpus võivad võistkonnad vahetada pooli enne kui algab järgmine geim. Kui võistkonnad vahetavad pooli, siis peavad nad seda tegema pärast igat geimi. Maksimum lubatud aeg kahe geimi vahel on 90 sekundit.

13.1 Kumbki võistkond võib nõuda täit 90 sekundit. Kui mõlemad võistkonnad on valmis jätkama enne 90 sekundi möödumist siis mäng jätkub.

13.2 Kui võistkond ei ole pärast 90 sekundi möödumist valmis mängima, siis karistatakse neid mängu „Viivitamise“ eest. (vaata reegel 25).

14. Positsioonide vahetus

Paarismängus võivad mängijad mängida ainult kahe vardaga, mis on määratud tema positsioonile. Kui pall on mängu pandud peavad mängijad mängima samal positsioonil kuni punkti saamiseni, „Time outi“ küsimiseni või tehnilise vea määramiseni.

14.1 Kumbki võistkond võib vahetada kohti „Time outi“ ajal, punktide vahel, geimide vahel või/ja pärast tehnilise vea lööki.

14.2 Kui võistkond on vahetanud kohad, siis ei tohi nad tagasi vahetada enne kui pall on taas mängu pandud või on palutud järgmine time out.

14.2.1 Võistkond võib kaaluda kohtade vahetamist kui mõlemad mängijad on vastavatel kohtadel näoga laua poole. Kui mõlemad võistkonnad soovivad vahetada kohti samaaegselt, siis palli valdav võistkond saab otsustada esimesena oma positsioonide üle.

14.3 Mitte reeglitepärane kohtade vahetamine mängu ajal on karistatav „Takistamisena“ ja mängijad peavad naasema oma esialgsetele kohtadele.

14.3.1 Paarismängus loetakse vägivaldseks rikkumiseks olukorda kus mängija palli mängus oleku ajal asetab oma käe vardale, mis on ette nähtud mängimiseks tema paarilisele.

15. Varraste „Ketramine“ ehk „Spinnimine“

Varraste „Ketramine“ ei ole reeglitepärane. „Ketramiseks“ loetakse mistahes mängufiguuri pöörlemist 360 kraadi enne või pärast palli löömist. 360 kraadi arvestamisel ei loeta kokku pöörlemise kraade enne palli löömist ja pärast palli löömist.

15.1 Kui pall lüüakse edasi „Ketramisega“, siis saab vastasvõistkond võimaluse jätkata mängu olemasolevalt positsioonilt või loa serviks.

15.2 „Ketramine“ vardaga, mis ei anna edasi ja/või ei löö palli, ei loeta mitte reeglitepäraseks. Kui mängija „Ketramise“ tagajärjel lööb pall tagasi oma väravasse, siis loetakse see vastasvõistkonna punktiks. Varda „Ketramine“ pallist eemale (kui see ei ole kellegi valduses) ei ole ebaseaduslik, kuid võidakse lugeda „Takistamiseks“.

15.3 Kui mittehaaratud varras teeb pöörde palli löögijõu mõjul, mis tabab mängija kuju vardal, siis ei loeta seda „Ketramiseks“ (näiteks: ühekindne kahemehe löök tabamas kolmemehelist rida)

16. Raputamine

Laua raputamine, lükkamine ja tõstmine ajal kui pall on mängus ei ole reeglitepärane.

16.1 Karistus selle reegli rikkumise eest: esimene ja teine rikkumine-vastasvõistkonnal on võimalus jätkata mängu olemasolevalt positsioonilt või rikkumisele eelnenud positsioonilt või servida. Kui ebaseaduslik raputamine põhjustab mängijale palli kaotuse, jätkatakse mängu sama varda juurest. Järgnevad rikkumised on karistatavad tehnilise veaga.

16.2 Vastase varraste puudutamine on karistatav samamoodi nagu raputamine, lükkamine ja tõstmine.

16.3 Laua raputamine pärast punkti saamist või kui pall ei ole mängus on karistatav ebasportliku käitumisena. Vardaga paugutamine pärast lööki kui pall on ikka mängus loetakse „Raputamiseks“.

17. Eelneva olukorra taastamine ehk „Reset“

Kui mängija kasutab lauas piisavat jõudu kahjustamaks vastase võimalust löögi sooritamiseks või vastu võtmiseks, aga vastane ei kaota palli, siis ametlik esindaja hüüab "Reset" ja palli valdamise olukord taastatakse. Palliga mängijal on võimalus uuesti pall mängu panna või ignoreerida „Reset“ käsklust ja jätkata mängu olemasolevalt positsioonilt.

17.1 Igasugune, kasvõi tühine palli liikumine, võidakse lugeda "Reseti" põhjenduseks(näiteks pall kiigub kohapeal). "Reset" võidakse välja hõigata isegi kui palli surutakse või liigutatakse.

17.2 "Reset" välja hõikamist ei loeta „Häirimiseks“ ja palliga mängija võib lüüa koheselt. Kaitsel olev võistkond seevastu ei tohi puhata või vaadata kohtuniku poole kui "Reset" hüütakse, vaid olema endiselt kaitsepositsioonil.

17.3 "Resetist" üleastumist palli järel ei loeta „Reseti“ rikkumiseks. See loetakse vastoluliseks üleastumiseks.

17.4 Tahtlik "Reset" tekitamine palli valdava võistkonna poolt eesmärgil kohtunikult "Reset" saada on lubamatu. Võistkond, keda selles süüdistatakse loovutab palli ja pall servitakse vastaste poolt. (seda ei loeta „Resetiks“).

17.5 Kui võistkonnale on antud mängus esimene "Reset", siis võistkond kes põhjustab kaks järjestikust "Reseti" sama punkti jooksul karistatakse tehnilise veaga. Kui esimene „Reset“ on tehtud, siis pärast järgmist rikkumist kohtunik hüüab "Reseti hoiatus" või lihtsalt "Hoiatus". Kui sama pallingu jooksul pärast „Reseti hoiatust“ toimub teine „Reseti“ rikkumine järgneb sellele tehniline viga.

17.5.1 Kui tehniline viga antakse liigsete „Resetide“ eest, siis järgmine „Reset“ välja hõikamine ei anna tehnilist viga.

17.5.2 „Resetide“ eest karistatakse võistkonda mitte mängijat ja game mitte mängu jooksul.

17.6 Kui kaitsja tahtlikult raputab lauda ei loeta seda „Resetiks“ ja „Raputamine“ hõigatakse välja koheselt.

17.7 Kui „Reset“ hõigatakse välja ajal mil pall on viiese varda juures, siis nullitaks vastu seina löömise korrad ja ning algab ka uus ajalimiit.

18. Käega mängu sekkumine

Mängijal ei ole lubatud käega mängu sekkuda, kui pall on mängus ilma vastasvõistkonna või kohtuniku loata, hoolimata sellest kas ta katsub palli või ei. Kui vastasvõistkond või kohtunik annavad mängijale loa, siis võib mängija seda teha.

18.1 Pöörlev pall loetakse mängus olevaks isegi kui see ei ole mängija kuju ulatuses. On lubamatu käega pöörlevat palli mängualal peatada.

18.2 Õhusolev pall loetakse endiselt mängus olevaks nii kaua kuni see pole puutunud midagi, mis on mängualalt väljas. Ära püüa laua kohal lendavat palli!

18.3 Kui pall on "Surnud" siis on ta mängust väljas (vaata reegel nr.8)

18.4 Mängija võib pühkida löögi jäljed mistahes laua osalt kui pall ei ole mängus. Ta ei vaja selleks vastaste luba.

18.5 Selle reegli igasugune rikkumine on karistatav järgmiselt: kui mängija on palli valdaja ja pall on peatunud- kaotab ta palli vastasvõistkonnale serviks. Kui mängija ei valda palli või pall liigub-tehniline viga. Kui mängija takistab käega palli väravasse löömist, siis loetakse punkt vastastele ja pall servitakse nagu oleks löödud värav.

Kui tehniline viga antakse laua kohal lendava palli puudutamise eest,siis korratakse seda järgnevalt: kui tehnilise vea karistus ei anna punkti, siis servitakse see rikkumist mitte sooritanud võistkonna poolt.

19. Muudatuste tegemine laual

Mängualal ei tohi teha muudatusi, mis võivad mõjutada laua sisemuses olevaid osasid. See puudutab mehi, mängupinda ääri jne.

19.1 Mängija ei tohi pühkida enne laual oleva pallijälgede pühkimist oma käega highi, sülg ega muid võõrolluseid.

19.1.1 Lauale on keelatud määrada vaiku või mistahes muud ainet.

19.1.2 Mängija kes kasutab oma kätel haarde parandamiseks mingit ainet peab veenduma,et see ei sattuks lauale või palile. Kui see juhtub ja aine sattumine pallile mõjutab mängu käiku (näit. on pall kaetud vaiguga), siis see ja teised sellega koos olevad pallid puhastatakse ja koheselt asendatakse. Mängijat kes antud olukorra põhjustas karistatakse mängu viivitamise eest ja järgmise rikkumise korral keelatakse tal meeldetuletuseks igasuguse aine kasutamine.

19.2 Kui mängija kasutab mõnda ainet, näiteks vaiku oma käte haarde parandamiseks siis enne poolte vahetamist peab ta puhastama käepidemed.

19.2.1 Kui puhastamiseks kuluv aeg ületab 90 sekunit, siis mängijat karistatakse mängu viivitamise ja mängijal keelatakse vastava aine kasutamine.

19.3 Mängija ei tohi asetada varrastele, käepidemetele ega laua välisküljele midagi, mis võiks mõjutada varraste liikumist. (näiteks värava varraste liikumise piiramine).

19.4 Mängija võib vahetada käepidemeid kui see mahub ajalimiiti ja ei mõjuta vastase võimalust geimide vahel pooli vahetada. Ajalimiidi ületamine loetakse mängu viivitamiseks (vaata reegel 25).

19.5 Enne mängu algust pallide vahetamine peab toimuma kas kohtuniku või turniiri direktori nõusolekul. Palve rahuldatakse ainult juhul kui olemasolev pall on märgatavalt erinev standardist.

19.5.1 Uus pall- mängija ei tohi küsida uut palli palli mängus oleku ajal. Surnud palli ajal võib mängija küsida uut palli laua sees olevast pallitaskust. Selline palve tavaliselt rahuldatakse kui just turniiri ametlik esindaja ei esitle kohtunikele et see palve on tehtud mängu seiskamise eesmärgil.

19.5.2 Kui mängija küsib uut palli palli mängusoleku ajal siis karistatakse teda „Time-outiga“ kui ametnik kinnitab kohtunikule,et pall ei sobi mängimiseks siis sel juhul ei määrata „Time-outi“.

19.6 Kui ei määrata teisiti,siis iga selle reegli punkti vastu eksimine annab tehnilise vea.

20. Häirimine

Igasugune liigutus või häääl, mis tehakse palli mängus oleku ajal mitte mängusoleva vardaga võidakse lugeda „Häirimiseks“. Kui mängija arvab, et teda on „Häiritud“, siis on tema kohuseks kutsuda ametnik.

20.1 Viiese vardaga kolkimine enne lööki, löögi ajal või pärast lööki loetakse „Häirimiseks“. Kui sama varrast pisut liigutatakse, siis seda ei loeta „Häirimiseks“.

20.2 Võistkonnakaaslaste omavahel rääkimist palli mängus oleku ajal võidakse lugeda „Häirimiseks“.

20.3 „Häirimiseks“ ei loeta palli möödumisel tehtavat petteliigutust teise vardaga püüdmisel. Ülemäärased liigutused aga loetakse „Häirimiseks“.

20.4 „Häirimiseks“ loetakse seda kui valmistudes löögiks mängija võtab ühe käe käepidemelt ja siis koheselt lööb palli. Palli võib lüüa ainult siis kui mõlemad käed või randmed on olnud käepidemel vähemalt sekundi.

20.4.1 Üksikmängus rakendub reegel 20.4 ainult kolmese vardaga löömisel.

20.5 Mängija kes eemaldab oma käed käepidemetelt ja kummardub alla või lauast eemale (käte pühkimiseks, vigu määrimiseks jne) palli mängus oleku ajal karistatakse „Häirimise“ eest.

20.6 Karistus „Häirimise“ eest. Esimese mitte reeglitepärase „Häirimise“ eest süüdi olevat võistkonda karistatakse hoiatusega kui ametnik selgitab kohtunikele et see oli ohutu. Kui ründava meekonna poolt löödud punkt on saadud „Häirimise“ tulemusena, siis punkti ei loeta ja vastasvõistkond servib palli. Teistel juhtudel on vastastel võimalus jätkata mängu olemasolevalt positsioonilt, „Häirimisele“ eellenenud positsioonilt või servida pall. Edasised rikkumised võivad olla tehnilise vea põhjusteks.

21. Harjutamine

Harjutamine on lubatud kõikidel laudadel enne mängu algust ja geimide vahel. Kui mäng on alanud, siis harjutad enam ei tohi.

21.1 Harjutamiseks loetakse palli liigutamist ühe kuju juurest teise juurde või palli löömist.

21.1.1 Mitte reeglitepärase harjutamise üle otsustab lkohtunik. Palli tahtamatut liigutamine ei määratleta harjutamisena.

21.2 Mitte reeglitepärase harjutamise eest on karistuseks palli loovutamine vastastele serviks. Kui mängija ei ole palli valdaja, siis saab ta hoiatuse. Edasised rikkumised toovad tehnilise vea.

22. Keel ja käitumine

Ebasportlik käitumine ja kommentaarid mängija poolt ei ole lubatud. Selle reegli rikkumine võib olla tehnilise vea aluseks,

22.1 Vastasvõistkonna tähelepanu kõrvale juhtimine mängult ei ole lubatud. (vaata reegel 20). Iga partii ajal tehtud hüüe või heli, isegi kui see on entusiastliku iseloomuga võib olla aluseks tehnilisele veale.

22.2 Vandumine ei ole lubatud. Karistus selle eest on tehniline viga. Jätkuv vandumine mängija poolt võib olla aluskeks tema mängust ja/või turniirilt kõrvaldamiseks.

22.3 Nõustaja pealtvaatajate seas ei ole lubatud. Pealtvaatajail ei ole lubatud mõjutada mängu käiku mängija või kohtuniku segamisega. Karistuseks võib olla selle isiku kõrvaldamine turniirilt.

22.4 Treeneri nõustamine on lubatud ainult „Time-outide“ ajal ja geimide vahel.

23. Söötmine

23.1 Viiese vardaga, seisvast positsioonist, eesväljale mängitavat palli peab esmalt puudutama sama võistkonna viiese varda kahe figuuriga. Reegel kehtib ka viiese vardaga peatatud palli korral. Peatatud pall on pall, mis on kinni seina/mänguväljaku ja figuuri vahel.

23.1.1 Palli, mis on oma liikumise selgelt lõpetanud võib edastada kui see toimub viivitamatult. Kui enne söötmist on mingi kahtlus, et pall on muutunud peatatuks, siis loetakse söötmine mitte reeglitepäraseks. Kui pall on peatatud ja pole koheselt edasi söödetud, siis peab ta puutuma vähemalt kahte figuuri samal vardal enne kui ta reeglitepärast edastatakse.

23.1.2 Kui pall on peatatud mänguväljal ja koheselt vabastatakse, siis võib teda püüda kolmese vardaga juhul kui enne edastamist on pall puudutanud vähemalt kahte figuuri. Kui pall on peatatud, vabastatud ja kohe edasi löödud sama figuuriga, siis ei ole see reeglitepärane.

23.1.3 Ebaseaduslikuks edastamiseks ei loeta juhtu kui peatunud pall kaldub kõrvale sama võistkonna kolmesest vardast ja on tõestatud, et seda ei püütud ja ei olnud kavatsatud edastamist kolmese vardaga.

23.1.4 Kui pall söötmise käigus juhuslikult puutub kuju esi või tagakülge ja on seejärel sama varda teise mängija valduses siis enne kui pall on reeglitepärast mängitav peab ta puutuma vardal teist figuuri.

23.2 Mängija ei tohi palli sööta vastu laua seina rohkem kui kaks korda enne edastamist või viiese vardaga löömist. Hoolimata sellest, millist seina pall puutub on see lubatud kaks korda palli edastamise ajal. Kui pall puudutab seina kolmandat korda, siis ei tohi teda tabada enam ühegi kujuga käesoleval vardal.

23.2.1 Kaitselõks - kui vastase palli edastamine või löök on peatatud mängijaga vastu laua seina, siis ei loeta seda üheks palli puudutuseks vastu seina mängijale kes nurka surumise sooritas ja on nüüd palli valdaja viiese vardaga.

23.2.2 Kui pall puutub seina või küljerante ja puudutab neid veel korra enne kui ta äärealalt maha veereb, siis ei loeta seda teistkordseks puuteks.

23.2.3 Pärast „Time-outi“ kui pall lüüakse vastu seina enne kui ta puudutab teist kuju siis ei loeta seda kahe lubatud seinalöögi hulka.

23.3 Kahese vardaga (või kolmese vardaga) söötmisel sama võistkonna viiesele vardale kehtivad reeglid nii nagu punktis 23.1 v.a kui pall puudutab vastaste mängukuju, siis palli ei loeta edastatavaks vaid „elus“ palliks ja seda võib püüda iga mängija. Samuti ei ole piiratud seinalöövide arv.

23.4 Ühe käega mängimine on reeglitepärane kaitses mängimisel (näit. parem käsi on kaisepositsioonil oleval viiesel vardal). Samamoodi on kaitses lubatud kasutada kahte kätt ühe varda liigutamisel (näit. kaitsev viiene varras) Ülemäärast käte vahetamist käepidemete vahel võidakse käsitleda „Häirimisena“.

23.5 Karistus mittereeglitepärase söötmise eest - kui võistkond eirab seda reeglit, siis vastasvõistkonnal on võimalus jätkata mängu olemasolevalt positsioonilt palli servimisega.

24. Palli valdamise ajalimit

Palli valdamiseks loetakse olukorda kus pall on mängukuju löögilulatuses. Palli valdamise aeg on limiteeritud viiese varda puhul 10 sekundit ja teiste mänguvarraste puhul 15 sekundit. Mõlemad väravavardad on samaväärsed teiste varrastega.

24.1 Pall loetakse mängituks kui ta on mänguvarraste löögiulatusest väljas hoolimata kas ta liikus edasi või tagasi. Väravaalas loetakse mängitud palliks olukorda kus pall on kahese mänguvarda löögiulatusest väljas ja on väljaspool väravaala.

24.2 Pöörlev pall, mis on mängukuju löögiulatuses loetakse selle mänguvarda valduses olevaks ja kõik ajalimiidid jätkuvad, kuigi kui pöörlev pall on löögilulatuses väljas siis ajalimiidid ei kehti(vaata reegel 8.3)

24.3. Karistus kolmese mänguvarda ajalimiidi ületamise eest on palli loovutamine vastasvõistkonnale serviks.

25. Mängu viivitamine

Mäng peab kestma pidevalt v.a „Time outide“ ajal. Pidevaks mänguks loetakse mängu kus palli skoorimise ja uuesti mängu panemise vahe ei ole rohkem kui 5 sekundit. Mängu viivitamise karistuse võib määrata ainult kohtunik.

25.1 Kui võistkonda on karistatud mängu viivitamise eest, siis peab mäng uuesti algama 10 sek. jooksul. 10 sek. möödumisel hõigatakse välja uuesti mängu viivitamine.

25.2 Esimest korda selle reegli rikkumine on karistatav hoiatusega. Järgnevate rikkumiste eest karistatakse mängijat time-outiga. Näit: mängijat karistatakse mängu viivitamise eest. Kui 10 sek. pärast ei ole valmis mängu jätkama-karistus time out. Kui pärast seda 10 sekundi jooksul ei ole ikka veel valmis mängu alustama- karistuseks teine time out.

26. Mängule hilinemine või mitte ilmumine.

Kui mäng kuulutatakse välja, siis peavad mõlemad võistkonnad koheselt ilmuma ettenähtud laua juurde. Kui võistkond ei ilmu laua juurde 3 minuti jooksul, siis kutsutakse nad uuesti välja. Uuesti väljakutsutud võistkond peab koheselt andma märku oma kohaloleksust katkestamiseks karistamise protsessi.

26.1 Kutset mängule korratakse iga 3 minuti järel. Karistus kolmanda järgneva kutse eest on geimi kaotus.

26.2 Kui võistkond on kaotanud geimi tänu mängule õigeaegselt mitteilmumisele, siis uut geimi alustades saavad nad õiguse valida pool või serv.

26.3 Käesoleva reegli rakendamine on turniiri direktori kohus.

27. Tehnilised vead

Kui turniiri kohtunik või juhatus otsustab, et üks võistkonnadest on eksinud antud reeglite vastu tahtlikult või jõhkralt, siis antakse võistkonnale tehniline viga.

27.1 Tehnilise vea väljakuulutamisel mäng peatatakse ja vastane saab õiguse lüüa kolmese vardaga. Laua ääres võivad olla ainult lööv mängija ja kaitsel olev mängija. Antakse luba üheks löögiks ja siis mäng peatatakse. Kui löödi värav, siis õiguse serviks saab võistkond, kellele värav löödi. Kui väravat ei löödud jätkub mäng positsioonilt kus pall oli enne tehnilist viga või reeglite järgi.

27.1.1 Tehnilise vea löök loetakse sooritatuks kui pall lahkub kolmese varda juurest. Tehnilise vea löök loetakse lõppenuks kui ta on peatatud vatsase poolt või lahkunud kaitse alast.

27.2 Tehnilise vea löögi puhul peab pall olema seaduspäraselt mängu pandud enne lööki. Sealjuures kehtivad kõik reeglid k.a ajalimiit ja „Reset“.

27.3 Võistkond võib vahetada kohti enne ja/või pärast tehnilise vea lööki ning selle eest ei määrata „Time out“.

27.4 Tehnilise vea löögi ajal võib välja kuulutada „Time out“ juhul kui see on veel lubatud.

27.5 Mitte reeglitepärase tehnilise vea löögiga saadud punkti ei loeta. Mäng jätkub varda juurest kus pall oli enne tehnilise vea saamist või reeglite järgi.

27.6 Kui tehnilise vea löök lõpetab geimi siis kaitsev võistkond saab servi õiguse järgmises geimis.

27.7 Edasisesd tahtlikud või jõhkrad rikkumised annavad aluse järgmiseks tehniliseks veaks. Kolmas tehniline viga ükskõik millises geimis toob kaasa geimi automaatse kaotuse.

27.8 Ametnik võib otsustada, et iga järgnev tehniline viga pärast esimest võib kaasa tuua võistkonna kaotuse nii mängus kui geimis.

28. Otsused ja edasikaebamine

Kui tekkib vaidlusalune olukord kohtuniku juuresolekul, siis kohtuniku otsus on lõplik ja edasikaebamisele ei kuulu. Kui vaidlus puudutab reeglite tõlgendust või ei olnud kohtunik löögi hetkel laua ääres, mil kõne all olev juhtum leidis aset, siis peab ta vastavalt oludele tegema võimalikult õiglase otsuse.

28.1 Kui tekkib vaidlus reeglite tõlgendamise üle, siis mängija peab juhtumi selgitama enne kui pall uuesti mängu pannakse. Kui apellatsioon puudutab mängu kaotamist, siis tuleb see kinnitada enne kui antud mängu võitja alustab oma järgmist mängu.

28.2 Kõik vaidlusalused küsimusi peab hindama peakohtunik või(juhul kui on kohal) vähemalt kaks korraldajate esindajat ning nende otsused on lõplikud.

28.3 Võistkonda kes vaidlustab reeglitepärase olukorra edutult või seab kahtluse all kohtuniku otsuse karistatakse „Time outiga“. Lisaks võidakse võistkoda karistada mängu viivitamise eest.

28.4 Kohtunikuga vaidlemine mängu ajal on lubamatu. Selle reegli eiramine võib kaasa tuua karistuse mängu viivitamise või eetikakoodeksi rikkumise eest.

29. Riietus

Mängijad kes soovivad osaleda ITSF poolt korraldataval turniiril peavad kandma sobivat sportlikku riietust ja neilt oodatakse isikliku ja professionaalse taseme kõrgeimat hoidmist.

Riietuse korra eest vastutab turniiri direktor, juhatus ja/või ITSF ametlik spordikomisjoni esindaja.

29.1 Aktsepteeritav sportlik riietus on soojendussärk ja püksid, spordisärk, sportlik t-särk, polo särk, sportlikud lühikesed püksid ja sportlikud jalatsid. Nokamütsid, nokad, peapaelad ja sportlikud rätikud on samuti lubatud.

29.2 Keelatud on väljakutsuv riietus, ilma varrukateta särgid, nagu ka cargo-püksid, cargo shortsid, liibuvad Spandex või Lycra püksid ja shortsid. Rannasandaalid, sandaalid ja mittesportlikud jalatsid on samuti keelatud.

29.3 Mängijaid võiks kasutada oma riigi nimega varustatud riietust. Kohustuslik on see kõrgema klassi mängijatele kes on kohustatud kandma nende reitingut näitavaid embleeme varrukatel. Mängijatel võiks olla, aga see ei ole kohustuslik, rahvusvärvides vormiriietus riigi nime, lipu ja sponsorite logodega.

29.4 Dress code eiramine on karistatav geimi või mängu kaotusega. Kui mängija on keelatud riietuses mängu ajal, siis peab ta vahetama sobiliku riietuse vastu enne kui mäng jätkub või võistkonda karistatakse mängu viivitamise eest. (vaata reegel 25.)

30. Turniiri juhatus

Turniiri administreerimine on turniiri juhatuse kohustus. See puudutab turniiri juhtimist, korraldamist, mängude ajakava jne. Turniiri juhatuse otsused on lõplikud.

30.1 Kõik reeglitega seotud otsused tehakse juhatuse vastutusel. Turniiri juhatus on vastutav peakohtuniku määramise eest.

30.2 Turniiri juhatus on kõikidel ITSF turniiridel vastutav IITSF spordikomisjoni ees.

Reeglid on tõlgitud lauajalgpalli rahvusvahelistest määrustest ning MTÜ Eesti Lauajalgpalli Liit ei vastuta tõlke kvaliteedi eest!