



МФФМ

ПРАВИЛНИК



СЪДЪРЖАНИЕ

СЪДЪРЖАНИЕ	2
ВЪВЕДЕНИЕ.....	3
КВАЛИФИЦИРАНИ ВЛАСТИ.....	3
ОФИЦИАЛНИ ДУМИ	4
МАТЕРИАЛИ И ТЕХНИЧЕСКО ОБЕЗПЕЧАВАНЕ	5
1. Етичен кодекс	6
2. Срещата	6
3. Начало на срещата.....	6
4. Протокол за сервиране и готовност	6
5. Последващи сервираня.....	7
6. Топка в игра.....	7
7. Топка извън масата	7
8. Мъртва топка.....	8
9. Прекъсване (таймаут)	8
10. Възобновяване на играта след прекъсване.....	9
11. Съдийско прекъсване.....	10
12. Отбелязване на точка.....	11
13. Страни на масата	11
14. Смяна на позиции	11
15. Въртене на лостовете.....	12
16. Клатене.....	12
17. Пренагласяне	12
18. Пресягане в игралната зона.....	13
19. Поправка на масата.....	13
20. Разсейване	14
21. Тренировка.....	15
22. Език и поведение	15
23. Подаване	15
24. Време на владение	17
25. Забавяне на играта	17
26. Повторни повиквания и служебна загуба.....	17
27. Технически фалове	17
28. Решения и обжалвания	18
29. Правилник за облекло	Erreur ! Signet non défini.
30. Ръководител на турнира.....	19

ВЪВЕДЕНИЕ

Всички играчи и организатори трябва да следват този правилник.

- а- Правилникът е предназначен да служи като ръководство, подпомагащо длъжностните лица. Неговата главна цел е да обясни правилата на играта. И така, доколкото целта на длъжностните лица е да упражняват своите правомощия за доброто на играта, също така те трябва да внимават да не я забавят с прекалено стриктни отсъждания.
- б- Напомняне: Длъжностните лица от федерацията имат най-големите правомощия по правилника в един турнир. Техните решения трябва да бъдат уважавани и не могат да бъдат оспорвани. Длъжностно лице от федерацията може да бъде повикано за съвет относно тълкуването на правилника. Ако Длъжностно лице от Федерацията не присъства на турнира, то Ръководителят на турнира поема задълженията на Длъжностно лице от Федерацията.
- в- Правилата на играта Футбол на маса са създадени, за да подпомагат отсъждането както от длъжностните лица, така и от самите играчи.
- г- Целта е субективните тълкувания да се сведат до абсолютен минимум.
- д- Целта на правилата е също играта да се доведе до състояние на взаимно уважение между играчите, като същевременно бъде ясна за наблюдателите.
- е- Напомняме на читателя, че макар и решението на Длъжностното лице да не подлежи на оспорване, е допустимо той или тя да греши и грешките в отсъждането могат да бъдат част от играта.

КВАЛИФИЦИРАНИ ВЛАСТИ

- а - Този правилник е написан и редактиран от Комисията по правилника, под отговорността на Спортната комисия. Той се подлага на преустройство и гласуване в началото на всеки сезон от Управителния съвет на МФФМ (Международна федерация по футбол на маса). Може да бъде преразглеждан и поправян на общо събрание.
- б - При случаи на противоречия или при трудни ситуации могат да бъдат предлагани незабавни поправки от Комисията по правилника по време на сезона. Тези поправки трябва да бъдат подложени на гласуване от Управителния съвет.
- в - Прилагането на този правилник е отговорност на длъжностните лица от федерацията, длъжностните лица и играчите.
- г - Срещите могат да бъдат арбитрирани или авто-арбитрирани. При арбитрирани срещи, Длъжностното лице е квалифицираната власт. В среща без Длъжностно лице, всеки със звание Длъжностно лице, който присъства в помещението, може да бъде помолен да поеме тези задължения. В случай на неразрешимо затруднение се свиква Комисията на съдиите и длъжностните лица. Те е длъжна да оповести своето решение пред Спортната комисия, която на свой ред е длъжна да уведоми членовете за това решение.
- е - Длъжностно лице, повикано по време на игра, за да разреши проблем, може да получава съвети от други Длъжностни лица, които са станали свидетели на случая. Ако повече от едно Длъжностно лице е присъствало, той или тя ще получи съвет от най-високото по чин Длъжностно лице (до ниво Длъжностно лице от Федерацията). Ако не присъства Длъжностно лице, повиканото Длъжностно лице ще обяви продължение на играта, без да отсъжда фаул или гол.
- ж - Въпроси и молби за обяснения, както и искания за промяна на правилата, трябва да се отнасят към завеждащия Комисията на съдиите и длъжностните лица. Той от своя страна отговаря на завеждащия Спортната комисия.
- ж - Отговорността за наказания и санкции, водещи до загуба на игра или мач, принадлежи на Главните длъжностни лица. В случай на по-сериозни санкции трябва да бъде предаден доклад от Ръководителя на турнира до Дисциплинарната комисия.

з - Тези правила могат да се променят или адаптират по време на турнир в крайно изключителни случаи, при наличие на съгласие на Делегат от МФФМ и/или Главно длъжностно лице от МФФМ. Всички промени трябва да се докладват веднага на Спортната комисия и на Управителния съвет на МФФМ за потвърждение или турнирът може да бъде дисквалифициран от първенството на МФФМ.

ОФИЦИАЛНИ ДУМИ

(Предстои да им бъдат дадени определения)

- Ready / Готови
- Serve / Сервиране
- Time-Out / Прекъсване (таймаут)
- Play / Играй
- Reset / Пренагласяне
- Foul / Фал
- Violation / Нарушение
- Official Time-Out / Съдийско прекъсване (таймаут)
- Medical Time Out / Медицинско прекъсване (таймаут)
- Time / Време
- Warning / Предупреждение
- Technical Foul / Технически фал
- Jar (Jarring) / Клатене
- Game / Игра
- Match / Среца (мач)
- Forfeiture / Служебна загуба
- Penalty / Наказателен удар
- Distraction / Разсейване
- Delay / Закъснение
- Dead Ball / Мъртва топка
- Spin / Въртене
- Playing Area / Игрална площ/зона/поле
- Playing Surface / Игрална повърхност
- Practice / Тренировка
- Possession / Владение/притежание (на топката)
- Pass / Подаване (пас)
- Unsportsmanlike / Неспортсменство

МАСА

- а - Официалните маси биват гласувани от Общото събрание на МФФМ. Този избор на маса може да бъде променен според споразуменията между МФФМ и производителите и партньорите.
- б - Организаторите трябва да осигурят състезателно оборудване (играчи, обработени със шкурка, чисти и прави лостове).
- в - В никакъв случай повърхността на масата не може да се обработва със шкурка; извършване на подобно нарушение се наказва с изгонване от турнира и възстановяване на повърхността.
- г - На играчите е позволено да смазват външната част на лостове. Няма право да смазват вътрешната част при телескопични лостове.
- д - Организаторите могат да наложат употребата на определени марки смазочни продукти и почистващи препарати. Те трябва да бъдат достъпни за Играчите. При такива обстоятелства употребата на друга марка ще доведе до отстраняване на дадения играч от турнира.
- е - Употреба на колофон (както се използва в хандбала), магнезий, или други подобни върху масата (повърхността, дръжките, топките) е строго забранено и може да се накаже с отстраняване от турнира.
- ж - Организаторите могат да забранят всеки продукт, който сметнат за опасен за оборудването или за играчите.
- з - Не може да се правят промени, които влияят на вътрешните игрални характеристики на масата или фигурите с изключение на рутинната поддръжка на масата.

ТОПКИ

- а - Официалните топки се гласуват от Спортната комисия на МФФМ. Ще бъде осигурено приложение към това правило след като бъде направен крайният избор за сезона.
- б - На турнир игрите трябва да бъдат играни с топки, закупени от мястото на турнира.
- в - Всички играчи трябва да могат да се снабдят с турнирни топки.

ДРЪЖКИ

- а- Всеки играч може да използва дръжки по свой избор на маси, където дръжките могат да се подменят. Те трябва да пасват на лостове без да предизвикват повреди на масата или нараняване на играча.
- б- Движенията на играчите трябва да са самостоятелни и безпрепятствени. Никакви механични системи не са позволени. Дръжките трябва да са сигурно закрепени към лоста, на който са монтирани.
- в- Организаторите могат да постановят, че дадени дръжки са опасни и съответно да изискват от играча да не ги използва. Отказ на играч да махне своите дръжки ще доведе до отстраняване от турнира.
- г- При среща с множество игри играчите трябва да могат да сменят дръжките във времето, определено между игрите, прекъсванията или между точките.

ДРУГИ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

- а- Всички други принадлежности (ръкавици, еластични навитници, непързалиящи се ръкави за дръжката...) са позволени, освен ако не се сметне, че застрашават играча или други участници.
- б- При никакви обстоятелства повърхността или стените на масата не могат да се променят от принадлежностите.

1. Етичен кодекс

Всяко неспортсментско или неетично действие по време на турнирната игра, в турнирната зала или на територията на сградата домакин се счита за нарушение на Етичния кодекс. Изисква се взаимното уважение между всички играчи, длъжностни лица и/или зрители. Цел на всеки играч и длъжностно лице е да представи футбола на маса пред обществото по възможно най-положителния и спортен начин.

- 1.1 Наказанието за нарушаване на Етичния кодекс може да бъде служебна загуба на игра или среща, отстраняване от турнира и/или глоба. Дали е бил нарушен или не Етичният кодекс и какво е подходящото наказание за нарушението ще се решава от Дисциплинарната комисия към МФФМ или, ако не присъства такава, от Главното длъжностно лице и Ръководителя на турнира.

2. Срещата

Освен ако не е упоменато друго от Ръководителя на турнира, една среща се състои от 3 от 5 игри. Всяка игра се играе до 5 точки. Финалната игра от срещата се играе до 5 точки, като се побеждава с 2 точки разлика, но не се продължава до повече от 8 точки.

- 2.1 Броят на играните игри е отговорност на Ръководителя на турнира и се публикува в турнирното известие.
- 2.2 Ръководителят на турнира може да намали броя игри и точки за срещата, ако няма достатъчно време.
 - 2.2.1 Това решение е окончателно и се отнася за всички срещи, играни на даденото събитие.
- 2.3 На всеки официален турнир на МФФМ броят на игрите, които ще се играят, ще бъде обявен от Спортната комисия на МФФМ и ще бъде публикуван в официалното турнирно известие на МФФМ.
- 2.4 Наказанието за нарушаването на официалния брой на игрите или точките може да бъде служебна загуба на срещата или отстраняване от турнира и на двата участващи отбора.

3. Начало на срещата

Хвърляне на монета трябва да предхожда началото на срещата. Отборът, който печели хвърлянето, може да избере страна на масата или първо сервиране. Отборът, който губи хвърлянето, има останалия избор.

- 3.1 След като един отбор е избрал или страна на масата, или първо сервиране, той не може да промени своя избор.
- 3.2. Срещата официално започва, когато топката е пусната в игра. (НО нарушения като ругаене и т.н. могат да бъдат отсъдени от длъжностното лице, назначено за съдия на мача, когато той/тя и двата отбора са на масата.)

4. Протокол за сервиране и готовност

Сервирането се изразява в пускане на топката в игра при лоста с петте фигури в началото на игра, след като е отбелязана точка, или ако топката е предадена на играч при лоста с петте фигури вследствие на нарушение на правилата. Протоколът за готовност ще се използва при всяко пускане на топката в игра.

4.1 Сервирането.

Сервирането започва с топката в статична позиция на централната фигура на лоста с пет фигури. Играчът, който сервира топката, трябва да следва протокола за готовност.

- 4.1.1 Ако топката се сервира от позиция, различна от тази на средната фигура и нарушението е констатирано преди отбелязване на точка, играта ще бъде спряна и топката ще се сервира отново от същия отбор. След отбелязване на точка не може да се обжалва. Наказанието за последващи нарушения е загуба на владение и сервиране от опонента.

4.2 Протокол за готовност

Преди вкарване на топката в игра играчът, владеещ топката, трябва да попита опонента дали има "готовност". Прекият опонент разполага с три секунди, за да отговори "готови". Играчът, владеещ топката, сега има три секунди да започне, като вкара топката в игра. Изчакване извън тези времеви граници се счита за забавяне на играта (вж. Правило 25). Играчът трябва да премести топката от една игрална фигура на друга и след това да изчака поне една секунда, преди да подаде напред. Не е необходимо играчът да спира топката. Времеви ограничения започват една секунда след като топката докосне втората игрална фигура.

4.2.1 Наказанието за вкарване на топката в игра преди опонентът да отговори "готови" е предупреждение и топката трябва да се вкара в игра от първоначалната си позиция. Наказанието за последващи нарушения е загуба на владение и сервиране от опонента.

4.2.2 Наказанието за подаване напред без топката да докосне две игрални фигури или неизчакване за една секунда преди подаване напред е по решение на опонента дали да продължи играта от текущата позиция (включително гола) или да сервира топката.

5. Последващи сервирия

Следвайки първото сервиране в срещата, последващите сервирия се извършват от отбора, на който последно са му отбелязали точка. Първото сервиране в последващите игри на срещи с много игри се извършва от отбора, който е изгубил предишната игра.

5.1 Ако топката е сервирана от неправилния отбор и нарушението е констатирано преди точката да е отбелязана, играта се спира и топката се сервира от правилния отбор. При отбелязана точка не се позволяват протести и играта продължава все едно не е извършено нарушение.

5.2 Ако даден отбор получи право на владение поради нарушение на правилата от другия отбор и впоследствие топката стане мъртва между лостове с петте фигури, тя трябва да бъде сервирана отново от отбора, който я е сервирал за последно преди нарушението.

6. Топка в игра

Веднъж вкарана в игра, топката остава в игра докато не излезе от масата, не бъде обявена мъртва топка, прекъсване или бъде отбелязана точка.

7. Топка извън масата

Ако топката напусне игралното поле и удари брояча на резултата, осветително тяло, или който и да е обект, който не е част от масата, топката се обявява "извън масата". Ако топката удари горната част на страничните стени или краища на корпуса и след това веднага се върне на игралната повърхност, тя ще се счита в игра.

7.1 Игралното пространство се определя като пространството над игралното поле до височината на страничните стени на корпуса. Горната част на страничните стени и краища на корпуса са в играта само, когато топката моментално се върне на игралната повърхност.

7.2 Топка, влязла в дупката за сервиране (ако има такава) и после върнала се на игралното поле, се счита за топка "в игра".

7.3 Ако силата на удара или паса на даден играч изкара топката извън масата, тя ще се върне в игра при лоста с две фигури на опонента.

7.4 Играч не може да изпълнява изстрели, които предизвикват топката да се издигне високо или прелитащо над противниковите лостове (Пример: въздушен изстрел). Не се счита за наказание, ако изстрел, който се извърши с текущия лост на владение, се отклони от друг лост и след това се вдигне във въздуха.

7.5 Наказание за нарушаване на правило 7.4 е предаване на владение на противниковия лост с петте фигури за сервиране.

8. Мъртва топка

Топка се обявява за мъртва, когато е напълно спряла от движение и не е в обсега на никоя от фигурите на който и да е играч.

- 8.1 Ако топката е обявена за мъртва където и да е между лостовете с петте фигури, то тя се пуска обратно в игра при лоста с петте фигури на отбора, който първоначално я е сервирал. (Вж. Правило 4).
- 8.2 Ако топката е обявена за мъртва между лоста на вратаря и лоста с петте фигури, то тя се връща в игра при лоста с двете фигури, най-близък до мястото на мъртвата топка. Играта се подновява по протокола за готовност (Вж. Правило 4).
- 8.3 В зоната на вратарите, ако топката се върти на място, но извън обхвата на игралните фигури, тя не се счита за мъртва и времевите ограничения отпадат, докато топката се премести в обсег или стане мъртва.
- 8.4 Топка, която нарочно е направена мъртва, ще бъде предадена на противниковия отбор за сервиране. (Пример: побутване на топката отдолу до достигане на невъзможност за достигане)

9. Прекъсване (таймаут)

На всеки отбор се позволяват две прекъсвания на игра, по време на които играчите имат право да напуснат масата. Такива прекъсвания не могат да превишават 30 секунди. Ако топката е в игра, прекъсване може да се обяви само от отбора, който владее топката и то ако топката е напълно спряла. Ако топката не е в игра, и двата отбора могат да обявят прекъсване.

- 9.1 И двата отбора могат да вземат пълни 30 секунди, дори и ако отборът, който е обявил прекъсването, да не иска да го използва изцяло.
- 9.2 При всяко състезание по двойки, всеки от отборите може да сменя позиции по време на прекъсване. (Вж. Правило 14.1).
- 9.3 Прекъсване, обявено между игрите, се приспада към броя на прекъсванията, позволени през следващата игра.
- 9.4 Играч, който свали и двете си ръце от дръжките и се обърне напълно настрана от масата докато топката е в игра, се смята като поискал прекъсване.
 - 9.4.1 Играч може да пусне дръжките и да си избърше ръцете преди изстрел, стига това да не отнеме повече от две или три секунди. Всички времеви ограничения продължават да текат, докато играчът си избърсва ръцете. Отборът в защита не трябва да си почива, ако противникът си махне ръката(-ците) от дръжките.
 - 9.4.2 След като ръката/китката бъде отново поставена на лоста, изстрел или подаване не може да се извърши, докато не измине една пълна секунда.
- 9.5 Само отборът или играчът във владение на топката може да обяви прекъсване, докато топката е в игра. Прекъсването започва да тече от момента на неговото обявяване.
 - 9.5.1 Ако отборът, владеещ топката, се опита да стреля или подаде веднага след като е обявил прекъсване, играта му не се брои и на отбора се присъжда разсейване (Вж. Правило 20) вместо прекъсване.
- 9.6 Ако отборът, който владее топката, обяви прекъсване докато топката е в игра и се движи, отборът губи владение и топката се сервира при лоста с петте фигури на противниковия отбор. Ако отборът, който не е във владение на топката, обяви

прекъсване докато топката е в игра, на отбора се отсъжда разсейване (Вж. Правило 20).

- 9.6.1 Ако топката е в игра и се движи, когато бъде обявено прекъсване и след това влезе във вратата на същия отбор, точката се брои за противниковия отбор.
- 9.7 Ако отборът не е готов за игра в края на 30-секундния период, за отбора се отсъжда забавяне на играта (Вж. Правило 25).
- 9.8 Отбор, изискващ повече от две прекъсвания за игра, автоматично получава предупреждение и молбата му се отхвърля. Ако отборът владее топката и топката е в игра, той ще загуби владение и противниковият отбор ще сервира при лоста с петте фигури. Следващи нарушения ще доведат до технически фал.
- 9.8.1 Отбор, на който са отсъдени повече от две прекъсвания на игра поради забавяне на играта, изискване на второ длъжностно лице по време на игра, губейки иска, или поради някаква друга причина, ще доведе до технически фал.
- 9.9 Ако даден играч е започнал да пуска топката обратно в игра след прекъсване (с придвижване на топката), не може да се обяви друго прекъсване, докато топката не напусне текущия лост на владение. Двамата вратарски лоста се считат като един лост.
- 9.9.1 Наказанието за нарушаване на правило 9.9 е загуба на владение и топката се сервира от противниковия вратар. На отбора не се присъжда прекъсване.
- 9.10 По време на прекъсване играчът може да се пресегне в игралното пространство, за да смаже лостовете, да забърше игралното поле и т.н. Топката може да бъде взимана с ръка, стига да има позволение от опонента и да бъде върната в първоначалната си позиция преди играта да продължи. Искане топката да се премести или да се вдигне може да бъде отказано от страна на противниковия отбор или длъжностното лице, ако такова присъства на масата (пример: когато топката е близо до ръба на гола).
- 9.10.1 Ако играч вдигне топката след отказ на молбата за това, топката се предава във владение на опонента при лоста с петте фигури за сервиране. Ако топката е на ръба на гола на същия отбор, за опонента ще бъде отбелязана точка.

10. Възобновяване на играта след прекъсване

След прекъсване топката се връща в игра при лоста, където е била, когато прекъсването е било обявено.

10.1 Ако топката е била в игра, когато прекъсването е обявено, играчът във владение трябва да се увери, че противниковият отбор е готов, преди придвижване на топката. След това играчът трябва да премести топката от една игрална фигура на друга и да спре топката за една секунда, преди да подаде напред (Вж. Правило 4).

10.1.1 Веднага, щом играчът във владение постави своите ръце обратно на дръжките, ако топката напусне текущия лост преди процедурата по поставяне на топката обратно в игра да е започнала, опонентът има избор да продължи играта от текущата позиция или да сервира топката.

10.2 Ако топката не е била в игра, когато прекъсването е обявено, топката се връща обратно в игра от отбора, който според правилата е на ред да сервира.

10.2.1 Ако прекъсването е обявено между топки (след като е вкаран гол, но преди сервиране на следващата топка), топката трябва да се сервира на петицата от отбора, на който последно е отбелязан гол.

10.3 Наказанието за неправомерно вкарване на топката обратно в игра зависи от противника, който или продължава играта от текущата позиция или сервира топката.

11. Съдийско прекъсване

Съдийското прекъсване не се приспада от двете позволени прекъсвания на отбор на игра. След съдийско прекъсване топката се връща обратно в игра като при обикновено прекъсване.

11.1 Ако длъжностно лице не присъства при началото на срещата и възникне спор по време на игра, който и да е отбор може да поиска длъжностно лице. Такова искане може да бъде обявено по всяко време на срещата, когато топката е спряна или мъртва.

11.1.1 Първото искане за длъжностно лице се счита за съдийско прекъсване.

11.1.2 Ако отборът в защита отправи искане за длъжностно лице, докато топката е в игра и е спряна, и атакуващият отбор в същото време опита подаване или стрелба, искането за прекъсване се смята за разсейване от страна на отбора в защита. Също така, искане за длъжностно лице докато топката е в движение също се счита за разсейване.

11.2 След възобновяване на играта с длъжностно лице на масата, всяко искане на второ длъжностно лице от даден играч автоматично ще се отчете като прекъсване от негова страна. Такова искане може да се прави само при мъртва топка или когато топката не е в игра. Наказанието за искане на друго длъжностно лице докато топката е в игра е технически фаул.

11.2.1 Ако играта е подновена с две длъжностни лица на масата, всички последващи искания за подмяна на длъжностно лице се решават от главното длъжностно лице или ръководителя на турнира. Ако искането бъде отхвърлено, на играча се отсъжда технически фал.

11.2.2 Изтрито

11.3 Отбор не може да си сменя местата по време на съдийско прекъсване, освен ако не му е дадено право за това (виж 14).

11.4 Поддръжка на масата – Всяка необходима поддръжка на масата, като смяна на топки, затягане на фигурите и т.н. трябва да бъде поискана преди започване на срещата. Единственият случай, при който би могло да бъде искано прекъсване от играч за поддръжка на масата по време на среща, е в случай на внезапна промяна на състоянието на масата, като счупена фигура, счупен щифт, строшен тампон, огънат лост и т.н.

11.4.1 Ако дадена фигура се счупи, докато е в контакт с топката, се обявява съдийско прекъсване, докато лостът бъде оправен. Играта се възобновява от лоста, където фигурата се е счупила.

11.4.2 Ако осветяването на масата се повреди, играта веднага се спира (все едно е обявено съдийско прекъсване).

11.4.3 Рутинна поддръжка, като напръскване на лостовете и т.н., може да се извършва само по време на прекъсвания или между игри.

11.5 Чужди предмети на игралното поле – ако предмет падне на игралното поле, играта веднага се преустановява и обектът се премахва. Играта продължава от лоста, при който е била топката, когато обектът е паднал върху игралното поле. Не трябва да има нищо по краищата на игралното поле, което би могло да падне на него. Ако топката е била в движение, тя ще бъде върната обратно в игра от играча, който я е владял за последно.

11.5.1 Ако топката направи контакт с чужд предмет на игралното поле, който е останал незабелязан, играта ще бъде спряна и обектът ще бъде премахнат. Играта ще продължи от лоста във владение, когато играта е била спряна.

11.6 Медицинско прекъсване – играч или отбор може да поиска медицинско прекъсване. Това искане трябва да бъде одобрено от Ръководителя на турнира, Главното длъжностно лице, или съдията на срещата, ако нуждата от медицинска намеса е очевидна. Те ще

определят продължителността на медицинското прекъсване, до максимум 60 минути. Игралч, който е физически неспособен да продължи играта след изтичането на това време, губи служебно срещата.

11.6.1 Ако искането за медицинско прекъсване бъде отхвърлено, на играча се отсъжда прекъсване. Игралчът също може да се накаже за забавяне на играта (виж 25), по преценка на Длъжностното лице.

12. Отбелязване на точка

Топка, влизаща във вратата, се брои за точка, ако е отбелязана по позволен начин. Топка, която влезе във вратата, но се върне на игралното поле и/или напусне масата пак се брои като гол.

12.1 Ако дадена точка не бъде отброена на отчитания брояч и двата отбора са съгласни, че е била отбелязана и неволно не е отчетена, точката се брои. Ако двата отбора не са съгласни, че точката е отбелязана и не е отчетена, тази точка няма да бъде броена. Ако следващата игра (или среща) вече е започнала, никакви обжалвания не могат да се правят и точката не се брои.

12.2 Ако има противоречие дали топката е влязла или не във вратата, трябва да се повика длъжностно лице, което да отсъди. Длъжностното лице може да отсъди базирайки решението си на информация, получена от играчите и/или публиката. Ако събраната информация е неубедителна, точката няма да се брои.

12.3 На всеки отбор, който умишлено отброява точка, която не е отбелязал, тази точка не му се признава, защото е непозволено отброена и се отсъжда технически фал. Следващи нарушения на това правило са основание за служебна загуба на играта или срещата (решава се от Главното длъжностно лице).

13. Страни на масата

В края на всяка игра отборите може да сменят местата си на масата, преди да може да започне следващата игра. Ако и двата отбора сменят местата си, те ще трябва да ги сменят след всяка игра. Максимум 90 секунди са позволени между игрите.

13.1 Всеки отбор може да поиска пълни 90 секунди. Ако и двата отбора потвърдят, че са готови да възобновят играта преди цялото време да е използвано, играта продължава и остатъкът от тези 90 секунди се губи.

13.2 Ако даден отбор не е готов за игра в края на 90-секундния период, на отбора се отсъжда забавяне на играта. (Вж. Правило 25)

14. Смяна на позиции

При всяка дисциплина по двойки всеки играч може да играе само с двата лоста, нормално предназначени за позицията му. След като топката е вкарана в игра, играчите трябва да играят същата позиция до отбелязване на точка, искане за прекъсване на някой от отборите или технически фал.

14.1 Всеки отбор може да смени позиции по време на прекъсване, между точки, между игри или преди и/или след изстрел от технически фал.

14.2 След като даден отбор е сменил позиции, той не може да се премести обратно, докато топката не е пусната обратно в игра или не е обявено друго прекъсване.

14.2.1 Счита се, че отбор е сменил позиции, когато двамата играчи са на съответните си места с лице към масата. Ако и двата отбора искат да сменят позиции по едно и също време, отборът във владение трябва първи да избере своите позиции.

14.3 При непозволено сменяне на позиции докато топката е в игра се отсъжда разсейване и играчите трябва да се върнат на първоначалните си позиции.

14.3.1 При всяка дисциплина по двойки на всеки играч, поставил ръка върху който и да е лост, нормално предназначен за игра на партньора му, докато топката е в игра, се отсъжда нарушение разсейване.

15. Въртене на лостовете

Въртене на лостовете не е позволено. Въртенето се дефинира като въртене на която и да е футболна фигура на повече от 360 градуса преди или след удряне на топката. Пресмятайки 360° градуса, не се прибавят градусите на завъртане, предшестващи удрянето на топката към градусите на завъртане след удряне на топката.

15.1 Ако дадена топка бъде изнесена посредством непозволено въртене, противниковият отбор има право на избор да продължи играта от текущата позиция, или да сервира топката.

15.2 Завъртане на лост, което не изнася и/или не удря топката, не се счита за непозволено въртене. Ако завъртането на лоста от играча удари топката обратно в неговата/нейната собствена врата, това се счита за гол за противниковия отбор. Въртене на лост далеч от топката (когато няма владение) не се счита за непозволено въртене, но може да се отсъди като разсейване.

15.3 Ако топка удари игрална фигура от лост, който не е хванат, и го завърти, това въртене се счита за позволено (Пример: двойката стреля при игра на единици, удряйки тройката).

16. Клатене

Всяко клатене, плъзгане или повдигане на масата, докато топката е в игра, е непозволено. Няма значение дали клатенето на масата е извършено умишлено или не. Не е необходимо играчът да загуби топката, за да се отсъди клатене на противника. Разклащанията се натрупват за цялата среща.

16.1 Наказанието за нарушение на това правило е: Първо и второ нарушение – противниковият отбор има избор да продължи от текущата позиция, като играе от топката на нарушението, или да сервира топката. Ако непозволено клатене причини на играча загуба на владение на топката от лоста, играта може да продължи от този лост. Следващи нарушения – Технически фал.

16.2 Докосването и влизането в контакт с лостовете на опонента по какъвто и да е начин се наказва точно както клатенето, плъзгането или повдигането.

16.3 Клатене на масата след като е отбелязана точка, или когато топката не е в игра, може да се отсъди за неспортсменско поведение. Блъскането на лоста след изстрел, докато топката е още в игра, може да се счете за клатене.

17. Пренагласяне

Ако даден играч упражнява достатъчна сила на масата, за да намали способността на опонента да изпълни удар или пас, но владението на топката от опонента не е застрашено, присъстващото длъжностно лице отсъжда „пренагласяне” и времето на владение се нулира. Играчът с топка има избор да постави топката отново, или да пренебрегне отсъденото пренагласяне и да продължи да играе с топката от текущата позиция.

17.1 Всяко движение на топката, без значение колко малко е то, може да се счита за основание за пренагласяне (пример: топка, люлееща се на място). Пренагласяне може да се отсъди дори ако топката е застъпена или се движи.

17.2 Пренагласянето не се счита за разсейване и играчът с топка може да стреля веднага. Следователно отборът в защита не би трябвало да си почива или да поглежда към длъжностното лице, когато чуе думата „пренагласяне”, а би трябвало да стои в защита.

17.3 Нарушението пренагласяне зад топката не се счита за нарушение пренагласяне. То се счита за нарушение клатене. (Пример: ако на противниковия нападател е отсъдено да има пренагласяне на неговия опонент, когато опонентът е с топка на тройката)

17.4 Умишлено пренагласяне от отбора, владеещ топката, с цел да се постигне отсъждане на пренагласяне от страна на длъжностното лице, не е позволено. Отборът, на който е отсъдено нарушение на това правило, губи владение на топката и топката се сервира отново от противниковия отбор (това не се счита за пренагласяне).

17.5 След отсъждането на пренагласяне за първи път на даден отбор в игра, на отбор, причиняващ две поредни пренагласяния по време на същата точка, ще бъде отсъждан технически фал. След като е направено първото отсъждане пренагласяне, при следващото нарушение присъстващото длъжностно лице отсъжда "предупреждение за пренагласяне" или само "предупреждение". Ако има друго нарушение пренагласяне по време на същата точка след предупреждение за пренагласяне се отсъжда технически фал.

17.5.1 Ако бъде отсъден технически фал за прекомерни пренагласяния, следващото отсъждане на пренагласяне няма да е технически фал.

17.5.2 Пренагласяния се отсъждат за отбор, а не за играч и също се отсъждат за игра, а не за среща.

17.6 Ако защитникът умишлено клати масата, това няма да се счита за пренагласяне, а веднага се отсъжда клатене.

17.7 Отсъждане на пренагласяне, направено докато топката е на лоста с пет фигури, нулира броя пъти, които топката е ударила стената, както и времето ограничение.

18. Пресягане в игралната зона

Не е позволено на играч да се пресяга в игралната зона, докато топката е в игра, независимо дали докосва топката или не, без първо да има позволение от противниковия отбор или длъжностното лице. Когато обаче противниковият отбор или длъжностното лице даде на играча позволение да се пресегне в игралното поле, играчът има право да го направи.

18.1 Въртяща топка се счита "в игра", дори ако не се достига от игрална фигура. Не е позволено пресягане в игралната зона, за да се спре въртяща топка, дори ако това се прави за противника.

18.2 Топка, която се вдигне във въздуха над масата, все още е в игра, докато не удари нещо, което не е част от игралната зона. Не хващайте летяща топка над масата.

18.3 Топка, станала мъртва, се счита за извън игра (Вж. Правило 8). Топката може свободно да бъде докосната, след като е дадено разрешение от длъжностно лице или, ако няма присъстващо длъжностно лице, от противниковия отбор.

18.4 Играч може да забърсва следи от изстрели от която и да е част на масата, докато топката не е в игра. Не е необходимо да иска разрешение от противниковия отбор.

18.5 Наказанието за нарушаване на това правило е, както следва: Ако играчът има владение на топката и топката е спряла – загуба на владение и сервиране от противниковия отбор. Ако играчът няма владение на топката или топката се движи – технически фал. Ако играч се пресегне в игралното поле, за да предотврати топката от влизане във вратата се отбелязва точка за противниковия отбор и топката се сервира като при отбелязване на гол.

18.6. Ако бъде отсъден технически фал за докосване на летяща топка над масата, тя се преиграва както следва: Ако техническият изстрел бъде реализиран, топката ще се сервира от противниковия отбор. Ако техническият изстрел не бъде реализиран, топката ще се сервира от ненарушаващия отбор.

19. Поправка на масата

Игрална зона – никакви промени, които биха въздействали върху вътрешните игрови характеристики на масата, не могат да се правят от който и да е играч. Това включва смяна на фигурите, игралната повърхност, тампони и т.н.

19.1. Играч не може да забърсва пот, слюнка или каквото и да е друго чуждо вещество по ръцете си, преди да избърше следите от топката по масата.

19.1.1. Бърсане по игралното поле с колофон или някакво друго вещество не е позволено.

19.1.2 Всеки играч, който използва вещество върху ръцете си за подобряване на захвата, трябва да се старае това вещество да не попада върху топката. Ако това все пак се случи и се прецени, че веществото въздейства върху играта на топката (например: топка, покрита с колофон), тази топка и всички други в масата, засегнати по подобен начин, се почистват или подменят незабавно. Играчът в нарушение се наказва за забавяне на играта и при всички последващи нарушения на играча се забранява да използва веществото за остатъка от срещата.

19.2 Ако даден играч използва вещество като колофон за подобряване на захвата, остатъци от което останат върху дръжките при смяна на страните на масата, играчът трябва незабавно да почисти дръжките.

19.2.1 Ако времето, необходимо за отстраняване на веществото, надвишава 90 секунди, играчът се наказва за забавяне на играта и му се забранява да използва веществото отново.

19.3 Играч не може да слага нищо по лостовете, дръжките или отстрани на масата, което пречи на движението на лостовете (например: за ограничаване движението на лоста на вратаря).

19.4 Играч може да размени дръжките от външната страна на масите, ако може да го извърши във времевите ограничения и без да повлияе на възможността на опонента за смяна на страните между игрите. Отнемането на твърде много време се счита като основание за забавяне на играта (Вж. Правило 25).

19.5 Искане за смяна на топки преди началото на срещата трябва да се одобри от присъстващото длъжностно лице или Ръководителя на турнира. Искането се удовлетворява само ако игровите характеристики на съществуващите топки съществено се различават от стандарта.

19.5.1 Нова топка – играч не може да иска нова топка, докато топката е в игра. По време на мъртва топка обаче, играч може да поиска нова топка от вътрешността на масата. Такова искане обикновено се удовлетворява, освен ако присъстващото длъжностно лице отсъди, че искането е направено само с цел забавяне на играта.

19.5.2 На играч, поискал нова топка, докато топката е в игра, се обявява прекъсване, освен ако присъстващото длъжностно лице не отсъди негодна за игра топка, в който случай не се обявява прекъсване.

19.6 Освен ако не е упоменато друго, наказанието за нарушаване на която и да е част от това правило може да бъде основание за технически фал.

20. Разсейване

Всяко движение или звук, направени отстрани или зад лоста, докато топката е в игра, може да се отсвят като разсейване. Точка, направена в резултат на разсейване, не се брои. Ако даден играч е уверен, че е бил разсеян, негово задължение е да изиска длъжностно лице.

20.1 Блъскане по лоста с пет фигури или който и да е лост преди, по време на или след удар, се счита за разсейване. Движение на лоста с пет фигури малко след като ударът е започнал не се счита за разсейване.

20.2 Разговор между съотборници, докато топката е в игра, може да се отсъди като разсейване.

20.3 Не се счита за разсейване, когато при подаване поемащият лост се движи като част от блъфиране. Прекалено движение, обаче, е основание за разсейване.

20.4 За разсейване се счита случаят, когато след нагласяне за удар, ръката пусне дръжката и след това веднага топката бъде ударена. Топката може да бъде ударена само след като двете ръце (и/или китки) се намират върху двете дръжки за цяла секунда.

20.4.1 При игра по единици, правило 20.4 се прилага само при нагласен удар на тройката.

20.5 На играч, който свали ръцете си от дръжките и се пресегне надолу или настрани от масата (за да забърше ръцете си, нанесе колофон и т.н.) докато топката е в игра, се отсъжда разсейване.

20.6 Наказание за разсейване. За първото нарушение разсейване, виновният отбор може да се накаже с предупреждение, ако присъстващото длъжностно лице прецени, че разсейването е безобидно. Ако даден удар реализира точка в резултат на разсейване от страна на отбора в нападение, точката не се брои и противниковият отбор сервира топката. Във всички останали случаи противниковият отбор има избор да продължи играта от текущата позиция; да продължи играта от мястото на нарушение или да сервира топката. Последващи нарушения могат да са основание за технически фал.

21. Тренировка

Тренировка е разрешена на всяка маса преди началото на срещата и между игрите. След като е започнала игра, тренировката е забранена.

21.1 Тренировката се изразява в движение на топката от една на друга игрална фигура или изстрелване на топката.

21.1.1 Непозволено трениране се отсъжда по решение на присъстващото на масата длъжностно лице. Непреднамерено движение на топката не се счита за тренировка.

21.2 Наказанието за непозволена тренировка е загуба на владение на топката в полза на противниковия отбор, който ще сервира. Ако даденият играч няма владение на топката, той ще бъде предупреден. Следващи нарушения се наказват с технически фал.

22. Език и поведение

Неспортменско държание или коментари, направени пряко или косвено от играч, не са позволени. Нарушаването на това правило може да е основание за технически фал.

22.1 Отвличането на вниманието на противниковия отбор от играта не е позволено (Вж. Правило 20). Всякакви викове или звуци по време на среща, дори в резултат на ентузиазъм, могат да са основание за технически фал.

22.2 Не е позволено на играч да ругае. Наказанието за ругаене е технически фал. Ако играч продължи да ругае, това може да стане причина за служебна загуба на игра и/или отстраняване от мястото на турнира.

22.3 Използването на поддръжник в публиката не е позволено. Освен това, не е позволено на присъстващите зрители да влияят на срещата, като разсейват играч или длъжностно лице. Нарушение на това правило може да е основание за отстраняване на съответното лице от мястото на турнира.

22.4 Треньорските наставления са позволени само по време на прекъсвания и между игрите.

23. Подаване

23.1 Топка, изнесена от застъпена или спряна позиция на лоста с пет фигури /петицата/ не може директно да се поеме от лоста с три фигури /тройката/ на същия отбор, независимо дали топката е докосната или не от противниковата петица. Топката трябва да докосне

поне две игрални фигури преди да бъде подадена и поета позволено от лоста с три фигури. Застъпена топка е такава, която е застъпена към стената или игралното поле.

23.1.1 Топка, чието движение очевидно е спряло, е позволено да се подаде, ако подаването е незабавно. Ако има каквото и да е колебание преди подаването, то се обявява за неправомерно. Ако топката е очевидно спряла и не бъде подадена веднага, тя трябва да докосне поне две игрални фигури, преди да бъде правомерно подадена.

23.1.2 Леко подритната или застъпена за игралното поле топка и след това незабавно пусната напред, може да бъде правомерно поета от тройката, стига топката да докосне поне две игрални фигури преди да бъде пусната напред. Въпреки това, ако топката е подритната или застъпена за игралното поле, пусната и после подадена от същата игрална фигура, това е непозволено.

23.1.3 Подаването от лоста с петте фигури не се счита за непозволено, ако спряна или застъпена топка се отклони от лоста с трите фигури на същия отбор, стига топката да не е хваната от и да няма контролирано изнасяне от страна на лоста с трите фигури.

23.1.4 Ако топката докосне предната или задна страна на фигурата преди движението на подаване, тя трябва да докосне втора фигура преди да може да бъде правомерно поета от лоста с три фигури (или с пет фигури, при подаване от вратарския лост). Ако обаче топката се удари в предната или задна страна на фигура при първоначалния контакт от друг лост, тя може да се подаде правомерно със същата фигура.

23.2 Преди да опита подаване или удар от лоста с пет фигури /петицата/, играчът не може да удари с топката страничните стени на масата (или страничните рампи, ако има такива) повече от два пъти. Няма значение коя стена докосва топката, общо две докосвания са позволени преди изнасяне на топката. Ако топката отиде към стената за трети път, тя не може да се удари повече от никоя игрална фигура на подаващия лост.

23.2.1 Защитно улавяне – ако противниково подаване или удар се спре посредством улавяне спрямо странична стена, това не се брои за един от двата пъти, позволени за докосване на стената от играча, който е направил улавянето и сега владее топката с лоста с пет фигури /петицата/.

23.2.2 След като веднъж топката е докоснала стената или страничната рампа, няма да се отчита повторно удряне на стената, докато топката не се изтърколи по страничната рампа или бъде придвижена достатъчно настрани от стената, ако няма странична рампа и топката е застанала неподвижно до стената.

23.2.3 След прекъсване на играта всички удари на топката по стената преди докосване на втора фигура няма да се броят към позволените два удара.

23.3 Подаване от лоста с две фигури (или лоста с три фигури) към лоста с пет фигури на същия отбор подлежи на чл. 23.1. с изключение на това, че ако топката се е ударила в игрални фигури на противниковия отбор, тази топка не се счита повече за подаване, а за жива топка, която може правомерно да бъде хваната от всеки играч. Нарушението с три докосвания на стените също няма ефект.

23.4 При игра в защита е позволено и само едната ръка да е на лостовете (пример: дясна ръка на защитна петица). Също така е позволено да се използват две ръце, за да се движи един лост (пример: защитна петица). Прекалено местене на ръцете по дръжките може да бъде отсъдено като разсейване.

23.5 Наказание за непозволено подаване – ако отбор наруши горните правила за подаване; противниковият отбор има избор да продължи играта от текущата позиция или да сервира топката.

24. Време на владение

Владението се изразява в положение на топката в обсега на игрална фигура. Владението на топката е ограничено до 10 секунди на лоста с пет фигури и 15 секунди на всички останали лостове. Двата вратарски лоста се считат като един лост на владение.

24.1 Определение на изнасянето: Топка се счита за изнесена, когато не може да се достигне от игралните фигури на текущия лост, независимо дали отива напред или назад. В случая на вратарска зона, топка се счита за изнесена, когато не може да се достигне от игралните фигури на лоста с две фигури и е извън зоната на вратата.

24.2 Въртяща се топка, която може да се докосне от игрална фигура, се счита във владение на съответния лост и всички времеви ограничения продължават, обаче, ако въртящата се топка не може да се докосне, времеви ограничения нямат ефект. (Вж. Правило 8.3).

24.3 Наказание - наказанието за забавяне при лоста с три фигури е загуба на владение и топката се сервира от противниковия вратар. Наказанието за забавяне при който и да е друг лост е загуба на владение и топката се сервира от противниковия нападател.

25. Забавяне на играта

Играта е непрекъсната, освен по време на прекъсванията. Непрекъсната означава, че времето между отбелязана топка и нова сервирана топка е не повече от 5 секунди. Наказание за забавяне на играта може да се обяви само от длъжностно лице.

25.1 След отсъждане на забавяне на играта на даден отбор, тя се възобновява след най-много 10 секунди. В края на 10-те секунди пак е обявява забавяне на играта.

25.2 Първото пристъпване на това правило се наказва с предупреждение. Последващите нарушения довеждат до отсъждане на прекъсване на играта. Пример: Играта е обвинен в забавяне на играта. Ако все още не е готов за възобновяване на играта след 10 секунди – обявява се прекъсване за него. Ако след прекъсването още не е готов, други 10 секунди – обявява се второ прекъсване.

26. Повторни повиквания и служебна загуба

След като срещата се обяви, двата отбора трябва да се явят незабавно на посочената маса. Ако даден отбор не се е явил на масата до три минути, той се извиква отново. Отбор, извикан отново, трябва да се яви незабавно на масата, за да спре процедурата по присъждане на служебна загуба.

26.1 Повторно повикване се прави всеки три минути. Наказанието за трето и последващи повиквания е служебна загуба на всяка игра, докато срещата приключи.

26.2 Отбор, загубил служебно дадени игри поради повторни повиквания, получава избор на страна или сервиране, когато играта започне.

26.3 Привеждането в сила на това правило е задължение на Ръководителя на турнира.

27. Технически фалове

Ако някой от състезаващите се отбори извърши, по което и да е време на срещата, явно или преднамерено нарушение на тези правила на игра, то оторизираното длъжностно лице на турнира може да обяви технически фал за отбора в нарушение.

27.1 Когато е обявен технически фал, играта спира и топката се присъжда на противниковия отбор, като се слага при лоста с три фигури. Само стрелящият и блокиращият играч може да останат на масата. Отиграва се един удар, след което играта спира. Ако бъде отбелязан гол, топката се сервира от отбора, на който е отбелязан гола. Ако не бъде отбелязан гол, играта се възобновява от мястото, където топката е била преди техническия изстрел или където правилата определят.

27.1.1 Счита се, че играч е отиграл удар от технически фал, когато топката напусне лоста с три фигури. Счита се, че играч е блокирал удара, когато топката или е спряла в или напуснала зоната на защитника.

27.2 При удар поради технически фал, топката трябва правомерно да се пусне в игра преди удране. Освен това всички правила, включително времеви ограничения и пренагласяния, продължават да важат.

27.3 Отбор може да смени позиции преди и/или след удар от технически фал, без да му се отсъжда прекъсване.

27.4 Прекъсвания могат да бъдат обявявани по време на технически удар, стига по принцип да са позволени.

27.5 Точка, отбелязана от непозволен удар от технически фал, не се признава. Играта се възобновява при лоста на владение, където е била топката при обявяване на техническия фал или както е упоменато в правилата.

27.6 Ако играта завърши с удар от технически фал, противниковият отбор получава правото на първо сервиране при следващата игра.

27.7 Следващи нарушения от явно или преднамерено естество носят допълнителни технически фалове. Трети технически фал във всяка една игра води до автоматична служебна загуба на играта.

27.8 Длъжностното лице може да обяви по всяко време, след обявен първи технически фал за даден отбор, че следващо нарушение от отбора може да доведе до служебна загуба на играта или срещата.

28. Решения и обжалвания

Ако се разрази спор по отношение на дадено отсъждане и длъжностното лице е присъствало по време на въпросните случили се събития, неговото решение е окончателно и без никакво право на обжалване. Ако възникне спор за тълкуване на правилата, или длъжностното лице не е присъствало по време на въпросните случили се събития, длъжностното лице взема възможно най-обективно решение според обстоятелствата. Решения от такова естество могат да бъдат обжалвани, но това трябва да се направи незабавно и по начина, описан по-долу.

28.1 За да обжалва тълкуване на правило, даденият играч трябва да заяви това обжалване пред длъжностното лице преди топката, разигравана по време на спора, да се върне в игра. Обжалване, отнасящо се до загуба на среща, трябва да се заяви преди отборът, който е спечелил, да започне следващата си среща.

28.2 Всички обжалвания на правила се разглеждат от Главното длъжностно лице и (ако присъстват) поне двама членове на съдийската колегия. Всички решения по обжалвания са окончателни.

28.3 На отбор, който прави явно несъстоятелно обжалване, или възразява на съдийско повикване, се отсъжда прекъсване. Освен това, по решение на длъжностното лице, отборът може също да бъде наказан и за забавяне на играта.

28.4 Спорене с длъжностно лице по време на среща не се разрешава. Нарушаването на това правило е основание за наказание за забавяне на играта и/или нарушение на етичния кодекс.

29. Правилник за облекло

Всички играчи, които желаят да се състезават в турнири, одобрени от МФФМ, трябва да носят подходящо спортно облекло. От тях се очаква да поддържат възможно най-високо ниво на външния си вид, както в личен, така и в професионален план. Изпълнението и следването на правилника за облекло е отговорност на Турнирния Директор, Главния съдия и/или член на официална Спортна комисия към МФФМ.

29.1 За приемливо спортно облекло се считат връхни дрехи за загряване и панталони, спортни фланелки, потници и тениски с яки, спортни анцузи и блузи, спортни къси панталони и спортни обувки. Позволени са и спортни шапки (с козирки) и козирки, накитници и кърпи за главата.

29.2 За забранено облекло се считат неприлични дрехи, разголени горнища, всякакъв вид дънкови или джинсови облекла, както и камouflажни и размъкнати къси или дълги панталони, къси или дълги клинове и еластични панталони от Ликра или Спандекс. Джапанки, сандали и неспортни обувки също са забранени.

29.3 Препоръчва се името на държавата, която се представлява от всеки играч, да бъде изписано на неговата/нейната тениска и горнище. Това е задължително за топ състезателите, които трябва да носят на ръкавите си и емблема с надпис, индикиращ мястото, което заемат в световната ранг листа. Препоръчва се (не е задължително) екипите на състезателите да бъдат в националните цветове на съответната държава, като нейното име и логата на спонсорите са ясно изобразени.

29.4 Наказанието за неспазване на правилника за облеклото може да бъде загуба на игра или мач. Ако състезател е в нарушение на правилника за облеклото по време на мач, той/тя трябва да се преоблече в приемливо спортно облекло преди играта да продължи и на отбора ще бъде отсъдено забавяне на играта (Вж. Правило 25).

30. Ръководител на турнира

Управлението на турнирната игра е отговорност на Ръководителя на турнира. Това включва тегленето на жребий, създаване на график за състезанията, определяне на срещите и т.н. Решението на Ръководителя на турнира по тези въпроси е окончателно.

30.1 Всички въпроси, отнасящи се до правилата на игра (назначаване на длъжностни лица, разглеждане на обжалвания, и т.н.) са отговорност на Главното длъжностно лице. Ръководителят на турнира е отговорен за назначаването на Главното длъжностно лице.

30.2 На всеки официален турнир на МФФМ, Ръководителят на турнира е подчинен на Спортната комисия на МФФМ.