

## Herní pravidla stolního hokeje

1. **Všichni hráči se chovají především v souladu s následujícím základním pravidlem.** Hráči se vždy budou chovat poctivě a sportovně. Stolní hokej je již od svých počátků sportem vyznávajícím především zásady fair play.
2. **Hrací stoly a jejich příprava**
  - 2.1. Použity mohou být pouze hrací stoly (hokeje) Stiga.
  - 2.2. Plastové dno obou branek musí být odstraněno.
  - 2.3. Hokeje musí být připevněny ke stolům.
  - 2.4. Rychlost skluzu puku po hrací ploše musí být obdobná skluzu obvyklému u nových hokejů.
3. **Hrací figurky**
  - 3.1. Ke hře musí být použita Play-off verze hracích figurek Stiga (všichni obránci a útočníci mají hokejku na stejné straně od těla).
  - 3.2. Mezinárodní federace stolního hokeje ITHF může v opodstatněných případech dovolit použití i jiných verzí hracích figurek Stiga.
4. **Zápasy**
  - 4.1. Zápasy trvají pět (5) minut hrubého času.
  - 4.2. Časomíra se nezastavuje, ani pokud puk opustí hokej.
  - 4.3. Hrací doba by měla být měřena pomocí zvukové znehlky.
  - 4.4. Blížící se začátek zápasu musí být ohlášen jasným zvukovým signálem. Tento signál (hudba či zvukové znamení) musí zaznít mezi třicátou (30.) a patnáctou (15.) vteřinou před zahájením zápasu. Časomíra musí nezaměnitelně signalizovat buď jednotlivé minuty, nebo třetiny hrací doby. Navíc musí být posledních třicet (30) vteřin zápasu vyplněno libovolným zvukem či melodií. Konec zápasu musí být zřetelně oznámen závěrečným signálem.
  - 4.5. Pokud musí být zápas opakován (například dojde-li k poruše časomíry), pak oba soupeři vstupují do opakovaného zápasu s počtem branek dosaženým během přerušeno zápasu.
  - 4.6. Pokud hráč není připraven ke hře do třiceti (30) vteřin po zahájení zápasu, pak automaticky prohrává tento zápas výsledkem stanoveným soutěžním řádem.
  - 4.7. Pokud hráč odstoupí v průběhu zápasu a soupeř požaduje dohrání zápasu, pak odstupující hráč automaticky přijde o všechny své vstřelené branky, zatímco soupeř si může ke svým brankám vstřeleným v průběhu odehrané části zápasu připočítat pět (5) branek.
  - 4.8. Skončí-li zápas play-off remízou, pak o vítězi rozhodne prodloužení (náhlá smrt). Prodloužení je zahájeno novým vhažováním. Vítězem se stane ten hráč, který jako první vstřelí platnou branku.
5. **Vhažování**
  - 5.1. Všechny zápasy začínají s pukem položeným na středovém bodě hrací plochy. Zápas je zahájen úvodním signálem. Pokud některý hráč rozehraje puk ještě před tímto signálem, pak bude provedeno vhažování.
  - 5.2. Vhažování se vždy provádí na středovém bodě hrací plochy.
  - 5.3. Při každém vhažování musí být oba střední útočníci a oba leví obránci na své polovině hrací plochy.
  - 5.4. Puk musí být viditelně puštěn na hrací plochu z výšky zhruba pět (5) cm nad hlavami hracích figurek. Vhažující ruka musí být v klidu. Puk musí být puštěn plochou stranou dolů.
  - 5.5. Vhažování lze provést pouze pokud jsou oba hráči připraveni ke hře. Pokud je vhažování provedeno chybně, pak soupeř může požadovat provedení nového vhažování, případně může provést vhažování sám. Pokud hráč během play-off zápasu provede mnoho chybných vhažování, pak může soupeř požadovat, aby všechna vhažování prováděla neutrální osoba.
  - 5.6. Platná branka nemůže být vstřelena dříve než po uplynutí tří (3) vteřin od posledního vhažování. Toto pravidlo platí i pokud vhažování provádí neutrální osoba.
  - 5.7. Aby gól po vhažování platil, musí se dotknout mantinelu, nebo jej musí mít pod kontrolou jiný hráč než střední útočník.
  - 5.8. Při prodloužení play-off zápasu (náhlá smrt) může hráč požadovat, aby všechna vhažování prováděla neutrální osoba, nebo se oba hráči mohou domluvit, že místo vhažování bude puk

vždy umístěn na středový bod a v okamžiku, kdy oba hráči potvrdí, že jsou připraveni, zahájí neutrální osoba hru pronesením slova „ted“.

## 6. Vstřelení branky

- 6.1. Branka je platná pouze pokud puk zůstane v bráně. Vylétne-li puk z brány zpět ven, pak hra pokračuje bez přerušení.
- 6.2. Po vstřelení branky musí být puk vyndán z chytače puků (je-li nějaký používán).
- 6.3. Branka, která byla dosažena přímou střelou vyslanou po zvednutí puku jeho přímým natlačením na bránu, či na brankáře, není platná. Pokud bylo branky dosaženo po takovéto střele nepřímou (odrazem o mantinel nebo od některé figurky), pak branka platí.
- 6.4. Zastaví-li některá z figurek puk a následně vstřelí branku přímou střelou stojícího puku jinou svojí částí než hokejkou, je tato branka neplatná. Pouze je povoleno vstřelit branku pravou nožičkou hrací figurky, pokud je ke střele použita stejným způsobem jako hokejka (tedy rotací figurky). Branka vstřelená jinou částí figurky než hokejkou je platná, pouze pokud se puk zastavil z jiného důvodu, než zastavením skórující figurkou.
- 6.5. Branka neplatí, pokud je vstřelena současně se signálem ukončujícím zápas.
- 6.6. Branka platí, pokud při jejím vstřelení dojde k poškození libovolné hrací figurky.
- 6.7. Branka neplatí, pokud je vstřelena za pomoci pohybu celého hokeje.

## 7. Puk v brankovišti

- 7.1. Pokud se puk zastaví v brankovišti a dotýká se brankové čáry, pak může bránící hráč zastavit hru a po pronesení slova „blok“ (= blokování) provést vhažování.
- 7.2. Blokování nelze provést, pokud se puk zastaví v brankovišti, ale nedotýká se brankové čáry.

## 8. Držení puku

- 8.1. Je zakázáno zůstat v držení puku bez provedení zřetelného pokusu o vstřelení branky. Tento způsob hry je hodnocen jako pasivní hra.
- 8.2. Pokud hráč považuje hru svého soupeře za pasivní, pak může soupeře varovat pronesením „pasivní hra“. Hráč, který je v držení puku, má po tomto upozornění šanci změnit způsob své hry. Pokud soupeř nadále pokračuje v pasivní hře, může hráč požadovat provedení vhažování.
- 8.3. Pokud je puk v držení jedné figurky bez provedení přihrávky či střely, pak nemůže být varování o pasivní hře dáno dříve než uplyne pět (5) vteřin od okamžiku, kdy se figurka zmocnila puku.
- 8.4. Pokud v průběhu některé série play-off dojde k neshodám ohledně pasivní hry, nebo pokud si několik hráčů v průběhu jedné fáze turnaje stěžuje na pasivní hru některého z hráčů, pak mají soupeři právo požadovat, aby ke sledování dalších zápasů tohoto hráče byla přizvána neutrální osoba (rozhodčí) schválená vždy oběma hráči. Je-li u zápasu přítomen rozhodčí, pak se hráči navzájem neupozorňují na pasivní hru, ale vhažování z důvodu pasivní hry je prováděno ihned samotným rozhodčím.
- 8.5. Pokud některý hráč během turnaje opakovaně porušuje pravidla o pasivní hře, pak může turnajová komise rozhodčích rozhodnout o opakování zápasů, ve kterých došlo ke stížnostem. Tyto zápasy musí být následně odehrány pod dohledem rozhodčích. Pokud bude počet takovýchto zápasů příliš vysoký (vyšší než tři (3)), pak může komise rozhodčích rozhodnout, že hráč všechny tyto zápasy prohraje kontumačně výsledkem stanoveným soutěžním řádem.

## 9. Zásah do hry

- 9.1. Hráč může v průběhu zápasu zatlačovat své figurky pouze má-li ve svém držení puk.
- 9.2. Pokud hráč vstřelí branku v okamžiku, kdy soupeř zatlačuje figurky, pak branka platí.
- 9.3. Pokud hráč zpozoruje, že soupeřovo figurky potřebují zatlačit, pak má právo přerušit hru a požadovat po soupeři, aby si své figurky zatlačil. Hráč může následně pokračovat ve hře až když je jeho soupeř znovu připraven.
- 9.4. Pokud hráč během zatlačování figurek odehraje puk na jinou svojí figurku, pak musí být provedeno vhažování.
- 9.5. Hrubý způsob hry, který má za následek otřesy hokeje a následně i pohyb puku, je zakázán.
- 9.6. Pokud se puk dostane z dosahu některé figurky kvůli otřesům či pohybu celého hokeje, pak musí být puk této figurce navrácen.

## 10. Přerušení zápasu

- 10.1. Pokud dojde k jakékoli neobvyklé situaci (například dojde k poškození táhla, či jiné části hokeje, vypadne branka, zhasne světlo, na ploše se objeví více puků, nebo někdo/něco vyruší některého z hráčů), pak je hra okamžitě přerušena. Dojde-li k takovéto situaci a není-li zřejmé, že jsou si toho oba soupeři vědomi, pak může kterýkoliv hráč zápas přerušit slovem „stop“. Zápas pokračuje až v okamžiku, kdy jsou oba soupeři opět připraveni ke hře.
- 10.2. Byla-li kvůli přerušení ztracena nezanedbatelná část hrací doby, pak je ztracený čas nastaven ke zbytku hrací doby.
- 10.3. Branka vstřelená během přerušené hry není platná.
- 10.4. Pokud má jeden z hráčů v okamžiku přerušení zápasu ve svém držení puk, pak hra bude pokračovat s pukem na místě, kde byl před přerušením. Jinak musí být provedeno vhadzování.