

ELSŐ BETON CSOCSÓBAJNOKSÁG

2024.06.14-07.14.

Campus Beer and More

SZABÁLYZAT

A játék

Egy mérkőzés 8 percig tart, 2 x 4 perces félidővel, 1 perc szünettel.

Döntetlen esetén: Hosszabbítás következik, és aki az első aranygólt szerzi, az a páros nyer.

A játék kezdete előtt egy érmét kell feldobni. Az érmefeldobást megnyerő csapat választhat az oldal vagy a kezdés joga között. A másik csapat automatikusan a fennmaradó lehetőséget kapja.

A kezdés: A labda játékba hozatala előtt a labdát birtokló játékosnak meg kell kérdeznie az ellenfelet, hogy felkészült-e a játékra. Az ellenfélnek 3 másodperc áll rendelkezésére, hogy felkészültségét jelezze. Ezután a labdát birtokló játékosnak ugyancsak 3 másodperc áll rendelkezésre, hogy a labdát játékba hozza. A játékosnak úgy kell bedobni a labdát a játékba, hogy az érintse a szemközti falat. A bábukkal nem lehet a bedobott labda útját akadályozni, amíg a falig el nem ér.

Egyéb kezdések

Az első kezdés után a továbbiakban az a csapat kezd, amelyik az utolsó gólt kapta. A második félidőt az ellenfél kezdi, tehát nem az a csapat, aki az első félidőt kezdte.

Halott labda: A labda halottnak számít, ha az mozdulatlan és egyik bábuval sem érhető el. Halott labda esetén, ha az a két középpályás sor között van, az a csapat indíthatja el újra a játékot, akinél eredetileg volt a kezdés joga. Ha a csatársor és a védőzóna között van, az a kettes/hátvéd sor hozhatja a labdát játékba, amelyikhez közelebb van.

Abban az esetben, ha a labda elhagyja a játékteret, és vagy az eredményjelzőhöz vagy más tárgyhoz - ami nem az asztalhoz tartozik - hozzáér, a labdát játékon kívülnek kell tekinteni. Ha a labda az asztal oldalfalainak felső szegélyéhez vagy a kapuk mögött található felső laphoz hozzáér, és ezekről a játékfelületre ismét visszakerül, akkor a játék tovább folytatódik. Az aerial típusú lövések nem érvényesek.

Időkérések

A játék közben lehet időt kérni. Ezt csak akkor teheted, ha birtoklod a labdát és azt teljesen megállítottad. Az időkéres hossza 30 másodperc. Ez idő alatt nem szabad gyakorolni! Az időkéres leteltével meg kell kérdezni az ellenfelet, hogy felkészült-e, és innen a készenlétprotokollal kell játékba hozni a labdát.

Gólok

Minden, a gólvonalat átlépő labda gólnak számít, még ha kipattanó akkor is. Ha nem tudnak megegyezni az ellenfelek, hogy az valóban gól volt-e, akkor a találat érvénytelen.

Oldalcsere

A félidő végén, a csapatok oldalt cserélhetnek. Erre maximum 60 másodpercük van.

Pozíciócsere

A játékosok időkéres közben, gól után, és két félidő között cserélhetnek pozíciót. Ha mindkét csapat játékosai pozíciót kívánnak cserélni, akkor a labdát birtokló csapatnak kell először döntenie.

A rudak pörgetése

A rudak pörgetése tilos. Pörgetésnek minősül, ha egy bábu 360° -nál többet forog a labda ellövése előtt vagy után. A 360° kiszámításánál a labda ellövése előtti és utáni mozgás nem adódik össze.

Azon rúd pörgetése, amely nem találja el a labdát, nem minősül pörgetésnek. Ha egy játékos pörgetés útján öngólt vét, akkor ez a találat az ellenfél számára érvényes gólnak számít. A labda nélküli rúd pörgetése elvileg nem tilos, azonban figyelemelterelésnek minősülhet.

Ütközés (rúd falhoz ütése)

Az asztal bárminemű mozgatása, tolása vagy megemelése tilos. Továbbá nem számít, hogy ez szándékosan vagy véletlenül történt-e. Az ütközés nem attól függ, hogy az ellenfél ennek hatására elveszti-e a labdát vagy sem.

Figyelemelterelés (zavarás)

Minden olyan mozdulat és zaj, ami azon rúdsorokon keletkezik, ahol a labda épp nincs, figyelemelterelésnek minősül. Egy figyelemelterelésből származó találat nem érvényes.

Ha egy játékos úgy érzi, hogy zavarják, saját belátása szerint bírót hívhat. A csapattársak egymás közötti beszéde játék közben figyelemelterelésnek minősülhet.

Figyelemelterelésnek minősül, ha egy játékos lövésre helyezi fel a labdát, majd elveszi a fogóról a kezét, hogy aztán hirtelen visszanyúlva meglője azt. A labdát csak azután szabad ellőni, miután mindkét kéz/csukló 1 teljes másodpercet a fogókon volt. Tilos bekiabálással elterelni az ellenfél figyelmét!

Passzolás

Az ötös rúdról nem passzolható közvetlenül tovább a saját hármashoz az a labda, amelyik áll vagy leszorított állapotban van. A labdának passz előtt legalább két bábút érintenie kell az ötös rúdon ahhoz, hogy a saját hármashoz rúddal megfogható legyen (kivéve, ha akaratlan ún. préselt passz történik, ez engedett). Egy leszorított (megállított) labdát olyan labdának nevezünk, amely a bábu és a fal, vagy a bábu és a játéktábla közé van szorítva. Egy teljesen megállított labda továbbjátszható, ha a passz folytonosan történik.

Mielőtt egy játékos passzolni vagy löni próbálna az ötös rúdról, a labda nem érítheti kettőnél többször az asztal oldalfalát (vagy rámpát, ha van). Itt nem számít, melyik falról van szó - kettőnél többször nem érhet falat a labda. Ha harmadszorra is érinti a labda a falat, utána már nem érhet többet hozzá, és passzként vagy lövészként tovább kell játszani.

Ezek a szabályok érvényesek a kettesről az ötös sorra adott passzoknál is. Ez alól kivétel a fal érintések korlátozása.

Labdabirtoklás időkorlátjai

Labdabirtoklásnak minősül, amikor a labda a bábu elérhető távolságában van. A labda legfeljebb 10 másodpercig lehet az ötös soron és 15 másodpercig az összes többi soron. A két védekező rúd egynek minősül ebben az esetben.

Egyéb szabályok

A játékosoknak a mérkőzésük előtt 10 perccel a fő asztalnál kell várakozniuk. Az a páros amelyik egyik tagja nincs jelen a mérkőzés kezdete előtt 5 perccel, az a páros elveszíti a mérkőzést, és az ellenfél 3:0-val megnyeri a találkozót.

A csoportmérkőzések kezdéséről a csapatoknak emailben tájékoztatást küldünk. A selejtezőből való továbbjutás után a csapattagok neveit le kell adni, és egy telefonszámot és egy email címet meg kell adni a kapcsolattartás miatt. A telefonszámok és mailcímek más célra nem kerülnek felhasználásra, és a bajnokság végén megsemmisítésre kerülnek az adatlapok.