

FIFM  
CAIET CU REGULI

# CUPRINS

CUPRINS.....	2
INTRODUCERE .....	3
AUTORITĂȚI COMPETENTE .....	3
MATERIALE ȘI COMPONENTE HARDWARE .....	5
1. Cod de Etică .....	6
2. Meciul .....	6
3. Începerea meciului .....	7
4. Protocolul “Pregătit” .....	7
5. Serve ulterioare .....	7
6. Mingea în joc .....	7
7. Mingea sare de pe masa.....	8
8. Mingea moartă .....	8
9. Pauză .....	8
10. Reluarea jocului după terminarea pauzei .....	10
11. Pauză oficială .....	10
12. Punct înscris .....	11
13. Părțile mesei .....	12
14. Schimbarea pozițiilor .....	12
15. Învărtirea tijelor .....	12
16. Bruscare a mesei .....	13
17. Repornire .....	13
18. Ajungere în suprafața de joc .....	14
19. Deteriorări ale mesei.....	15
20. Distragerea atenției .....	16
21. Încălzire .....	16
22. Limbă .....	16
23. Pase.....	17
24. Timp de posesie .....	18
25. Întârzierea partidei .....	18
26. Pelalizări .....	19
27. Faulturi tehnice .....	19
28. Decizii și recursuri .....	20
29. Cod vestimentar .....	20
30. Director de turneu.....	20

## INTRODUCERE

**Toți jucătorii și organizatorii trebuie să urmeze acest caiet cu reguli.**

a - Caietul cu reguli reprezintă un ghid util Oficialilor. Scopul său este, înainte de toate, de a explica regulile jocului. Și astfel, cum scopul Oficialilor este de a –și impune autoritatea pentru buna desfășurare a partidei, aceștia trebuie de asemenea să aibă grijă să nu încetinească jocul din cauza unei arbitrări prea stricte.

b – Nota Bene: Oficialii Federației reprezintă autoritatea supremă care guvernează asupra caietului cu reguli într-un turneu. Deciziile lor trebuie respectate și nu pot fi contestate. Un Oficial al Federației poate fi chemat de un Oficial pentru a da sfaturi în ceea ce privește interpretarea caietului cu reguli. Dacă nici un Oficial al Federației nu este prezent la turneu, Directorul Turneului își asumă responsabilitățile Oficialului Federației.

c – Regulile unei partide de fotbal de masă sunt concepute astfel încât să faciliteze arbitrarea atât de către Oficiali cât și de Jucători.

d – Obiectivul este de a reduce la minim interpretările subiective.

e – Scopul regulilor este de asemenea acela de a stabili un nivel de respect reciproc între Jucători în timpul jocului, sesizat și de spectatori.

f – Amintim cititorului că, deși deciziile Oficialului sunt de necontestat, acesta poate totuși greși, iar o eroare de judecată poate face parte din joc.

## AUTORITĂȚI COMPETENTE

a – Acest caiet cu reguli a fost elaborat și editat de Comisia de Jucători și Oficiali din subordinea Comisiei Sportive. Este supus la vot și elaborat la începutul fiecărui sezon de Comitetul de Conducere al FIFM (Federația Internațională de Fotbal de Masă). Poate fi studiat și modificat în cadrul unei adunări generale.

b - În caz de inconsistențe sau de situații dificile, modificări imediate pot fi propuse de Comisia de Jucători și Oficiali în timpul sezonului. Aceste modificări trebuie apoi supuse la vot de Comitetul de Conducere.

c – Cei responsabili cu utilizarea caietului cu reguli sunt Oficialii Federației, Oficialii și Jucătorii.

d – Mecurile pot fi arbitrate sau auto-arbitrate. Într-o partidă arbitrată, Oficialul este autoritatea competentă. Într-o partidă fără Oficial, orice Oficial posesor de un astfel de titlu și care este prezent în incintă, poate fi chemat. În cazul unei probleme imposibil de rezolvat, poate fi convocată Comisia de Jucători și Oficiali. Ei sunt responsabili cu luarea unei decizii comunicate Comisiei care, la rândul ei, trebuie să aducă respectiva decizie la cunoștința tuturor membrilor.

e - Un Oficial, chemat în mijlocul partidei pentru a rezolva o problemă, poate primi sfaturi de la alți Oficiali care au fost martori la incident. Dacă sunt prezenți mai mulți Oficiali, va fi sfătuit de Oficialul cu cel mai mare grad (inclusiv de Oficialul Federației). Dacă nu este prezent nici un Oficial, Oficialul chemat va cere continuarea meciului, fără a acorda Fault sau gol.

f – Întrebări, cereri de explicații și cereri de modificări ale regulilor trebuie adresate reprezentantului Comisiei de Jucători și Oficiali. Acesta, la rândul său, răspunde în fața reprezentantului Comisiei Sportive.

g – Penalizările și sancțiunile, până la pierderea unei partide sau a întregului meci, sunt în răspunderea Oficialilor. În cazul unei sancțiuni mai grave, Directorul Turneului trebuie să transmită un raport aferent către Comisia Disciplinară.

## **Termeni Oficiali**

### **Jucători:**

- Pauză
- Tehnic
- Medical
- Pregătit

### **Oficial:**

- 10 secunde
- Joc
- Repornire
- Fault
- Pauză Oficială
- Pauză Medicală
- Timp
- Avertisment
- Fault tehnic

### **Sanctiuni**

- Repornire
- Fault
- Bruscare a tablei
- Avertisment
- Fault tehnic
- Partidă
- Meci

## **MATERIALE ȘI COMPONENTE HARDWARE**

### **Masa**

- a – Mesele Oficiale sunt votate de Adunarea Generală a FIFM. Alegerea mesei poate fi modificată în baza acordurilor dintre FIFM și producători și parteneri.
- b – Organizatorii trebuie să furnizeze echipament competitiv (jucători curatati cu hârtie abrazivă, bare curate și drepte).
- c – În nici un caz suprafața mesei nu trebuie să fie făcută din hârtie abrazivă, iar nerespectarea acestei reguli va fi penalizată prin eliminarea din turneu și refuzarea tablei.
- d – Jucătorii sunt liberi să lubrifieze partea exterioară a barelor. Interiorul nu trebuie lubrifiat în cazul barelor telescopice.
- e - Organizatorii pot impune utilizarea anumitor produse de lubrifiere și agenți de curățare. Respectivetele produse trebuie puse, în acest caz, la dispoziția Jucătorilor. În aceste condiții, utilizarea altui tip de produse va duce la eliminarea Jucătorului din turneu.
- f – Utilizarea de rășini (cum se obișnuiește în handbal) sau de magneziu sau alte produse similare pe masa (suprafață, mânere, mingii) este strict interzisă și poate fi penalizată cu eliminarea din turneu.
- g – Organizatorii au libertatea de a interzice produsele considerate periculoase pentru echipament sau pentru Jucători.

### **MINGII**

- a – Mingiile Oficiale sunt votate de comisia sportivă a FIFM. O anexă la această regulă va fi elaborată după ce este efectuată alegerea finală pentru sezon.
- b – Într-un turneu, partidele trebuie jucate cu mingi cumpărate la locul unde se desfășoară turneul.
- c – Toți Jucătorii trebuie să aibă o minge pentru turneu.

### **MÂNERE**

- a- Fiecare Jucător poate utiliza mâneretele alese de el pe mesele pe care mâneretele pot fi schimbate. Trebuie să poată fi fixate pe bare fără a deteriora masa sau a răni jucătorul.
- b- Mișcările Jucătorilor nu trebuie ajutate sau blocate. Nu este permis nici un fel de sistem mecanic. Mâneretele trebuie atașate în siguranță la bara pe care sunt instalate.

c- Organizatorii pot declara anumite mânere periculoase și astfel pot cere Jucătorilor să nu le folosească. Refuzul unui Jucător de a renunța la respectivele mânere va duce la eliminarea acestuia din turneu.

d- Într-un meci multiplu, jucătorii trebuie să poată schimba mânerile în timpul alocat între partide, în pauze sau între înscrieri de puncte.

### **ALTE ACCESORII**

a- Toate celelalte accesorii (mănuși, benzi elastice, manșoane fixe pentru mânere...) sunt permise, cu excepția cazului în care sunt considerate periculoase pentru Jucător sau pentru alți participanți.

b- Nu se permite ca suprafața sau părțile mesei să fie modificate de accesorii.

### **1. Cod de Etică**

Orice acțiune lipsită de sportivitate sau de etică în timpul partidelor din turneu, în sala de joc sau pe terenul gazdă, va fi considerată o încălcare a Codului de Etică. Respectul reciproc între toți jucătorii, oficialii și/sau spectatori este o regulă. Fiecare jucător și oficial trebuie să prezinte o partidă de fotbal de masă în public într-o manieră etică și sportivă.

1. 1 Penalizarea aferentă încălcării Codului de Etică poate atrage anularea partidei sau a meciului, eliminarea din turneu și/sau amendarea. Comisia Disciplinară a FIFM hotărăște dacă a fost sau nu încălcat Codul de Etică și care este penalizarea corespunzătoare respectivei infrațiuni, iar dacă aceasta nu este prezentă, responsabilitatea revine Șefului Oficial și Directorului de Turneu.

### **2. Meciul**

Cu excepția cazului în care directorul de turneu nu stipulează altceva, un meci constă în 3 partide din 5. Fiecare partidă constă în obținerea a 5 puncte, exceptând partida finală a meciului, care este de asemenea limitată la 5 puncte, însă trebuie să se câștige la o diferență de 2 puncte până la 8 puncte.

2.1 Numărul de partide jucate este hotărât de Directorul de Turneu și va fi publicat în anunțul referitor la turneu.

2.2 Directorul de Turneu poate reduce numărul de partide și puncte jucate per meci în funcție de timp.

2.2.1 Această decizie este finală și se referă la toate meciurile jucate în cadrul respectivului eveniment sportiv.

2.3 În orice turneu oficial al FIFM, numărul de partide jucate va fi anunțat de Comisia Sportivă a FIFM și va fi publicat în anunțul oficial al turneului FIFM.

2.4 Penalizarea pentru încălcarea numărului oficial de partide sau de puncte jucate poate însemna anularea meciului sau eliminarea din turneu a ambelor echipe implicate.

### **3. Începerea meciului**

Înainte de începerea meciului se dă cu banul. Echipa care câștigă își alege partea mesei sau prima servă. Echipei care pierde îi revine opțiunea rămasă.

3.1 După ce o echipă și-a ales partea mesei sau prima servă, nu-și mai poate schimba decizia.

3.2 Meciul începe în mod oficial când mingea a fost pusă în joc. (DAR încălcări ale regulilor precum înjurăturile, etc. pot fi invocate de oficialul desemnat să judece meciul de îndată ce el și cele două echipe se află în fața mesei.)

### **4. Protocolul “Pregătit”**

4.1 Când se servește mingea sau se repune mingea în joc, Jucătorul trebuie să respecte protocolul “Pregătit”. Jucătorul care controlează mingea va întreba: “Pregătit?” , iar Adversarul Direct are 5 secunde să răspundă “Pregătit”. Dacă depășește acest timp de gândire, va fi considerat că întârzie partida. (Vezi Regula 25).

4.1 a) Mingea trebuie pusă în joc în dreptul figurinei din mijloc pe tija cu cinci figurine sau pe tija cu două figurine, conform regulii. Când ambele părți declară că sunt pregătite, jucătorul care deține mingea trebuie să o miște de la o figurină la alta și să se asigure că se oprește pentru cel puțin o secundă înainte de a părăsi tija curentă de posesie. Limitele de timp încep la o secundă după ce mingea atinge a doua figurină.

4.2 Penalizarea pentru punere ilegală a mingii în joc este la alegerea adversarului; acesta hotărăște dacă dorește să continue jocul din poziția curentă sau să repete serva. În această situație se află cazurile în care un jucător pierde mingea sau înscrie înainte ca mingea să fie repusă în joc.

### **5. Serve ulterioare**

După prima servă a meciului, servele ulterioare vor fi efectuate de echipa care a primit gol. Prima servă în partidele ulterioare ale unui meci cu partide multiple va fi efectuată de echipa care a pierdut partida precedentă.

5.1 Dacă mingea este servită de echipa necorespunzătoare, și această încălcare a regulii este descoperită înainte ca mingea să fie înscrisă, jocul trebuie oprit, iar mingea trebuie servită din nou de echipa corespunzătoare. Când se șutează, nu mai sunt admise proteste, iar jocul continuă ca și cum nu ar fi fost comisă nici o infracțiune.

5.2 Dacă o echipă primește serva deoarece echipa adversă este penalizată pentru o încălcare a regulilor și dacă, după ce mingea este servită, devine moartă sau sare de pe masa și trebuie servită din nou, va fi servită de echipa care a servit inițial înainte de comiterea infracțiunii.

## **6. Mingea în joc**

Când mingea este pusă în joc de cel ce servește (vezi 4), va rămâne în joc până când mingea este scoasă de pe masă sau este declarată minge moartă, se cere pauză sau se înscrie un punct.

## **7. Mingea sare de pe masa**

Dacă mingea părăsește suprafața de joacă și lovește table de marcaj, scrumiere sau alte obiecte din afara mesei, se consideră că mingea a sărit de pe tab.

7.1 Suprafața de joc desemnează întreaga suprafață de deasupra suprafeței de joacă de pe masa, inclusiv capetele barelor laterale și marginile sălii de joc.

7.2 O minge care intră în gaura de servă (dacă există) și care apoi revine pe teren este considerată încă "în joc."

7.3 Dacă mingea părăsește masa, va fi repusă în joc la tija cu două figurine a echipei care nu a avut ultima posesie în timpul jocului. (Vezi Regula 24 privind Posesia). Jocul se reia respectând Protocolul "Pregătit" (Regula 4).

7.4 Un jucător nu poate iniția o lovitură cu mingea ridicată de pe suprafața din față sau din spatele figurinei. (Exemplu: Lovitură prin aer).

## **8. Minge moartă**

O minge va fi declarată moartă când s-a oprit de tot și nu mai poate fi atinsă de nici o figurină.

8.1 Dacă mingea este declarată moartă oriunde între tijele cu cinci figurine, va fi repusă în joc la tijele cu 5 figurine de echipa care a avut prima servă. Vezi Protocolul "Pregătit" (Regula 4).

8.2 Dacă mingea este declarată moartă între tija de gol și cea cu cinci figurine, va fi repusă în joc la tija cu două figurine din apropierea locului în care a fost declarată minge moartă. Jocul se reia respectând Protocolul "Pregătit" (Regula 4).

8.3 O minge care se învârtă pe loc nu este considerată moartă și limitele de timp continuă.

8.4 O minge care este făcută moartă în mod intenționat pentru a avansa mingea sau pentru a restabili limitele de timp va fi dată echipei adverse pentru o repetare a servei. (Exemplu: împingerea mingii până când nu mai poate fi atinsă).

## **9. Pauză**

Fiecare echipă are dreptul la două pauze într-o partidă, în timpul cărora jucătorii pot părăsi masa. Respectivele pauze nu pot depăși 30 de secunde. Dacă mingea se află în joc, pauza poate fi cerută numai de echipa care are posesia mingii, și apoi numai dacă mingea este complet oprită. Dacă mingea nu se află în joc, oricare dintre echipe poate cere pauză.

9.1 Oricare dintre echipe poate lua o pauză de 30 de secunde pline, chiar dacă echipa ce a cerut pauză nu are nevoie de întregul timp alocat.

9.2 Fiecare echipă își poate schimba pozițiile în timpul unei pauze. (vezi Regula 14).

9.3 O pauză cerută între partide va reduce numărul de pauze premise în următoarea partidă.

9.4 Un jucător care își ia ambele mâini de pe mânere și se întoarce complet de la masa în timp ce mingea se află în joc este declarat că a cerut pauză.

9.4.1 Un jucător își poate lua mâinile de pe mânere pentru a le șterge înainte de a șuta, atâta vreme cât acest lucru nu necesită mai mult de două sau trei secunde. Timpul continuă să se scurgă în momentul în care jucătorul își șterge mâinile. Echipa aflată în defensivă nu trebuie să se relaxeze dacă adversarul își ia mâinile de pe tijă.

9.4.2 Când jucătorul își pune mâna/încheietura mâinii pe tijă, nu are dreptul de a șuta sau de a pasa înainte de o secundă.

9.5 Numai jucătorul/echipa ce deține posesia directă a mingii poate cere pauză. Pauza începe în momentul în care se cere.

9.5.1 Dacă echipa ce deține mingea încearcă să șuteze sau să paseze imediat după ce cere pauza, nu se ține cont de timpul jucat, iar echipa respectivă va fi acuzată de distragere a atenției (vezi 20).

9.6 Dacă echipa ce deține mingea cere pauză în timp ce mingea este în joc și se mișcă, echipa va pierde posesia și mingea va fi servită de echipa adversă. Dacă echipa ce nu se află în posesia mingii cere pauză când mingea este în joc, respectiva echipă va fi acuzată de distragere a atenției.

9.7 Dacă o echipă nu este gata de joc la capătul celor 30 de secunde, echipa respectivă va fi acuzată de întârziere a partidei (vezi regula 25).

9.8 O echipă care cere și/sau care este acuzată că a cerut mai mult de două pauze într-o partidă va fi penalizată cu fault tehnic. Acesta trebuie executat înainte de a acorda pauza de 30 de secunde.

9.8.1. Echipa penalizată cu pauză va fi nevoită să aștepte 30 de secunde pline, chiar dacă a mai cerut înainte două pauze, și fiecare dintre echipe își poate schimba poziția în acest timp.

9.9 Când un jucător repune mingea în joc după pauză (prin mișcarea mingii), nu mai poate fi cerută încă o pauză până când mingea nu părăsește tija curentă de posesie. Fiecare tijă de gol este considerată o singură tijă.

9.9.1 Penalizarea pentru încălcarea acestei reguli (9.9) este pierderea posesiei, și mingea va fi servită de echipa adversă. Echipa nu va fi penalizată cu pauză.

9.10 În timpul unei pauze un jucător poate atinge suprafața de joc pentru a lubrifia tijele, pentru a șterge terenul, etc. Mingea nu poate fi luată cu mâna decât dacă este repusă în poziția inițială

înainte de a continua jocul. Cererea de a mișca mingea sau de a o ridica poate fi refuzată (i.e. când mingea se află prea aproape de linia de gol).

## **10. Reluarea jocului după terminarea pauzei**

După pauză, mingea va fi repusă în joc la tija de posesie pe care se afla în momentul în care a fost cerută pauza.

10.1. Dacă mingea se afla în joc atunci când a fost cerută pauza, jucătorul trebuie să se asigure că echipa adversă este pregătită înainte de a mișca mingea, vezi protocolul “Pregătit”.

10.2 Dacă mingea nu se afla în joc atunci când a fost cerută pauza, aceasta trebuie repusă în joc de echipa ce are dreptul legal de a face acest lucru conform regulilor.

10.2.1 Dacă pauza a fost cerută între mingii (după ce este înscris un gol dar înainte ca următoarea minge să fie servită), mingea va fi servită la tija de 5 figurine de echipa care a înscris ultimul gol în mod normal.

10.3 Penalizarea pentru ilegalitatea de a repune mingea în joc constă în faptul că adversarul alege dacă să continue jocul din poziția curentă sau dacă dorește să reservească mingea.

## **11. Pauză oficială**

Pauză oficială este diferită de cele două pauze premise fiecărei echipe într-o partidă. După o pauză oficială, mingea este repusă în joc ca și cum s-ar fi cerut o pauză obișnuită.

11.1. Dacă în momentul începerii meciului nu este prezent nici un oficial, și apar dispute în timpul jocului, fiecare echipă poate solicita un oficial. Această solicitare poate fi făcută oricând în timpul meciului, dacă mingea s-a oprit sau dacă este declarată minge moartă.

11.1.1. Prima solicitare a unui oficial este considerată pauză oficială.

11.1.2. Dacă echipa aflată în defensivă solicită un oficial în timp ce mingea se află în joc dar este oprită, iar echipa aflată în ofensivă încearcă în același timp să paseze sau să șuteze, cererea de pauză va fi considerată o distragere a atenției din partea echipei aflate în defensivă. De asemenea, o solicitare a unui oficial în timp ce mingea se află în mișcare va fi considerată o distragere a atenției.

11.2 Orice echipă care cere ulterior o pauză oficială va fi penalizată cu pauză. Această solicitare nu poate fi făcută decât în timpul unei situații de minge moartă. Penalizarea pentru solicitarea unui alt oficial în timp ce mingea se află în joc este faultul tehnic.

11.2.1 Oficialul Șef va decide dacă să permită sau să refuze prezentarea unui nou oficial. Al doilea oficial va deveni oficial adjunct. Un oficial poate fi înlocuit numai în urma deciziei luate de Oficialul Șef.

11.2.2. Dacă sunt deja prezenți doi oficiali, orice solicitare pentru un nou oficial va fi refuzată, iar echipa va fi penalizată cu fault tehnic.

11.3. O echipă nu își poate schimba poziția în timpul unei pauze oficiale, decât dacă are dreptul de a face acest lucru (vezi 14).

11.4. Refacerea mesei – orice refacere necesară a mesei, cum ar fi schimbarea mingilor, strângerea figurinelor, etc., trebuie solicitată înainte de începerea meciului. Singurul moment când un jucător poate cere o pauză pentru refacerea mesei în timpul unui meci este în cazul în care apare o deteriorare bruscă a mesei, cum ar fi ruperea unei figurine, a unui șurub, a unui amortizor, îndoirea unei tije, etc.

11.4.1. Dacă o figurină se rupe la contactul cu mingea, este declarată pauză oficială pentru a repara tija. Jocul se reia punând mingea pe tija unde s-a rupt figurina.

11.4.2. Dacă se stinge lumina de pe tablă, jocul este imediat intrerupt (ca și cum s-ar fi cerut o pauză oficială).

11.4.3. Întreținerea de rutină, cum ar fi ungerea tijelor, etc., va fi efectuată numai în timpul pauzelor și între partide.

11.5. Obiecte străine aflate pe terenul de joc – dacă vreun obiect cade pe terenul de joc, jocul este imediat intrerupt. La capetele mesei nu trebuie să existe nici un obiect ce ar putea cădea pe terenul de joc.

11.6. Pauză medicală – un jucător sau o echipă poate cere o pauză medicală. Această cerere trebuie să fie aprobată de Directorul de Turneu, de Oficialul Șef și de un membru al personalului ce arbitrează. Ei vor stabili durata pauzei medicale, care poate fi de maxim 60 de minute. Un jucător care nu mai poate fizic continua să joace după acea perioadă trebuie să părăsească meciul.

11.6.1 Dacă cererea de pauză medicală este refuzată, jucătorul va fi penalizat cu pauză. Jucătorul poate de asemenea fi penalizat pentru întârzierea partidei (vezi 25), la latitudinea oficialului.

11.6.2. Pauzele medicale sunt acordate în mod normal numai pentru răniri accidentale sau neprevăzute ce apar în timpul jocului.

## **12. Punct înscris**

O minge înscrisă va însemna un punct, dacă a fost înscrisă în mod legal. O minge care intră în poartă dar revine pe suprafața de joc și/sau părăsește tabla este considerată ca fiind gol.

12.1. Dacă un punct nu este înscris pe tablele de marcaj și ambele echipe sunt de acord că a fost înscris dar nimeni nu a observat că nu a fost înregistrat, punctul va fi înscris. Dacă ambele echipe nu sunt de acord că un punct a fost înscris și nu a fost marcat, după ce se înscrie alt gol, punctul respectiv nu va fi înscris.

12.2. Dacă apare o controversă referitoare la faptul că a fost sau nu gol, trebuie chemat un oficial.

12.3. O echipă care înscrie intenționat un gol care nu a fost înscris nu va primi punctual înscris în mod ilegal și va fi penalizată cu fault tehnic. Alte încălcări ale acestei reguli vor duce la anularea partidei sau a meciului (hotărâre luată de Oficialul Șef).

### **13. Părțile mesei**

La finalul fiecărei partide, echipele pot schimba părțile mesei înainte de a începe următoarea partidă. Dacă echipele schimbă părțile, trebuie să le schimbe după fiecare partidă. Se permite o pauză de 90 de secunde între partide.

13.1. Oricare dintre echipe poate cere cele 90 de secunde. Dacă ambele echipe recunosc că sunt gata de a relua jocul înainte de a se scurge cele 90 de secunde, jocul va continua și secundele rămase vor fi anulate.

13.2. Dacă o echipă nu este pregătită să joace după perioada de 90 de secunde, echipa respectivă va fi acuzată de întârzierea partidei.

### **14. Schimbarea pozițiilor**

În caz de duble, fiecare jucător poate juca numai cu cele două tije desemnate în mod normal pentru poziția lui. Când mingea este pusă în joc, jucătorii trebuie să joace în aceeași poziție până se înscrie un punct, până când o echipă cere pauză sau se cere un fault tehnic.

14.1. Oricare dintre echipe poate schimba pozițiile în timpul pauzei, între puncte, între partide și/sau după un șut considerat fault tehnic.

14.2. Când echipa și-a schimbat poziția, nu mai poate reveni la poziția anterioară până ce mingea nu este repusă în joc sau până ce nu se cere o altă pauză.

14.2.1. Se consideră că o echipă și-a schimbat pozițiile când ambii jucători se află la locurile corespunzătoare din fața mesei. Dacă ambele echipe doresc să-și schimbe pozițiile în același timp, echipa ce deține posesia își alege prima poziția.

14.3. Schimbarea ilegală a pozițiilor în timp ce mingea este în joc va fi considerată o distragere a atenției.

14.3.1. În caz de duble, jucătorul care pune mâna pe tija desemnată în mod normal ca fiind jucată de partenerul lor în timp ce mingea se află în joc va fi acuzat de distragere a atenției.

### **15. Învârtirea tijelor**

Învârtirea tijelor este ilegală. Învârtirea se definește ca întoarcerea oricărei figurine cu 360 grade înainte sau după lovirea mingii. Pentru a calcula 360° nu se adună gradele învârtite înainte de a lovi mingea cu gradele învârtite după lovirea mingii. Asadar în invârtirea unei tije nu trebuie să se depășească 360° nici înainte de a lovi mingea nici după.

15.1. O minge care avansează printr-o învârtire nepermisă este rejucată astfel: Dacă mingea intră în poartă, nu va fi considerată punct și va fi repusă în joc de portar ca și cum mingea ar fi fost declarată minge moartă între poartă și cea mai apropiată tijă cu două figurine. Dacă mingea nu intră în poartă, echipa adversă va trebui fie să continue partida din poziția curentă, fie să repete serva de la portar.

15.2. Învolvirea unei tije care nu ajută mingea să avanseze și/sau să fie lovită nu reprezintă o învolvire nepermisă. Dacă tija învolvită trimite mingea înapoi în propria poartă, va fi considerată gol pentru echipa adversă. Învolvirea unei tije departe de minge (când nu este nici o posesie) nu este considerată nepermisă, dar poate fi considerată distragere a atenției.

15.3. Dacă o tijă neținută este învolvită de o minge care lovește cu putere o figurină de pe tijă, respectiva învolvire va fi considerată permisă (exemplu: un șut de la tija de două figurine lovește tija de trei figurine).

## **16. Bruscare a mesei**

Bruscare, înclinarea sau ridicarea mesei nu este permisă. Nu contează dacă acest fapt este intenționat sau nu. Nu este nevoie ca un jucător să își piardă mingea pentru a acuza adversarul de bruscare. Penalizările pentru bruscare se acumulează pe parcursul întregului meci.

16.1. Penalizarea pentru încălcarea acestei reguli: Prima și a doua greșeala – echipa adversă poate continua jocul din poziția curentă, de la punctul de comitere a infracțiunii sau poate repeta servirea mingii. Dacă din cauza unei brusări nepermise jucătorul pierde posesia mingii de pe tijă, jocul poate fi continuat de la tija respectivă. Infracțiuni ulterioare – Fault tehnic. După executarea faultului tehnic, echipa care nu a comis infracțiunea poate alege una dintre opțiunile enumerate în cadrul Primei Greseli

16.2. Atingerea sau contactul cu tijele adversarului va fi penalizat ca bruscare, înclinare sau ridicare a mesei.

16.3. Bruscare a mesei după ce a fost înscris un punct sau când mingea nu este în joc poate fi considerată dovadă de comportament lipsit de sportivitate. Lovirea tijeii după șutare în timp ce mingea se află încă în joc poate fi considerată bruscare.

## **17. Repornire**

Dacă un jucător exercită suficientă forță asupra mesei astfel încât să afecteze capacitatea adversarului de a executa un șut sau o pasă, însă adversarul nu pierde posesia mingii, oficialul prezent va striga “reporire” și timpul de posesie va fi restabilit. Jucătorul care deține mingea poate repune mingea sau ignora comanda de repornire și poate astfel continua jocul din poziția curentă.

17.1. Orice mișcare a mingii, indiferent cât de mică este, poate fi considerată motiv pentru repornire (exemplu: o minge care se mișcă pe loc). O repornire poate fi cerută chiar dacă mingea stă sau se mișcă.

17.2. O repornire nu este considerată o distragere a atenției, iar jucătorul ce deține mingea poate șuta imediat. Echipa aflată în defensivă nu trebuie, deci, să se relaxeze sau să privească oficialul când aude cuvântul "repornire," ci mai degrabă să stea în apărare.

17.3. O repornire nu reprezintă bruscare; dar ofensele repetate pot reprezenta motive pentru ca oficialul prezent să declare fault tehnic asupra jucătorului din apărare care provoacă repornirea.

17.4. O penalizare pentru repornire în spatele mingii nu va fi considerată o penalizare pentru repornire. Va fi considerată bruscare. (Exemplu: dacă atacantul advers este considerat că și-a reșezat adversarul când acesta are mingea pe tija 3.)

17.5. O repornire intenționată de către echipa ce deține posesia mingii în scopul de a încerca să obțină o repornire din partea oficialului nu este permisă. Echipa considerată că a încălcat această regulă va pierde posesia mingii, iar mingea va va fi servită de cealaltă echipă. (Și nu se consideră repornire.)

17.6. După strigarea primei reporniri în cadrul unei partide, echipa ce provoacă două reporniri succesive în același punct va fi penalizată cu fault tehnic. După strigarea primei reporniri, pe baza altor infracțiuni, oficialul va striga "avertisment de repornire" sau doar "avertisment". Dacă mai există o repornire pe aceeași minge după avertismentul de repornire, se va declara fault tehnic.

17.6.1. Dacă se declară fault tehnic din cauza unor reporniri excesive, următoarea strigare de repornire nu va fi considerată fault tehnic.

17.6.2 Repornirile sunt penalizate pe echipă și nu pe jucător și sunt penalizate pe partidă și nu pe meci.

17.7. Dacă apărarea bruschează masa în mod intenționat, nu se va considera repornire, ci se va declara imediat bruscare.

17.8. O repornire făcută în timp ce mingea se află pe tija de cinci figurine va restabili timpul în care mingea a lovit peretele și limita de timp.

## **18. Ajungere în suprafața de joc**

Un jucător nu are voie să ajungă în suprafața de joc în timp ce mingea este în joc fără a avea mai întâi permisiunea echipei adverse, fie că atinge mingea sau nu. Însă când echipa adversă oferă unui jucător permisiunea de a ajunge în suprafața de joc, este legal dacă jucătorul face acest lucru.

18.1. O minge care se rotește este considerată a fi "în joc," chiar dacă nu este în raza de acțiune a unei figurine. Este ilegal să se ajungă în suprafața de joc pentru a opri o minge care se rotește, chiar dacă se face în favoarea unui adversar.

18.2. O minge aruncată peste masă se află încă în joc până când atinge un obiect care nu face parte din suprafața de joc. Nu prindeți o minge care zboară peste masă.

18.3. O minge declarată moartă este considerată în afara jocului. Mingea poate fi atinsă cu permisiunea oficialului sau, dacă nu există nici un oficial, cu permisiunea echipei adverse.

18.4. Un jucător poate șterge urmele de șuturi de pe orice parte a mesei când mingea nu este în joc. Nu are nevoie de permisiunea echipei adverse.

18.5. Penalizarea pentru încălcarea acestei reguli este următoarea: Dacă jucătorul are posesia mingii, și mingea este oprită – echipa adversă primește posesia. Dacă mingea intră în suprafața de gol a jucătorului din spatele tijei cu două figurine – echipa adversă înscrie, și mingea este repusă în joc ca și cum ar fi fost gol. Orice altă situație – fault tehnic.

## **19. Deteriorări ale mesei**

Suprafața de joc – jucătorii nu pot efectua modificări care afectează caracteristicile de joc din interiorul tablei. Acestea se referă la modificări ale figurinelor, a suprafeței de joacă, a amortizoarelor, etc.

19.1. Un jucător nu-și poate șterge sudoarea sau saliva sau altă substanță străină de pe mâna lui înainte de a șterge urmele lăsate de minge pe masă.

19.1.1. Ștergerea mesei cu sacâz nu este permisă.

19.1.2. Jucătorul care își unge mâna cu anumite substanțe pentru a-și îmbunătăți puterea de strângere trebuie să se asigure că respectiva substanță nu se lipește de minge. Dacă se întâmplă acest lucru, iar substanța este considerată că afectează jocul mingii (Exemplu: o minge murdară de sacâz), mingea respectivă și alte mingi murdare aflate pe tablă trebuie curățate imediat, iar echipa acuzată va fi penalizată pentru întârzierea meciului și avertizată că, dacă acest fapt se repetă în timpul meciului, i se va interzice utilizarea respectivei substanțe.

19.2. Dacă jucătorul care utilizează o substanță precum sacâzul pentru a-și îmbunătăți puterea de strângere murdărește mânerul, când schimbă partea de joc trebuie să curețe mânerul.

19.2.1. Dacă timpul necesar curățării respectivei substanțe depășește 90 de secunde, jucătorul va fi penalizat de întârziere a partidei, și i se va interzice utilizarea substanței.

19.3. Un jucător nu poate așeza un tub sau un mâner pe partea exterioară a mesei astfel încât să împiedice mișcarea tijelor (exemplu: pentru a limita mișcarea tijei portarului).

19.4 Un jucător poate schimba mânerul pe partea exterioară a tablelor dacă acest lucru se poate face ușor.

19.5. Cererea de a schimba mingile înainte de începerea meciului trebuie aprobată de oficialul prezent sau de Directorul de Turneu. Cererea va fi acordată numai dacă caracteristicile de joacă ale mingilor existente sunt în mod semnificativ deosebite de cele standard.

19.5.1. O minge nouă – un jucător nu poate cere o minge nouă în timp ce mingea este în joc. În timpul situației de minge moartă, însă, poate cere o nouă minge din săculețul aflat în interiorul mesei. Acest tip de cerere se acordă în general, exceptând cazul în care oficialul prezent consideră că respectiva cerere este făcută numai pentru a opri meciul jocul.

19.5.2. Jucătorul care solicită o nouă minge în timp ce mingea este în joc va fi penalizat cu pauză, exceptând cazul în care oficialul prezent consideră că mingea nu poate fi jucată, iar în acest caz nu se acordă pauză.

19.6. Cu excepția altor specificații, penalizarea pentru încălcarea oricărei părți din această regulă poate fi acordarea unui fault tehnic.

## **20. Distragerea atenției**

Orice mișcare sau sunet departe de sau în spatele tijei unde se află mingea poate fi considerat o distragere a atenției. Punctul înscris ca rezultat al unei distrageri este anulat. Dacă un jucător consideră că i se distrage atenția, este obligat să cheme un oficial.

20.1. Mișcarea tijei de cinci figurine sau a oricărei tije înainte, în timpul și după un șut se consideră distragere a atenției, însă mișcarea ușoară a celor cinci figurine după șut nu se consideră distragere a atenției.

20.2. Discuțiile dintre coechipieri în timp ce mingea se află în joc pot fi considerate distragere a atenției.

20.3. Nu se consideră distragere a atenției când, în timpul unei pase, se simulează mișcarea tijei de prindere. Prea multă mișcare însă se consideră distragere a atenției.

20.4. Se consideră distragere a atenției fixarea șutului, luarea mâinii de pe mâner și apoi imediat șutarea mingii. Mingea nu poate fi șutată decât după ce mâna/încheietura mâinii a stat pe mâner timp de o secundă plină.

20.4.1. În meciuri de simplu, regula 20.4 se aplică numai pentru un șut fixat pe tija de trei.

20.5. Penalizarea pentru distragere. Pentru prima distragere, echipa vinovată poate fi avertizată, dacă oficialul prezent consideră că a fost o distragere inocentă. Dacă se înscrie gol ca urmare a unei distrageri a atenției de către echipa adversă, punctul va fi anulat, iar echipa adversă va rezervi mingea. În toate celelalte situații, echipa adversă poate continua jocul din poziția curentă, din poziția de infrațiune sau poate rezervi mingea. Alte infrațiuni se penalizează cu fault tehnic.

## **21. Încălzire**

Când a început meciul, nici un jucător nu mai are voie să exerseze o servă sau un șut pe masa pe care urmează să se joace partida sau pe o altă masa.

21.1. Încălzirea se definește ca mișcarea mingii.

21.1.1 Oficialul prezent lângă masa poate acorda penalizare pentru încălzire nepermisă. Mișcarea neprevăzută a mingii nu este considerată însă încălzire.

21.2. Această infracțiune se pedepsește prin acordare de fault tehnic în caz de acțiune intenționată.

## 22. Limbă

Comentarii lipsite de sportivitate adresate direct sau indirect de un jucător nu sunt permise. Încălcarea acestei reguli poate duce la acordare de fault tehnic.

22.1. Distragerea atenției echipei adverse de la partidă nu este permisă (vezi 20).

Țipete sau sunete făcute în timpul meciului, chiar și din entuziasm, pot fi penalizate cu fault tehnic.

22.2. Jucătorilor nu le este permis să înjure. Înjurături continue din partea unui jucător pot duce la anularea partidelor și/sau eliminarea de la locul turneului.

22.3. Nu este permisă utilizarea unui profanator în sală. Mai mult, un membru din audiență nu are voie să influențeze un meci distrăgând atenția unui jucător sau a unui oficial. **Violarea acestei reguli poate duce la eliminarea persoanei de la locul turneului.**

22.4. Este permisă sfătuirea, dar numai în timpul pauzelor și între partide.

## 23. Pase

23.1. Minge fixă sau oprită pe tija de 5 nu poate fi avansată direct la tija de 3 aparținând aceleiași echipe. Trebuie să atingă cel puțin două figurine pentru că este pusă în mișcare de o pasă (cu excepția unei piedici accidentale sau a unei pase de atac). O minge fixă este o minge care se înțepenește pe perete sau pe terenul de joacă.

23.1.1. O minge care s-a oprit poate fi pasată în mod legal dacă este pasată imediat. Dacă există o ezitare cât de mică înainte de pasă, aceasta va fi declarată ilegală. Dacă mingea s-a oprit și nu este pasată imediat trebuie să atingă cel puțin două figurine înainte de a fi pasată legal.

23.1.2. Sunt premise piedici accidentale sau pase de atac. Dar dacă o minge este împiedicată sau aruncată în atac de o figurină, eliberată și apoi pasată de respectiva figurină înainte de a lovi altă figurină de pe aceeași tijă, este o mișcare nepermisă.

23.2. Înainte de a încerca să paseze de la tija de cinci, jucătorul nu poate face mingea să lovească peretele lateral al tablei sau marginile acesteia mai mult de două ori. Nu contează ce perete este atins de minge – acest lucru nu este permis decât de două ori. Dacă mingea atinge peretele o a treia oară, trebuie avansată în pasă sau șut.

23.2.1. Blocare defensivă – dacă pasa sau șutul unui adversar este oprit prin blocare pe peretele lateral, nu se consideră ca a fi una dintre ocaziile premise să atingă peretele de jucătorul care a efectuat blocarea și este acum în posesia mingii pe tija de cinci.

- 23.2.2. Când mingea a atins peretele, nu se va considera o nouă atingere a peretelui până ce mingea nu se rostogolește peste banda laterală (dacă se află pe masă).
- 23.2.3. După pauză, dacă mingea lovește din nou peretele înainte de a atinge o a doua figurină nu va fi considerată ca fiind una dintre cele două lovituri permise.
- 23.3. Pasarea de la tija de doi (sau tija de trei figurine din suprafața de gol) la cea de cinci se supune aceleiași reguli ca 23.1, cu excepția faptului că, dacă mingea lovește o figurină a echipei adverse, nu mai este considerată o pasă, ci o minge vie care poate fi prinsă legal de orice jucător.
- 23.4. Este legal să existe o singură mână pe tije când se joacă în defensivă (exemplu: mâna dreaptă pe tija de cinci figurine din apărare). Este de asemenea permisă utilizarea ambelor mâini pentru a mișca tija (exemplu: tija de cinci figurine din apărare). Schimbarea excesivă a mâinilor pe mânere poate fi considerată distragere a atenției.
- 23.5. Penalizarea pentru pase nepermise – dacă o echipă încalcă regula de pasă menționată mai sus, echipa adversă poate continua jocul din poziția curentă sau poate rezervi mingea.

## **24. Timp de posesie**

Posesia se referă la faptul că mingea este la îndemâna unei figurine destul de mult timp pentru a putea realiza o pasă controlată sau un șut.

Posesia mingii se limitează la 10 secunde pe tija de cinci și la 12 secunde pe celelalte tije. Ambele tije ale portarului sunt considerate tije de posesie. La sfârșitul perioadei de timp jucătorul care deține mingea trebuie să o paseze înainte.

24.1. Definiția înaintării: O minge este considerată că înaintează dacă nu se mai află în raza de acțiune a jucătorilor de pe respectiva tija, indiferent dacă s-a dus înainte sau înapoi. În cazul suprafeței de gol, o minge este considerată înaintată dacă nu se mai află în raza de acțiune a jucătorilor de pe tija de doi și dacă se află dincolo de suprafața de gol.

24.2. O minge care se învârtește și care poate fi atinsă de o figurină poate fi considerată a se afla în poziția acelei tije și toate limitele de timp continuă. Jucătorii trebuie să încerce pe căi cinstite să câștige posesia unei mingi care se învârtește și care se află în raza lor de acțiune; cu toate acestea, dacă mingea ce se învârtește nu poate fi atinsă, limitele de timp nu sunt valabile.

24.3. Penalizare – penalizarea pentru întârzierea pe tija de trei este pierderea posesiei în favoarea portarului advers. Portarul va repune mingea în joc ca și cum mingea ar fi fost declarată moartă. Penalizarea pentru întârzierea pe altă tija se pedepsește cu pierderea posesiei în favoarea atacantului advers pentru servă.

## **25. Întârzierea partidei**

Jocul trebuie să fie continuu, cu excepția pauzelor. Continuu reprezintă nu mai mult de 5 secunde între înscrierea unui punct și serva unei noi mingii. Penalizarea de întârziere a meciului nu poate fi invocată decât de un oficial.

25.1. După penalizarea de întârziere a meciului se reia jocul în cel mult 10 secunde. După 10 secunde se poate striga din nou o altă întârziere a meciului.

25.2. Dacă se necesită prea mult timp pentru servă sau pentru a repune mingea în joc, acest fapt poate fi penalizat ca întârziere a partidei.

25.3. La prima încălcare a acestei reguli se dă un avertisment. Infrațiuni ulterioare vor duce la penalizarea jucătorului cu pauză. Exemplu: Jucător acuzat de întârzierea meciului. Dacă încă nu este pregătit să reia meciul după 10 secunde – penalizat de pauză. Dacă nici după aceea nu este pregătit, alte 10 secunde – penalizat a doua oară cu pauză.

## **26. Rechemări și penalizări**

Când a fost strigat meciul, ambele echipe trebuie să se prezinte imediat la masa desemnată. Dacă o echipă nu s-a prezentat la masă în interval de trei minute, trebuie rechemată. Dacă a avut loc rechemarea, echipele trebuie să se prezinte imediat la masă pentru a nu primi penalizări.

26.1. Rechemarea are loc din trei în trei minute. Penalizarea pentru o a doua rechemare și altele ulterioare duce la anularea partidei.

26.2. Dacă o echipă a dus la anularea partidelor din cauza rechemărilor, aceasta are dreptul să își aleagă partea de joc sau serva de începere a partidei.

26.3. Persoana responsabilă cu aplicarea acestei reguli este Directorul de Turneu.

## **27. Faulturi tehnice**

Dacă un oficial autorizat de turneu consideră că una dintre echipele concurente într-un meci este în flagrant sau încalcă în mod intenționat aceste reguli de joc, se declară fault tehnic împotriva echipei care incalca regulamentul.

27.1. Când se declară fault tehnic, se oprește jocul și mingea este acordată echipei adverse celei care comite ofensa la această tijă de trei. Se va trage un șut și apoi partida va fi întreruptă. Dacă nu se înscrie, mingea este repusă în joc la locul unde s-a declarat fault tehnic. Dacă se înscrie un gol, partida continuă cu servă din partea echipei adverse pe bara cinci. Dacă mingea era în mișcare, este repusă în joc ca și cum ar fi fost declarată moartă în acel loc.

27.1.1. Se consideră că un jucător a trimis un șut de fault tehnic dacă mingea a părăsit tija de trei. Se consideră că un jucător a blocat lovitura dacă mingea s-a oprit sau a părăsit suprafața de apărare.

27.2. La o lovitură de fault tehnic, mingea trebuie repusă în joc înainte de a șuta. Mai mult, toate regulile, inclusiv limitele de timp și repornirile, se aplică în continuare.

27.3. O echipă își poate schimba pozițiile înainte și/sau după lovitura de fault tehnic fără a fi penalizat cu pauză.

27.4. Pot fi cerute pauze în timpul unei lovituri tehnice, dacă sunt permise.

27.5. Un punct înscris dintr-o lovitură tehnică nepermisă este anulat, iar jocul se reia la locul unde se afla mingea în momentul în care s-a declarat fault tehnic.

27.6. Dacă o lovitură de fault tehnic pune capăt partidei, echipa adversă are dreptul la prima servă din partida următoare.

27.7. Alte încălcări flagrante sau intenționate provoacă alte faulturi tehnice. Un al treilea fault tehnic în partidă va duce la anularea automată a partidei.

27.8 Oficialul poate anunța oricând, după primul fault tehnic, că alte încălcări din partea echipei respective vor duce la anularea partidei sau a meciului.

## **28. Decizii și recursuri**

Dacă o controversă se referă la o chestiune de judecată și oficialul este prezent în momentul în care au avut loc respectivele dispute, decizia sa este finală și nu poate fi contestată. Dacă respectiva controversă se referă la o interpretare a regulilor, iar oficialul nu a fost prezent în momentul în care au avut loc respectivele dispute, oficialul trebuie să ia decizia cea mai rezonabilă. Acest tip de decizii poate fi contestat, dar contestația trebuie făcută imediat în modul descris mai jos.

28.1. Pentru a contesta o interpretare a unei reguli, jucătorul trebuie să facă recurs înainte ca mingea să fie repusă în joc. Contestarea referitoare la pierderea meciului trebuie făcută înainte ca echipa câștigătoare să înceapă următorul meci.

28.2. Toate contestațiile privind regulile sunt judecate de Oficialul Șef și (dacă sunt prezenți) de cel puțin doi membri din personalul care arbitrează. Toate deciziile la recursuri sunt definitive.

28.3. Echipa care face un recurs evident fără succes, sau echipa care pune la îndoială o judecată, va fi penalizată cu pauză. În plus, echipa poate de asemenea primi penalizare pentru întârziere a partidei, la latitudinea oficialului.

28.4. Disputa cu un oficial autorizat în timpul unui meci nu este permisă. Încălcarea acestei reguli va duce la penalizarea de întârziere de meci și/sau la penalizare pentru încălcarea codului de etică.

## **29. Cod vestimentar**

Jucătorii care doresc să participe la un turenu oficial al FIFM trebuie să poarte îmbrăcăminte sportivă corespunzătoare. Aceasta este alcătuită din: încălțăminte sportivă (i.e. adidasi, teneși, adidas pentru basket), pantaloni scurți sau trening (este interzisă purtarea de bermude sau de pantaloni scurți mulați pe corp), tricouri sau pulovere.

29.1 Penalizarea pentru încălcarea Codului Vestimentar poate fi eliminarea din turneu și/sau amendarea.

Dacă a fost sau nu încălcat Codul Vestimentar, și care este penalizarea corespunzătoare pentru respectiva infrațiune vor fi hotărâte de membrii Comisiei Sportive a FIFM.

### **30. Director de Turneu**

Directorul de Turneu va fi însărcinat să administreze jocul din cadrul turneului. Acest lucru presupune elaborarea planurilor, programarea evenimentelor, stabilirea orelor meciurilor, etc. Decizia luată de Directorul de Turneu în astfel de probleme este definitivă.

30.1 Oficialul Șef va răspunde de toate problemele referitoare la reguli de joc (numirea oficialilor, soluționarea contestațiilor, etc.). Directorul de Turneu este responsabil cu Numirea Oficialului Șef.

30.2 La fiecare turneu oficial al FIFM, Directorul de Turneu se subordonează Comisiei Sportive a FIFM.