

A Garlando márka hivatalos disztributora Magyarországon!

WWW.TACTICSPORT.HU
WWW.GARLANDO.CO.HU
2100 Gödöllő, Ottó F. u 20/A
Tel: +36/28-414-528
Tel: +36/30-267-5501
E-mail: office@tacticsport.hu

1. A játék kezdete

Egy mérkőzés érmedobással kezdődik.

Az érmedobás győztese választhat a kezdés joga és az oldalválasztás joga között.

Minden szett után oldalt cserélnek a csapatok, ugyanígy szettenként váltakozik, hogy ki kezdi a szettet.

A szettkezdés után mindig az a csapat indíthatja középpályáról a játékot, amelyik az utolsó gólt kapta.

A játék költségeit (érmedobás) felváltva fizetik a játékosok, úgy hogy először az érmedobás vesztese fizet.

2. Kezdés középpályával

A labda a kezdőkörön belül kell elhelyezni, nem szabad azonban beszorítani a bábu lába alá.

A rudak gyors mozgatása vagy az asztal rázása révén nem szabad zavarni az ellenfelet. Ez fault-al büntethető.

A csapat, mely kezd, közli az ellenfelével, hogy készen áll a játékra egy "mehet" vagy "Ready" keretében.

A játék akkor kezdődik el, amikor a másik csapat is visszaigazolta, hogy készen áll a játékra.

Az ellenfélnek 5 másodperce van arra, hogy a mehet elhangzása után felkészüljön a mérkőzésre.

Lövési vagy passzolási kísérlet előtt a játékosnak érintenie kell egy másik bábút, mely akár maga el is végezheti a passz/lövő kísérletet. (egy passz)

Az idő számítása onnan kezdődik, hogy mindkét csapat részéről elhangzott a mehet.

Ha egy szabálytalanság miatt kapja meg egy csapat a labdát, akkor egy esetleges halott labda esetén vagy ha a labda elhagyja a pályát a kezdés joga a szabálytalanság előtt eredetileg kezdő csapatot illeti meg.

3. Lövési/Passzolási kísérlet:

3.1 Passzok (általánosan)

A labdát csak mozgásból szabad az 5ös sorról a 3asra továbbítani. Ha a labda az 5ös soron nyugvó vagy leszorított állapotban van, akkor a passz előtt a labdának egy másik bábút is érintenie kell. Az önmagában, hogy a labdát fellökte a falra, nem jelenti azt hogy passzolt egyet.

Ez a szabály szintúgy érvényes a kapussorról az 5ös sorra való passznál.

Egy állított labdás passz a kapustól a csatársornak azonban megengedett.

3.2 Lövés kezdésből:

A labdának egy érvényes középpályás gól előtt legalább egyszer el kell hagynia az 5ös sort. Ha kapura lövi a csatár a labdát, mielőtt elhagyta volna egyszer az 5ös sort, akkor az ebből származó gól érvénytelen, akkor is, ha a labda megpattan bármin. A labda ezek után visszakerül a középpályára és ismét az a csapat kezdhet, amely eredetileg kezdett.

A kezdésből lőtt öngólok érvényesek.

3.3 Lövés középpályáról (nem kezdésből)

Egy középpályás lövésnél csak mozgásból szabad ellőni a labdát.

Ha esetleg megállna a labda középpályán, vagy leszorított helyzetbe kerülne, akkor egy másik bábúnak hozzá kell érnie a lövés előtt.

Egy állított labdás lövés esetén az ellenfél kapja meg a labdát a középpályájára.

4. Védekezés a passz ellen

Többszörös hozzáütése a rúdnak a falhoz (2-3 erős falkapcsolat) tilos és a büntetése fault.

Továbbá, ha a labda a saját vonzaskörzeten kívül helyezkedik el, akkor semmilyen módon sem szabad befolyásolni mozgásában.

A kezdésből született kontra gól, tehát az a gól, melyet a védekező 5ös sor rögtön visszalőtt az érvényes gólnak számít.

Szabálymagyarázás:

Amennyiben a labda már elhagyta a védekező középpályáját és már a támadó csatársoránál tartózkodik, akkor azáltal, hogy hozzáüti a csatár a rudat a falhoz gyakran előfordul, hogy visszaugrik a labda. Ha meghiúsult a passz az erős ütés közben, akkor a passzt fogadó csatár kapja meg a labdát. Minekután a szabálysértés fault-al jár (ld. 12.3-as pont), a játékban résztvevők döntésétől függ, hol folytatódik a játék. Arra is figyelni kell, hogy reset, azaz idő-újraszámolás is bekövetkezhet, a rúd falhoz ütése esetén.

(pl.: ha a támadó passzolgat a bábujai között, akkor a labda befolyásolása nem megengedett)

5. Gól

Egy labda, mely a kapuban volt, az gólnak számít, akkor is, ha esetleg kipattan utána.

6. A játéktér elhagyása

Amint a labda elhagyja a játékterületet, a játék középpályás kezdéssel folytatódik.

Akkor is kintnek számít, ha a labda hozzáér egy külső tárgyhoz, majd visszatér az asztalra.

Ha elhagyta a játékteret, akkor az a csapat jön középpályáról, aki az utolsó gólt kapta vagy a szettet kezdte, ha nem esett még gól.

7. Halott labda

Egy labda , mely tökéletesen nyugvó állapotba kerül és melyet egyetlen bábu sem ér el (A rudak behajlítása vagy ütögetése, valamint az asztal arrébb helyezése nem engedélyezett), az halott labdának minősül.

Ha a labda a védőterületen belül válik halottá, akkor a 2es sorra lehet újra játékba hozni.

Ha a labda a két 2es sor között válik halottá, akkor a játékot a középpályán kell folytatni.

A játékot a 2es pont szerint kell folytatni ezután.

8. A rudak pörgetése

A rudak pörgetése tilos. Pörgetésnek minősül, ha labdaérintés előtt vagy után több mint 360 fokot fordul.

Amennyiben szabálytalan pörgetésből gól származik, a gól érvénytelen és a vétlen csapat hozhatja játékba a labdát a középpályán.

Ha szabálytalan pörgetéssel lövés hajt végre egy csapat és nem születik belőle gól, akkor a vétlen csapat dönthet, hogy folytatja-e a játékot a jelenlegi pozícióból vagy a középpályára kéri a labdát.

9. Pozíciócsere

Pozíciócsere egy csapaton belül csak egy gól után, egy időkéres alatt és két szett között engedélyezett. Azonban minden megszakításnál csak egyszer cserélhet egy csapat pozíciót. A támadó csapatnak kell először cserélnie, erre a védekező csapat reagálhat.

10. Időkérés (Time Out)

Időt bármikor kérhet az éppen labdát birtokló csapat, ha a labda teljesen nyugvó állapotban van.

Emellett szabad két labda között időt kérni, függetlenül attól, hogy ki kezd. Ebben az esetben akkor indulnak az időkorlátok, ha már mindenki az asztalnál van.

Ez azt jelenti, hogy egy vitatott helyzetnél is addig folytatni kell a játékot, amíg a labda meg nem áll vagy el nem hagyja az asztalt.

Egy csapatból csak egy ember kérheti időt, méghozzá mindig az a játékos, amelyik birtokolja a labdát.

Bírói és egészségügyi időkéreseket nem számítanak bele a lehetséges időkéresekkbe.

10.1 Taktikai Time Out

Szettenként 2 taktikai time out engedélyezett, mely egyike sem haladhatja meg a 30 másodpercet.

Az idő túllépése fault-al büntethető.

10.2 Bírói Time Out

Ha nincsen jelen bíró, akkor bármely csapat kiveheti bírói időkerését.

10.3 Egészségügyi Time Out

Bármely csapat kérhet egy meccsen egészségügyi időt, amennyiben fizikai gondok lépnek fel.

Az egészségügyi időkerést a versenyvezetőségnek el kell fogadnia, ahhoz hogy érvényes legyen. A versenyvezetőség meghatározza az időkerés hosszát, mely nem haladhatja meg a 20 percet.

10.4 Technikai Time Out

Amennyiben a mérkőzés közben technikai komplikációk adódnak, akkor meg kell szakítani a játékot. Ezután meg kell javítani az asztalt. Amennyiben ez nem lehetséges, akkor a versenyvezetőség egy új asztalra osztja be a meccset és a labdát úgy kell játékba hozni, mintha sima időkerés történt volna.

10.5 Time Out vége

Az időkerés végén a játékosoknak készenlétüket közölniük kell a másikkal ("Mehet" vagy "Ready" stb.)

Itt is 5 másodperc áll rendelkezésére a védőknek, hogy elkészüljenek.

Egy lövési vagy passzolási kísérlet előtt még egy bábút érintenie kell a labdának. (1 passz)

Lőni szabad az időkerés után, amennyiben előtte lehetett lőni. 2 labda közötti időkerés esetén nem szabad.

11. Időkorlátok

11.1 Labdabirtoklás közben

A labda legfeljebb 20 másodpercet tartózkodhat a csatársornál és a védősornál, illetve 10 másodpercet a középpályánál. Amennyiben egy csapat túllépi ezt a korlátot, az ellenfél kezdhet középpályáról. Az időkorlát mindig a labdaérintéstől kezdődik, kivétellel a kezdésnél (ld. 2es pont)

11.2 Egy gól után

Egy gól után a csapatoknak 10 másodpercük van, hogy elhangozzon a mehet.

11.3 Oldalcsere egy szett után

Oldalcsere esetén a játékosoknak egy percük van elkészülni.

11.4 Time Outok

Taktikai Time Out: 2x 30 másodperc szettenként és csapatonként.

Egészségügyi Time Out: 20 min.

Bírói/Technikai Time Out: Amíg meg nem oldódik a probléma.

12. Reset/Warning/ Foul / Recall

12.1 Foul (Definíció)

A kisebb foultokat és a technikai foultokat megkülönbözteti a szabályzat.

Technikai foultokat a következőképpen kell büntetni:

Kisebb foultoznak nevezzük azokat a szabálysértéseket, mely nem okoz nyilvánvaló előnyt az elkövetőnek. Ilyenek például a pörgetés (ld. 9-es pont) vagy a támadóidő hiba (ld. 10.1-es pont). A kisebb foultoznak mindig csak labdavesztés a vétlen középpályájára a büntetése. Technika foultnak értékelhető minden olyan szabálysértés, mely az elkövető személyét nyilvánvaló előnyben részesíti, vagy sportszerűtlen viselkedésből adódik. Teljes mértékben a bíró jogköre és feladatköre, hogy különbséget tegyen kisebb foultokat és technikai foultokat között.

12.2 Büntetések technikai foultoknál:

1. Foul:

Labdaelkobzás. A bíró határozhatja meg, hol folytatódik a játék.

2. Foul: A vétkes csapat kap egy gólt.

3. Foul: Szettvesztés

A technikai foultek szettenként nullázódnak.

12.3 Foul a passz/lövés kísérletnél

Ha egy passzkísérlet közben szabálytalanságot követ el az ellenfél vagy a labda már a támadó csatársoránál van és akkor foultek az ellenfél, akkor a vétkes csatár 3as sorához kerül a labda.

Ha másik sorral történik a passz nem az 5ös sorral és szabálytalankodik az ellenfél vagy már egy másik rúdon birtokolja a csapat a labdát és foultek a védekező csapat, akkor a vétkes csapat a középpályájáról hozhatja újra játékba a labdát.

12.4 Reset:

Resetet akkor mond ki a bíró, ha a védekező csapat által az asztal mozgatása, rázása vagy elmozdítása hatással lehet a labdára. Ha a labda nyugvó állapotban van és a rázás hatással van rá, akkor is resetel büntetheti a játékvezető a vétkest.

Amennyiben egy ilyen helyzetben a csapat elveszíti a labdát, akkor a 12.3-as pontban leírt különleges szabályok lépnek életbe. Egy resetnél az időkorlátok nullázódnak.

Egy resetet bíró mondhat ki, anélkül hogy megszakítani a játékot. A harmadik reset technikai foultek eredményez a resetet okozó csapat ellen.

Ebben az esetben nincsen azonban újratekzés, hanem a játék onnan folytatódik, ahol félbeszakadt a harmadik reset miatt.

12.5 Warning:

A Warning egy figyelmeztetés, amit a bíró mond ki, mely azt jelzi, hogy a következő kihágás foultek jelenthet.

12.6 Recall:

Amennyiben a mérkőzés bemondása után 5 perccel nem kezdődik el a játék maximum 3 újrahívásra (recall) van lehetőség.

Első recall:

A csapatnak/játékosnak újabb 3 perce van, hogy megjelenjen a versenyszervezőknél, jelezze jelenlétét és odaálljon az asztalhoz.

Második recall:

A csapatnak/játékosnak újabb 2 perce van, hogy megjelenjen a versenyszervezőknél, jelezze jelenlétét és odaálljon az asztalhoz.

Az érmedobást elvesztette.

Harmadik recall:

A csapatnak/játékosnak újabb 2 perce van, hogy megjelenjen a versenyszervezőknél, jelezze jelenlétét és odaálljon az asztalhoz.

Első szett elvesztése

(egyszettes mérkőzés esetén a mérkőzés elvesztését jelenti ez.).

Hogyha a harmadik recall után sem érkezik meg a csapat/játékos akkor a mérkőzést elvesztette.

12.7 Az asztal használata:

Az asztal megemelése és a rudak ismételt erős megrántása tilos.

A rudakat csak a kezekkel vagy az alkarokkal szabad mozgatni (láb, csípő stb. használata tiltott)

12.8 Az asztal megváltoztatása:

Tilos megváltoztatni az asztalt (pl.: magasság megváltoztatása), a játékfelületet (pl.: magnéziumozás) vagy a bábukat (pl.: bábuk megreszelése).

Az asztalra nem szabad semmilyen tárgyat sem tenni. (Ital, kéztörölő stb.)

A rudak olajozása megengedett (azonban csak olyat szabad használni, melyet a versenyszervezőség engedélyez).

A fogantyúkat tetszőlegesen meg lehet változtatni, azonban a játékosnak kötelező az eredeti állapotot visszaállítania, amire 1 perc áll rendelkezésére a mérkőzés után.

12.9 A játéktérbe benyúlni

Egy játékos az ellenfél jóváhagyása nélkül nem nyúlhat be a játéktérbe, függetlenül attól, hogy birtokolj-e a labdát, avagy sem.

Ha egy játékos a játékban lévő labdát megérinti az ellenfél vagy a bíró jóváhagyása nélkül, akkor az ellenfél kap egy gólt, és a játék úgy folytatódik tovább, mintha a labda tényleg bent lett volna a kapuban.

Ez vonatkozik forgó labdákra is és arra is, ha a játékos elkapja a labdát az asztal fölött.

A következő esetekben beszabad nyúlni a játéktérbe: Egy labda, mely halott, az játékon kívülnek minősíthető és az ellenfél jóváhagyásával hozzá lehet érni.

Egy játékos labdanyomokat, port, hajszalakat és hasonlókat az asztal bármely területéről eltávolíthat az ellenfél jóváhagyása nélkül szettek között, vagy miután a labda bekerült a kapuba, vagy halottá vált.

Ezen kívül mindig beszabad nyúlni a játékterületre, ha azt a másik csapat jóváhagyja.

12.10 Zavarás:

Akusztikus jelek (pl.: az asztal kopogtatása, egy rúd megrántása a lövés előtt stb.) zavarásnak és foultnak is minősülhetnek. (ld. A 20-as pontot is)

Minden mozdulat és minden hang, amit nem az éppen labdát birtokló rúd végez vagy ad ki magából zavarásnak minősülhet. Kivétel a védekező rudak mozgása, hangja.

Ha a lövés előtt megrántja az 5ös sort a falhoz a csatár vagy valamely másik rudat az zavarásnak minősül.

Gólok, melyek zavarás következményeként jöttek létre érvénytelenek.

A csapattársak jelet adhatnak egymásnak (pl. hogy időt kérjenek), azonban csak úgy, hogy az a másik csapatot ne zavarja (pl.: egy finom rúgás a másik lábába).

Az asztal kopogtatása játék közben nem megengedett, mert zavarásnak minősül.

Egy szemlélődő odarendelése, aki a meccs alatt akusztikus vagy optikai jeleket ad nem megengedett. Amikor azonban éppen szünetel a játék, akkor minden fentihez hasonló megengedett.

12.11 Dohányzás / Ivás

Dohányozni játék közben tilos!

Alkoholmentes italok fogyasztása játék közben megengedett.

12.12 Beszélgetés:

A beszélgetések az asztalnál lehetőleg ne mutassanak túl azon, hogy a csapattagok megértsék egymást az asztalnál, feltéve, ha a labda éppen nincsen játékban.

Ha a labda játékban van, és mégis beszélnek egymással a játékosok, akkor ez zavarásnak minősül és foulttal büntetendő.

Ha góllövés közben beszél a csapat, akkor a gól érvénytelen és ez foulttal büntetendő. A véletlen csapat középpályájánál folytatódik a játék.

A játék lefolyásához szükséges dolgokon kívül mást nem szabad az ellenféllel közvetlenül vagy közvetetten közölni.

Az ellenfél figyelmét nem szabad elterelni a játékról és kiabálni is tilos.

Minden kiáltás vagy hang, azok is melyek a játék hevéből fakadnak vagy lelkesedésből, játék közben szabálytalanok és technikai foulttal büntetendők.

12.13 Edzés játék közben

Amennyiben elkezdődött egy játék egyik csapat sem edzhet utána az asztalon, de egy másik asztalon sem teheti ezt meg.

A szabály minden megszakítás alatt érvényben van.

(Gyakorlás: A asztalon található labdát mozgásba hozza a játékos, több bábut is érint és esetleg egy lövést is megpróbál.)

Szabályos egyedül a labda tulajdonságait tesztelni a játék elkezdése előtt.

13. Sportszerűtlen viselkedés

Sportszerűtlennek minősülhetnek a következők:

- Játék közben vitába bonyolódni a bíróval, a nézőkkel vagy az ellenféllel.
- Elhagyni szó nélkül az asztalt játék közben.
- Különböző hangok kiadása, melyeknek semmi közük a játékhoz.(nézőtérről is)

- Mindenféle leszidása vagy megalázása az ellenfélnek meccs előtt, közben vagy után tilos!

A sportszerűtlen viselkedést rögtön foulttal kell büntetni.

14. Etikai kódex

Minden sportszerűtlen vagy etikátlan cselekedet egy verseny alatt a versenyteremben vagy a versenyhez kapcsolható helyeken az etikai kódexet megsértését jelenti.

Az etikai kódex megsértésének a büntetése lehet egy mérkőzés elvesztése vagy akár diszkvalifikáció és esetleg eltiltás is.

Azt, hogy megszegte-e a játékos az etikai kódexet, azt a versenyszervezők döntenek el.

A játékosoknak sportszerűn illik játszaniuk.

Végső soron mind egy ügyért vagyunk, a veszekedés nem szolgálja a csocsó fejlődését.

A cél hogy a csocsót jobban elfogadják országunkban és az egész világon.

Segítsetek a csocsó építésében és népszerűsítésében. Együtt és nem egymás ellen e fiatal sport érdekében!

Minden találkozó után illik kezet fogni a másik csapattal, még akkor is, ha ez a vesztesnek nehezére esik.

Egy eltiltást az etikai kódex áthágásért egy országos szövetség vagy egy felette álló szövetség mondhat ki.

Egy éppen lezajló versenyre a versenyszervezősége is adhat eltiltást.

15. Bíró

Vita esetén bírót kell hívni.

A továbbiakban a bírói döntés figyelmen kívül hagyása a szett elvesztését vonhatja maga után.

Ezt a döntést a bíró hozza meg indokolatlan időhúzás miatt vagy időhúzás miatt miközben már fel lett szólítva a csapat/játékos a játék folytatására.

Miután kihívott egy csapat egy bírót egy játékhoz, akkor ott a legjobb tudása és lelkiismerete szerint kell döntenie az adott helyzetről.

Ha bírói jelenlét nélkül született egy vitatott gól, akkor a versenyszervezők által alkalmazott döntőbírák döntenek. A bíró és a döntőbírák döntéseit nem lehet megtámadni.

A játékosoknak lehetőségük van egy bíró visszautasítására, azonban a másikat már el kell fogadniuk.

Ha az első bírót mindenki elfogadta, akkor már utána nem lehet új bírót hívni.

Viták vagy verbális támadások a bíró ellen egy bírói döntés következtében foulttal büntethetőek vagy akár a versenyből való kizárással is.

A bíró költsége 2 Euró fejenként, melyet minden játékosnak ki kell fizetnie.

16. Nézők

Nézőket is ki lehet utasítani a teremből, ha azok helytelenül viselkednek (figyelemfelkeltően vagy kirívóan).

A nézőknek olyan távolságot kell tartaniuk az asztaloktól, hogy egyik játékost se zavarják. Ha lehetséges, akkor ezt valamilyen elválasztással kell megoldani. Ha egy játékost minden kétséget kizáróan zavarják, akkor a labdamenetet újra kell kezdeni az elejéről, arról az 5ös sorról, amely utoljára kezdett. Ha zavarás közben gól születik, akkor az nem ér és a zavarás előtti helyzetbe kerül vissza a labda (Utána a mehet és a 2 bábu érintése kell). A dohányzás a nézők számára is tiltott a mérkőzés közben. Továbbá kéretik azokat az eszközöket kikapcsolni, melyek zavarhatnak. (Pl.: mobiltelefon, pager stb.)

17. Idegen tárgyak a játékmezőn

Amennyiben egy idegen tárgy beesik az asztalra, a labdát birtokló játékosnak azonnal meg kell állítania a labdát és megszakítani a játékot. Ezután e tárgyat azonnal el kell távolítani.

Ha eközben gól születik, akkor az érvénytelen és azon a soron folytatódik a játék, ahonnan a lövés indult.

Mindkét esetben úgy kell játékba hozni a labdát, mint időkérés után.

Speciális versenyszámok

18. Egyéni:

A saját bábuk felállítása egyéniben engedélyezett.

Ha egy bábút meglöni az átfordul és abból gól születik, akkor ez a gól érvényes.

19. Goalie War - Kapusharc

A középpályát és a csatársort gumival fel kell kötni.

A játék a 2es sornál kezdődik, úgy hogy oda kell rakni a labdát a védősor vonzáskörzetébe.

A "mehet"-ek elhangzása után legalább 2 különböző bábút érintenie kell a labdának és összesen 3szor kell érintenie bábút mielőtt kapura szabadna lőni. Az időkorlát az egész védőterületre 15 másodperc.

A labdát lövés előtt nem szabad 5 másodpercnél tovább leszorítva vagy álló helyzetben tartani. Ha mégis megállna ennyi időre, akkor 2 különböző bábút és összesen legalább 3 bábút kell érintenie a labdának lövés előtt.

Ha egy labda a rúdról vagy a pálya tetszőleges részéről, mely a két 2es sor között van, visszapattan ahhoz a játékoshoz, aki ellőtte, akkor a másik kapja meg a labdát.

Ha a labda megáll a két 2es sor között, akkor az a játékos kapja meg, akinél régebben volt labda. Értsd: ha ellövöd a labdát és megáll útközben, akkor az ellenfélé, ha kivédi, de nem kapja el és megáll közepén, akkor a tiéd.

Ha a két védősor közötti tárgyról visszapattanó labda gólt eredményez, akkor az a gól érvényes.

Ha kimegy a labda, akkor az kapja meg, aki utoljára játékba hozta. Egy játékos szettenként kétszer kérhet időt.

20. Forward Shoot Out - Csatárlövés

A játék úgy kezdődik, hogy a középső csatárhoz kerül a labda.

Miután elhangzott a "mehet", a második bábu érintésével már lehet lőni. 15 sec a támadóidő.

Egy labda ellőttnek számít, ha egyszer elhagyta a 3as sor vonzáskörzetét.

Egy lövést akkor védett a kapus, ha a labda megáll, vagy elhagyja a védőterületet.

Minden lövés után a másik játékos lőhet, aki addig védett támad, aki támadott az véd.

21. 2-Ball Rollerball - 2 labdás játék

Ezt a játékot párosban rollerball stílusban játsszák.

Egy labdát nem szabad egy másodpercnél tovább nyugalmi állapotban tartani. A támadóidő 10 másodperc soronként.

A labdákat a védők szerválják. Az egyik csatár elszámol háromig, mire a védők elengedik 1 másodpercen belül a labdákat, melyeket a közeli sarokban beszorítva tartottak.

Ha mindkét labda játékban van és az egyik labda elhagyja a játékteret, akkor mindkettőt újra kell szerválni. Egy labdánál, aki utoljára gólt kapott szervál.

A gólok számítása:

Ha mindkét csapat lelő egy-egy labdát, akkor egyik sem kap pontot

Ha egy csapat lőtt egy gólt és a másik labdát megállította, akkor kérhet egy pontot.

Ebben az esetben két új labdát kell szerválni. Egy csapat, mely mindkét labdát lelövi 2 pontot kap és újra 2 labdát kell szerválni.

Ha egy labda kipattan a kapuból, akkor az nem számít gólnak és a játék folytatódik.

Kivételek: Ha egy csapat mindkét labdát birtokolja, akkor, csak az egyiket kell mozgásban tartania, a másikat megállíthatja.

Ha egy labda tovább állt, mint 1 másodperc, akkor két bábut kell érintenie és csak a harmadik bábuérintéssel lehet továbbítani. Időt csak akkor lehet kérni, ha nincsen labda játékban. Minden szettet az első lőtt 7. gólig kell játszani.

22. World Cup

Minden válogatott 7 játékosból áll, melyből kettő hölgy. Egy találkozó a következőkből áll:

1x férfi egyéni best of 3

1x férfi páros best of 3

1x vegyes best of 3

1x női egyéni best of 3

1x férfi egyéni best of 3

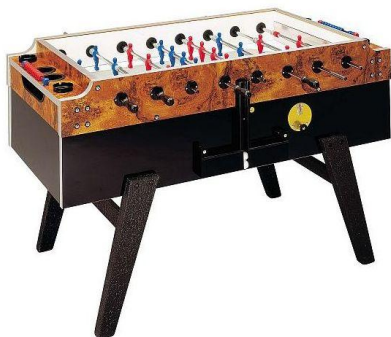
Mind a 7 játékosnak játszania kell. Egy sem játszhat két versenyszámban. A csapat az első meccs előtt felfedi felállását. A következő körben a játékosok játszhatnak más felállásban is.

23. Módosítása/kibővítése a szabályzatnak

Minden szabály csak irányelvnek tekintendő és bármikor megváltoztathatja a VJB.

Ízelítő Garlando csocsóasztal termékeinkből:

Garlando Olympic asztalifoci:



Termékadatok

Garlando Olympic Silver:



Termékadatok

Garlando Master Champion:



Termékadatok

Garlando F-200 csocsó asztal:



Termékadatok

Garlando G-500 Evolution: **Garlando Pro Champion:**



Termékadatok



Termékadatok

TACTIC tacticsport.hu
sport



Garlando
Leader in pool and football tables

A Garlando márka hivatalos disztributora Magyarországon!

WWW.TACTICSPORT.HU
WWW.GARLANDO.CO.HU
2100 Gödöllő, Ottó F. u 20/A
Tel: +36/28-414-528
Tel: +36/30-267-5501
E-mail: office@tacticsport.hu

Forrás:csocso.hu

