



A TEQBALL HIVATALOS JÁTÉK- ÉS VERSENYSZABÁLYAI



TARTALOMJEGYZÉK

1.....A TEQ ASZTAL	4
2.....A TEQBALLPÁLYA	5
3.....A LABDA	8
4.....JÁTEKOSOK ÉS HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK.....	9
5.....MÉRKÖZÉSTÍPUSOK	17
6.....A LABDAMENET	18
7.....A MEGISMÉTELENDŐ LABDAMENET.....	18
8.....A PONT	19
9.....LABDAÉRINTÉSEK	21
10.....AZ ADOGATÁS	22
11.....A FOGADÁS	24
12.....A JÁTÉKREND	25
13.....HIBÁK A JÁTÉKRENDEN	26
14.....HÁLÓ+HÁROM PATTANÁS	28
15.....CSUSZA.....	29
16.....OLDALCSUSZA	29
17.....SZABÁLYTALAN ADOGATÁS.....	30
18.....SZABÁLYTALAN FOGADÁS.....	31
19.....TÚL SOK LABDAÉRINTÉS.....	31
20.....NINGS PASSZOLÁS	32
21.....TESTRÉSZEK	32
22.....KETTŐS ÉRINTÉS.....	34
23.....ISMÉTELT VISSZAADÁS.....	34
24.....AZ ASZTAL ÉRINTÉSE	35
25.....AZ ELLENFÉL MEGÉRINTÉSE	35
26.....LABDAÉRINTÉS KÉZZEL	36
27.....PATTANÁS A HÁLÓN	36
28.....SZÜNETEK ÉS IDŐKÉRÉSEK	37
29.....MEGSZAKÍTOTT MÉRKÖZÉS	40
30.....JELEK ÉS HIRDETÉSEK.....	41
31.....DOPPINGELLENŐRZÉS.....	42
32.....ÓVÁSOK	42
33.....FEGYELMEZŐ INTÉZKEDÉSEK.....	43
34.....BECSÜLETESSÉG.....	47
35.....VERSENYSZABÁLYOK.....	48



1 A TEQ ASZTAL

1.1 A TEQ ASZTAL MÉRETEI

1.1.1 Hosszúság: 3000 mm

1.1.2 Szélesség: 1500 mm (háló nélkül)

1.1.3 Szélesség: 1700 mm (hálóval)

1.1.4 Magasság: 900 mm (hálóval)

1.1.5 A Teq asztal játékfelületének görbületét a felület legmagasabb és legalacsonyabb pontjai közötti távolság, valamint a Teq asztal legalacsonyabb (legtávolabbi) pontjának a háló vonalától vízszintesen mért távolsága határozza meg. A játékfelület legmagasabb pontja – a talajtól mérve – 760 mm, a legalacsonyabb pedig 565 mm. A Teq asztal legalacsonyabb pontja és háló közötti távolság vízszintesen 1490 mm.

1.1.6 A Teq asztal felületének anyaga magas nyomású laminátum (HPL), ami gyantával impregnált nátronpapírból, dekorpapírból és egy átlátszó melamin fedőrétegből áll. Ezeket a rétegeket magas nyomáson és magas hőmérsékleten préselik egybe.

1.2 A HÁLÓ MÉRETEI

1.2.1 Szélesség: 1700 mm

1.2.2 Vastagság: 20 mm

1.2.3 Magasság: 140 mm (a Teq asztal felszínétől mérve).

1.2.4 A hálót permanensen rögzíteni kell a Teq asztalhoz, anyaga pedig PMMA (plexi), átlátszó, termoplasztikus, könnyűsúlyú vagy ütésálló üvegalternatíva.

1.2.5 Ezek a Teq One asztal műszaki adatai, ami FITEQ által elismert három asztaltípus egyike.



1.2.5.1 Teq One – Hivatalos „A-osztályú – magas szintű” sporteszköz. Ezt az asztaltípust használják a hivatalos FITEQ-bajnokságokon.

1.2.5.2 Teq Smart – Hivatalos „B-osztályú – professzionális szintű” sporteszköz. Ezt az asztaltípust használják az országos- és klubszintű bajnokságokon.

1.2.5.3 Teq Lite – Hivatalos „C-osztályú – szabadidős szintű” sporteszköz. Ezt az asztaltípust használják az amatőr bajnokságokon.

2 A TEQBALLPÁLYA

2.1 A PÁLYA JELÖLÉSEI

2.1.1 A pálya határai

2.1.1.1 A pálya négyszög alapú, amit minimum 500 mm, maximum 1500 mm magas palánk vesz körül.

2.1.1.2 A pálya palánkjai az azok által körülhatárolt terület részét képezik. A pálya palánkjaira vonatkozó követelmények versenytípusonként eltérőek.

2.1.1.3 A Teq asztal pontosan a pálya közepén helyezkedik el, a háló pedig párhuzamos a pálya határának rövidebb oldalaival.

2.1.1.4 Versenyek során a Teq asztalnak, a pálya padlójának, a pálya palánkjainak és a labdának a színe eltérő kell, hogy legyen.

2.1.2 Felezővonal

2.1.2.1 A felezővonalnak a teqballpálya közepét kell átszelnie, két egyenlő félre osztva azt (lásd az ábrát).



2.1.2.2 A felezővonalat jól látható csíkkal kell jelölni, aminek a minimális szélessége 20 mm, maximális szélessége 50 mm, színe pedig a padló színétől eltérő.

2.1.3 Szervavonal

2.1.3.1 A szervavonal párhuzamos a hálóval, és az asztal közepétől 3,5 méteres távolságra van. Így az asztal szélének a padlóra vetített vonalától számolva 2 méteres távolságban húzódik.

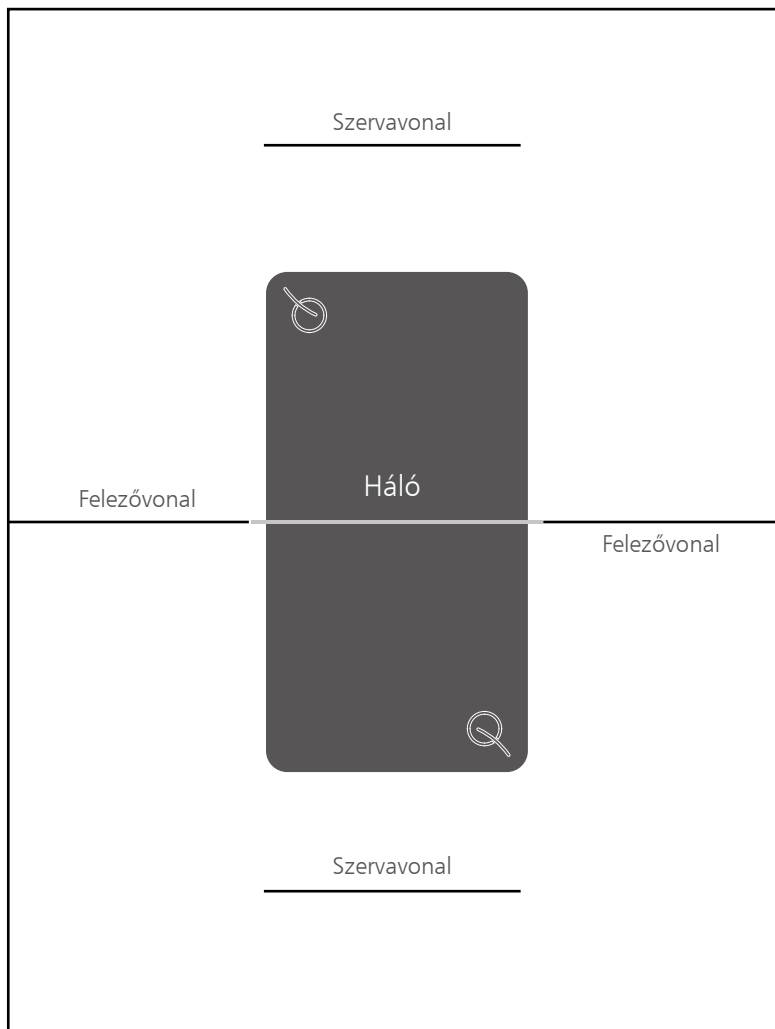
2.1.3.2 A szervavonal minimális szélessége 20 mm, maximális szélessége 50 mm, színe pedig a padló színétől eltérő.

2.1.4 Méretek

2.1.4.1 A teqballpálya hivatalos versenymérete szerint a pálya minimum 12 méter széles, minimum 16 méter hosszú és minimum 7 méter magas.

2.1.4.2 A hálóval párhuzamos oldalak minimum 12 méter hosszúak, a másik két oldal pedig minimum 16 méter hosszú.

2.1.5 A játékvezetők a pálya részét képezik.





3 A LABDA

3.1 MINŐSÉG ÉS MÉRET

3.1.1 Gömb alakú.

3.1.2 Bőrből vagy más megfelelő anyagból készült, latex belsővel és butil szeleppel rendelkezik.

3.1.3 A kerülete 67 és 69 cm közé esik (5-ös méretű labda).

3.1.4 A súlya nem lehet több 400 grammnál és nem lehet kevesebb 370 grammnál a mérkőzés kezdetekor.

3.1.5 A labda nyomása 0,25 és 0,4 atmoszféra közé esik tengerszinten.

3.1.6 Ezek lemérése a versenyszervező felelőssége.

3.2 A HIBÁS LABDA CSERÉJE

3.2.1 Amennyiben egy labda kiszakad, vagy megsérül mérkőzés közben, a játék leáll. A játékvezető veszi át a hibás labdát és egy új labdát bocsájt a játékosok rendelkezésére.

3.2.2 A labdacserét követően a játék pontosan onnan folytatódik, ahol félbeszakadt, ami azt jelenti, hogy a pont változatlan marad, és megszakított labdamenetet az adogatástól meg kell ismételni. Amennyiben a megszakított labdamenet a második adogatási kísérlettel indult, a játékos a második adogatási kísérlettel folytatja a játékot, miután 1 perc bemelegítés áll rendelkezésére az új labdával.

4 JÁTEKOSOK ÉS HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐK

4.1 JÁTEKOSOK

4.1.1 A játékosok száma a két különböző mérkőzéstípustól függ (lásd: *Mérkőzéstípusok, 16*):

4.1.1.1 Egyéni: térfelenként egy játékos.

4.1.1.2 Páros: térfelenként két játékos.

4.1.2 Hivatalos játékokon az egyik játékos csapatkapitányként kell kijelölni. Egyéni mérkőzéseken a játékos maga a kapitány is egyszemélyben. A kapitány feladata, hogy részt vegyen az érme feldobásában.

4.1.3 A hazai játékos/csapat van első játékosként/csapatként sorolva az adott mérkőzés sorsolásakor.

4.1.4 A vendég játékos/csapat van második játékosként/csapatként sorolva az adott mérkőzés sorsolásakor.

4.2 RUHÁZAT

4.2.1 A játékosok ruházata egy rövid ujjú vagy ujjatlan pólóból; rövidnadrágból vagy szoknyából, vagy egyrészes sportruhából; csuklóvédőből; napszemüvegből; sapkából; és fejpántból áll. A cipő opcionális; elfogadható a mezítláb, kötésben és/vagy beltéri cipőben (egyenes talpú cipő) való játék is. Az egyrészes vagy szűk jelmezek elfedhetik a könyököt és térdet, és a rövid vagy ujjatlan póló vagy rövidnadrág, vagy szoknya alatt kell viselni azokat (lásd a). Az egyrészes alapszíne egyezzen meg a külső egyenruha színével és legyen egyértelműen megkülönböztethető az ellenféltől. A ruházat nem nyújthat előnyöket a játékosok számára és nem sértheti a verseny szervezőjének szabályait.



4.2.2 Tilos minden ékszer (nyaklánc, gyűrű, karkötő, fülbevaló, bőr karkötő és gumi csuklószorító stb.) illetve minden, nem engedélyezett és veszélyes felszerelés.

4.2.3 A fejen viselt kiegészítők használata megengedett, de nem lehetnek kiálló részei.

4.2.4 A mezen fel lehet tüntetni betűket vagy számokat a játékosok, szövetségük vagy csapatuk azonosítására, illetve a hirdetések is engedélyezettek (lásd: *Jelek és hirdetések*, 38).

4.2.5 Az öltözék elején vagy oldalán lévő kiegészítők, díszítések és az olyan egyéb, a játékos által viselt tárgyak (például ékszerek) nem lehetnek annyira feltűnőek, fénylőek, vagy tükröződők, hogy az ellenfelet a látásban zavarják. Amennyiben a játékvezető úgy ítéli meg, hogy zavaró, abban az esetben a játékosnak le kell azt vennie, vagy el kell takarnia.

4.2.6 A játékosok/capatok nem viselhetnek az ellenfelükkel megegyező színű ruházatot. A szemben álló játékosok ruházatának színe egyértelműen eltérőnek és megkülönböztethetőnek kell lennie.



4.2.7 Az egy csapatba tartozó játékosoknak egyforma színeket, hasonló szabású, stílusú és típusú ruházatot kell viselniük egy verseny minden mérkőzésén. Kivétel tehető vallási okokból. Minden játékosnak/capatnak rendelkeznie kell két teljes szett ruházattal eltérő színben.

4.2.8 A játékvezető dönt a játékos öltözetének megfelelőségéről vagy elfogadhatóságáról.

4.2.9 A játékosok saját kockázatukra viselhetnek szemüveget, vagy kontaktlencsét.

4.3 A MECCS HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐI

4.3.1 Versenybíró

4.3.1.1 Minden FITEQ-rendezvényre versenybírókat kell kijelölni.

4.3.1.2 A versenybíró feladatai a következők:

4.3.1.2.1 a nevezések összegyűjtése a versenyszámokra a FITEQ nevezési rendszeréből;

4.3.1.2.2 a résztvevők jogosultságának ellenőrzése (játékosok, edzők stb.);

4.3.1.2.3 az általános időrend és a mérkőzések beosztásának elkészítése;

4.3.1.2.4 a verseny megkezdése előtt a felszerelések és a játék feltételeinek ellenőrzése.

A versenybíró felelőssége, hogy biztosítsa a verseny alatt az elfogadott feltételek fenntartását;

4.3.1.2.5 előkészítse és felügyelje a sorsolást a főbíróval;

4.3.1.2.6 ő a fő kapcsolattartó a FITEQ és a helyi szervezőbizottság között a verseny alatt; és

4.3.1.2.7 ő felügyeli a teljes verseny napi lebonyolítását.



4.3.2 A csapatok hivatalos közreműködői

4.3.2.1 Edzők és egyéb közreműködők (például fizioterapeuták) helyet kapnak a teqballpálya melletti kijelölt területen. A csapatok hivatalos közreműködőinek száma versenyenként eltérő lehet, de nem haladhatja meg a három főt.

4.4 HIVATALOS TECHNIKAI KÖZREMŰKÖDŐK

4.4.1 Főbíró

4.4.1.1 A főbíró felelőssége, hogy megszervezze a bajnokság előtti eligazítást a játékvezetők számára.

4.4.1.2 Minden versenyre ki kell nevezni egy főbíró. A főbíró felelőssége a versenyek sorsolásnak lebonyolítása, a versenybíró segítséggel.

4.4.1.3 A főbíró jelöli ki a játékvezetőket az asztalokhoz és ő dönt a szerepokről is.

4.4.1.4 A főbíró felelőssége, hogy a résztvevők (játékosok, edzők, segédedzők stb.) játékjogosultságát az adott versenyre ellenőrizze.

4.4.1.5 A főbírónak az éppen zajló mérkőzések közelében kell tartózkodnia, és felügyelnie kell azokat.

4.4.1.6 A főbíró jogosult arra, hogy egy játékvezetőt bármikor lecseréljen.

4.4.1.7 A főbíró dönt a következőkről:

4.4.1.7.1 kényszerűség esetén a mérkőzés felfüggesztéséről;

4.4.1.7.2 a szabályzatban előírt bemelegítési idő meghosszabbításáról;

4.4.1.7.3 ha kérdéses a szabályok értelmezése, ideértve a játékosok öltözékének elfogadhatóságát, a játékfelszereléseket és a játékfeltételeket;

4.4.1.7.4 hogy a játékosok gyakorolhatnak-e, és amennyiben igen, akkor hol, ha a játék kényszerűségből félbeszakad; és

4.4.1.7.5 hogy szükséges-e fegyelmező intézkedés magatartásbeli probléma vagy egyéb szabályszegés miatt.

4.4.1.8 Amennyiben a főbíró nem tudja ellátni a feladatkörét, akkor az feladatait egy kijelölt helyettes veszi át. A főbírónak, illetve annak a felelős helyettesnek, aki jogkörét távollétében gyakorolhatja, jelen kell lennie mindvégig, amíg a mérkőzés folyik.

4.4.1.9 A főbírónak rendelkeznie kell a következőkkel:

4.4.1.9.1 megfelelő öltözet (lásd: *A Teqball játékvezetők hivatalos viselete*);

4.4.1.9.2 egy karóra;

4.4.1.9.3 két érme; és

4.4.1.9.4 két toll és egy jegyzetfüzet.

4.4.2 A játékvezető

4.4.2.1 Minden mérkőzésre ki kell jelölni egy játékvezetőt.

4.4.2.2 A játékvezető felelős a folyamatos játékmenetért és a játékszabályok betartásáért.

4.4.2.3 A játékvezető felelős a játékfelszerelések és a játékfeltételek szabályosságának ellenőrzéséért és a felmerülő hiányosságokat jeleznie kell a főbíró felé.



4.4.2.4 A játékvezető bonyolítja le az érmefeldobást az adogatás-, fogadás- és térfélválasztáshoz.

4.4.2.5 A játékvezető felelőssége, hogy ellenőrizze az adogatás, fogadás és térfélválasztás rendjét, és ő korigálja az abban esetlegesen előforduló hibákat.

4.4.2.6 A játékvezetőnek kell abban döntenie, hogy labdamenet pontszerzéssel ér-e véget, vagy újra kell azt játszani, és be kell jelentenie az eredményt az előírt módon.

4.4.2.7 Amennyiben az ellenfelek hasonló mezt viselnek, a játékvezető köteles a vendégjátékost/csapatot arra utasítani, hogy cseréljen mezt.

4.4.2.8 A játékvezetőnek rendelkeznie kell a következőkkel:

4.4.2.8.1 megfelelő öltözet (lásd: *A Teqball játékvezetők hivatalos viselete*);

4.4.2.8.2 egy karóra; és

4.4.2.8.3 egy érme.

4.4.2.9 A játékvezetőnek a háló képzeletbeli vonalában kell állnia, és onnan kell elmozdulnia, ahogy azt a játékmenet megköveteli. Világos és magabiztos döntéseket kell hoznia.

4.4.2.10 A játékvezetőnek a mérkőzés során előforduló bármely erőszakos cselekedetet vagy elfogadhatatlan viselkedést azonnal jeleznie kell a főbíró felé.

4.4.3 Az asszisztens játékvezető

4.4.3.1 Az asszisztens játékvezető feladata, hogy diszkréten jelzett döntéseivel segíti a játékvezető munkáját az előzőleg megbeszélte feladatokban.

4.4.3.2 Az asszisztens játékvezető feladata eldönteni, hogy az adogatás szabályos-e.



4.4.3.3 Az asszisztens játékvezető felelős a bemelegítések és a kiállítások időtartamának méréséért.

4.4.3.4 Az asszisztens játékvezetőnek rendelkeznie kell a következőkkel:

4.4.3.4.1 megfelelő öltözet (lásd: *A Teqball játékvezetők hivatalos viselete*);

4.4.3.4.2 egy karóra; és

4.4.3.4.3 egy érme.

4.4.3.5 Az asszisztens játékvezetőnek a háló képzeletbeli vonalán kell elhelyezkednie, szemben a játékvezetővel.

4.4.3.6 Az asszisztens játékvezetőnek jeleznie kell a játékvezető felé, ha valami szabályba ütközött lát.

4.4.3.7 Az asszisztens játékvezetőnek követnie kell az eredményeket.

4.4.3.8 Az asszisztens játékvezető felelősségei közé tartozik, hogy a teqballpályát tisztán és szeméttmentesen hagyják el a mérkőzés után.

4.4.4 Tartalék játékvezető

4.4.4.1 A tartalék játékvezetők száma versenyenként változik.

4.4.4.2 A tartalék játékvezető feladata, hogy mindig készen álljon akár a játékvezető, akár az asszisztens játékvezető helyett pályára lépni, ha a főbíró erre kéri.

4.4.4.3 A tartalék játékvezetőnek rendelkeznie kell a következőkkel:

4.4.4.3.1 megfelelő öltözet (lásd: *A Teqball játékvezetők hivatalos viselete*);



4.4.4.3.2 egy karóra; és

4.4.4.3.3 egy érme.

4.4.4.4 A tartalék játékvezetőnek a teqballpálya közelében kell tartózkodnia.

4.4.4.5 A tartalék játékvezetőnek ismernie kell az összes játékvezetőre vonatkozó protokollt és szerepkört.

4.4.4.6 A tartalék játékvezetőnek minden módon segítenie kell a játékvezető munkáját, és a feladatai közé tartozik a teqballpálya tisztántartása is.

4.4.4.7 A tartalék játékvezető nem adhat hangot döntésének, amikor a mérkőzést nézi.

4.4.4.8 A tartalék játékvezető a főbíró felé jelzi, ha valamilyen szokatlant észlel.

4.5 ÉRMEFELDOBÁS

4.5.1 Az érmefeldobást a játékvezető végzi, közvetlenül a mérkőzés kezdete előtt. Ez alapján döntenek az adogató és a fogadó játékosról, illetve a térfélről.

4.5.2 Az érme

4.5.2.1 Az érmefeldobáshoz a játékvezetők a FITEQ hivatalos érméjét használják.



4.5.2.2 Amennyiben nem áll rendelkezésre FITEQ-érme, a játékvezetőnél kell hogy legyen hagyományos érme, amit használhatnak az érmefeldobáshoz. Az érme átmérőjének legalább 25 mm-esnek kell lennie [példák az elfogadható érmékre: 2 € (EUR) / 1 \$ (USD) / 1 ¥ (CNY) érme], a maximális átmérője pedig 35 mm. Az érme ábrája jól látható kell hogy legyen mind a játékosok, mind a tévéközvetítés (amennyiben van) számára.

4.5.3 A folyamat

4.5.3.1 A hazai játékos választ a FITEQ-érme oldalai közül (fej vagy írás).

4.5.3.2 Az érmefeldobás nyertese választ:

4.5.3.2.1 vagy térfelet; vagy

4.5.3.2.2 az adogatás vagy fogadás lehetőségét;

4.5.3.2.3 a másik kapitány a fennmaradó lehetőségben dönt.

4.5.3.3 Először a fogadó csapat választja ki a fogadójátékost, majd az adogató csapat az adogatójátékost.

5 MÉRKŐZÉSTÍPUSOK

5.1 HÁROM MÉRKŐZÉSTÍPUS:

5.1.1 Egyéni: a mérkőzésen két játékos játszik egymás ellen. A nemek korlátozása versenyenként eltérő.

5.1.2 Páros: a mérkőzésen két × két főből álló csapat játszik egymás ellen. A nemek korlátozása versenyenként eltérő.

5.1.3 Vegyesáros: a mérkőzésen két × két főből álló csapat játszik egymás ellen; ezek egy férfi és egy női játékosból állnak.



6 A LABDAMENET

6.1 DEFINÍCIÓ

6.1.1 Az a periódus számít labdamenetnek, amíg a labda játékban van.

6.1.2 Minden labdamenet adogatással kezdődik, amit a fogadó csapatnak vissza kell juttatnia az ellenfél térfelén lévő játékfelületre.

6.1.3 Az érvényes labdamenet ponttal zárul, amit valamelyik játékos/csapat kap meg.

6.2 PONTRENDSZER

6.2.1 Minden játszma addig tart, amíg valamelyik fél el nem éri a 12 pontot, kivéve a döntő játszmát.

6.2.2 Minden mérkőzés két nyert játszmáig tart. A játszmák számát külön meghatározhatja az egyes versenyek szabályzata is.

6.2.3 A végső, döntő játszmát legalább kétpontos különbséggel kell nyerni, az összes többi játszma megnyeréséhez elég elérni a 12 pontot.

7 A MEGISMÉTLENDŐ LABDAMENET

Három esetben kell egy labdamenetet megismételni:

7.1 CSUSZA

7.1.1 Csusza esetén senki nem kap pontot, és a labdamenetet meg kell ismételni (lásd: *Csusza*, 27).

7.2 HÁLÓ + HÁROM PATTANÁS



7.2.1 Ha a labda legalább háromszor pattan az ellenfél térfelén lévő játékelületen, miután hálót ért, a labdamenetet meg kell ismételni, és senki sem kap pontot (lásd: *Háló + három pattanás*, 26).

7.3 VIS MAJOR

7.3.1 Vis majorról akkor beszélünk, amikor a játékvezető megállítja a játékot egy érvényes labdamenet közben.

7.3.2 A mérkőzést a játékvezető bármikor megállíthatja, ha a labdamenetet megzavarja:

7.3.2.1 egy olyan személy, aki nem hivatalos játékos;

7.3.2.2 egy másik, mérkőzésen kívüli labda; vagy

7.3.2.3 egy olyan esemény, ami befolyásolhatja a labdamenet kimenetelét.

7.3.3 Ha vis major történik az adogatás közben, csak a megzavart adogatást kell megismételni. Ez azt jelenti, hogy ha a vis major a második adogatási kísérlet közben következik be, az adogató játékosnak a második adogatási kísérletét kell megismételnie.

8 A PONT

8.1 Pontot akkor kap a játékos/csapat, ha:

8.1.1 az ellenfél nem tudja visszajuttatni a labdát a játékos/csapat térfelén lévő játékelületre;

8.1.2 az ellenfél játékosja visszajuttatja a labdát, és a labda az asztal oldalát éri (lásd: *Oldalcsusza*, 27);

8.1.3 a labda legalább kétszer pattan az ellenfél térfelén lévő játékelületen (kivéve *Háló + három pattanás*, 26);

8.1.4 az ellenfél többször ér egymást követően a labdához ugyanazzal a testrésszel (lásd: *Kettős érintés*; 32);

8.1.5 az ellenfél többször egymást követően ugyanazzal a testrésszel adja vissza a labdát (lásd: *Ismételt visszaadás*, 32);

8.1.6 az ellenfél érintése után a labda bármilyen felszereléshez vagy személyhez ér a Teqball pálya területén vagy azon kívül, kivéve a játékos játéktérületét illetve a hálót, kivéve ha a játékos/csapat előbb érinti meg a labdát, mint hogy visszapatanna az asztalról.

8.1.7 az ellenfél kézzel vagy karral ér a labdához (lásd: *Labdaérintés kézzel*, 34);

8.1.8 ha az ellenfél kettős hibát vétett (lásd: *Az adogatás*, 21);

8.1.9 az ellenfél a visszaadást követően azelőtt ér a labdához, hogy az asztalt érne (lásd: *Visszaadás*, 23);

8.1.10 az ellenfél, vagy az ellenfélen lévő bármilyen tárgy a Teq asztalhoz vagy a hálóhoz ér (lásd: *Az asztal érintése*, 33);

8.1.11 az ellenfél adogatás közben a játékoshoz ér (lásd: *Az ellenfél megérintése*, 33);

8.1.12 az ellenfél játékosai nem a helyes sorrendben érintik meg a labdát páros játék során az adogatást követően, azaz nem a fogadójátékos ér először a labdához (lásd: *A játéktrend*, 23);

8.1.13 az ellenfél játékosának érintési pontja, vagy a talajhoz érő testrésze nem a saját térfelén van a labda visszajuttatásának pillanatában (lásd: *Szabálytalan támadás*, 28);

8.1.14 az ellenfél labdaérintését követően a labda a háló felső határának a meghosszabbított vonala alatt halad el, függetlenül attól, hogy érinti-e a játéktérületet (lásd: *Szabálytalan visszaadás*, 29);

8.1.15 a játékos visszaadja a labdát az ellenfél térfelén lévő játékfelületre, és a labda visszapördül a játékos térfelén lévő játékfelületre, anélkül, hogy az ellenfél játékosra hozzáérne; vagy

8.1.16 miután az ellenfél a labdához ért, a labda hozzáér bármilyen tárgyhoz vagy személyhez a teqballpályán vagy azon kívül, kivéve, ha az a játékfelület vagy a háló.

8.1.17 Ha mindkét játékos/csapat szabályt szeg, akkor az a játékos/csapat veszíti el a labdamentet, amelyik először hibázott.

8.1.18 A pontrendszert lásd: *Pontrendszer, 17.*

9 LABDAÉRINTÉSEK

9.1 Az érvényes labdaérintésnek eleget kell tennie a következő pontoknak:

9.1.1 A játékos bármely testrészével megérintheti a labdát, a kezét és a karját kivéve.

9.1.2 Egy visszaadás során maximum három érintés engedélyezett (lásd: *Túl sok labdaérintés, 29*). A véletlen labdaérintések is számítanak.

9.1.3 Tilos a labdát két testrész között megtartani (lásd: *Túl sok labdaérintés, 29*).

9.1.4 Tilos a labdát valamelyik testrészen megtartani.

9.1.5 Tilos a labdát valamelyik testrésszel ismételten, egymást követően érinteni (lásd: *Kettős érintés; 32*).

9.1.6 Tilos a labda ismételt visszajuttatása ugyanazzal a testrésszel (lásd: *Ismételt visszaadás, 32*).



9.1.7 Amennyiben a labda a játékmenet során a hálónak ütközik, a labdaérintésre vonatkozó minden szabály érvényben marad, a kettős érintés kivételével (lásd: *Pattanás a hálón, 34*).

9.1.8 A biciklirúgás, amikor a lábfej a fej vonalánál magasabbra kerül, csak akkor engedélyezett, ha a labda emelkedő pályán van, és legalább egy testrész érintkezik a földdel (lásd: *Szabálytalan támadás, 28*).

9.1.9 Minden esetben a végső döntés joga a játékvezetőt illeti a labdaérintés szabályosságának eldöntésében.

10 AZ ADOGATÁS

10.1 ALAPOK

10.1.1 Az adogatás kezdetekor a labda az adogató játékos kezében van.

10.1.2 Az adogató feldobja a labdát, és az adogatást a levegőből végzi el.

10.1.3 Az adogatást egy labdaérintéssel kell elvégeznie, bármelyik testrészszel, a kéz és a kar kivételével.

10.1.4 Az adogatónak két próbálkozás áll rendelkezésére a sikeres adogatás elvégzésére.

10.1.5 Két egymást követő, sikertelen adogatáskísérlet kettős hibát jelent.

10.1.6 Az ellenfelek közt négypontonként kerül sor adogatás-váltásra.

10.1.7 Ha a labda az adogatónál van, az ellenfél készen áll az adogatás fogadására és a játékvezető jelt adott az adogatás elvégzésére, az adogatónak maximum öt másodperc áll a rendelkezésére, hogy az adogatást elvégezze.

10.2 AZ ADOGATÓ JÁTÉKOS ELHELYEZKEDÉSE

10.2.1 A szerva alapvonal két méterre található az asztaltól.

10.2.2 Az adogatás elvégzéséhez legalább egy testrésznek érintkeznie kell a földdel a labdaérintés pillanatában.

10.2.3 Az adogatónak az adogatás elvégzéséhez minden földdel érintkező testrészével a szerva alapvonal mögött kell lennie.

10.2.4 Az adogatás akkor tekinthető szabályosnak, ha az adogató játékos egyik testrésze sem éri a szerva alapvonalat az adogatás pillanatában.

10.2.5 A földön lévő testrész(ek) az asztal két oldalának meghosszabbításaként húzható két képzeletbeli vonal között kell hogy legyen(ek).

10.3 A LABDA

10.3.1 A labda pályája az adogatás során nem lényeges (felfelé vagy lefelé ívelő).

10.3.2 A labdaérintésnek a játékfelület legalacsonyabb szintje felett kell megtörténnie.

10.3.3 A labdának először az ellenfél térfelén az asztal felületén kell pattannia.

10.3.4 A labda az ellenfél térfelén az asztal felületének bármelyik részén pattanhat.

10.3.5 Amennyiben a labda az adogatás során a hálónak ütközik, az adogatóhibának minősül.



10.4 HELYZETEK:

10.4.1 Amennyiben egy adogatás csusza lesz, az adogatást újra kell próbálni, ám ha ez hasonló kimenettel ismétlődik meg, az már adogatóhibának minősül.

10.4.2 Páros játék során csak a fogadójátékos érhet először a labdához az adogatás után. Amennyiben a nem fogadójátékos érinti meg a labdát először az adogatás fogadásakor, a pontot az adogató játékos/csapat kapja.

10.4.3 Amennyiben a labda az adogatás során először a hálónak ütközik, az adogatóhibának minősül.

10.4.4 Ha az adogatót megzavarják adogatás közben, elkaphatja a labdát, vagy hagyhatja azt a földre hullani. Erre egyszer van lehetőség minden adogatási kísérlet során.

11 A VISSZAADÁS

11.1 A visszaadás akkor szabályos, ha:

11.1.1 a fogadó játékos az első, aki a labdához ér az adogatás fogadásakor;

11.1.2 a labda pontosan egyet pattan a játékos/csapat térfelén a játékelületen az első labdaérintés előtt;

11.1.3 nem történik szabálytalanság a visszaadás során (lásd: *Több pont, 16-26, 27*); és

11.1.4 a labda az ellenfél térfelén pattan a játékelületen a játékos/csapat érvényes labdaérintését vagy labdaérintéseit követően, vagy a labda a hálón pattan (akárhányszor), és onnan pattan az ellenfél térfelének játékelületére a játékos/csapat érvényes labdaérintését vagy labdaérintéseit követően.



12 A VISSZAADÁS

12.1 TÉRFELEK ÉS SZEREPEK

12.1.1 A játékosok minden mérkőzés előtt térfelet választanak a játékvezető által lebonyolított érmefeldobást követően (lásd: *Érmefeldobás, 15*). A játékosok kiválasztják a szerepkörüket is, arra vonatkozóan, hogy adogatnak, vagy fogadják az adogatást.

12.2 A JÁTÉKMENET

12.2.1 A mérkőzés kezdetekor az A-csapat-Játékos1 adogat B-csapat-Játékos1-nek. Az adogatást szigorúan csak A-csapat-Játékos1 végezheti el, és szigorúan csak B-csapat-Játékos1 fogadhatja a labdát.

Négy pont után az adogatás az ellenfélhez kerül. Ekkor A-csapat-Játékos1 és A-csapat-Játékos2 helyet cserél, ami azt jelenti, hogy A-csapat-Játékos2 fogja fogadni B-csapat-Játékos1 adogatását.

Négy pont után az adogatás az ellenfélhez kerül.

Ekkor B-csapat-Játékos1 és B-csapat-Játékos2 helyet cserél, ami azt jelenti, hogy B-csapat-Játékos2 fogja fogadni A-csapat-Játékos2 adogatását.

Négy pont után az adogatás az ellenfélhez kerül.

Ekkor A-csapat-Játékos2 és A-csapat-Játékos1 helyet cserél, ami azt jelenti, hogy A-csapat-Játékos1 fogja fogadni B-csapat-Játékos2 adogatását.

Négy pont után az adogatás az ellenfélhez kerül.

Ekkor B-csapat-Játékos2 és B-csapat-Játékos1 helyet cserél, ami azt jelenti, hogy B-csapat-Játékos1 fogja fogadni A-csapat-Játékos1 adogatását, ami pontosan az a felállítás, ahogy a mérkőzés kezdődött, tehát az egész szcenárió ismétlődik.

12.2.2 A második játszmában B-csapat-Játékos1 kezdi az adogatást és A-csapat-Játékos1 fogadja.

12.2.3 A játékosok a végső játszma előtt térfelet választanak a játékvezető által lebonyolított érmefeldobást követően (lásd: *Érmefeldobás, 15*). A játékosok kiválasztják a szerepkörüket is, arra vonatkozóan, hogy adogatnak, vagy fogadják az adogatást, ahogy azt korábban az első játszma előtt is tették.

12.2.4 Az döntő játszmában, ha az eredmény 12-12, a játékosok/csapatok felváltva adogatnak, minden pont után cserélve, ugyanezt az eljárást követve.

12.2.5 Ha két nyert játszámig játszanak, az első játszma 12 pontig tart, azaz a végeredmény akár 12-11 is lehet (lásd: *Pontrendszer*).

12.2.6 A játékosoknak/csapatoknak minden játszma után térfelet kell cserélniük. A döntő játszmában, amikor a vezető csapat eléri a 6, 12, 18 pontot, akkor is térfelet kell cserélniük.





13 HIBÁK A JÁTÉKRENDEN

13.1 ADOGATÁSVÁLTÁS

13.1.1 Ha egy játékos úgy adogat, vagy úgy fogad adogatást, hogy nem ő a soros, a játékot meg kell szakítania a játékvezetőnek, amint észleli a hibát, és a labdamenetet a soron lévő adogatóval és fogadóval kell folytatni, a mérkőzés elején felállított sorrendnek megfelelően. (Lásd: *A játékmenet*, 23)

13.1.2 Az első visszaadást követően a csapat bármelyik játékosa megteheti az első labdaérintést.

13.1.3 A hiba észrevétele előtt szerzett összes pont érvényes marad.

13.2 TÉRFÉLCSERE

13.2.1 Ha a játékosok nem váltottak térfelet, amikor meg kellett volna tenniük, ezt azonnal meg kell tenniük, ahogy véget ér a labdamenet, amikor ezt észrevették. A labdamenet folytatásakor a játékosoknak a helyes térfelen kell lenniük, a mérkőzés elején felállított sorrendnek megfelelően. A térfélcserék a 12.2.6.-os pontban leírtak szerint történnek.

13.2.2 A hiba észrevétele előtt szerzett összes pont érvényes marad.

14 HÁLÓ + HÁROM PATTANÁS

14.1 DEFINÍCIÓ

14.1.1 A három pattanásos szabály az, amikor a labda legalább egyszer érinti a hálót, majd azt követően legalább háromszor pattan az ellenfél térfelének játékfelületén, anélkül, hogy a labdához bárki vagy bármi más hozzáérne.



14.2 DÖNTÉS

14.2.1 A labdamenetet az első adogatástól meg kell ismételni.

14.2.2 Nézzen meg minden információt arról, amikor a labda a hálót éri (lásd: *Pattanás a hálón, 34*).

15 CSUSZA

15.1 DEFINÍCIÓ

15.1.1 Csuszának az minősül, amikor a labda az ellenfél térfe-
lén a játékelület peremét éri, egy érvényes visszaadást vagy
adogatást követően, anélkül, hogy a labdához bárki vagy bármi
más hozzáérne a levegőben. A labdának ezt követően a földön
kell pattannia, vagy hozzá kell érnie bármihez, a játékosok és
az asztal kivételével, hogy csuszának számítson.

15.2 DÖNTÉS

15.2.1 A labdamenetet meg kell ismételni

15.2.2 Döntés az adogatás során: az adogatást újra kell
próbálni, ám ha ez hasonló kimenettel ismétlődik meg, az
már adogatóhibának minősül.

15.2.3 Döntés a játékmenet során: a labdamenetet meg
kell ismételni az adogatástól, nem jár pont senkinek.

16 OLDALCSUSZA

16.1 DEFINÍCIÓ



16.1.1 Oldalcsuszáról beszélünk, amikor a labda az asztal oldalát éri a játékelület alatt egy érvényes visszaadást követően, majd lefelé pattan.

16.2 DÖNTÉS

16.2.1 A pontot az ellenfél kapja

17 SZABÁLYTALAN TÁMADÁS

17.1 DEFINÍCIÓ

17.1.1 Szabálytalan támadásnak minősül, ha a visszaadó (támadó) játékos támasztó testrésze(i) vagy a labdaérintés pontja túlnyúlik a háló képzeletbeli, meghosszabbított vonalán a visszaadás pillanatában.

17.1.2 A biciklirúgás, amikor a lábfej a fej vonalánál magasabbra kerül, ha a labda lefelé szálló pályán van, és nem érintkezik testrész a földdel a visszaadás pillanatában, szintén szabálytalan támadásnak minősül.

17.1.3 Támasztó testrésznek a földet érő testrészek minősülnek.

17.1.4 A felezővonalra lépés, vagy annak érintése a visszaadás során szintén szabálytalan támadásnak minősül. Ez csak a visszaadó játékosra vonatkozik.

17.1.5 A játékosok átléphetik a háló képzeletbeli, meghosszabbított vonalát, de csak azért, hogy hátrapasszolják a labdát csapattársuknak vagy saját maguknak.

17.2 DÖNTÉS

17.2.1 A pontot az ellenfél kapja

18 SZABÁLYTALAN VISSZAADÁS

18.1 DEFINÍCIÓ

18.1.1 Szabálytalan visszaadásról beszélünk, amikor egy visszaadott labda a háló felső határának képzeletbeli, meghosszabbított vonalát keresztezi, vagy az alatt repül át, mielőtt az ellenfél térfelének játékfelületén pattan.

18.2 DEFINÍCIÓ

18.2.1 A pontot az ellenfél kapja.

19 TÚL SOK LABDAÉRINTÉS

19.1 DEFINÍCIÓ

19.1.1 Túl sok labdaérintés akkor történik, amikor a játékos/csapat háromnál többször ér a labdához a visszajuttatás során.

19.1.2 A véletlen labdaérintéseket is bele kell számolni. Ha páros játék során az egyik játékos használja el mind a három labdaérintési lehetőséget, az is túl sok labdaérintésnek számít, már azelőtt, hogy a csapattársa a labdához érne.

19.1.3 Amennyiben a játékmenet során a labda visszapattan a hálóról, a játékosoknak/csapatoknak akkor is tartaniuk kell a három labdaérintés szabályát (beleszámítva a hálóra pattanás előtti és utáni labdaérintéseket is).

19.1.4 Ha egy játékos két testrésze közé fogva megtartja a labdát, az azonnal túl sok labdaérintésnek minősül.

19.2 DÖNTÉS

19.2.1 A pontot az ellenfél kapja



20 NINCS PASSZOLÁS

20.1 DEFINÍCIÓ

20.1.1 A nincs passzolás esetéről akkor beszélünk, amikor páros játék során a visszajuttatáskor csak a csapat egyik játékosa ér a labdához.

20.1 DÖNTÉS

20.2.1 A pontot az ellenfél kapja

21 TESTRÉSZEK

A Teqballban kilenc testrészt különböztetünk meg.

21.1 A KILENC TESTRÉSZ

21.1.1 Fej: A test felső része a nyak felső részétől felfelé.

21.1.2 Bal váll: A karok felső ízülete és a nyak között elterülő testrész.

21.1.3 Jobb váll: A karok felső ízülete és a nyak között elterülő testrész.

21.1.4 Hát: A test hátsó felülete a vállaktól a csípőig, ideértve a nyak hátsó részét és a feneket is.

21.1.5 Mellkas: A test elülső felülete a vállaktól a csípőig, ideértve a nyak elülső részét is.

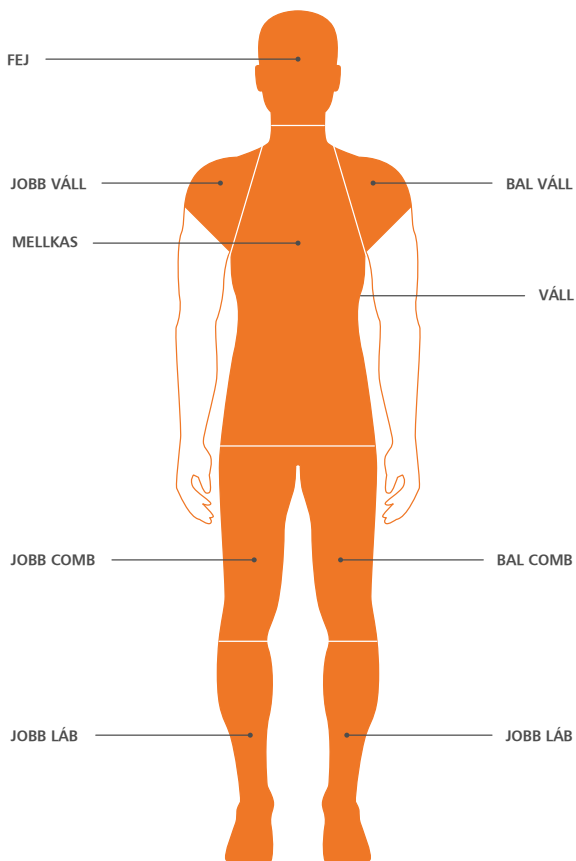
21.1.6 Bal comb: a csípő és a térd középpontja között húzódó testrész, a fenék kivételével.

21.1.7 Jobb comb: a csípő és a térd középpontja között húzódó testrész, a fenék kivételével.

21.1.8 Bal láb: a térd középpontja alatt húzódó testrész; azaz a belső és a külső lábél egy testrésznek számít.

21.1.9 Jobb láb: a térd középpontja alatt húzódó testrész; azaz a belső és a külső lábél egy testrésznek számít.

21.1.10 Ha a labdaérintés pontosan két testrész határán történik, akkor a mozdulat szándéka szerint veszik figyelembe azt.





22 KETTŐS ÉRINTÉS

22.1 DEFINÍCIÓ

22.1.1 Kettős érintésnek minősül, amikor egy játékos kétszer egymás után ugyanazzal a testrészrel ér a labdához, anélkül, hogy bárki vagy bármi más a labdához érne az érintések között.

22.1.2 Ez a szabály személyekre vonatkozik. Páros játék során a kettős érintés személyre vonatkozik, ami azt jelenti, hogy ha a csapattársának passzolja a labdát, a csapattárs azzal a testrészrel is a labdába érhet, amivel a játékos átpasszolta neki.

22.1.3 Ha egy játékos bármelyik testrészén megtartja a labdát, az azonnal kettős labdaérintésnek minősül.

22.2 DÖNTÉS

22.2.1 A pontot az ellenfél kapja.

23 ISMÉTELT VISSZAADÁS

23.1 DEFINÍCIÓ

23.1.1 Ismételt visszaadásról akkor beszélünk, ha a játékos/csapat ugyanazon labdamenet során két, egymást követő visszaadást is ugyanazzal a testrészrel végez el. Az adogatás nem minősül visszaadásnak.

23.1.2 Páros játék során az ismételt visszaadás a csapatra vonatkozik, ami azt jelenti, hogy ha a játékos visszaadja a labdát, a csapattársának sem lehet ugyanazt a testrészt használnia a következő visszaadáshoz.



23.2 DÖNTÉS

23.2.1 A pontot az ellenfél kapja

24 AZ ASZTAL ÉRINTÉSE

24.1 DEFINÍCIÓ

24.1.1 Az asztal érintése akkor történik meg, amikor egy labdamenet során a játékos bármely testrészével az asztal bármely pontjához hozzáér, akár szándékosan, akár véletlenül.

24.1.2 Ha a játékos által viselt bármilyen felszerelés ér az asztalhoz, az is hibának minősül.

24.2 DÖNTÉS

24.2.1 A pontot az ellenfél kapja

25 AZ ELLENFÉL MEGÉRINTÉSE

25.1 DEFINÍCIÓ

25.1.1 Az ellenfél megérintéséről akkor beszélünk, amikor a játékos megérinti az ellenfelet egy labdamenet során.

25.1.2 A játékosnak elég teret kell adnia a labdát birtokló játékosnak/capatnak, hogy a labda megjátszható legyen. Amennyiben a játékosnak/capatnak nem áll szándékában teret biztosítani a támadó csapat részére, a pontot a támadó csapat kapja, ha megtörténik az ellenfél megérintése.



25.2 DÖNTÉS

25.2.1 A pontot az ellenfél kapja

26 LABDAÉRINTÉS KÉZZEL

26.1 DEFINÍCIÓ

26.1.1 A labdaérintés kézzel azt jelenti, hogy a játékos szándékosan vagy véletlenül kézzel vagy karral ér a labdához.

26.2 DÖNTÉS

26.2.1 A pontot az ellenfél kapja

27 PATTANÁS A HÁLÓN

27.1 PATTANÁS A HÁLÓN KÜLÖNBÖZŐ HELYZETEKBEN

27.1.1 Ha a labda az adogatás során ér a hálóba, az mindenképpen hibának számít.

27.1.2 Ha a labda a játékmenet során éri a hálót, a labdamenet folytatódik, de minden szabály érvényben marad. A játékmenet során a labda akárhányszor pattanhat a hálón.

27.1.3 Ha a labda a hálóról visszapattan, a játékosnak/csapatnak újra lehetősége van a labdát visszajátszani, a megengedett labdaérintéseken belül. A játékos/csapat ugyanazzal a testrészével is a labdába érhet, amivel a hálóba ütötte a labdát. Tehát ebben az esetben a kettős labdaérintés nem számít, ám az ismételt visszaadás szabálya attól még él.



27.1.4 Amennyiben a labda az ellenfél térfelén a játékfelületet éri egy szabályos visszaadás eredményeként, a kimenetel attól függ, hányat pattan az asztalon:

27.1.4.1 A háló + egy pattanás érvényes visszaadásnak számít.

27.1.4.2 A háló + két pattanás pontot jelent a visszaadást végző csapatnak.

27.1.4.3 A háló + három vagy több pattanás eredménye az, hogy a labdamenetet meg kell ismételni, és senki sem kap pontot.

27.1.4.4 Háló + a labda gurul az ellenfél térfelén a játékfelületén (tehát nem pattan, amikor átmegy a hálón); ilyenkor a labdamenetet meg kell ismételni, és senki sem kap pontot.

27.1.5 Ha egy érvényes visszaadás visszapördül a háléhoz a játékos játékfelületéről, akkor a szabályok szerint játékban marad. Azonban, ha még egyet pattan a játékos játékfelületén, az pontot jelent az ellenfélnek.

28 SZÜNETEK ÉS IDŐKÉRÉSEK

A teqballban különböző leállások és időszakok vannak a játékban.

28.1 BEMELEGÍTÉS

28.1.1 A bemelegítés időtartama egy perc hosszú, ezalatt a játékos szabadon gyakorolhat a mérkőzés megkezdése előtt.

28.2 SZÜNETEK

28.2.1 A játésmák között szünetek vannak, melyek szintén egy perc hosszúak. Ez alatt az időtartam alatt a játékosok nem játszhatnak az asztalon.



28.2.2 A szünetek alatt a játékosok csak a játékvezető engedélyével hagyhatják el a teqballpályát.

28.2.3 A játékosoknak a szünet során térfelet kell cserélniük.

28.3 IDŐKÉRÉS

28.3.1 A játékosoknak/csapatoknak időkérésre is lehetőségük van minden játék során. A játékosoknak/csapatoknak egy időkérési lehetőség áll a rendelkezésükre egy két nyert játszmas mérkőzés során. Az időkérés egy perc hosszúságú.

28.3.2 Mindenkinek joga van időt kérni, ideértve a csapat mindkét játékosát és a csapat hivatalos közreműködőit is; ezt a karjaikkal „T” jelet formálva tehetik meg.

28.3.3 Az időkérek egymást is követhetik. Az időkérek alatt a játékosok csak a játékvezető engedélyével hagyhatják el a teqballpályát.

28.4 SZÜNET SÉRÜLÉS MIATT

28.4.1 Amennyiben egy játékos megsérül a mérkőzés közben, a csapatkapitány (vagy a játékos) szünetet kérhet a sérülés miatt a játékvezetőtől.

28.4.2 A játékvezetőnek mérlegelnie kell a helyzetet és el kell döntenie, hogy az adott sérüléshez szükséges-e szünet. Amennyiben igen, a játékvezető „T” jelet formál és „Szünet sérülés miatt” bejelentést tesz.

28.4.3 A sérülés miatti szünet három percét a játékvezető méri, a karóráját vagy egy külön stopperórát használva.

28.4.4 Amennyiben a sérülés egy labdamentet közben történik (például a játékos véletlenül a hálóba fejel, vagy erőteljesen az asztalba rúg), a játékvezető azonnal leállítja a játékot. Ez végződik a labdament megismétlésével (tehát senki nem kap pontot), vagy egy pont odaítélésével is. A játékvezető feladata a helyzet megítélése és a döntéshozatal.



28.4.5 A 3 perces sérülés miatti szünet lehet rövidebb, de a három perct meg nem haladhatja.

28.4.6 Se a játékvezető, se az asszisztens játékvezető nem érhet a sérült játékoshoz vagy játékosokhoz, kivéve az olyan vészhelyzeteket, ahol életmentő elsősegélyre van szükség. Minden egyéb esetben meg kell várniuk, amíg orvosi segítség érkezik.

28.4.7 A háromperces sérülés miatti szünet alatt a játékosok nem hagyhatják el a teqballpályát a játékvezető engedélye nélkül, más személy pedig nem léphet a teqballpályára, kivéve a verseny hivatalos orvosi csapatát és a csapatok hivatalos közreműködőit. Amennyiben súlyos sérülés történik, a játékosok/capatok orvosi csapata akár a teqballpályán is megvizsgálhatja a sérült játékost.

28.4.8 Az orvosi csapatok vagy a játékosok/capatok kérésére a játékvezető a háromperces szünetet akár 10 perces sérülés miatti szünetté is meghosszabbíthatja. (Lásd az alábbi Szünet sérülés miatt – hosszabbítás részt). A sérülés miatti szünet meghosszabbításáról a játékvezetőt illeti a végső döntés.

28.4.9 Amint a játékos készen áll a mérkőzés folytatására, a játék a játékvezető utasítása szerint folytatódik.

28.4.10 A játékosok/capatok mérkőzésenként csak kétszer kérhetnek háromperces szünetet sérülés miatt. Amennyiben egy harmadik szünetet is kérnek sérülés miatt, a játékvezetőnek véget kell vetnie a mérkőzésnek. A mérkőzést az ellenfél nyeri, de a sérült játékos korábban szerzett pontjai érvényesek maradnak.

28.5 SZÜNET SÉRÜLÉS MIATT – HOSSZABBÍTÁS

28.5.1 A korábban kért háromperces sérülés miatti szünetet a játékvezető meghosszabbíthatja tízperces sérülés miatti szünetté is. A teqballban ez a maximálisan adható idő szünetre.



28.5.2 A játékvezető jelenti be a döntést, egy kezét a levegőbe emelve, hangosan kimondva, hogy „10 perces szünet sérülés miatt”. A 10 perces sérülés miatti szünet lehet rövidebb, de a 10 percet meg nem haladhatja.

28.5.3 Az időt a játékvezető méri, a karóráját vagy egy külön stopperórát használva.

28.5.4 A tízperces sérülés miatti szünet egy mérkőzésen egyszer kérhető játékosonként/csapatonként. Amennyiben egy játékos/csapat egyszer már megkapta a tízperces sérülés miatti szünetet, többet nem kérhet szünetet sérülés miatt. Amennyiben újabb szünetet is kérnek sérülés miatt, a játékvezetőnek véget kell vetnie a mérkőzésnek. A mérkőzést az ellenfél nyeri, de a sérült játékos korábban szerzett pontjai megmaradnak.

28.5.5 A tízperces sérülés miatti szünet során a verseny orvosi csapata és a sérült játékos orvosi csapata is a teqballpályára léphet.

28.5.6 A tízperces sérülés miatti szünet végével a játékosok az asztalnál melegíthetnek egy percig.

29 MEGSZAKÍTOTT VERSENY

Amennyiben egy verseny technikai okok (például áramkimaradás) miatt félbeszakad, egy óra áll rendelkezésre a probléma megoldására. A főbíró feloldhatja a várakozási kötelezettséget, amennyiben világossá válik, hogy egy órán belül nem lehetséges a folytatás. A már befejeződött mérkőzések, játszmák és labdamentek eredményei érvényesek maradnak.

30 JELEK ÉS HIRDETÉSEK

30.1 KORLÁTOZÁSOK

30.1.1 Jelek és hirdetések a pályát körülvevő palánk külső és belső felén is elhelyezhetők. Nem lehetnek a Teq asztalhoz, a labdához vagy a játékosok mezéhez hasonló, vagy azzal megegyező színűek.

30.1.2 A jelölések vagy hirdetések a teqballpályán vagy a pálya körül, a játékosok ruházatán, a játékvezetők ruházatán nem hirdethetnek dohányterméket, alkoholos italokat, káros hatású drogokat vagy illegális termékeket, illetve nem lehetnek összefüggésben negatív diszkriminációval, illetve nem szolgálhatnak alapul faji megkülönböztetéshez, idegengyűlölethez, nemi, vallási, fogyatékon alapuló vagy bármilyen más diszkriminációhoz.

30.1.3 LED és hasonló szerkezetek kivételével a játéktérület oldalai körüli részeken a hirdetések; fluoreszkáló, foszforeszkáló vagy tükröződő színek nem használhatók sehol a játéktéren, a körülvevő palánkok háttérszíneinek pedig sötétnek kell lenniük.

30.1.4 A körülvevő palánkon a hirdetések mérkőzés közben nem változhatnak sötétről világosra, vagy fordítva.

30.1.5 A LED-ek és hasonló eszközök a körülvevő palánkon nem lehetnek annyira fényesek, hogy zavarják a játékosokat a mérkőzés alatt, és nem változhatnak, amikor a labda játékban van.

30.1.6 A LED-eken és az azokhoz hasonló eszközökön lévő hirdetések nem használhatóak a FITEQ előzetes jóváhagyása nélkül.

30.1.7 A körülvevő palánk belső felén lévő jelek és szimbólumok a labdától jól megkülönböztethető színűek kell legyenek, és maximum két szín engedélyezett.

30.1.8 A hálón is helyet kaphat két hirdetés az asztal mindkét oldalán. A háló felső határához nem lehet azokat 30 mm-nél



közelebb elhelyezni, nem akadályozhatják a láthatóságot a hálón keresztül, és nem zavarhatják a játékosokat.

30.1.9 Hirdetéseket lehet elhelyezni a padlón, az asztalon és a játékosok öltözetén is.

31 DOPPINGELLENŐZÉS

A dopping ellenes kérdésekben az érvényes és hatályos FITEQ Anti-Dopping szabályok az irányadók.

32 FELLEBBEZÉS

32.1 A FELLEBBEZÉS FELTÉTELEI

Fellebbezést csak az adott meccsen felmerülő helyzet-
tel kapcsolatban lehet benyújtani. Nem lehet fellebbezni a
meccs befejezése alatt, még az adott versenyszézon során
sem. A fellebbezéseket a 32.1-es szakaszban leírtak szerint
kell benyújtani.

32.1.1 Játékosok vagy csapattagok közötti megállapodások
nem mehetnek szembe egy felelős játékvezető által meghozott
döntéssel a Teqball hivatalos szabályainak (a továbbiakban a
Teqball szabályai) értelmezésére vonatkozóan.

32.1.2 Nem nyújtható be óvás a főbíróhoz a felelős hivata-
los közreműködő játékvezető adott ténykérdésben hozott
döntése ellen.

32.1.3 Benyújtható fellebbezés a Főbíróhoz egy bíró által a
Teqball szabályzatában foglalt kérdés értelmezésével kapcso-
latosan meghozott döntés ellen, és ilyen esetben a Főbíró által
hozott döntés lesz végleges.

32.1.4 Benyújtható fellebbezés a Verseny vezetőjéhez olyan a bajnoksággal vagy a meccsen tanúsított viselkedéssel kapcsolatos kérdésben, amit a Teqball szabályzata nem fed le, és ilyen esetben a Verseny vezetője által hozott döntés lesz a végleges.

32.1.5 Egyéni versenyeken csak akkor nyújtható be fellebbezés, ha a benyújtó játékos részt vett azon a meccsen, ahol a kérdés felmerült. Páros versenyeken csak az adott meccsen részt vevő csapat kapitánya nyújthat be fellebbezést.

32.1.6 A Teqball szabályainak értelmezésével kapcsolatosan felmerült, a Főbíró által meghozott döntésből eredő kérdésben, vagy a Verseny vezetőjének döntéséből eredő, a bajnoksággal vagy meccsen tanúsított viselkedéssel kapcsolatos kérdésben a fellebbezés benyújtására jogosult játékos vagy csapatkapitány nyújthat be fellebbezést, szövetségükön keresztül, a FITEQ általi elbírálásra.

33 FEGYELMEZŐ INTÉZKEDÉSEK

33.1 BECSÜLETESSÉG

33.1.1 A 34. szakaszban leírt szabályok és a becsületes játék szabályainak megsértéséért a meccs vagy verseny ideje alatt büntetés szabható ki.

33.1.2 33.2 szakaszban leírt viselkedés az adott meccs/bajnokság során felmerülő helyzetekre vonatkozik.

33.1.3 A FITEQ Becsületkódexének súlyos megsértése a versenyszezon során mindenképpen büntetést vonhat maga után.

33.2 SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

33.2.1 Sportszerűtlen viselkedésről akkor beszélünk, ha egy játékos illetlen verbális megjegyzést tesz, vagy nemverbális gesztussal illeti az ellenfél játékosait, a csapatok hivatalos



közreműködőt, a játékvezetőket, a nézőket vagy a mérkőzésen/versenyen közreműködő bármilyen más érdekelt felet.

33.2.2 Amennyiben a játékvezető úgy ítéli, hogy a játékos viselkedése sportszerűtlen volt, a következő három lépés szerint büntetheti a játékost:

33.2.2.1 Szóbeli figyelmeztetés – sportszerűtlen viselkedésért a játékvezetőnek szóbeli figyelmeztetésben kell részesítenie az elkövető játékost vagy a csapat hivatalos közreműködőjét, kivéve, ha az ellenfél csapata egyértelműen megnyerné az adott pontot. Ha az ellenfél játékosa/csapata pontot szerez sportszerűtlen viselkedést követően, a pontot megkapják, a szóbeli figyelmeztetésre pedig ezt követően kerül sor. A játékvezetőnek a saját szavaival kell elmagyaráznia, hogy milyen sportszerűtlen viselkedést tapasztalt, és figyelmeztetnie kell a játékost, hogy a következő ilyen esetről az ellenfél játékosa/csapata fog kapni ezért egy pontot.

33.2.2.2 Pont odaítélése az ellenfél játékosának/capatának – a teqballban a játékvezetők nem használnak színes kártyákat. Ha másodjára is sportszerűtlen viselkedést követ el ugyanaz a játékos/csapat vagy a csapat hivatalos közreműködője, a játékvezetőnek pontot kell adnia az ellenfél csapatának, és be kell jelentenie: „Második figyelmeztetés!” Az ellenfél pontot kap!” Ezt a lépést többször is alkalmazhatja, ha a játékos nem hagy fel a sportszerűtlen viselkedéssel.

33.2.2.3 Kiállítás – amennyiben súlyos esetről vagy folyamatos sportszerűtlen viselkedésről van szó, a játékvezető kiállíthatja a játékost, ha jelenti az esetet a versenybírónak és/vagy a főbírónak. A kiállítást a versenybíró vagy a főbíró végzi. A kiállítást követően a mérkőzést az ellenfél játékosa/csapata nyeri, de a kiállított játékos korábban szerzett pontjai érvényesek maradnak.

33.2.2.4 Amennyiben a csapat bármelyik tagja figyelmeztetést vagy büntetést kap, az az egész csapatra vonatkozik.



33.3 PÉLDÁK SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉSRE

33.3.1 A játékos(ok) szándékosan csal(nak) – a szabályok megkerülése.

33.3.2 Helytelen verbális vagy nonverbális kommunikáció.

33.3.3 Bármilyen kommunikáció az ellenféllel vagy a játékvezetőkkel a labdamenet közben.

33.3.4 Zavaró zaj keltése – a játékos az ellenfél felé kiált, és szándékosan zavarja azt.

33.3.5 Kísérlet a játékvezető szándékos megtévesztésére.

33.3.6 Kísérlet szándékos időhúzásra.

33.3.7 A játékmenet szerinti szerepcsere megtagadása.

33.3.8 A sportág irányában mutatott tiszteletlen viselkedés.

33.3.9 Az ellenfél verbális zavarása a labdamenetek között.

33.3.10 A Teq asztal vagy a szerva alapvonal szándékos elmozdítására tett kísérlet.

33.3.11 Szándékos trükk alkalmazása a szabályok kijátszására.

33.3.12 Helytelen/sértő módon történő ünneplés, vagy a mez levétele, vagy a mez fejre húzása (pont, játszma vagy mérkőzés megnyerését követően).

33.3.13 Ellentmondás a játékvezetői döntés ellen szélsőséges módon tiltakozva, akár verbális, akár nonverbális módon.

33.4 A SZABÁLYSÉRTÉSEK KÖVETKEZMÉNYEI

33.4.1 A játékvezetőnek mérlegelnie kell az adott szituációt, és annak megfelelően kell a büntetést kiszabnia. Pontot nem adhat valamelyik csapat ellen, csak ha már megelőzte azt



szóbeli figyelmeztetés. Az asszisztens játékvezető is jelezhet sportszerűtlen viselkedést, ezt követően pedig a játékvezető szóbeli figyelmeztetést adhat.

33.4.2 Ha valaki mérkőzés előtt, alatt vagy közvetlenül utána szándékos fizikai kapcsolatba lép egy játékosal, a csapatok hivatalos közreműködőivel, játékvezetőkkel, nézőkkel, vagy a versenyben részt vevő egyéb felekkel, az a mérkőzésből való azonnali kiállítással vagy a versenyről való azonnali diszkvalifikálással jár.

33.4.3 A kiállítás következménye, hogy a kiállított játékosának vagy a csapat kiállított hivatalos közreműködőjének viselkedését jelentik a versenybíró és/vagy a verseny főbírója felé. A versenybíró és a főbíró dönt arról, hogy a személyt kiállítsák vagy diszkvalifikálják a versenyről.

33.4.4 Amennyiben egy személyt bármiért diszkvalifikálni kell egy versenyről, azzal automatikusan megvonják tőle az azzal járó címet, érmet, pénznyereményt vagy rangsorolási pontot.

33.4.5 A súlyos magatartásbeli problémákat az elkövető szövetsége felé is jelenteni kell.

33.5 EDZŐK SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉSE

33.5.1 Az edzőt a következő szituációkban kell figyelmeztetni:

33.5.1.1 A mérkőzés közben elhagyja az edzőknek kijelölt helyet. (Ha az edző elmegy, nem jöhet vissza.)

33.5.1.2 Szándékosan vagy véletlenül megzavarja a mérkőzést (ideértve a verbális kommunikációt is).

33.5.1.3 Verbális megjegyzéseket tesz a játékvezetői döntésekre.

33.5.1.4 Túlzottan drámai módon vagy veszélyesen reagál a játékvezetői döntésekre.



33.5.1.5 Helytelen módon kommunikál a nézőkkel vagy valamelyik másik résztvevő féllel.

33.5.2 Az edzőt a következő szituációkban kell kiállítani:

33.5.2.1 Rasszista vagy egyéb módon sértő viselkedésért.

33.5.2.2 Helytelen vagy veszélyes viselkedésért.

33.5.3 Amennyiben egy edzőt kiállítanak, annak el kell hagynia az edzők számára kijelölt területet. Ebben az esetben a mérkőzés tovább folyik attól a ponttól, ahol a játékvezető megállította a játékot.

33.5.4 Ha egy edző nem hajlandó elhagyni az edzők számára kijelölt területet, a játékvezető véget vethet a mérkőzésnek, minden játszmát az ellenfélnek adva 12-0-s eredménnyel.

33.5.5 A helytelen viselkedés és a kiállítás eredménye a versenyből való kizárás is lehet.

33.5.6 A mérkőzést követően a játékvezetőnek jelentenie kell az esetet a verseny versenymenedzserének és a főbírójának, akik döntenek a további büntetést illetően. További helytelen viselkedésért az edzőt a FITEQ felfüggesztheti és szankcionálhatja.

34 BECSÜLETESÉG

34.1 A játékosoknak, bíróknak és tisztségviselőknek a FITEQ Becsületkódex értékeit kell követniük.

34.2 A FITEQ Becsületkódex a következőket tartalmazza:

34.2.1 Etikai kódex

34.2.2 Korrupció-ellenes szabályzat



34.2.3 Egyenlő bánásmód és diszkriminációmentesség szabályzat

34.2.4 Biztonsági és jóléti szabályzat

34.3 A FITEQ Becsületkódex szabályainak megsértését a FITEQ Büntetési Szabályzatban kijelölt szankcióval kell sújtani.

35 VERSENYSZABÁLYOK

35.1 BAJNOKSÁGOK

Az itt részletezett szabályok az alább felsorolt bajnokságokra vonatkoznak.

35.1.1 A FITEQ a következő nemzetközi bajnokságokat rendezi meg:

35.1.1.1 Világbajnokság;

35.1.1.2 Teqball Masters;

35.1.1.3 World Series;

35.1.1.4 Grand Prix és

35.1.1.5 Challenger Kupa.

35.1.2 Egy nemzetközi bajnokságon egynél több ország játékosai vesznek részt.

35.1.2.1 A nyílt bajnokság minden ország és játékos számára nyitva áll.

35.1.2.2 A szakági bajnokságon életkortól függetlenül játékosok egy meghatározott csoportja vehet részt.



35.1.2.3 A meghívásos bajnokság bizonyos országokra vagy játékosokra korlátozódik, akiket meghívnak a versenyre.

35.1.2.4 A bajnokság helyszínére vonatkozóan beszélünk szabadtéri, fedettpályás vagy strandbajnokságról.

35.2 VERSENYSZÁMOK

35.2.1. A nyílt nemzetközi bajnokságokon, a nemeket nem megkülönböztető versenyszámok mellett, lehetnek férfi egyéni, női egyéni, férfi páros, női páros és vegyespáros versenyszámok.

35.2.1. Minden versenyszám alapja a csoportkvalifikációs kiesés kell, hogy legyen, de csak kieséses alap is lehetséges, amennyiben azt a FITEQ jóváhagyja.

35.3 JOGOSULSÁG

35.3.1 A FITEQ által elismert versenyszámon való részvétel feltételei közé tartozik, hogy minden versenyző az őt nevező ország állampolgára, és nem állhat a FITEQ vagy a Nemzeti Szövetsége diszkvalifikálása vagy felfüggesztése alatt, illetve nem sértette meg a doppingra vonatkozó szabályokat.

35.3.2 Az Egyesült Királyság esetében a jogosult versenyzőnek azt is igazolnia kell, hogy legalább három (3) éve az országa lakosa.

35.3.3 Amelyik ország nem állít ki saját útlevelet, vagy annak megfelelő dokumentumot, ott a FITEQ elfogadja a ENSZ és/vagy a Nemzetközi Olimpiai bizottság joggyakorlatát a nemzetiég meghatározására.

35.3.4 Egy sportoló képviselhet új országot egy nemzetközi versenyen, ha:

35.3.4.1 a sportoló állampolgára az adott országnak, és

35.3.4.2 a sportoló rendelkezik az általa képviselt ország Nemzeti Szövetségének a jóváhagyásával, és az általa képviselni szándékozott ország Nemzeti Szövetségének a jóváhagyásával és a FITEQ jóváhagyásával.

35.3.5 Amennyiben a sportoló nem kapja meg a jelenleg képviselt országa Nemzeti Szövetségének jóváhagyását, a sportolónak két (2) éves időtartamot kell várakoznia (a FITEQ felé benyújtott kérelem dátumától számítva) mielőtt automatikusan jóváhagyják, hogy az új Nemzeti Szövetséget képviselhesse.

35.3.6 Amennyiben második ízben is, vagy még többször állampolgárságot vált, a nemzetközi versenyszámokon való részvétel feltétele, hogy négy (4) évig már az új országa állampolgára legyen.

35.3.7 Hivatalos irattal igazolt kettős vagy többszörös állampolgárság esetén a sportoló a második vagy bármelyik egyéb állampolgársága szerinti országot is képviselheti a FITEQ által elismert versenyszámokon, amennyiben a következő feltételeknek eleget tesz:

35.3.7.1 már akkor is birtokában volt a második vagy további állampolgárságának, amikor először vett részt nemzetközi szintű versenyen; és

35.3.7.2 A FITEQ írásos engedélyét adja ahhoz, a sportoló másikkra váltsa az általa képviselt országot.

35.3.8 Amikor egy sportoló első ízben változtatja meg az általa képviselt országot, két (2) éves időtartamon belül nem képviselhet egynél több országot.

35.3.9 Amennyiben ez már a második vagy további váltás, két (2) éves időtartamon belül nem képviselhet egynél több országot.

35.3.10 Az első országváltás esetén ettől el lehet tekinteni, amennyiben mindkét érintett ország és a FITEQ is jóváhagyja ezt. Az ilyen esetekben a sportoló a FITEQ jóváhagyásával



datálva jogosulttá válik, hogy második vagy további országa képviselőjében versenyezzen.

35.3.11 Amennyiben egy sportoló másik Nemzeti Szövetséget képviselve szeretne versenyezni, a verseny előtt legalább 30 nappal rendelkeznie kell a FITEQ írásos jóváhagyásával, hogy jogosult legyen az új Nemzeti Szövetséget képviselve versenyezni.

35.3.12 Egy más országban élő sportoló csak akkor vehet részt az adott országban megrendezett versenyen, ha arra engedélyt kap a Nemzeti Szövetségétől.

35.4 KIEMELÉS ÉS SORSOLÁS

35.4.1 Kiemelés a világranglista alapján

35.4.1.1 Ahol nagy számban neveznek, lehetnek olyan játékosok, akiket közvetlenül kiemelnek a kieséses szakaszra.

35.4.1.2 A legmagasabb helyen rangsorolt nevezőket kell kiemelni, hogy azok ne találkozhassanak egymással az utolsó fordulóig.

35.4.1.3 A kiemelt helyek száma nem haladhatja meg a versenyszámra készült tábla első fordulójában lévő helyek számát.

35.4.1.4 Az első kiemeltet a sorsolási tábla első térfelének a tetejére kell helyezni, a második kiemeltet a sorsolási tábla második térfelének az aljára, de az összes többi kiemeltet sorsolni kell a sorsolási tábla meghatározott helyeire a következők szerint:

35.4.1.4.1 a harmadik és negyedik kiemelt helyét sorsolni kell a sorsolási tábla első térfelének az alja és a második térfelének a teteje között;

35.4.1.4.2 az 5-8. kiemelték helyeit sorsolni kell a sorsolási tábla páratlan számú negyedeinek az alja és a páros számú negyedeinek a teteje helyeire;



35.4.1.4.3 A 9-16. kiemelték helyeit sorsolni kell a sorsolási tábla páratlan számú nyolcadainak az alja és a páros számú nyolcadainak a teteje helyeire; és

35.4.1.4.4 Az 17-32. kiemelték helyeit sorsolni kell a sorsolási tábla páratlan számú tizenhatodainak az alja és a páros számú tizenhatodainak a teteje helyeire.

35.4.1.5 A rangsorolás alapú kiemelésnek a FITEQ legfrissebben közzétett világranglistáját kell követnie.

35.4.1.6 A sorsolásokat előzetesen, vagy a bajnokság folyamán kell elvégezni – ahogy azt a bajnokság szabályzata előírja.

35.4.1.7 A sorsolásokat a bajnokság versenybírója és a főbíró végzi.

35.4.2 Kiemelés országon nevezése szerint

35.4.2.1 Az egyazon országból nevezett játékosokat vagy párosokat a 35.4.2.3 és a 35.4.2.4 pont szerint egymástól a lehető legmesszebb kell helyezni, hacsak a versenyszám vagy a versenyszámcsoporthoz erre vonatkozó szabályai mást nem mondanak.

35.4.2.2 Az országoknak a benevezett játékosait és párosait játékerő szerint csökkenő sorrendben kell felsorolni, kezdve bármely, a kiemeléshez használt ranglistán lévő játékosal, majd e lista szerint folytatva.

35.4.2.3 Az első és második helyre rangsorolt nevezőket különböző téréfélbe kell sorsolni.

35.4.2.4 A fennmaradó nevezőket csak a csoportversenyek szakaszában kell szétválasztani, és a kieséses szakasz sorsolásakor, illetve a fő sorsoláskor, de a további körökben már nem.

35.4.2.5 Bármely párost, melynek tagjai különböző országokhoz tartoznak, mindkét szövetség párosaként vegyék figyelembe.

35.4.2.6 Egy csoportversenyen, ugyanattól az országtól érkezett nevezéseket a selejtező csoportok számáig, különböző csoportokba kell sorsolni oly módon, mint a selejtezők esetén, egymástól a lehető legtávolabb.

35.4.3 Sorsolás – csoportversenyek

35.4.3.1 A kiemelt játéksokat sorrendben a csoportok elejére kell helyezni.

35.4.3.2 Egy csoport, vagy körmérkőzéses versenyen a csoport minden tagjának játszania kell mindenkivel és a győzelemért 2, a lejátszott és elvesztett mérkőzésért 1, a le nem játszott, vagy befejezetlen mérkőzésért 0 pont jár. A sorrendet elsősorban a szerzett pontok alapján kell megállapítani. Amennyiben egy játékost kizárnak egy mérkőzés befejezését követően bármilyen okból kifolyólag, a mérkőzést elvesztette, és vereségként kell elkönyvelni az ezt követő le nem játszható mérkőzéseit is.

35.4.3.3 Ha a csoport két, vagy több tagja ugyanannyi pontot szerzett, a helyezésüket csak az egymás ellen játszott mérkőzések eredményei alapján kell megállapítani, figyelembe véve egymás után a mérkőzéspontokat, az egyéni mérkőzéseken szerzett győzelmek és vereségek arányát, majd a játszmák és pontok arányát mindaddig, amíg eldönthető a sorrend.

35.4.3.4 Ha a számítás bármely lépésénél a csoport egy, vagy több tagjának a helyezése meghatározható, míg a többiek még holtversenyben vannak, akkor az általuk játszott mérkőzések eredményeit figyelmen kívül kell hagyni a további számításnál, amely a holtverseny megszüntetéséhez szükséges a 35.4.3.1 és 35.4.3.2. pontok szerinti eljárásnak megfelelően.

35.4.3.5 Ha a holtversenyt nem lehet megszüntetni a 35.4.3.1-3. pontok szerinti eljárással, a helyezéseket sorsolással kell megállapítani.



35.4.3.6 Kivéve, ha a versenyszám szabályai mást írnak elő, amennyiben egy játékos vagy páros jut tovább a csoportból, akkor az 1. és 2. számú játékos, vagy páros játssza az utolsó mérkőzést, ha ketten jutnak tovább, akkor a 2. és 3. számú játékos, vagy páros játssza az utolsó mérkőzést a csoportban, és így tovább.

35.4.4 Sorsolás – kieséses rendszer/üres helyek és selejtezők

35.4.4.1 A kieséses rendszerben az első fordulóban a kieséses tábla helyeinek a száma a 2 egész számú hatványa legyen.

35.4.4.2 Ha kevesebb nevező van, mint hely, az első fordulóban elegendő üres helynek kell lennie ahhoz, hogy elérjük a szükséges számot.

35.4.4.3 Ha több nevező van, mint hely, selejtező versenyt kell rendezni úgy, hogy a selejtezőből továbbjutottak és a kieséses táblára közvetlenül beírtak együttesen elérjék a szükséges számot.

35.4.4.4 Az üres helyeket az első fordulóban olyan egyenletesen kell elosztani, amennyire csak lehetséges, először a kiemelt helyekhez téve, a kiemelési sorrendnek megfelelően.

35.4.4.5 A selejtezőből továbbjutottakat a térfelek, negyedek, nyolcadok, tizenhatodok között olyan egyenletesen kell sorsolni, amennyire csak lehetséges.

35.4.5 Sorsolás megváltoztatása

35.4.5.1 Egy elkészült sorsolás csak a felelős versenybíró engedélyével változtatható meg, és ahol lehetséges, a közvetlenül érintett országok képviselőinek az egyetértésével.

35.4.5.2 A sorsolás csak azért változtatható meg, hogy kijavítsák a hibákat, és a nevezések elfogadásában az egyértelmű félreértéseket, valamint hogy kijavítsák a súlyos aránytalanságokat az Újrásorsolásban foglaltak szerint, vagy újabb játékosokat, vagy párosokat vegyenek be a

versenybe a 35.4.6. Újrasorsolás szerint, vagy újabb játékosokat, vagy párosokat vegyenek be a versenybe a 35.4.7. Kiegészítések szerint.

35.4.5.3 Egy versenyszám megkezdése után a sorsolás nem változtatható meg a szükséges törléseket kivéve; e szabálypont szempontjából a selejtező verseny külön versenyszámnak számít.

35.4.5.4 Egy játékost nem lehet törölni a sorsolási tábláról az engedélye nélkül, kivéve, ha kizárták a versenyből; a törlésre szóló engedélyt vagy a játékosnak kell megadni, ha jelen van, vagy a meghatalmazott képviselőjének, ha a játékos hiányzik.

35.4.5.5 Egy páros nem változtatható meg, ha mindkét játékos jelen van és alkalmas a játékra, de sérülés, betegség vagy az egyik játékos hiánya elegendő indok a változtatásra.

35.4.6 Újrasorsolás

35.4.6.1 A sorsolási táblán nem lehet egy játékost áthelyezni egyik helyről a másikra, kivéve a 35.4.5.2, 35.4.5.5 és 35.4.6.2 pontban foglalt eseteket. Akkor igen, ha bármilyen ok miatt a sorsolási tábla komoly aránytalanságot mutat, mivel több játékos hiányzik a tábla ugyanazon részéből.

35.4.6.2 Kivételesen, ha az aránytalanság abból származik, hogy több kiemelt játékos vagy páros hiányzik a tábla ugyanazon részéből, a maradék kiemelt játékosok, vagy párosok csupán újraszámozhatók a ranglista szerint és újrasorsolhatók a lehetséges kiemelési helyek terjedelméig, figyelembe véve, amennyire lehetséges, az országok nevezése szerinti kiemelési követelményeket.

35.4.7 Kiegészítések

35.4.7.1 Azok a játékosok, akik nem szerepelnek az eredeti sorsolási táblán, utólag besorsolhatók a felelős versenybíró-ság belátása szerint és a főbíró egyetértésével.



35.4.7.2 Először az üres kiemelési helyeket kell betölteni a ranglista szerinti sorrendben a legerősebb új játékosokkal, vagy párosokkal. A további játékosokat, vagy párosokat a hiányzások, vagy kizárások miatt megüresedett helyekre, majd az eredetileg is üres, nem kiemelt játékosokkal, vagy párosokkal szemben lévő helyekre kell sorsolni.

35.4.7.3 Bármely játékos vagy páros, aki a ranglista szerint ki lett volna emelve az eredeti sorsolási táblán, csak az üres kiemelési helyekre sorsolható be.

35.4.8 Pontrendszer

35.4.8.1 A szervezőknek vagy manuális pontjelzőtáblát kell biztosítaniuk minden asztalhoz, vagy olyan tableteket, melyekről futtatható a FITEQ TeqRef alkalmazása.

35.4.9 Az eredmények kezelése:

35.4.9.1 Az eredmények hivatalos vezetésére a szervezőknek a FITEQ által biztosított eredménykezelő rendszert kell használniuk. Azonban helyileg, belső használatra ezzel egy időben más eredménykezelő rendszert is használhatnak.

35.4.9.2 A szervezőknek díjmentesen biztosítaniuk kell a nagysebességű internetkapcsolatot a versenybírószámára.



FITEQ[®]

Fédération Internationale
de Teqball