



FEDERAZIONE INTERNAZIONALE CALCIO DA TAVOLO

REGOLAMENTO DI GIOCO

REGOLAMENTO DI GIOCO 15 Gennaio 2007

INDICE

Introduzione.....	3
Autorità competenti.....	4
Termini ufficiali.....	5
Materiale ed attrezzature.....	6
Tavoli.....	6
Palle.....	6
Manopole.....	6
Altri accessori.....	7
1. Codice etico.....	8
2. La partita.....	8
3. L'inizio della partita.....	8
4. Il protocollo “pronto”.....	8
5. Altre rimesse in gioco.....	9
6. Palla in gioco.....	9
7. Palla uscita dal tavolo.....	9
8. Palla ferma in un “punto morto”.....	10
9. Time out.....	10
10. Ripresa del gioco dopo time out.....	12
11. Tempo d’arbitro.....	12
12. Segnare il punto (goal).....	13
13. Lato del tavolo (cambio campo).....	14
14. Cambiamento di posizioni.....	14
15. Roulette, girello, snake.....	15
16. Shock picchiare violentemente contro le sponde ecc.....	15
17. Reset.....	15
18. Accesso alla zona di gioco.....	16
19. Modifica del tavolo.....	17
20. Distrazioni.....	18
21. Allenamento.....	19
22. Linguaggio inappropriato.....	19
23. I passaggi.....	19
24. Tempo di possesso.....	20
25. Ritardare la partita.....	21
26. Richiamo e Manca.....	21
27. Falli tecnici.....	21
28. Decisioni e appelli sul regolamento.....	22
29. Codice del vestiario.....	23
30. Direttore del torneo.....	23

INTRODUZIONE

Tutti i Giocatori ed organizzatori devono seguire questo regolamento.

- a) Si ricorda che il regolamento sportivo è una direzione ed un supporto per gli arbitri. Il loro ruolo è innanzitutto di interpretare per il meglio il regolamento per il buon svolgimento del gioco.
L'arbitro deve dar prova di autorità, deve vegliare a non frenare il gioco con un arbitraggio troppo rigoroso e cavilloso.
- b) Gli arbitri della Federazione rappresentano la massima autorità del regolamento sportivo su un torneo. Le loro decisioni devono essere rispettate e non possono essere contestate. Un arbitro della Federazione può essere chiamato da un altro arbitro per chiedere consiglio riguardo l'interpretazione del regolamento. In caso nessun arbitro fosse presente, il direttore del torneo ha il dovere di prendere le decisioni.
- c) Il regolamento del gioco è concepito per facilitare il giudizio sia all'arbitro che ai giocatori (nel caso di auto-arbitraggio).
- d) L'obiettivo è di limitare le interpretazioni personali.
- e) Le regole proposte hanno anche l'obiettivo di portare le partite ad un livello di massimo rispetto reciproco fra i giocatori. Le regole risulteranno pertanto trasparenti agli occhi del pubblico.
- f) Si ricorda che l'arbitro è sovrano ma tanto fallibile e che l'errore di giudizio fa parte del gioco.

AUTORITÀ COMPETENTI

- a) Questo regolamento sportivo è stato redatto dalla Commissione del Regolamento sotto la responsabilità della Commissione Sportiva. È sottomesso ad un voto e viene aggiornato all'inizio di ogni stagione dal Comitato Direttore dell'ITSF (International Table Soccer Federation).
Può essere rivisto e corretto con un' Assemblea Generale.
- b) In caso di incoerenze o di situazioni ambigue possono essere proposti dalla Commissione dei Giudici e degli Arbitri, durante la stagione, degli emendamenti immediati. Questi emendamenti devono essere sottomessi ad un voto da parte del Comitato direttivo.
- c) L'utilizzazione del regolamento è di responsabilità degli Arbitri della Federazione e dei Giocatori.
- d) Le partite possono essere arbitrate o auto-arbitrate. In una partita arbitrata, l'arbitro è l'unica autorità. In una partita senza arbitro, qualsiasi arbitro ufficiale può essere chiamato ad intervenire sul posto. Nell'eventualità di una situazione che non può essere regolata da questo ultimo, può essere chiesta l'assistenza della Commissione dei Giudici e degli Arbitri. La Commissione è responsabile di comunicare la sua decisione alla Commissione Sportiva che è responsabile di rendere questa decisione a conoscenza di tutti i membri.
- e) Un arbitro sollecitato durante una partita per risolvere un problema può ricevere i pareri di altri arbitri essendo testimone dell'accaduto. Se più di un arbitro era presente, egli riceverà questo parere dall'arbitro più alto graduato secondo la Federazione degli Arbitri. Se nessuno arbitro è presente, l'arbitro sollecitato farà proseguire la partita, senza aderire a richieste di falli o di goals.
- f) Domande e richieste di spiegazioni, come le domande di modifica del regolamento, devono essere rivolte alla persona incaricata dalla Commissione dei Giudici e degli Arbitri. Questa deve rispondere alla persona incaricata della Commissione degli Sport.
- g) Le penalità e le sanzioni, potendo andare fino alla perdita di un set o di una partita, sono di responsabilità degli arbitri. Nell'eventualità di una più seria sanzione, un rapporto deve essere trasmesso dal direttore del torneo alla Commissione di Disciplina.
- h) In questo regolamento la parola Giocatore (con G maiuscola) indica la persona e la parola giocatore (con g minuscola) indica la figurina di gioco (omino)..

TERMINI UFFICIALI

- Pronto
- Impegno
- Tempo morto (time out)
- Gioco
- Reset
- Fallo
- Infrazione
- Tempo d'arbitro
- Tempo medico
- Tempo
- Avvertimento
- Rigore
- Shock
- Partita
- Match
- Penalità
- Distrazione
- Ritardo
- Palla morta
- Girella
- Area di gioco
- Superficie di gioco
- Possesso
- Passaggio
- Antisportivo

MATERIALE ED ATTREZZATURA

Tavoli

- a) I tavoli ufficiali sono votati dall'assemblea Generale dell'ITSF. Questa scelta del tavolo può essere modificata in funzione degli accordi tra l'ITSF con fabbricanti e partner.
- b) Gli organizzatori devono fornire un'attrezzatura competitiva (piedi dei giocatori levigati, stecche pulite e resistenti).
- c) In nessun caso la superficie di gioco può essere modificata (uso di polveri ecc...), pena l'esclusione dal torneo e il rimborso del danno causato al tavolo.
- d) Il Giocatore è libero di lubrificare l'esterno delle stecche a patto di asciugarle dopo la sua partita. Nel caso di barre telescopiche, è vietato lubrificare l'interno delle stecche.
- e) L'organizzazione può rendere obbligatorio l'utilizzo di un prodotto di lubrificazione e di un agente specifico che verrà messo a disposizione dei Giocatori. In questo caso, l'utilizzazione di un altro prodotto è vietata pena l'esclusione dal torneo.
- f) L'utilizzazione della resina (tipo hand-ball), di magnesio o di un prodotto simile sul tavolo (superficie, manopole e palle) è vietata rigorosamente, pena l'esclusione del torneo.
- g) Ogni prodotto giudicato pericoloso per i Giocatori o per il materiale è severamente vietato.
- h) Ogni modifica effettuata che cambia le caratteristiche del tavolo o dei giocatori è vietata, eccetto le operazioni di manutenzione abituale.

Palle

- a) Le palle ufficiali sono votate dalla Commissione Sportiva dell'ITSF. Un allegato a questo regolamento sarà fornito una volta che la scelta finale per la stagione sarà fatta.
- b) In un torneo, si gioca obbligatoriamente con una palla nuova acquistata sul luogo del torneo.
- c) Ogni Giocatore deve essere in grado di fornire una palla del torneo durante le sue partite.

Manopole

- a) Ogni Giocatore può utilizzare manopole di sua scelta sui tavoli dove è possibile sostituirle.
- b) Il Giocatore deve essere libero nei movimenti. Nessuno sistema meccanico è autorizzato. Le manopole devono essere fissate alla stecca.
- c) Se l'organizzazione giudica delle manopole troppo pericolose può chiedere al Giocatore di non utilizzarle. In caso di rifiuto il Giocatore sarà escluso dal torneo.
- d) L'organizzatore dovrà mettere a disposizione dei Giocatori una locazione di manopole (possibilità di affittare o acquistare manopole direttamente al torneo).

Altri accessori

- a) Tutti gli altri accessori (guanti, benda elastica, ...) sono autorizzati se non causano pericolo al Giocatore o ad altri partecipanti.
- b) In nessun caso la superficie di gioco o la cassa del tavolo possono essere modificate.

1. Codice etico

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante il torneo, sul luogo del torneo o sul sito dell'avvenimento sarà considerata come violazione del Codice etico. Il rispetto reciproco tra i Giocatori, gli arbitri, gli spettatori sono necessari. Lo scopo di tutti i Giochi ufficiali deve essere di presentare in pubblico il calcio da tavolo nel modo di più positivo e sportivo possibile.

- 1.1 La sanzione per avere infranto il Codice etico può essere la perdita automatica di una partita, l'espulsione dal torneo e/o una multa. La Commissione Disciplinare dell'ITSF avrà il compito di determinare se il Codice etico è stato violato o no, e se così fosse, dovrà anche determinare la sanzione più appropriata. Se la Commissione Disciplinare non è rappresentata, questo compito incomberà sul Responsabile degli Arbitri ed al Direttore del torneo.

2. La Partita

A meno di un regolamento specifico del torneo, un match è composto da un massimo di cinque partite; bisogna vincere tre partite per vincere il match. Cinque punti vincenti per partita; uno scarto di due punti sarà necessario all'ultima partita, con un massimo di otto punti.

- 2.1 Il numero di gol vincenti sarà deciso dal Direttore del Torneo e sarà precisato nell'annuncio del Torneo.
- 2.2 Per ragioni di tempo, il Direttore del Torneo ha anche il diritto di decidere se ridurre il numero di goal vincenti a partita.
 - 2.2.1 Questa decisione è definitiva e riguarda tutti i matches.
- 2.3 In ogni torneo ufficiale dell'ITSF, il numero di goal vincenti sarà annunciato dalla Commissione Sportiva dell'ITSF e sarà precisato nell'annuncio del torneo.
- 2.4 Il fatto di non avere rispettato il numero ufficiale di goal vincenti o di punti per partita, porta alla squalifica automatica o all'espulsione del torneo per le due squadre implicate.

3. Inizio della partita

La partita comincia con un tiro a sorte. Il vincitore del tiro a sorte ha la scelta del campo o della palla. L'altra squadra ha l'opzione restante.

- 3.1 Una volta che una squadra ha fatto la sua scelta tra il campo e la pallina, non può ritornare sulla sua decisione.
- 3.2 La partita comincia ufficialmente una volta che la palla è stata messa in gioco.

4. Il protocollo «pronto»

La palla deve essere messa in gioco dal giocatore in mezzo alla stecca dei 5 (sotto il giocatore o accanto), poi seguire il protocollo «pronto».

4.1.1 Per rimettere in gioco la palla, il Giocatore deve posizionarla sull'omino centrale della stecca dei 5 ed seguire il protocollo «pronto».

4.1.1 Se la rimessa in gioco della palla non avviene dal giocatore centrale e l'infrazione è stata scoperta prima che un goal sia stato segnato il gioco deve essere fermato e una nuova rimessa in gioco dovrà essere effettuata dalla stessa squadra. Se il goal è stato segnato, senza alcun reclamo è accettato. La penalità per la ripetizione di questa infrazione è la perdita del possesso palla a favore dell'avversario.

4.2 Che sia l'inizio o durante una partita, per rimettere in gioco la palla, il Giocatore deve seguire il protocollo «pronto». Il Giocatore che controlla la palla deve chiedere: «Pronto? » ed il suo avversario diretto ha tre secondi per rispondergli «Pronto». Rispondere al di là di questo termine sarà considerato come ritardare la partita (vedere articolo 25). Una volta che ogni Giocatore è dichiarato pronto, il Giocatore in possesso della palla deve spostarla da un giocatore ad un altro e aspettare almeno un secondo prima di giocare la palla. Il Giocatore non è obbligato a fermare la palla. Il tempo di possesso comincia un secondo dopo che la palla ha toccato il secondo giocatore.

4.2.1 La penalità per aver messo in gioco la palla prima che l'avversario abbia risposto «pronto» è un avvertimento, e la palla torna alla posizione d'origine. La penalità per la ripetizione di questa infrazione è la perdita di possesso della palla a favore dell'avversario.

4.2.2 La penalità per aver giocato la palla senza averla fatta toccare a due giocatori o senza aver aspettato un secondo, è a scelta dell'avversario, continuare a giocare dalla posizione attuale (goal incluso) o rimetterla in gioco.

5. Seguenti palline

La seconda palla va al giocatore che ha subito il goal. Se un match ha più partite, il possesso della palla dopo la prima partita, va alla squadra che ha perso la partita precedente e così via.

5.1 Se il gioco viene interrotto senza scopo o per lamentarsi quando la pallina è ancora in gioco, la pallina rimane dove si è fermata e il gioco riprende normalmente con il tocco di due figure.

5.2 Se una squadra riceve la palla dopo un'infrazione e una volta rimessa in gioco essa si trova in un punto morto o esce dal tavolo, dev'essere rimessa in gioco. L'inizio del gioco sarà della squadra che ha effettuato l'inizio prima dell'infrazione.

6. Palla in gioco

Una volta che la palla è messa in gioco, dovrà rimanervi fino al momento di un goal, di un'uscita dal tavolo, se si immobilizza in un punto morto, per un tempo medico o che vi sia una richiesta di time out.

7 Palla che esce del tavolo

Se la palla esce della zona di gioco e si scontra con il contatore dei punti, un portacenere o tutti gli elementi che non fanno parte della zona di gioco, la palla viene dichiarata uscita del tavolo.

Se la palla tocca il lato sopra le pareti di gioco e torna sulla superficie di gioco è considerata sempre in gioco.

- 7.1 L'area di gioco è definita sotto la superficie di gioco fino all'altezza dei lati del tavolo. Il lato superiore fa parte dell'area di gioco solo se la palla torna in campo.
- 7.2 Una palla che entra nel buco di inizio gioco (se presente) e torna sulla superficie di gioco è considerata «in gioco».
- 7.3 Se la palla esce dal tavolo dopo un tiro potente, deve essere rimessa in gioco dalla barra dei 2 della squadra avversaria.
- 7.4 Se il pallonetto è volontario anche solo di una stecca, è fallo. Se per una deviazione o per motivi involontari c'è un pallonetto di una o più stecche, non è fallo.
- 7.5 La sanzione per avere violato l'articolo 7.4 è la rimessa in gioco per l'avversario dalla sua stecca dei 5.

8. Palla immobilizzata

Una palla sarà dichiarata palla immobilizzata quando ha smesso completamente di muoversi ed è fuori da ogni zona di gioco.

- 8.1 Se la palla è dichiarata immobilizzata mentre si trova tra le due stecche dei 5, deve essere rimessa in gioco dalla stecca dei 5 della squadra che ha iniziato il gioco. (vedere articolo 4).
- 8.2 Se la palla è dichiarata immobilizzata mentre è tra le zone di difesa ed una stecca dei 5, deve essere rimessa in gioco a partire dalla stecca dei 2 più vicini. Il gioco dovrà riprendere rispettando il protocollo «pronto» (vedi articolo 4).
- 8.3 Una palla che gira su se stessa senza spostarsi e non è in una zona d'influenza non è considerata come una palla immobilizzata ed il tempo di possesso deve essere sospeso finché la palla entra in una zona di influenza o si ferma.
- 8.4 Se la palla viene messa volontariamente in una zona morta del tavolo, la squadra avversaria ha il diritto di ingaggiare la palla partendo dalla mediana.

9. Tempo morto o time out

Ogni squadra ha diritto a due time out per partita durante i quali i Giocatori possono lasciare il tavolo. Un time out non deve superare 30 secondi. Se la palla è in gioco, il time out può essere chiesto solo dalla squadra in possesso della palla, e questo unicamente se la palla è ferma. Se la palla non è in gioco, le due squadre possono chiedere un time out.

- 9.1 Le due squadre possono prendere i 30 secondi completi, anche se la squadra che ha chiesto il time out non lo desidera.
- 9.2 Le due squadre possono cambiare posizione durante un time out (vedi. articolo 14).
- 9.3 Un time out chiamato tra due partite sarà considerato come uno dei due time out della partita seguente.

- 9.4 Un Giocatore che toglie le sue due mani dalle manopole e che si allontana completamente dal tavolo mentre la palla è in gioco è considerato come un time out.
- 9.4.1 Un Giocatore può togliere le sue mani dalle manopole per asciugarle prima di un tiro, dal momento che non prende più di 2 o 3 secondi, il tempo di possesso continua mentre asciuga le sue mani. La squadra in difesa non deve lasciarsi distrarre e deve mantenere tutta la sua concentrazione quando un Giocatore toglie le sue mani dalle manopole.
- 9.4.2 Una volta che la mano o il polso sono ricollocati sulla manopola, un tiro o un passaggio non può essere eseguito prima di un secondo dalla ripresa della manopola.
- 9.5 Solo il Giocatore in possesso della palla può chiedere un time out. Il tempo morto inizia appena è chiesto.
- 9.5.1 Se la squadra che ha la palla tenta immediatamente un tiro o un passaggio dopo avere chiesto un time out commette un fallo e la squadra si vedrà attribuito un errore di distrazione (vedi articolo 20), senza che il time out sia contato.
- 9.6 Se la squadra in possesso della palla chiede un time out mentre la palla è in gioco ed in movimento, questa squadra perderà il possesso della palla, e la palla dovrà essere rimessa in gioco dall'avversario. Se la squadra che non è in possesso della palla chiede un time out quando la palla è in gioco, si vedrà attribuito un errore di distrazione (vedi articolo 20).
- 9.6.1 Se la palla è in gioco e viene chiesto un tempo morto quando la palla è in movimento e cade in goal della squadra che ha chiesto il tempo morto, il goal è valido per la squadra avversaria.
- 9.7 Se una squadra non si presenta alla ripresa del gioco dopo che i 30 secondi sono trascorsi, si vedrà attribuita una penalità per avere ritardato (vedi articolo 25).
- 9.8 Una squadra che chiama un terzo time out nella stessa partita riceverà un avvertimento e perderà il possesso della palla. Il terzo time out non verrà accordato. Le seguenti infrazioni verranno sancite da un rigore (vedere articolo 27).
- 9.8.1 Una squadra che è penalizzata di un tempo morto (dovuto da un ritardo di gioco, la domanda di un secondo arbitro durante il gioco, alla perdita di una chiamata o per una ragione qualsiasi), mentre 2 tempi morti sono già stati utilizzati nella stessa partita, sarà sancita da un rigore.
- 9.9 Una volta che un Giocatore mette la palla in gioco dopo un time out (mettendola in movimento), un altro time out non può essere chiesto finché la palla non ha lasciato la sua zona di influenza.
- 9.9.1 La sanzione per la violazione dell'articolo 9.9 è la perdita del possesso palla che deve essere rimessa in gioco dal difensore avversario. Il time out non sarà considerato come chiesto.
- 9.10 Durante un time out, un Giocatore può raggiungere la zona di gioco per lubrificare le barre, asciugare la superficie di gioco, ecc. La palla può essere spostata purché sia rimessa alla sua posizione originale prima che il gioco riprenda. Una richiesta per spostare o prendere la palla

può essere rifiutata dall'arbitro o dalla squadra avversaria (per esempio, quando la palla è troppo vicina alla linea del goal).

9.10.1 Se un Giocatore sposta la palla senza il consenso dall'avversario, questo perderà il possesso della palla. Se la palla è sulla linea del goal, un punto verrà dato all'avversario.

10 Ripresa del gioco dopo il time out

Dopo un time out, la palla deve essere rimessa in gioco nella zona di influenza dove si trovava quando il time out è stato chiesto.

10.1 Se la palla era in gioco quando il time out è stato chiesto, il gioco dovrà riprendere rispettando il protocollo «pronto» (vedi articolo 4).

10.1.1 Se il Giocatore in possesso della palla mette le mani sulle stecche e sposta la palla o la perde prima di aver cominciato la procedura di ripresa del gioco, l'avversario ha la scelta di continuare dalla posizione attuale o di mettere in gioco nuovamente la palla.

10.2 Se la palla non era in gioco quando il time out è stato chiesto, la palla deve essere rimessa in gioco dalla squadra a cui ritorna secondo la situazione retta dai regolamenti.

10.2.1 Se un time out viene chiamato prima che la palla sia rimessa in gioco dopo un goal, la palla riprende normalmente dalla mediana dalla squadra che ha subito l'ultimo goal.

10.3 Se la palla non viene rimessa in gioco regolarmente, tocca all'avversario decidere se il gioco continua come se fosse regolare o se la palla venga rimessa di nuovo in gioco.

11. Tempo d'arbitro

Un tempo d'arbitro, non conta come un time out richiesto dalle squadre.
Il gioco riprende normalmente senza penalizzare nessuno.

11.1 Se non ci sono arbitri all'inizio della partita e una disputa sopraggiunge durante il gioco, una delle due squadre può chiedere un arbitro. Una tale domanda può essere fatta in ogni momento.

11.1.1 La prima domanda per un arbitro è considerata come un tempo d'arbitro.

11.1.2 Se la squadra che non ha la palla fa una richiesta dell'arbitro mentre la palla è in gioco e ferma la squadra che ha la palla mentre tenta un passaggio o un tiro, la richiesta sarà considerata come una distrazione (vedere articolo 20) fatta dalla squadra che non ha la palla. Pertanto una richiesta per un arbitro fatta quando la palla è in movimento sarà considerata come una distrazione.

11.2 Se una squadra fa la domanda di un secondo arbitro, ciò sarà considerato come un time out per questa squadra. Una tale richiesta non può essere fatta quando la palla è in movimento. La sanzione per avere chiesto un secondo arbitro mentre la palla è in movimento è un rigore (vedere articolo 27) per la squadra avversaria.

- 11.2.1 L'arbitro in capo deciderà se la domanda per un nuovo arbitro è accettata. Se è il caso, il secondo arbitro diventerà arbitro che assiste. Un arbitro può essere sostituito solamente su decisione dell'arbitro in capo.
- 11.2.2 Se ci sono già due arbitri presenti, ogni domanda per un nuovo arbitro sarà rifiutata, e la squadra che ha fatto la domanda sarà punita con un rigore (vedere articolo 27).
- 11.3 Una squadra non può cambiare posizione durante un tempo d'arbitro, a meno che si abbia dato loro il diritto di farlo (vedi articolo 14).
- 11.4 Prima di iniziare a giocare bisogna controllare il tavolo, le palline e le viti dei giocatori che siano ben salde.
Solamente all'inizio verranno accolte eventuali lamentele, a meno che durante la partita un omino si rompa o una vite si sviti, è possibile cambiare tavolo.
- 11.4.1 Se un omino si rompe mentre è in contatto con la palla, un tempo di arbitro sarà chiesto per il tempo di riparazione. Il gioco dovrà riprendere a partire dalla stecca dove il giocatore si è spezzato.
- 11.4.2 Se l'illuminazione del tavolo diminuisce o si spegne, il gioco deve fermarsi immediatamente.
- 11.4.3 La preparazione standard, come la lubrificazione delle stecche, ecc., deve essere fatta durante i tempi morti e tra le partite.
- 11.5 Oggetti esterni nella zona di gioco.
Se un oggetto cade nell'area di gioco, il gioco deve essere fermato immediatamente. Non deve esserci niente sui bordi del tavolo che possa cadere nella zona di gioco. Il gioco riprende dalla stecca dove era la palla prima che l'oggetto cadesse nella zona di gioco (vedere articolo 24).
- 11.5.1 Se la palla entra in contatto con un oggetto estraneo nella zona di gioco, il gioco deve essere fermato e l'oggetto tolto. Il gioco deve riprendere dalla stecca che ha avuto l'ultimo possesso (vedere articolo 24) prima dell'arresto del gioco.
- 11.6 Tempi medici
Un Giocatore o una squadra possono chiedere un tempo medico. Questa richiesta deve essere approvata dal Direttore del Torneo, il Responsabile degli Arbitri e un membro del personale di organizzazione. Questi determineranno la durata del tempo morto medico, fino ad un massimo di 60 minuti. Un giocatore che non è più in grado di giocare dopo questo termine, deve dare forfait.
- 11.6.1 Se la domanda per un tempo medico è rifiutata, il Giocatore dovrà considerare questo arresto di gioco come un tempo morto che ha preso. L'arbitro può decidere anche se il Giocatore può essere penalizzato per avere ritardato la partita (vedere articolo 25).
- 11.6.2 I tempi medici sono accordati generalmente per le ferite accidentali o inattese contratte prima dello svolgimento della partita.

12. Punto contrassegnato

Una palla che entra in goal vale un punto se il goal è segnato conformemente al regolamento. Una palla che entra ed esce (cassetta) vale come goal.

- 12.1 Se un punto non è segnato sul contatore di punti e le due squadre si accordano sul fatto che è stato segnato ma dimenticato inavvertitamente, il punto conta. Se la squadra avversaria protesta il goal non è valido. Se il gioco è iniziato, non si può fare ricorso.
- 12.2 Se una controversia sopraggiunge per sapere se un goal è entrato o no, un arbitro non deve essere chiamato. Può prendere una decisione dopo aver interrogato i Giocatori e/o degli spettatori. Se non è possibile avere a una conferma, il goal non è valido.
- 12.3 Ogni squadra che aggiunge intenzionalmente un punto inesistente vedrà questo punto annullato e sarà punita con un rigore (vedere articolo 27) in favore della squadra avversaria. Le ripetute violazioni di questo articolo causeranno la perdita di una match o di una partita (secondo la decisione dell'arbitro).

13. Lati dei tavoli

Alla fine di ogni partita, le squadre possono cambiare la parte del campo, prima che la partita successiva inizi. Se le due squadre decidono di cambiare parte, dovranno farlo ad ogni partita. Un massimo di 90 secondi è accordato tra le partite.

- 13.1 Ogni squadra può esigere la durata di 90 secondi nella sua totalità. Se le due squadre sono pronte a riprendere il gioco prima della fine del termine, il gioco può riprendere ed il tempo restante è annullato.
- 13.2 Se una squadra non è pronta a giocare quando i 90 secondi sono finiti, questa squadra si vedrà attribuita una penalità per avere ritardato la partita (vedere articolo 25).

14. Cambiamento di posizioni

In ogni gara di doppio, ogni Giocatore può giocare solamente con le due stecche che gli sono designate normalmente per la sua posizione. Una volta che la palla è in gioco, i Giocatori devono mantenere la stessa posizione finché un punto sia segnato, che una squadra domandi un time out o che un rigore sia dato.

- 14.1 Le due squadre possono, se lo desiderano, effettuare un cambiamento di posizioni durante un time out, dopo un goal, tra le partite e dopo un rigore.
- 14.2 Una volta che una squadra ha effettuato un cambiamento di posizioni, può cambiare di nuovo durante un time out, dopo un goal, tra le partite.
 - 14.2.1 Se una squadra cambia posizione, anche quella avversaria può farlo, ma la squadra che ha chiesto il time out deve scegliere e comunicare per prima il cambiamento di posizioni.
- 14.3 Un cambiamento di posizione quando la palla è in gioco è illegale e sarà considerato come una distrazione (vedere articolo 20) i Giocatori devono ritornare nella posizione iniziale.
 - 14.3.1 In qualsiasi gara di doppio, un Giocatore che pone le sue mani su una stecca normalmente attribuita al suo partner si vedrà infliggere una penalità per distrazione (vedere articolo 20).

15. Roulette o girella

È illegale far fare un giro alla barra se supera 360° prima e dopo avere colpito la palla. Per calcolare i 360°, bisogna calcolare separatamente il giro prima e quello dopo il colpo alla palla.

- 15.1 A girella illegale, l'avversario ha la scelta se continuare il gioco dalla posizione attuale o di ricominciare il gioco.
- 15.2 Una girella che non tocca la palla non è una girella illegale. Se la girella di un giocatore colpisce la palla verso la parte posteriore e questa causa un auto goal, allora il goal è valido. Il fatto di fare girare una stecca che è lontana dalla palla (dove non c'è di possesso di palla) non è considerato come una girella illegale ma può essere considerato come una distrazione (vedere articolo 20), secondo le circostanze.
- 15.3 Se un giocatore non tiene in mano una stecca e la pallina picchiandoci contro entra in goal, il goal è valido.

16. Shock picchiare violentemente contro le sponde ecc...

Ogni forma di shock di stecca, di movimento e/o di vibrazione del tavolo quando la palla è in gioco sono illegali, che siano intenzionali o meno. Non è necessario che un Giocatore abbia perso il controllo della palla affinché un fallo sia inflitto. I falli sono contabilizzati per intero durante la partita.

- 16.1 Sanzione per la violazione di questo articolo
Primo e secondo fallo: la squadra avversaria ha l'opzione di continuare il gioco come se nessuno fallo fosse stato commesso, di continuare il gioco a partire dal luogo dove l'infrazione è stata commessa o di riprendere il gioco dai 5.
Se un fallo causa la perdita di possesso della palla, il gioco deve riprendere a partire dalla stecca dove la palla è stata persa.
Seguente fallo: rigore (vedere articolo 27).
- 16.2 Ogni tocco o entrata in contatto con le stecca del vostro avversario (nel caso di stecche non telescopiche) sarà penalizzato in ogni caso secondo le stesse norme dei falli.
- 16.3 Gli shock, vibrazione e/o movimenti del tavolo dopo che un goal è stato segnato o quando la palla non è in gioco possono essere considerati come un comportamento anti-sportivo.
Colpire violentemente le stecche dopo un tiro mentre la palla è in gioco può essere considerato come uno shock.

17. Reset

Se un Giocatore esercita forza sul tavolo per nuocere l'esecuzione di un tiro o di un passaggio del suo avversario, l'arbitro presente darà un reset ed il tempo di possesso palla sarà rimesso a zero. Il Giocatore che ha la palla avrà la scelta di riposizionare la palla o di continuare il gioco a partire dalla posizione dove era quando il reset è stato dato.

- 17.1 Non importa quale movimento della palla, anche minimo, può essere considerato sufficiente per dare un reset (esempio: una palla che gira sul posto). Un reset può essere dato anche se la palla è immobilizzata sotto il piede del giocatore o in movimento.

- 17.2 Un reset non è considerato come una distrazione, ed il Giocatore avendo la palla può tirare immediatamente. La squadra che non ha la palla non deve distrarsi, né deve guardare l'arbitro se sente la parola «reset», ma piuttosto rimanere vigile in difesa.
- 17.3 Un'infrazione che avrebbe trascinato a un reset, ma non è commessa dall'avversario diretto in possesso della palla, non è considerata come un reset ma come un disagio (esempio: se l'attaccante avversario effettua un gesto all'altro attaccante).
- 17.4 Un tentativo da parte della squadra in possesso di palla di farsi dare un reset da un arbitro è illegale. La squadra in torto perderà il possesso della palla che sarà dunque rimessa alla squadra avversaria (ciò non è contabilizzato in quanto reset).
- 17.5 Dopo il primo reset dato nella partita, una squadra che causa due resets successivi durante lo stesso punto si vedrà sancita da un rigore (vedere articolo 27) a favore dell'avversario. Una volta che il primo reset è dato, l'arbitro presente segnerà una seguente violazione con le parole «avvertimento di reset» o semplicemente «avvertimento». Se un'altra infrazione che dà adito a reset sarà commessa sulla stessa palla, un rigore dovrà essere dato (vedere articolo 27).
- 17.5.1 Se un rigore è dato a causa di un numero eccessivo di resets, il successivo reset non darà adito a rigore.
- 17.5.2 I resets sono contabilizzati a squadra e non per Giocatore. Sono in più contabilizzati a pallina e non per partita.
- 17.6 Se il Giocatore che non ha la palla provoca intenzionalmente uno shock, questo non sarà considerato come un reset, ed una penalità per shock sarà inflitta subito.
- 17.7 Un reset dato quando la palla si trova alla barra dei 5 farà riprendere da zero il gioco, dando il tempo massimo dei secondi sulla stecca e il numero di volte che la palla ha colpito le sponde (vedere articolo 23.2).

18. Accesso alla zona di gioco

È illegale per un Giocatore accedere alla zona di gioco mentre la palla è in gioco senza avere chiesto prima il permesso alla squadra avversaria. Tuttavia, appena la squadra avversaria accorda ad un Giocatore il permesso di accedere alla zona di gioco, è legale per il Giocatore farlo.

- 18.1 Una palla che gira su se stessa è considerata in gioco, anche se con le figure non si arriva a toccarla o a prenderla. È illegale accedere alla zona di gioco per fermare una palla che gira su se stessa, anche se è per darla all'avversario.
- 18.2 Una palla in aria sopra al tavolo è sempre in gioco finché colpisce qualche cosa che non fa parte della zona di gioco. È vietato prendere al volo una palla al di sopra del tavolo.
- 18.3 Una palla immobilizzata fuori da ogni zona di influenza è considerata come fuorigioco (vedere articolo 8). La palla può essere toccata liberamente solamente una volta che l'arbitro o, se non c'è l'arbitro, la squadra avversaria ha dato il suo permesso.
- 18.4 Un giocatore può provare dei tiri sul tavolo da gioco fino a quando la partita non è iniziata. Non ha bisogno di chiedere il permesso alla squadra avversaria per farlo.
- 18.5 Sanzione per la violazione di questo articolo (18.1 a 18.3).

Se il Giocatore è in possesso della palla e interviene sulla zona di gioco: perdita di possesso e rimessa alla squadra avversaria. Se il Giocatore non è in possesso della palla o la palla è in movimento: rigore (vedere articolo 27). Se un Giocatore accede all'area di gioco per impedire alla palla di entrare in gol, un punto è segnato per la squadra avversaria e la palla viene rimessa in gioco come se un goal regolare fosse stato segnato.

- 18.6 Se un Giocatore ha toccato la palla mentre era nell'aria al di sopra del tavolo verrà assegnato un rigore all'avversario. Se il rigore viene segnato la rimessa in gioco verrà effettuata dalla squadra avversaria, se non viene segnato la rimessa in gioco verrà dalla squadra che ha tirato il rigore.

19. Modifica del tavolo

Nessuno cambiamento può essere fatto. Ciò include i cambiamenti sui giocatori, sulla superficie di gioco, le molle, ecc.

- 19.1 Un Giocatore non può usare il suo sudore, la sua saliva o non importa quale sostanza estranea per pulire il tavolo, gli omini ecc..

19.1.1 l'utilizzazione della resina e di tutte le altre sostanze sulla zona di gioco è illegale.

19.1.2 Ogni Giocatore che utilizza una sostanza sulle sue mani per migliorare l'aderenza alle manopole deve assicurarsi che questa sostanza non finisca poi sul tavolo o sulle palline. Se ciò succede e la sostanza modifica il modo di giocare con la palla (esempio: una palla ricoperta di resina), questa palla e tutte le altre che presentano lo stesso problema dovranno essere pulite o sostituite immediatamente. Il Giocatore giudicato colpevole dovrà essere penalizzato per avere ritardato la partita (vedi articolo 25) ed avvertito che se una tale situazione si ripeterà, verrà vietato di utilizzare la sostanza in questione.

- 19.2 Se un Giocatore utilizza una sostanza come la resina per migliorare la tenuta sulla manopola, deve pulire immediatamente quest'ultima quando cambia campo (nel caso di manopole non intercambiabili).

19.2.1 Se il tempo necessario per togliere la sostanza supera 90 secondi, il Giocatore sarà penalizzato per avere ritardato la partita (vedere articolo 25), e gli sarà d'ora in poi vietato utilizzare questa sostanza.

- 19.3 Non mettere nulla sull'esterno del tavolo che possa modificare il movimento delle barre (esempio: aggiungere qualcosa d'estraneo che impedisca il movimento delle stecche avversarie).

- 19.4 Un Giocatore può cambiare le manopole se è possibile farlo facilmente e non impedisce all'avversario di cambiare campo tra le partite. Se questa operazione richiede troppo tempo, sarà considerato come un autoscatto (vedere articolo 25).

- 19.5 Una domanda di cambiamento delle palline prima dell'inizio della partita deve essere approvata dall'arbitro presente o dal Direttore del torneo. La richiesta sarà soddisfatta solamente se le caratteristiche della palla in gioco si rivelano chiaramente differenti dalle caratteristiche abituali delle altre palline.

19.5.1 Nuova palla.

Un Giocatore non può chiedere una nuova pallina quando un'altra pallina è in gioco. Invece, quando una palla è dichiarata immobilizzata, un Giocatore può chiedere una nuova pallina. Una tale richiesta sarà generalmente accordata, a meno che l'arbitro in presenza giudica che una tale richiesta non sia fatta semplicemente che per rallentare la partita (vedi articolo 25).

19.5.2 Un Giocatore che chiede una nuova palla mentre la palla è in gioco si vedrà detratto un time out, a meno che l'arbitro giudica la palla inadatta al gioco. In questo caso, nessuno time out sarà detratto.

19.6 Salvo indicazione contraria, la sanzione per la violazione di questo articolo è un rigore (vedere articolo 27) in favore della squadra avversaria.

20. Distrazione

Non importa quale movimento, non deve per forza provenire dalle stecche dove si trova la palla, può essere giudicato come una distrazione. Nessuno goal segnato a seguito di una distrazione è valido. Se un Giocatore pensa di essere distratto dalla squadra avversaria, è sua responsabilità chiamare un arbitro.

20.1 Dare un colpo con la stecca dei 5 o una delle stecche posteriori durante o dopo un tiro è considerato come una distrazione. Muovere leggermente la stecca dei 5 durante l'esecuzione del tiro non è tuttavia considerata come una distrazione.

20.2 Parlare tra compagni di squadra mentre la palla è in gioco può essere giudicata come una distrazione.

20.3 Durante un passaggio, muovere la stecca mirata dal passaggio per fare una finta non è considerata come una distrazione. Un movimento eccessivo può essere considerato tuttavia come una distrazione.

20.4 Mentre si è pronti per eseguire un tiro, togliere la mano della manopola e poi tirare è considerata come una distrazione. La palla può essere tirata solamente una volta che, le due mani vengono appoggiate sulle manopole per almeno un secondo intero.

20.4.1 Il capoverso 20.4 si applica solamente prima della preparazione di un tiro alla stecca dei 3.

20.5 Se un Giocatore toglie le mani dalle manopole, si abbassa o si allontana dal campo (per asciugare le mani, per mettere la resina, ecc) mentre la palla è in gioco, è considerato una distrazione.

20.6 Alla prima penalità per distrazione, la squadra colpevole può ricevere solamente un avvertimento se l'arbitro giudica che questa distrazione è innocua. Se un goal è risultante da una distrazione, questo goal non conterà e la squadra avversaria farà la rimessa in gioco. In tutti gli altri casi, la squadra avversaria ha la scelta tra, continuare come se nessuna distrazione è stata commessa, ripartire dal luogo dove l'infrazione è stata commessa o fare una rimessa in gioco. Ogni seguente infrazione può causare un rigore (vedere articolo 27).

21. Allenamento

Una volta che la partita è cominciata, nessuno Giocatore può allenarsi che sia sul tavolo dove deve giocare o su un altro tavolo.

21.1 È considerato “allenamento” il fatto di spostare la palla da un giocatore all’altro o effettuare un tiro.

21.1.1 Un allenamento illegale deve essere giudicato da un arbitro. Uno spostamento della palla effettuato involontariamente non costituisce necessariamente un allenamento.

21.2 La penalità per un allenamento illegale è la perdita del possesso palla. Se il Giocatore non è in possesso della palla, riceverà un avvertimento. Le seguenti infrazioni causeranno un rigore (vedere articolo 27)

22. Linguaggio spostato (antisportivo)

I commenti e atteggiamenti antisportivi fatti direttamente o indirettamente contro un Giocatore sono vietati. La violazione di questo articolo può causare un rigore (vedere articolo 27).

22.1 Tentare di attirare l'attenzione della squadra avversaria al di fuori della partita in corso è considerato distrazione (vedere articolo 20). Ogni forma di grido in una partita, anche di natura entusiasta, può causare un rigore (vedere articolo 27).

22.2 È vietato per un Giocatore bestemmiare. La penalità per questa infrazione è il rigore. Se un Giocatore bestemmia continuamente, può causare la sconfitta automatica della partita e/o l'espulsione dal torneo.

22.3 Il ricorso ad uno spettatore come sorvegliante di una squadra è illegale. Di più, uno spettatore non ha il diritto di disturbare una squadra o l'arbitro. La violazione di questo articolo può causare l'espulsione dal torneo per questo spettatore.

22.4 È permesso discutere con un allenatore, ma solamente durante i tempi morti e tra le partite.

23. I passaggi

23.1 Una palla fermata nella zona di influenza dei 5 o sotto il piede di un giocatore di questa stecca non può essere passata direttamente alla stecca dei 3 della stessa squadra anche se la palla tocca gli omini avversari della stecca dei 5. Deve toccare almeno due giocatori tramite un passaggio. Una palla che si ferma tra il giocatore e la sponda è considerata come se stesse sotto ai piedi della figura.

23.1.1 Una palla che si è fermata può passare legalmente se ciò si fa immediatamente. Se c'è una qualsiasi esitazione prima del passaggio, questa viene dichiarata illegale. Una volta che il movimento della palla si ferma chiaramente e non è passata immediatamente, la palla deve essere toccata almeno da due giocatori prima di passare.

23.1.2 Un pallina sfiorata o pizzicata può essere passata immediatamente alla stecca dei tre legalmente solo se ha toccato due giocatori. Tuttavia, se la palla sfiorata o pizzicata

sotto il piede di un giocatore, lasciata passare con lo stesso giocatore senza toccare un altro giocatore della stessa stecca, è illegale.

- 23.1.3 Se una palla é bloccata sotto il piede di un giocatore della stecca dei 5, viene colpita e poi deviata da un giocatore della stecca dei tre della stessa squadra senza che la palla sia captata o controllata, non è considerato come un passaggio illegale.
 - 23.1.4 Se la palla tocca la parte anteriore o la parte posteriore di un giocatore prima di effettuare un passaggio, la palla deve toccare un secondo giocatore prima che il passaggio sia effettuato (dalla stecca dei 5 a quella dei 3 o dalla stecca dei 2 a quella dei 5). Tuttavia, se la palla che urta il davanti o il dietro di un giocatore arriva da un'altra stecca, può essere passata direttamente con lo stesso giocatore.
- 23.2 All'inizio del gioco, la pallina dopo aver fatto i due tocchi, non può toccare più di due volte la sponda, altrimenti è chiamato il fallo. Quando tocca la sponda la terza volta si deve fare un passaggio o un tiro.
- 23.2.1 **Blocco difensivo**
Se il passaggio o il tiro di un avversario è immobilizzato o bloccato tra un giocatore e la sponda, ciò non conta come una delle due volte permesse per colpire la sponda.
 - 23.2.2 Una volta che la palla ha toccato la sponda, nessuna altra volta sarà contabilizzata finché la palla non ha lasciato la sponda .
 - 23.2.3 Seguito ad un tempo morto, ogni tocco della palla sulla sponda non conta finché la palla non verrà toccata da un altro giocatore.
- 23.3 I passaggi diretti della stecca dei 2 alla stecca dei 5 sono validi come nel caso di 23.1 solamente se la palla tocca un giocatore dell'altra squadra. In un tale caso, non è più considerato come un passaggio, ma come palla in gioco che può essere recuperata legalmente da tutti i giocatori. In più, il numero delle volte che la palla tocca la sponda non è limitato.
- 23.4 Avere solo una mano sulla stecca durante una situazione difensiva è autorizzato (esempio: mano destra sulla barra dei 5 quando non ha la palla). è legale utilizzare due mani per muovere una barra (esempio: alla barra dei 5 quando non si ha la palla). Dei cambiamenti di mani eccessive tra le manopole possono essere considerati come una distrazione (vedere articolo 20).
- 23.5 Sanzione per un passaggio illegale: se una squadra viola questo articolo concernente il passaggio, la squadra avversaria ha la scelta tra continuare il gioco come se nessuno passaggio illegale è stato commesso o riprendere dalla mediana.

24. Tempo di possesso

Il possesso è definito dal fatto che la palla può essere toccata solo da un Giocatore. Il possesso della palla è stato limitato a 10 secondi alla stecca dei 5 e 15 secondi alle altre stecche. Alla fine del periodo di tempo, il Giocatore in possesso della palla deve giocarla.

- 24.1 Una palla è considerata come giocata una volta che è fuori portata di ogni giocatore della stecca dove si trovava, sia che vada verso la parte anteriore o la parte posteriore. Nel caso della zona del difensore, una palla è considerata come giocata una volta che è fuori portata dei giocatori della barra dei 2 e fuori dalla zona del portiere.

- 24.2 Una palla che gira su se stessa e che è alla portata di un giocatore è considerata come nella zona di possesso di questa stecca ed il tempo di possesso continua a trascorrere. Tuttavia, se la palla che gira su se stessa non è alla portata di un giocatore, il tempo di possesso non è contato.
- 24.3 La sanzione per avere superato il tempo di possesso alla stecca dei 3 è la perdita di possesso in favore del difensore avversario. La sanzione per avere superato il tempo di possesso nel caso di tutte le altre stecche è la perdita di possesso in favore dell'attaccante avversario affinché questo riprenda il gioco dalla stecca dei 5.

25. Ritardo (delay) della partita

Il gioco deve essere continuo, salvo durante i time out. Di conseguenza quando una palla entra in goal non devono trascorrere più di 5 secondi prima di ricominciare con una palla nuova. Una penalità per delay della partita può essere data solamente da un arbitro.

- 25.1 Dopo una penalità, il gioco deve riprendere nei 10 seguenti secondi. Se questi 10 secondi sono superati, un'altra penalità deve essere data.
- 25.2 La prima infrazione di questo articolo causa un avvertimento. Le seguenti infrazioni saranno considerate come una presa di tempo morto per il Giocatore. Esempio: un Giocatore è sancito perché è senza fair play nei confronti del suo avversario. Se non è sempre pronto a riprendere il gioco dopo 10 secondi, un tempo morto è considerato subito come chiesto. Così, dopo il tempo morto, non è pronto e supera di nuovo questi 10 secondi, allora un secondo tempo morto è considerato come chiesto.

26. Richiamo e Manca (forfait)

Una volta che una partita è stata annunciata, le due squadre devono recarsi immediatamente al tavolo che è stato assegnato. Se una squadra non si reca al tavolo nei 3 minuti seguenti la chiamata, deve essere richiamata. Una squadra, dopo il richiamo, deve recarsi immediatamente al tavolo per evitare il forfait.

- 26.1 Un richiamo è fatto di 3 minuti. La sanzione per un secondo richiamo e seguenti è la perdita di una partita per forfait.
- 26.2 Se una squadra ha perso una delle partite per forfait dovuto ad un richiamo, ottiene la scelta del lato del tavolo o la palla d'inizio quando comincia la partita.
- 26.3 La reale applicazione di questo regolamento è lasciata alla discrezione del Direttore del Torneo.

27. Rigore

Se durante un match viene infranta una regola, l'arbitro può chiamare un rigore per la squadra che ha subito il fallo o comunque l'infrazione.

- 27.1 Quando un rigore è dato, il gioco viene fermato e la palla messa sulla stecca dei 3 dell'avversario della squadra colpevole. Solo il tiratore del rigore e il portiere sono autorizzati a restare al tavolo. Dopo che viene effettuato il tiro, il gioco viene fermato. Se il goal è segnato, la partita continua con una rimessa in gioco alla stecca dei 5 della squadra che ha subito il goal.

Se il goal non è segnato, la palla viene rimessa, per dritto, in gioco dove era quando il rigore era stato dato o come specificato dalle regole.

27.1.1 È considerato eseguito il rigore una volta che la palla ha lasciato la zona di influenza della barra dei 3. Il tiro è considerato come bloccato una volta che la palla si è fermata o che ha lasciato la zona di influenza del difensore.

27.2 Per eseguire un tiro, prima del rigore la palla deve essere messa in gioco secondo il protocollo «pronto» (vedere articolo 4). In seguito si applicano tutti gli articoli, includendo i limiti di tempo ed i resets.

27.3 Una squadra può cambiare posizioni prima e dopo il tiro di rigore senza che uno tempo morto sia necessario.

27.4 Dei tempi morti possono essere chiesti prima di un rigore secondo le stesse regole come in una situazione di gioco abituale.

27.5 Se prima che venga assegnato un rigore il giocatore ha segnato, il goal non sarà considerato valido, ed il gioco dovrà poi riprendere nel luogo dove la palla si trovava prima di chiamare il rigore.

27.6 Se con un goal su rigore finisce la partita, la squadra che ha incassato il goal ottiene la palla d'inizio per la seguente partita.

27.7 Altre violazioni dei regolamenti trascineranno delle penalità supplementari. Uno terzo rigore in qualsiasi partita trascinerà la sconfitta per forfait della stessa partita.

27.8 L'arbitro può sempre annunciare dopo il primo rigore dato che altre violazioni del regolamento per questa squadra potrebbero la sconfitta per forfait della partita o del match.

28. Decisioni e appelli sul regolamento

Se una controversia implica una domanda di giudizio e l'arbitro è presente al momento degli avvenimenti, la sua decisione sarà definitiva e senza appello. Se la controversia implica un'interpretazione dei regolamenti o se l'arbitro non è presente all'avvenimento, l'arbitro deve rendere la decisione più equa possibile nella circostanza. È possibile fare appello su tali decisioni, ma ciò deve essere fatto immediatamente dopo che la decisione è stata resa e come descritto qui sotto.

28.1 Per fare appello sull'interpretazione di un articolo, un Giocatore deve farlo presente all'arbitro prima che la palla successiva sia rimessa in gioco. Un appello su una partita deve essere fatto prima dell'inizio della partita successiva.

28.2 Ogni appello sul regolamento deve essere studiato dal Responsabile degli Arbitri e (se sono presenti) almeno due membri del personale dell'organizzazione. Tutte le decisioni prese in seguito sono definitive.

28.3 Una squadra che deposita un appello che si rivela infruttuoso per ragioni evidenti, o una squadra che discute una decisione vedrà uno dei suoi time out contati per decisione dell'arbitro.

28.4 Litigare con un arbitro ufficiale durante una partita non è permesso. La violazione di questa regola causerà un forfait della partita e una sanzione per violazione del codice di etica.

29. Codice del vestiario

Ogni Giocatore che desidera partecipare ad un torneo ufficiale dell'ITSF deve portare una tenuta sportiva adatta.

- 29.1 I vestiti con scritte che potrebbero urtare la morale, i vestiti stracciati e i «Jeans» sono vietati. Questo elenco non è esauriente.
- 29.2 Per quello che riguarda gli avvenimenti marcati dall'ITSF, il nome del paese del Giocatore deve essere indicato chiaramente sulla tenuta (camicia, t-shirt o giacca). È raccomandato ma non obbligatorio che la tenuta sia dei colori del paese che rappresentano. La tenuta dei Giocatori deve comprendere il nome e la bandiera del proprio paese.
- 29.3 La sanzione per la mancata osservanza del codice del vestiario può essere l'espulsione dal torneo e una multa. È la Commissione Sportiva dell'ITSF che decide se il codice del vestiario è rispettato o no e quale è la sanzione adeguata.

30. Direttore di torneo

L'organizzazione del torneo è di responsabilità del Direttore del torneo. Ciò include il tiro alla sorte, la programmazione dell'orario, il coordinamento dei matches, ecc. Una decisione del Direttore del torneo in tutti questi campi è definitiva.

- 30.1 Ogni domanda che si riferisce all'arbitraggio ed ai regolamenti (designare gli arbitri, gestire le chiamate, ecc.) è di responsabilità del Responsabile degli Arbitri. Il Direttore del Torneo ha la responsabilità di designare l'arbitro in capo.
- 30.2 In tutti i tornei ufficiali dell'ITSF, il Direttore di torneo è subordinato alla Commissione Sportiva dell'ITSF.