

1. Pelaajien tulee noudattaa seuraavia järjestyssääntöjä. Kaikkien pelaajien tulee pitää yllä reilua peliä ja hyvää urheiluhenkeä. Pöytäjääkiekko on aina ollut ja tulee aina olemaan herrasmieslaji.

2. Pelimalli ja pelilaudan valmistelut

- 2.1. Vain Stigan valmistamia pelilautoja saa käyttää.
- 2.2. Muoviset maalikupit on poistettava pelilautoista ennen käyttöönottoa.
- 2.3. Pelilaudat tulee kiinnittää tukevasti allaoleviin pöytiin.
- 2.4. Jään liukkautta täytyy ylläpitää samantasoisena kuin avaamattomissa peleissä.

3. Pelifiguurit

- 3.1. Pelifiguureina käytetään Stiga Play Off -version pelifiguureja, eli kaikilla pelaajilla on oltava maila samalla puolella figuuria.
- 3.2. ITHF voi sallia toisenlaisten figuurien käytön mikäli siihen on jokin hyvä syy.

4. Ottelut

- 4.1. Yksi ottelu kestää viisi (5) minuuttia.
- 4.2. Aika kuluu vaikka kiekko ei olisi kentällä.
- 4.3. Ajanottoon tulee aina käyttää ääninauhaa.
- 4.4. Ajanottonauhalla täytyy kuulua selkeä äänimerkki 15-30 sekuntia ennen ottelun alkua. Ääninauhalla täytyy kuulua äänimerkki tasaisten väliaikojen (joko 100:n tai 60:n sekunnin välein) jälkeen. 30 sekuntia ennen ottelun loppua, on ajanottonauhalla kuuluttava selkeästi muista merkeistä erottuva äänimerkki. Ottelu päättyy loppusummeriin.
- 4.5. Jos ottelut täytyy aloittaa alusta (esimerkiksi teknisten ongelmien vuoksi), kaikki pelaajat saavat pitää kaikki tekemänsä maalit ennen ottelun keskeyttämistä.
- 4.6. Jos toinen pelaajista ei ole pelin äärellä 30 sekuntia ottelun alkamisen jälkeen, tämä häviää automaattisesti ottelunsa turnaussääntöjen mukaisin lukemin.
- 4.7. Jos toinen pelaajista luovuttaa kesken ottelun vastustajan vaatiessa tätä

jatkamaan peliä loppuun asti, pelin luovuttanut pelaaja menettää kaikki ottelussa tekemänsä maalit vastustajan saadessa 5 ylimääräistä maalia.

4.8. Pudotuspelien aikana tasatilanteessa pelataan jatkoaika yhdestä maalista. Jatkoaika aloitetaan puolueettoman henkilön aloituspudotuksella.

5. Aloitukset

5.1. Kaikki ottelut aloitetaan asettamalla kiekko keskiympyrän keskelle. Peli alkaa äänimerkistä. Jos jompikumpi pelaajista aloittaa ennen aloitusmerkkiä, pudotetaan kiekko keskelle.

5.2. Aloitukset tulee tehdä pudottamalla kiekko pelilaudan keskelle.

5.3. Keskushyökkääjän ja vasemman puolustajan tulee pysyä keskiviivan omalla puolella, keskiympyrän ulkopuolella. Keskushyökkääjä ei saa tulla keskiympyrän sisälle ennen kuin kiekko on koskenut jättä.

5.4. Kiekko tulee pudottaa vakaalla kädellä viisi (5) senttimetriä pelifiguurien päiden yläpuolelta.

5.5 Pudottavan pelaajan tulee aina olla varma siitä, että hänen vastustajansa on valmiina pelaamaan ennen kiekon pudottamista. Jos aloituspudotus on huono voi vastustaja vaatia uutta aloitusta tai pudottaa kiekon itse uudestaan. Jos pelaaja tekee jatkuvasti huonoja pudotuksia pudotuspeliottelussa, voi vastustaja vaatia otteluun puolueetonta pudottajaa.

5.6 Aloituksesta on kuluttava kolme (3) sekuntia ennen kuin maalinteko hyväksytään. Tämä sääntö on voimassa myös puolueettoman henkilön pudottaessa kiekon pelilaudalle.

5.7. Kiekon täytyy osua reunukseen tai jonkun muun kuin keskushyökkääjän on saatava kiekko haltuunsa ennen kuin maalia saa tehdä.

5.8. Pudotuspeleissä voidaan aloitukset suorittaa puolueettoman pudotuksen lisäksi myös niin, että puolueeton henkilö asettaa kiekon keskelle ja pyytää molempia pelaajia kertomaan kun he ovat valmiita aloittamaan. Tämän jälkeen peli alkaa, kun puolueeton pelaaja sanoo "Go!".

6. Maalinteko

6.1. Kiekon täytyy pysyä maalissa, jotta maali voidaan hyväksyä. Ulostulleita maaleja ei lasketa. Jos kiekko käy maalissa ja tulee ulos, ottelua jatketaan keskeytyksettä.

6.2. Kiekot täytyy poistaa maalipussista/-lokerosta ennen seuraavaa aloitusta.

6.3. Jos pelaaja painaa kiekon maaliverkkoa tai maalivahtia vasten ja ampuu tästä suoraan maalin, maali hylätään. Jos kiekko kuitenkin osuu reunavalliin tai toiseen figuuriin, maali hyväksytään.

6.4. On kiellettyä pysäyttää kiekko ja tämän jälkeen lyödä kiekko pelifiguurin jalalla maaliin pelivipua työntämällä. Kiekon saa lyödä maaliin jalalla vain joko pyöräyttämällä pelifiguuria tai suoraan jonkin toisen pelaajan syötöstä.

6.5. Loppusummerin aikana tehtyjä maaleja ei hyväksytä.

6.6. Jos pelaajafiguuri tai maalivahti hajoaa samaan aikaan kun kiekko menee maaliin, maali hyväksytään.

6.7. Jos kiekko menee maaliin sen seurauksena, että jompikumpi pelaajista liikuttaa koko pelilautaa, maali hylätään.

7. Maalivahdin alue ja maaliviiva

7.1. Jos kiekko pysähtyy maalivahdin alueelle niin, että se koskettaa maaliviivaa, puolustava pelaaja voi sanoa "block" ja suoritetaan uusi aloitus.

7.2. Jos kiekko on pysähtyneenä maalivahdin alueella, mutta ei maaliviivan päällä, on puolustavan pelaajan jatkettava pelaamista.

8. Kiekon hallussapito

8.1. On kiellettyä pitää kiekkoa hallussa yrittämättä tehdä mitään havaittavaa yritystä maalintekoon. Tätä kutsutaan passiiviseksi pelaamiseksi.

8.2. Vastustaja voi huomauttaa toista jos tämä pelaa passiivista peliä, sanomalla "passive play". Tämä antaa kiekkoa hallussaan pitävälle pelaajalle mahdollisuuden muuttaa pelityyliään. Jos hän yhä jatkaa passiivista pelaamista, vastustaja voi vaatia pudotusta keskialueelle.

8.3. Pelaaja saa pitää kiekkoa hallussaan yhdellä pelifiguurilla viisi (5) sekuntia, jonka jälkeen pelaajan on syötettävä tai laukaistava kiekko pois.

8.4. Jos pelaajien välillä syntyy erimielisyyksiä passiivisen pelaamisen suhteen pudotuspeleissä tai jos useat pelaajat syyttävät tiettyä pelaajaa passiivisesta pelaamisesta, voidaan paikalle pyytää puolueeton henkilö (tuomari) seuraamaan kyseisen pelaajan peliä. Tuomarin ollessa paikalla pelaajat eivät saa huomauttaa vastustajaa sääntörikkomuksista itse ja tuomarin on pudotettava passiivisesta pelaamisesta seuraavat aloitukset.

8.5. Jos pelaaja toistuvasti rikkoo näitä passiivisen pelaamisen sääntöjä turnauksessa, turnauksen tuomarit voivat määrätä sääntöjä rikkoneen pelaajan pelaamaan uudelleen ottelut joissa hänen epäillään sääntöjä rikkoneen. Tuomareiden on valvottava näitä otteluita. Jos sääntörikkomuksien takia uudelleen pelattavien otteluiden määrä on liian suuri (enemmän kuin kolme), häviää sääntöjä rikkonut pelaaja automaattisesti kaikki nämä ottelut turnaussääntöjen mukaisin lukemin.

9. Väliintulo

9.1. Pelaaja voi painaa omia pelifiguurejaan vain silloin, kun kiekko on täysin hänen hallussaan.

9.2. Jos pelaaja tekee maalin tämän vastustajan painaessa pelifiguurejaan, maali hyväksytään.

9.3. Jos pelaaja huomaa, että hänen vastustajansa figuurit ovat kohonneet ylös, hän voi pyytää vastustajansa painamaan pelaajiaan alemmas ja vastustajan täytyy tehdä näin. Peli jatkuu, kun molemmat osapuolet ovat taas valmiina.

9.4. Jos pelaaja syöttää kiekon painaessaan figuurejaan, suoritetaan aloituspudotus.

9.5. Kovakourainen pelaaminen jossa pöytä tärisee niin paljon, että kiekko liikkuu, on kiellettyä.

9.6. Jos jokin figuureista menettää kiekon hallinnan pelin tärinän vuoksi, on kiekko palautettava tälle figurille.

10. Pelin keskeytys

10.1. Epätavallisen tilanteen sattuessa (esim. hajonnut pöytä, tikku tai pelilauta, irronnut maaliverkko, valojen sammuminen, useampi kiekko pöydällä, joku törmää pelilautaan) peli on keskeytettävä välittömästi. Pelaaja voi keskeyttää pelin sanomalla "stop" mikäli tämän vastustaja ei ole huomannut tilannetta. Ottelu jatkuu, kun molemmat pelaajat ovat valmiita jatkamaan.

10.2. Jos ottelun keskeyttämisen myötä kuluu huomattavan paljon aikaa, täytyy menetetty aika lisätä pelin loppuun.

10.3. Pelin keskeytyksen aikana tehdyt maalit hylätään.

10.4. Jos kiekko on selvästi jollain pelaajalla hallussa ennen pelin keskeytystä, jatketaan peliä siitä, missä kiekko oli ennen keskeytystä. Muussa tapauksessa suoritetaan aloituspudotus keskiympyrään.