

Regler för Bordshockey

Den officiella versionen av dessa regler är skriven på engelska. I händelse av tvetydighet mellan denna version och den engelska ska den engelska versionen tillämpas. Översättningen uppdaterades senast 2019-09-17.

1. Uppförandekod

Samtliga spelare ska i alla situationer uppträda sportsligt och respektfullt gentemot andra. Bordshockeyn som sport ska genomsyras av en grundläggande strävan efter jämlikhet och fair play.

2. Spelmodell och förberedelser

- 2.1. Spelmodellen "Play Off" eller "Play Off 21" från STIGA ska användas.
- 2.2. Målkopparna ska tas bort från spelen.
- 2.3. Spelen ska fästas i bordet.
- 2.4. Spelytans hastighet ska motsvara reguljär hastighet för ett nytillverkat spel.
- 2.5. Spelare får lov att placera en puckdeflektor i motståndarens målbur, givet att spelaren kan erbjuda motståndaren en likvärdig puckdeflektor att placera i den andra målburen.

3. Spelarfigurer

- 3.1. Enbart figurer från Stigas Play Off-spel får användas (där alla spelare håller klubban med samma fattning).
- 3.2. ITHF kan tillåta spel med andra typer av spelarfigurer när detta kan anses vara motiverat.

4. Matcher

- 4.1. En match varar fem (5) minuter.
- 4.2. Tidtagningen är ineffektiv (tiden pausas inte när pucken är ur spel).
- 4.3. En ljudslinga bör alltid användas för tidtagning.
- 4.4. En tydlig, omiskännlig ljudsignal ska annonsera att en match är på väg att börja. Denna signal (bestående av musik eller annat varningsljud) ska spelas 15-30 sekunder innan varje matchstart. Matchen startas med en tydlig startsignal. Ljudslingan ska sedan, med tydliga ljud, ge signaler vid givna intervall (antingen varje minut eller var hundra sekund) samt spela musik under matchens sista trettio (30) sekunder. Matchen avslutas med en tydlig slutsignal.
- 4.5. När en match återupptas efter avbrott behåller båda spelare de mål som gjorts innan avbrottet.
- 4.6. Om en spelare inte befinner sig vid sitt spel trettio (30) sekunder efter matchens början förlorar spelaren automatisk matchen med ett resultat på förhand angivet i tävlingsföreskrifterna.
- 4.7. Om en spelare avbryter matchen då motståndaren insisterar på att fortsätta förlorar spelaren alla sina gjorda mål samtidigt som motståndaren tilldelas fem (5) extra mål till slutresultatet.
- 4.8. Vid oavgjort resultat efter fem (5) minuter i en play-off-match spelas förlängning. Förlängningen inleds med ny tekning och segern tilldelas den spelare som gör första målet.

5. Tekningar

- 5.1. Alla matcher inleds med pucken placerad på mittpunkten. Spelet startar då startsignalen går. Om en spelarfigur vidrör pucken innan startsignalen går följer tekning.
- 5.2. Tekningar består av att pucken släpps ovanför mittpunkten.
- 5.3. Centrar och vänsterbackar måste befinna sig nedanför den röda mittlinjen och utanför mittcirkeln när tekningen utförs. Spelarfigurerna får inte vidröra pucken innan den träffar isen.
- 5.4. Pucken ska släppas på en höjd av c:a fem (5) cm ovanför spelarfigurernas huvuden. Pucken måste hållas stilla samt synlig för båda spelare när den släpps. Dess platta sida ska vid tillfället vara vinklad rakt nedåt.
- 5.5. Spelaren som genomför tekningen måste försäkra sig om att motståndaren är redo innan pucken släpps. Om tekningen inte följer regelverket har motståndaren rätt att kräva omtekning och, om han eller hon så önskar, rätt att släppa pucken själv. Om en spelare genomför flertalet regelvidriga tekningar under en play-off-match har motståndaren rätt att kräva en neutral tekare.
- 5.6. Tre (3) sekunder måste passera från det att tekningen genomförts till att ett giltigt mål kan göras. Denna regel gäller oavsett tekare samt vid matchens början.
- 5.7. Efter tekning måste en av följande händelser inträffa innan mål får göras:
 - (a) Pucken träffar sargen minst tre (3) sekunder efter tekningen.
 - (b) Pucken nuddar en spelarfigur annan än attackerande center eller försvarande målvakt minst tre (3) sekunder efter tekningen.
 - (c) Centern nås av en medveten pass. Om det råder tvekan kring huruvida en pass var medveten eller ej har försvarande spelare (eller närvarande domare) rätt att avgöra ifall centern får göra mål eller inte. Om beslut tas att centern inte får göra mål måste händelse (a) eller (b) inträffa innan ett mål kan räknas.
- 5.8. Vid förlängning i en play-off-match kan spelarna i matchen tillsammans komma överens om att en neutral åskådare genomför följande alternativa tekningsmetod: Åskådaren placerar pucken på mittpunkten, ber båda spelare bekräfta att de är redo ("färdiga") och säger sedan "hopp".

6. Mål

- 6.1. Pucken måste stanna i målburen för att ett mål ska vara giltigt. Om pucken studsar ut från målburen fortsätter matchen utan avbrott.
- 6.2. En puck som hamnar i målpåsen måste avlägsnas innan påföljande tekning genomförs.
- 6.3. Ett mål som görs genom att en stillaliggande puck pressas mot den egna målburen är ogiltigt om pucken går direkt i motståndarens mål utan att nudda sargen eller någon annan av den attackerande spelarens spelarfigurer på vägen (om pucken enbart nuddar försvarande målvakt är målet fortfarande ogiltigt). Denna regel gäller även om pucken inte är i kontakt med målburen när spelarfiguren inleder sin rörelse.
- 6.4. Ett mål som görs genom att en spelare lägger pucken till rätta och sedan stöter iväg den med kroppen av spelarfiguren (och inte klubban), är ogiltigt såvida pucken inte studsar mot sargen eller träffar någon annan av den anfallande spelarens spelarfigurer innan den går i mål. Det är emellertid tillåtet att använda en spelarfigurs högerfot likt en klubba och på så vis sparka pucken i mål med en roterande rörelse. Om pucken stöts i mål från en stillaliggande position utan att den attackerande spelaren först lagt den till rätta är målet giltigt oavsett vilken del av spelarfiguren som användes och vare sig pucken studsade mot en spelare eller i sargen innan den gick i mål.
- 6.5. Ett mål som görs under slutsignalen är ogiltigt.
- 6.6. Ett mål är giltigt även om en spelarfigur går sönder i samband med målet.

6.7. Ett mål som görs genom att spelet ruckas är ogiltigt.

7. Blockeringsregeln

- 7.1.** Om pucken vilar på mållinjen utan att vidröra målvakten får försvarande spelare säga "blockering", varpå tekning följer.
- 7.2.** Om pucken ligger i målgården utan att vidröra mållinjen kan blockeringsregeln inte åberopas.

8. Passivt spel

- 8.1.** Det är inte tillåtet att kontrollera pucken utan att attackera i syfte att göra mål. Detta klassas som passivt spel.
- 8.2.** När en spelare uppvisar en tendens till passivt spel har motståndaren rätt att säga "passivt spel", varpå spelaren inom tre (3) sekunder måste skjuta mot mål eller passa pucken till centern. Gör inte spelaren detta följer tekning där motståndaren har rätt att släppa pucken. Spelaren får lov att göra ytterligare passar mellan spelarfigurer efter det att motståndaren åberopat passivt spel så länge dessa görs inom ramen för de tre sekunderna.
- 8.3.** Om pucken kontrolleras av en och samma spelarfigur fem (5) sekunder i sträck utan att figuren passar eller skjuter pucken får försvarande spelare utfärda en muntlig varning. Inom en (1) sekund efter att varningen utfärdats måste pucken passera genom, eller befinna sig i, en zon där försvarande spelare har möjlighet att nå den. Om detta inte sker får försvarande spelare säga "stopp" och utföra en ny tekning. Ifall matchen har domare kan han eller hon använda ett tidtagarur som ger signal efter fem (5) respektive sex (6) sekunder. Domaren (eller hjälpdomaren) kan på så vis nollställa tidtagaruret varje gång pucken förflyttas från en spelarfigurs zon till en annan och bevilja försvarande spelare tekning då sexsekunderssignalen ljuder.
- 8.4.** Om två spelare är oense gällande passivt spel under en match i play-off, eller om en spelare blivit anklagad för passivt spel av flertalet motståndare under en turnering, kan spelarna tillfråga en neutral åskådare att agera domare i resterande matcher. Domaren ska godkännas av båda parter. Med domare närvarande kan inte spelarna själva utfärda varningar/tekningar till följd av passivt spel utan överlåter detta åt domaren.
- 8.5.** Om en spelare vid upprepade tillfällen under en turnering ignorerar ovanstående regler gällande passivt spel kan domarkommittén besluta att utvalda matcher ska spelas om med domare närvarande. Om matcherna i fråga är för många (fler än tre (3)) kan domarkommittén istället besluta att spelaren automatiskt förlorar matcherna med ett resultat på förhand angivet i tävlingsföreskrifterna.

9. Interference

- 9.1.** En spelare får endast trycka ner sina spelarfigurer när han eller hon har fullständig kontroll över pucken.
- 9.2.** Om en spelare gör mål medan motståndaren trycker ner sina spelarfigurer är målet giltigt.
- 9.3.** Om en spelare noterar att någon av motståndarens spelarfigurer ej är fullständigt nedtryckt är motståndaren skyldig att trycka ner figuren om spelaren stannar upp och begär detta. Spelaren får återuppta spelet först när motståndaren är redo.
- 9.4.** Om en spelare passar pucken mellan någon av de egna spelarfigurerna samtidigt som han eller hon trycker ner en spelarfigur följer tekning.
- 9.5.** Vårdslost spel som ruckar spelet och till följd av detta flyttar pucken är inte tillåtet.
- 9.6.** Om en spelarfigur förlorar kontroll över pucken till följd av att spelet ruckas eller skakas ska pucken läggas tillbaka hos spelarfiguren i fråga.

- 9.7.** Under spelets gång får en spelare inte positionera sina händer eller armar på ett sådant sätt att de i någon form kan påverka spelet. Om en spelares hand eller arm nuddar en puck i spel får motståndaren välja att antingen placera pucken där den sannolikt annars hade hamnat (t.ex. hos en spelarfigur eller i mål), eller att genomföra en tekning. Om spelarna är oense om var pucken sannolikt hade hamnat har motståndaren tolkningsföreträde.

10. Avbrott

- 10.1.** Ett uppenbart störningsmoment eller en utrustningsrelaterad händelse som omöjliggör fortsatt spel för någon av spelarna resulterar i att matchen omedelbart pausas. Exempel på detta är släckta lampor, flera puckar på plan, plötsligt obrukbar utrustning i form av spak, spelare eller stödjeben samt att något/någon märkbart stör en av spelarna. Mål som görs i samband med en sådan händelse är ogiltiga. Vid händelse av en mindre störning som bara uppmärksammas av en av spelarna, eller enbart i mindre grad försvårar fortsatt spel för en av spelarna, måste den drabbade spelaren säga "stopp" för att matchen ska pausas. Matchen fortsätter när båda spelare på nytt är redo. Mål som görs i samband med en mindre störning räknas, givet att motståndaren inte sagt "stopp". Exempel på mindre störningar är avdragen lakrits, böjd spak, ej nedtryckt målbur samt något malplacerat stödjeben.
- 10.2.** Om ett matchavbrott resulterar i att en betydande mängd tid går förlorad ska den förlorade tiden adderas till kvarvarande tid. Om en spelare bryter matchen av medicinska skäl måste han eller hon kunna visa upp en visuellt märkbar skada (t.ex. ett skärsår, en bruten nagel eller annat blodvite) för att avbrottet ska gälla. I annat fall ska spelaren återuppta matchen inom 30 sekunder för att undvika en förlust med 0-5. Om motståndaren godkänner pausen ska matchen återupptas när båda spelare är redo från samma position som när avbrottet inföll.
- 10.3.** Mål som görs under avbrott är ogiltiga.
- 10.4.** Om en spelare har uppenbar kontroll över pucken vid tillfället för avbrott ska pucken placeras på samma plats när matchen återupptas. I annat fall följer tekning.
- 10.5.** Om tekniska problem uppstår med tidtagningen under en match ska matchen omedelbart pausas. Vid ett sådant tillfälle måste det avgöras hur lång tid av matchens fem (5) minuter som återstår, eller om tiden redan har löpt ut. Mål gjorda efter fem minuter ska underkännas. Om kvarvarande tid inte kan fastställas med tekniska hjälpmedel ansvarar arrangören för att ta beslut i frågan under gruppspelsfasen. Under play-off faller detta ansvar på domaren och, vid avsaknad av domare, spelarna själva.

11. Passning mellan backar via målvakt

Om en spelare passar pucken från ena backen till målvakten på ett sätt som är omöjligt för motståndaren att bryta, får spelaren inte sedan passa vidare pucken från målvakten till den andra backen på ett sådant sätt att motståndaren fortfarande inte har möjlighet att nå den. Om en spelare genomför dessa två passar i rad följer tekning där motståndaren har rätt att släppa pucken.