

FUTBOL STOŁOWY

FUTBOL STOŁOWY (ang. *table-soccer, foosball*)

Oficjalna nazwa jest mniej znana dla większości społeczeństwa, w obiegowej opinii krąży wiele nazw, najbardziej popularna to „piłkarzyki”. Mimo, iż gra kojarzona jest głównie z barowymi rozgrywkami, przez lata wykształciła się jej profesjonalna odmiana zwana właśnie futbolem (piłką) stołową.

Historia futbolu stołowego sięga początków XX-wiecznej Europy. Istnieje jednak wiele opinii na temat dokładnego czasu i regionu jego powstania. Pierwsze próby skonstruowania zminiaturyzowanego boiska do piłki nożnej zaczęły się już pod koniec XIX wieku. Do 1890 roku opatentowano wiele prymitywnych wersji tej gry, najczęściej składającej się z drewnianej skrzynki wyposażonej w przeróżnego rodzaju drążki, pręty czy druty, które służyły do odbijania piłki. Przez lata producenci udoskonalali stoły do gry, głównie w związku z rosnącym zainteresowaniem zawodników.

W 2002 roku została zawiązana międzynarodowa organizacja futbolu stołowego – ITSF, która w chwili obecnej zarządza wszystkimi najważniejszymi wydarzeniami sportowymi na świecie.

W Polsce futbol stołowy jest młodą dyscypliną sportową, Polski Związek Futbolu Stołowego - PZFS nieoficjalnie działa dopiero od 2006 roku. Mimo tak młodego stażu Polacy osiągają ogromne sukcesy na arenie międzynarodowej. Nadrzędnym celem PZFSu jest wpisanie futbolu stołowego na listę oficjalnych dyscyplin sportowych, co udało się już w wielu krajach m.in. w Niemczech.

Członkiem PZFS jest Wrocławski Klub Piłki Stołowej, które na terenie Wrocławia organizuje turnieje, prowadzi szkolenia dla mieszkańców w każdym przedziale wiekowym. W końcu futbol stołowy łączy pokolenia będąc dyscypliną, którą można uprawiać w każdym wieku.

Sprzęt

- Stół do gry – istnieje 5 oficjalnych modeli stołów, które posiadają akredytację ITSF dzięki której możliwe jest rozgrywanie na nich międzynarodowych turniejów. Najbardziej popularnym stołem w Polsce (wybrany jako stolik domowy) jest Garlando World Champion 2007 (włoskiej produkcji). Specyfikacja:

Producent	Garlando S.r.l. (Włochy)
Model	WORLD CHAMPION'2007
Długość	153 cm
Szerokość	77 cm
Wysokość	89/91 cm
Pole gry	120 x 70,5 cm
Drążki	Przelotowe
Opakowanie	158 x 84 x 45 cm
Waga	100 kg

- Piłki do gry – w przeciwieństwie do barowych piłkarzyków profesjonalne piłki do futbolu stołowego są wykonane ze specjalnego tworzywa poprawiającego

właściwości trakcyjne piłki. Piłka waży 27 gramów (standardowa 17), a jej średnica wynosi 34,5 mm (standardowa 33,1). Nazwa piłki dedykowanej do stołu Garlando to „ITSF High Control”

- Owijki – stosowanie owijek na ręczki można porównać do owijania rakiet tenisowych owijkami tenisowymi. W futbolu stołowym gracze każdorazowo przed rozpoczęciem pojedynku owijają ręczki od grilli w celu poprawy gripu oraz komfortu gry.

Zasady gry

Futbol stołowy charakteryzuje się wysoką precyzją zagrań. Jest to cecha, która w znacznym stopniu odróżnia sport od barowych piłkarzyków. Mimo wszystko zarówno w piłkarzykach jak również w futbolu stołowym cel jest taki sam, trzeba w każdym secie zdobyć szybciej niż przeciwnik 5 bramek grając podobnie jak w siatkówce do trzech wygranych setów. Ostatni set rozgrywany jest również do pięciu punktów, ale z przewagą dwóch punktów do maksymalnej wartości ośmiu zdobytych bramek.

Konstrukcja stołu umożliwia grę drużynową oraz singlową. W przypadku singli jeden zawodnik odpowiada zarówno za grę defensywną jak również ofensywną, musi zatem potrafić rozgrywać pojedynek na 4 grillach jednocześnie.

Drużyna ma teoretycznie łatwiejsze zadanie, ponieważ jedna osoba odpowiada za grę obronną, a druga zajmuje się atakiem.

Stoły przez lata ewolucji zostały bardzo dokładnie zaprojektowane, głównie dzięki współpracy producentów z zawodnikami. Posiadają specyfikę, która umożliwia zdobywanie bramek z obrony, pomocy oraz ataku na praktycznie nieskończenie wiele sposobów. Dzięki czemu gra jest bardziej interesująca, a przede wszystkim wymagająca. Drużyna musi odpowiednio ustawić blok obronny poprzez odpowiednią synchronizację poszczególnych frakcji drużyny. Zawodnicy grający w parze dzięki odpowiednim ustawieniom oraz zastosowanym strategiom są w stanie wygrywać z drużynami technicznie lepszymi od siebie. Właśnie dlatego gra jest tak ekscytująca, wymaga umiejętności gry strategicznej, odporności na stres. Umiejętności techniczne ocenia się zaledwie na 25% finalnego sukcesu.

Profesjonalizacja piłkarzyków jako dyscypliny sportowej spowodowała konieczność bardzo dokładnego doprecyzowania zasad. Kompletne przepisy to ponad 30 stron czystego tekstu, poniżej zaprezentujemy najważniejsze punkty.

Pełna wersja przepisów możliwa do pobrania ze strony Wrocławskiego Klubu Piłki Stołowej www.pilkarzyki.wroclaw.pl

Najważniejsze punkty oficjalnych przepisów

1. Mecz

O ile organizator turnieju nie ustali inaczej, mecz rozgrywa się do trzech wygranych setów. Set wygrywa zawodnik/drużyna, która jako pierwsza zdobędzie pięć bramek. Ostatni set rozgrywany jest również do pięciu punktów, ale z przewagą dwóch punktów do maksymalnej wartości ośmiu zdobytych bramek.

1.1 Koordynator turnieju ustala ilość rozgrywanych setów, o czym musi poinformować w ogłoszeniu turniejowym.

1.2 Koordynator turnieju może zmienić liczbę rozgrywanych setów i ilość punktów w meczu w zależności od czasu jakim dysponuje.

1.2.1 Ta decyzja jest ostateczna i odnosi się do wszystkich meczów danej kategorii.

1.3 Liczba setów w oficjalnych turniejach ITSF będzie ogłaszana przez Komisję ds. Sportu ITSF i publikowana w oficjalnym ogłoszeniu turniejowym.

1.4 Za samowolną zmianę liczby setów czy punktów, obu drużynom/zawodnikom grozi kara unieważnienia meczu lub wykluczenia z turnieju.

2. Rozpoczęcie Meczu

Mecz poprzedza rzut monetą. Zwycięzca losowania wybiera stronę stołu albo prawo serwu. Przegranemu przysługuje opcja niewybrana przez zwycięzcę losowania.

2.1 Nie można zmienić decyzji po wybraniu danej opcji.

2.2 Oficjalne rozpoczęcie meczu następuje w momencie ustawienia piłki do gry (ALE naruszenie zasad, np. przeklinanie itp. Mogą zostać stwierdzone przez przydzielonego do meczu Sędziego już w momencie obecności jego i obu drużyn przy stole).

3. Serw i „Zasada Gotowości”

Serwem nazywamy wprowadzenie piłki do gry z linii pomocy na początku meczu, po bramce lub w wyniku naruszenia przepisów przez przeciwnika. „Zasada Gotowości” ma za zastosowanie przy każdym wprowadzeniu piłki do gry.

3.1 Serw Można rozpocząć serw, kiedy piłka jest ustawiona nieruchomo przy środkowym piłkarzyku z linii pomocy.

Serwujący musi postępować wg „Zasady Gotowości” (patrz niżej)

3.1.1 Jeżeli piłka została zaserwowana z jakiegokolwiek innego piłkarzyka niż środkowy i naruszenie to zostało zauważona zanim padła jakakolwiek bramka, grę należy zatrzymać, a serw wznowić. Jeżeli padła bramka, protesty nie będą uwzględnione. Karą za następne naruszenia jest strata piłki na rzecz przeciwnika.

3.2 „Zasada Gotowości” Przed wprowadzeniem piłki do gry, zawodnik posiadający piłkę powinien zapytać przeciwnika czy jest przygotowany do gry. Przeciwnik ma trzy sekundy na odpowiedź. Po usłyszeniu odpowiedzi, serwujący ma trzy sekundy na rozpoczęcie gry. Przekraczanie tych limitów będzie uznawane za przedłużanie gry. Zawodnik serwujący musi podać piłkę między dwoma piłkarzykami, a następnie odczekać przynajmniej sekundę przed podaniem piłki dalej. Zawodnik nie jest zobowiązany do zatrzymania piłki. Limity czasowe zaczynają obowiązywać sekundę po dotknięciu piłki drugim piłkarzykiem.

3.2.1 Karą za rozpoczęcie gry zanim przeciwnik odpowie „gotów” jest ostrzeżenie, a piłka zostaje wprowadzona do gry z pierwotnej pozycji. Karą za kolejne naruszenia jest strata piłki na rzecz przeciwnika.

3.2.2 Wybór kary za podanie piłki bez wcześniejszego jej kontaktu z dwoma zawodnikami lub bez odczekania jednej sekundy przed dalszym podaniem należy do przeciwnika. Może on wybrać kontynuowanie gry z danego miejsca lub wznowienie gry serwem.

4. Kolejne Serwy

Każdy następny serw (po serwie rozpoczynającym mecz) przypada drużynie, która ostatnia straciła bramkę. Pierwszy serw w następnych setach meczu przypada drużynie, która przegrała poprzedni set.

4.1 Jeśli serw wykonała drużyna do tego nieupoważniona i zostało to zauważone zanim padła bramka, gra powinna być zatrzymana i wznowiona serwem przez drużynę uprawnioną. Jednak, jeżeli padła bramka, nie wolno protestować, a gra będzie kontynuowana, jakby żadne naruszenie zasad nie miało miejsca.

4.2 Jeżeli drużyna otrzymała piłkę w wyniku naruszenia przepisów przez przeciwników, a następnie piłka zatrzymała się w martwym punkcie między nianiami pomocy, gra zostaje wznowiona przez drużynę, która początkowo serwowała.

5. Piłka w Grze

Piłka jest w grze od momentu serwu (patrz p. 4) do czasu, gdy opuści stół, zatrzyma się w martwym polu, zostanie wywołany czas lub zostanie zdobyta bramka.

6. Piłka Autowa

Jeżeli piłka opuści pole gry i uderzy w licznik punktów lub jakikolwiek przedmiot, który nie jest częścią stołu, jest uznawana za piłkę autową. Jeżeli piłka uderzy w powierzchnię lub szczyt band i natychmiast wróci na stół, jest uznawana za „piłkę w grze”.

6.1 Za pole gry uznaje się obszar nad powierzchnią stołu do wysokości band oraz bramek. Powierzchnie bocznych krawędzi liczą się w grze, jeżeli piłka natychmiast powróci do gry.

6.2 Jeżeli piłka wpadnie do otworu wrzutowego (jeśli stół takowy posiada) i wróci na pole gry, jest uznawana za „piłkę w grze”.

6.3 Jeżeli w wyniku mocnego strzału lub podania piłka wyleci ze stołu, gra zostaje wznowiona z linii obrony przeciwnika.

6.4 Zabronione jest wykonywanie strzałów, które powodują, że piłka przelatuje nad liniami przeciwnika (np. aerial). Nie jest karany strzał, w wyniku którego piłka odbiwszy się od innej linii wyleci w górę.

6.5 Karą za naruszenie p.6.4 jest strata piłki w celu serwu przeciwnika

7. Martwa Piłka

Piłka, która całkowicie się zatrzymała i jest poza zasięgiem jakiegokolwiek piłkarzyka, nazywana jest „martwą”.

7.1 Piłka znajdująca się w martwym punkcie gdziekolwiek między liniami pomocy powinna zostać ponownie zaserwowana.

7.2 Piłka znajdująca się w martwym punkcie pomiędzy bramką a linią pomocy powinna zostać wprowadzona do gry z linii obrońców najbliższej miejsca, w którym się zatrzymała. Gra powinna zostać wznowiona zgodnie z „zasadą gotowości”

7.3 Jeżeli piłka obraca się w miejscu w obrębie strefy obrony, ale nie jest w zasięgu żadnego piłkarzyka, nie jest uznawana za „martwą”, ale limity czasowe są zawieszane do momentu, gdy piłka przesunie się w zasięg piłkarzyka lub się zatrzyma.

7.4 Piłka specjalnie ustawiona w martwym punkcie (np. przesuwanie piłki aż do końca zasięgu), przechodzi na korzyść drużyny przeciwnej, która powinna rozpocząć grę serwem.

8. Punkt Zdobyty (Gol, Bramka)

Piłka, która wpadnie do bramki jest uznawana za punkt zdobyty, o ile została strzelona zgodnie z przepisami, nawet jeżeli wypadnie z bramki i/lub opuści pole gry.

8.1 Jeżeli punkt nie został zaznaczony na liczniku, a obie drużyny uznają, że został zdobyty, będzie on liczony. Jeżeli jednak drużyny nie mogą dojść do porozumienia, gol ten nie zostanie zaliczony. Po rozpoczęciu kolejnego seta (lub meczu) żadne protesty nie będą uznawane, a punkt nie będzie zaliczony.

8.2 Jeżeli są wątpliwości czy piłka wpadła do bramki, czy nie, w celu rozstrzygnięcia powinien zostać wezwany Sędzia. Sędzia może podjąć decyzję opierając się na informacjach od zawodników i/lub widzów. Jeżeli informacje te nie prowadzą do jednoznacznego wniosku, punkt może nie zostać zaliczony.

8.3 Jeżeli drużyna specjalnie zaznacza punkt, który nie został zdobyty, nie będzie on zaliczony, a drużyna będzie ukarana Faullem Technicznym. Następne takie wykroczenie będzie grozić przegraniem seta lub meczu (w zależności od decyzji Sędziego Głównego)

9. Zmiana stron

Drużyny mogą zmienić strony po zakończeniu seta, przed rozpoczęciem następnego. Jeżeli drużyny zmienią strony, będą zmuszone do zmian po każdym secie. Pomiędzy setami dozwolone jest maksymalnie 90sekund.

9.1 Każda z drużyn może wykorzystać pełne 90sekund. Jeżeli obie drużyny oznajmią gotowość do wznowienia gry zanim upłynie dozwolony czas, rezygnują z pozostałego im czasu kontynuują grę.

9.2 Jeżeli drużyna nie jest gotowa do gry po upływie 90sekund, zostanie ukarana za opóźnianie gry (patrz p.25)

10. Zmiana Pozycji

W jakichkolwiek turniejach dla drużyn dwuosobowych, każdy zawodnik może grać tylko dwoma grillami przynależnymi danej pozycji. Od momentu, kiedy piłka jest w grze, zawodnik musi pozostać na swojej pozycji dopóki nie zostanie zdobyty punkt, drużyna poprosi o Czas lub zostanie ogłoszony Faul Techniczny.

10.1 Każda z drużyn może zamienić pozycje w trakcie Czasu, między punktami, setami lub przed i/lub po egzekucji Faulu Technicznego. 10.2 Jeżeli zawodnicy zamienią się pozycjami, nie mogą zamienić się ponownie dopóki nie będą mogli zrobić tego legalnie po wznowieniu gry lub jeśli nie wezmą drugiego czasu z rzędu

10.2.1 Uznaje się, iż zawodnicy zamienili się pozycjami, gdy obaj znajdują się na odpowiednich miejscach przodem do stołu. Jeżeli obie drużyny zamierzają zamienić się pozycjami, drużyna posiadająca piłkę musi podjąć pierwszą decyzję o zamianie.

10.3 Nieprzepisowa zamiana pozycji, kiedy piłka jest w grze, będzie uznawana za Rozpraszanie, a zawodnicy muszą powrócić na swoje pierwotne pozycje.

11. Obracanie Grillem

Zabronione jest obracanie grillem. Za obrót uznaje się ruch piłkarzyk powyżej 360s przed lub powyżej 360s po uderzeniu w piłkę. Obliczając 360s nie dodajemy stopni obrotu przed uderzeniem w piłkę ze stopniami obrotu po uderzeniu w piłkę.

11.1 Jeżeli piłka została przesunięta w wyniku niedozwolonego obrotu, drużyna przeciwna może kontynuować grę z danej pozycji lub rozpocząć serwem.

11.2 Jeżeli piłka nie zostanie przesunięta i/lub uderzona w wyniku obrotu, nie jest to uznawane za zagranie niedozwolone. Jeżeli zawodnik obracając grillem wbije piłkę do swojej bramki, zostanie to zaliczone na korzyść drużyny przeciwnej. Obracanie grillem, w którego zasięgu nie ma piłki, nie jest uznawane za faul, ale może zostać potraktowane jako Rozpraszenie.

11.3 Jeżeli nie trzymany grill zostanie obrócony w wyniku uderzenia piłki o piłkarzyk, obrót ten nie jest faulem (np. strzał z linii obrońców uderza w linię ataku w meczu singlowym).

12. Uderzenie (Jar)

Zabronione jest jakiegokolwiek uderzanie (jarring), przesuwanie lub podnoszenie stołu. Czy uderzenie w stół było celowe, czy nie, nie ma znaczenia. Uderzenie nie musi powodować straty piłki, aby zostać odgwizdane przez Sędziego. Uderzenia sumują się podczas całego meczu.

12.1 Kary za naruszenie tego przepisu: pierwsze i drugie wykroczenie – drużyna przeciwna może wybrać kontynuowanie gry z obecnej pozycji, kontynuowanie gry z miejsca naruszenia lub wznowienie gry serwem. Jeżeli w wyniku zabronionego uderzenia zawodnik straci piłkę, gra może być cofnięta do momentu posiadania piłki na danej linii. Kolejne naruszenia – Faul Techniczny.

12.2 Dotknięcie lub jakiegokolwiek kontakt z grillem przeciwnika będzie karany jak uderzanie (jarring), przesuwanie, czy podnoszenie stołu.

12.3 Uderzenie w stół po bramce albo, gdy piłka nie jest w grze może być uznawane za niesportowe zachowanie. Trzaśnięcie grillem po strzale, jeżeli piłka jest dalej w grze, może być uznane za uderzenie (jar)