

Pravidlá stolného hokeja

Pravidlá stolného hokeja SASH

Hrací čas

§ 1

- (1) Zápas trvá 5 minút, čas beží aj keď je puk mimo hry (hrubý čas).
- (2) Zápas začína na dopredu známy signál.
- (3) Puk musí ležať na stredovom bode hracieho stolu a dotknúť sa ho možno najskôr súčasne so signálom označujúcim začiatok zápasu (zahájenie zápasu).
- (4) Ak rozohrá niektorý z hráčov puk pred daným signálom, jeho súper má právo vhodiť puk do hry. Toto právo možno využiť len bezprostredne po rozohraní puku súperom oznámením slova „blok“ a zdvihnutím ruky. V opačnom prípade je hráč povinný v hre pokračovať.

Výsledok zápasu

§ 2

- (1) Zápas sa hrá na góly.
- (2) Gólom sa rozumie herná situácia, keď puk prejde celým svojim objemom bránkovú čiaru a zostane v bránke.
- (3) Súčet strelených góly hráča a vlastné góly jeho súpera sa považujú za dosiahnuté góly hráča. Dosiahnuté góly hráča sú zároveň obdržanými gólmi jeho súpera.
- (4) Pomer dosiahnutých gólov určuje výsledok zápasu.
- (5) Víťazom zápasu je hráč s vyšším počtom dosiahnutých gólov. Rovnaký počet dosiahnutých gólov v zápase u oboch hráčov znamená nerozhodný výsledok (remízu).

Vhadzovanie puku do hry

§ 3

- (1) Vhadzovanie puku do hry sa robí:
 - a) v prípade uvedenom v § 1 ods. 4, najskôr však súčasne so signálom označujúcim začiatok zápasu,
 - b) po góle,
 - c) ak puk opustí hraciu plochu,
 - d) ak sa puk odrazí od predmetu nachádzajúceho sa mimo hracej plochy späť,
 - e) ak sa dostane na hraciu plochu puk z iného hracieho stola alebo akýkoľvek iný predmet a pokiaľ v tom čase žiadny hráč nie je v držaní puku. V opačnom prípade sa hra zaháji z miesta, na ktorom puk ležal (osobitné zahájenie hry). Hráč je povinný sa presvedčiť, či jeho súper je pripravený. Strela pri zahájení hry môže smerovať priamo do bránky.
 - f) v prípade uvedenom pod písm. e) sa postupuje i pri vypadnutí figúrky hokejistu hráča na hraciu plochu alebo mimo nej, ďalej po ukončení technickej chyby alebo pred dohrávaním zápasu,
 - g) ak sa zastaví puk v priestore za brankárom na bránkovej čiare (musí sa jej dotýkať) a hráč nepokračuje v hre figúrkou brankára, čo oznámi slovom „blok“ a zdvihnutím ruky. V opačnom prípade je hráč povinný v hre pokračovať.

Pravidlá stolného hokeja

- h) V iných prípadoch podľa týchto pravidiel.
- (2) Vhadzovanie sa vždy robí v stredovom kruhu. Puk sa viditeľne drží nad stredovým kruhom (bodom) vo výške niekoľkých centimetrov (cca 5 cm) nad hlavami stredných útočníkov a pustí sa na hraciu plochu. Strední útočníci a ľaví obrancovia musia byť na svojej polovici hracej plochy.
 - (3) Pri chybnom vhadzovaní má súper právo vhadzovanie opakovať. Toto právo možno využiť len bezprostredne po vhadzovaní puku súperom oznámením slov „zlé vhadzovanie“ a zdvihnutím ruky. V opačnom prípade je hráč povinný v hre pokračovať.
 - (4) Vhadzovanie robí hráč, ktorý dostal gól alebo hráč, ktorý sa ako prvý zmocnil vyhodeneho puku, ak nie je určené inak.
 - (5) Pokiaľ o víťazovi zápasu rozhoduje „zlatý gól“, má hráč právo požadovať vhadzovanie od neutrálnej osoby.

Neplatný gól § 4

Gól je neplatný, ak

- a) nebol dosiahnutý v priebehu hry,
- b) bol dosiahnutý do troch sekúnd od vhadzovania. Gól dosiahnutý hráčom, ktorý vyhral vhadzovanie, figúrkou stredného útočníka bez toho, aby sa puk dotkol mantinelu alebo inej figúrky než súperov stredný útočník a brankár, neplatí ani po uplynutí troch sekúnd.
- c) puk nezostane v bránke (odrazí sa späť cez bránkovú čiaru na hraciu plochu alebo mimo hraciu plochu),
- d) je dosiahnutý náhodným alebo úmyselným pohybom celého hracieho stolu, prípadne pohybom stola, na ktorom je hrací stôl umiestnený,
- e) je dosiahnutý odrazom od akejkoľvek inej časti, než je časť hracieho stola,
- f) je dosiahnutý v okamihu, keď bola zahlasená a neukončená technická chyba jedným z hráčov,
- g) je dosiahnutý nohou figúrky hokejistu do nepohybujúceho sa puku, ktorý si predtým hráč tou istou figúrkou zastavil, ibaže hráč pravú nohu figúrky použije ako hokejku (pokiaľ sa puk zastaví bez pričinenia hráča, možno nohou skórovať vždy),
- h) bol dosiahnutý strelou figúrky obrancu alebo brankára do nepohybujúceho sa puku za pomoci svojej bránky, držiaka bránky alebo svojho brankára bez toho, aby sa odrazil od mantinelu alebo inej figúrky hokejistu a
- i) bol dosiahnutý so súčasne so signálom ukončujúcim zápas. V prípade pochybností gól nie je platný.

Vlastný gól § 5

- (1) Vlastným gólom rozumieme gól, ktorý dosiahne hráč do vlastnej bránky.
- (2) Každý vlastný gól platí, ibaže bol dosiahnutý:
 - a) do troch sekúnd od vhadzovania,
 - b) keď neprebíhalo hra.

Pravidlá stolného hokeja

Priebeh hry

§ 6

- (1) Hra prebieha v rámci hracieho času od zahájenia zápasu, vhadzovania puku alebo osobitného zahájenia hry až do situácie, kvôli ktorým sa podľa týchto pravidiel robí vhadzovanie puku do hry alebo osobitné zahájenie hry.
- (2) Puk môže bez prihrávania alebo bez strielania byť u jednej figúrky najdlhšie 5 sekúnd. Neplatí to v prípade, pokiaľ je to spôsobené v dôsledku správania súpera. V prípade prihrania puku s figúrkou obrancu na figúrku brankára nezačne plynúť nových 5 sekúnd a držanie puku figúrkou brankára sa považuje akoby bol puk nepretržite u figúrky obrancu. Porušenie tohto pravidla znamená pasívnu hru.
- (3) Držať puk bez zrejmeho úmyslom dosiahnuť gól je zakázané. Znamená to pasívnu hru.
- (4) V priebehu hry je dovolené zatlačovať figúrky hráčov v prípade, že je to potrebné (vysunutý hráč) a pokiaľ má hráč puk v držaní. Pravidlo 5 sekúnd musí byť dodržané i v tomto prípade. Hráč je povinný na požiadanie súpera zatlačiť svoje figúrky hokejistov. Po ten čas je hra prerušená.
- (5) Hráč môže figúrky hokejistov pohybovať jedine tiahlymi. Inak sa dotýkať hracieho stola vrátane figúrok hokejistov a puku počas hry, s výnimkou prípadu uvedeného v odseku 3, a inak narušovať priebeh hry je zakázané.
- (6) Zdržiavať hru akýmkoľvek iným spôsobom tu neuvedeným je zakázané. Takým je najmä neurobenie vhadzovania puku ihneď len čo to bolo možné alebo bezdôvodná nepripravenosť hráča na vhadzovanie.
- (7) Hrubý spôsob hry, ktorý má za následok otrasy hracieho stola a následne i pohyb puku, je zakázaný. Pokiaľ sa puk dostane z dosahu niektorej figúrky kvôli otrasom či pohybu hracieho stola, puk sa vráti na pôvodné miesto.
- (8) Pokiaľ hráč považuje hru svojho súpera za pasívnu, môže ho napomenúť slovami „pasívna hra“. Pokiaľ súper naďalej pokračuje v pasívnej hre, hráč môže požadovať urobenie vhadzovania alebo prerušenie zápasu a ten dohrať pod dohľadom rozhodcu.
- (9) Rozhodca môže rozhodovať ktorýkoľvek zápas. Rozhodca musí rozhodovať zápas, ktorého aktéri o to požiadali komisiu rozhodcov. V prípade rozhodovania zápasu rozhodcom, on robí všetky vhadzovania do hry a dohliada nad dodržovaním týchto pravidiel. Akékoľvek porušenie pravidla alebo nešportové správanie sa trestá napomenutím hráča. Tretie napomenutie znamená pre toho hráča prehru zápasu kontumačne.

Technická chyba

§ 7

- (1) Ak dôjde v priebehu zápasu k poškodeniu hracieho stola alebo figúrky hokejistu, má hráč právo na zahlásenie technickej chyby. Zahlásenie technickej chyby sa robí zdvihnutím ruky na úroveň hlavy. Súper je povinný hru prerušiť a vyčkat' na odstránenie technickej chyby. Dĺžka technickej chyby nesmie prekročiť dobu 5 sekúnd.
- (2) K zatlačovaniu figúrok nemožno použiť pravidlo technickej chyby.

P r a v i d l á s t o l n é h o h o k e j a

Zlatý gól § 8

- (1) Hra o „zlatý gól“ je skrátená hra, v ktorej víťazí hráč, ktorý ako prvý strelí gól. Tým sa zápas končí. Hra o „zlatý gól“ začína vhadzovaním.
- (2) Hru o „zlatý gól“ možno použiť v prípade, ak je to určené v hracom systéme turnaja a v prípade uvedenom v § 9 ods. 2.
- (3) Všetky vhadzovania v hre o „zlatý gól“ robí rozhodca alebo ním poverený hráč, o ktorom nemožno mať pochybnosti o nezaujatosti.

Sporná situácia § 9

- (1) O situácii, ktorú v priebehu zápasu hráči odlišne hodnotia, rozhodne po riadnom dohratí zápasu rozhodca.
- (2) Ak ani rozhodca nevie rozhodnúť o spornej situácii, nariadia hru o „zlatý gól“.

Spoločné ustanovenie § 10

Rozhodnutia rozhodcov sú pre hráčov záväzné.

Záverečné ustanovenie § 11

Tieto pravidlá nadobudli platnosť a účinnosť 18. augusta 2003.