
Pravidla technických disciplín

Penalty

Čl. 1

Popis hry

Dva hráči proti sobě střídavě útočí a brání. Střela se provádí výhradně z trojkové tyče.

Čl. 2

Podání

Právo podání a střely se mění po každé střele.

Podání při penaltě se uskutečňuje tak, že si podávající strana položí míček na dosah střední útočné figurky.

Po ověření připravenosti druhé strany se míček před střelou musí dotknout nejméně dvou figurek.

Po dotyku míčku s druhou figurkou musí následovat prodleva jedné sekundy. Míček nemusí být během této sekundy zastaven. Míček se musí během procesu podání otočit minimálně jednou kolem své osy. Pokud se toto nestane, míček nebyl uveden do hry.

Povoleny jsou dva time outy za leg.

Čl. 3

Odehrání míčku

Časový limit pro odehrání míčku je patnáct sekund.

Čl. 4

Střela a gól

Pokud se míček ocitne mimo dosah útočné řady, je tato situace považována za střelu.

Střela se počítá jako ubráněná, pokud se míček zastaví v obranné zóně nebo v případě, že tuto zónu po střele opustí.

Gól platí, pokud míček po střele přešel přes brankovou čáru.

Pokud se míček ocitne po ubráněné střele v brance v důsledku odrazu od mantinelu či dotyku s částí hrací plochy v obranné zóně, gól platí. Gól neplatí, pokud míček po střele ubráněné bránícím hráčem opustí obrannou zónu a teprve poté z výše uvedených důvodů skončí v brance.

Válka brankářů

Čl. 1

Popis hry

Dva hráči proti sobě střílí z dvojkové, popř. brankářské tyče.

Pětkové a trojkové tyče musí být zvednuté a upevněné. Tyto tyče nejsou součástí hry.

Čl. 2

Podání

Po ověření připravenosti druhé strany se míček před střelou musí dotknout nejméně dvou figurek. Po dotyku míčku s druhou figurkou musí následovat prodleva jedné sekundy. Míček nemusí být během této sekundy zastaven.

Povoleny jsou dva time-outy za leg.

Čl. 3

Odehrání míčku

Časový limit pro odehrání míčku je patnáct sekund v celé obranné zóně. Míček může být zastaven libovolně dlouho v rámci časového limitu pro jeho odehrání.

Čl. 4

Míček ve hře

Míček, který se odrazí od zdvihnutých tyčí zpět střilejícímu hráči, rozehrává hráč, který tuto střelu bránil.

Pokud bránící hráč vyrazí míček nebo se míček odrazí od zadní stěny a poté se od zdvihnutých tyčí odrazí zpět k hráči, který tuto střelu bránil, rozehrává ten, kdo tuto střelu střílel.

Jakmile byla střela zablokována, ale bránící hráč nebyl schopný ji udržet, míček patří hráči, který střílel. Míček náleží střilejícímu hráči, pokud se vzdálí z dosahu panáčků bránícího hráče po střele střilejícího hráče. Pouze míček, který po kontaktu s figurkou bránícího hráče míří směrem k bránícímu hráči, náleží jemu. Míček, který se po zásahu bránícího hráče vzdálí z jeho dosahu a poté se k němu vrátí (v důsledku rotace), náleží střilejícímu hráči.

Střela střilejícího hráče, která se odrazí od zvednutých tyčí zpět do vlastní brány střilejícího hráče, se počítá jako vlastní gól.

Čl. 5

Míček mimo hru

Míček, který se zastaví v oblasti mezi dvojkovými tyčemi, náleží hráči, který střílel, pokud jej bránící hráč nedokázal dostat pod kontrolu ve své obranné zóně. Pokud se bránící hráč míčku nedotkne a míček se nedostane do obranné zóny bránícího a zastaví se v oblasti mezi dvojkovými tyčemi, náleží takový míček bránícímu hráči.

Míček se může ocitnout mimo hrací plochu, ať již z důvodu, že bránící hráč vyrazil střelu mimo stůl či z důvodu, že jej tam vystřelil střilející hráč. Právem rozehrávky v této situaci disponuje bránící hráč.

2-ball rollerball

Čl. 1

Popis hry

Dva hráči na každé straně hrají se dvěma míčky najednou.

Míček se v průběhu hry nesmí zastavit na hrací ploše déle než jednu sekundu.

Střelba z hrany není povolena. Za míček na hraně je považován takový míček, který je nebo byl zaseknutý na přední nebo zadní hraně figurky. Takový míček se musí před střelou dotknout další figurky.

V průběhu hry se mohou hráči u svých tyčí vystřídat.

Při hře mohou hráči stejného týmu navzájem komunikovat.

Hýbání se stolem je zakázáno.

Čl. 2

Podání

Podání provádí obránci. Jeden z hráčů odpočítává a na domluvené znamení oba obránci pouštějí z bližších rohů stolu (z pohledu obránce) současně míče na hrací plochu.

Povoleny jsou dva time-outy za leg.

Time-out si nemůže vzít žádná ze stran v případě, že je míč ve hře.

Čl. 3

Odehrání míčku

Časový limit pro odehrání míčku na každé tyči je deset sekund.

Je možné vystřelit míček okamžitě z podání, což znamená, že lze střílet hned první figurkou, aniž by se míček musel dotknout další figurky.

Pokud jeden z míčků opustí hrací plochu v době, kdy jsou na hrací ploše stále oba dva míčky, hra se přerušuje a provede se nové podání.

Jestliže je ve hře jeden míček, který opustí hrací plochu či je považován za mrtvý, rozehrává z dvojkové tyče strana, která dostala gól. Zde platí stejná pravidla, jako při rozehraní v klasickém zápase.

V případě že jsou ve hře dva míčky a jeden z nich je považován za mrtvý, hra se nepřerušuje.

Pokud má jedna strana v držení oba míčky na stejné tyči, jeden z míčků může být zastavený. Po odehrání míčku, který je v pohybu, je nutné do jedné sekundy uvést do hry i druhý míček. Dotyk druhé figurky na této tyči není nutný, což znamená, že lze vystřelit rovnou z místa, kde je míček zastaven.

Pokud má jedna strana v držení oba míčky na různých tyčích, je nutné držet oba míčky v pohybu.

Čl. 4

Počítání bodů

Pokud dají gól obě strany, ani jedna z nich si nepřipíše bod.

V případě, že dá jedna ze stran gól a má v držení druhý míček, může míček zastavit a připisat si jeden bod. Hru hráč zastaví slovem „STOP“ za předpokladu, že míček zastavil a má ho pod kontrolou na některé ze svých tyčí. Poté následuje nové podání.

Pokud dá jedna ze stran dva góly, připisuje si dva body.

V situaci, kdy byl míček v brance, ale vyletěl zpět na hrací plochu, gól neplatí a pokračuje se ve hře.
