



**DIE OFFIZIELLEN
RICHTLINIEN UND
BESTIMMUNGEN
VON TEQBALL**



INHALTSVERZEICHNIS

1.....DER TEQTISCH	4
2.....DER TEQBALLPLATZ	5
3.....DER BALL	9
4.....SPIELER, MANNSCHAFTSMITGLIEDER UND SCHIEDRICHTER	10
5.....MATCH-TYPEN	19
6.....DER BALLWECHSEL	19
7.....WIEDERHOLTER BALLWECHSEL	20
8.....DIE PUNKTZAHL	21
9.....BERÜHRUNGEN	23
10.....DER AUFSCHLAG	24
11.....DER RÜCKSCHLAG	26
12.....DER SPIELABLAUF	27
13.....FEHLER IM SPIELABLAUF	28
14.....NETZ + DREIFACHER AUFPRALL	30
15.....EDGEBALL	31
16.....SIDEBALL	31
17.....UNERLAUBTER ANGRIFF	32
18.....UNERLAUBTER RÜCKSCHLAG	33
19.....ZU VIELE BERÜHRUNGEN	33
20.....KEIN PASS	34
21.....KÖRPERTEILE	34
22.....DOPPELTE BERÜHRUNG	37
23.....WIEDERHOLTER RÜCKSCHLAG	37
24.....TISCHBERÜHRUNG	38
25.....DEN GEGNER BERÜHREN	38
26.....HANDBALL	39
27.....NETZ-RÜCKPRALL	39
28.....PAUSEN UND AUSZEITEN	40
29.....UNTERBROCHENER WETTKAMPF	43
30.....MARKIERUNGEN UND WERBEAUFCHRIFTEN	44
31.....DOPINGKONTROLLE	45
32.....BESCHWERDEN	45
33.....DISZIPLINARMASSNAHMEN	47
34.....GUTE PRÄSENTATION	49
35.....WETTBEWERBSBEDINGUNGEN	51



1 DER TEQ-TISCH

1.1 DIE ABMESSUNGEN DES TEQ-TISCHS

1.1.1 Länge: 3.000 mm (horizontal).

1.1.2 Breite: 1.500 mm (ohne Netz).

1.1.3 Breite: 1.700 mm (mit Netz).

1.1.4 Höhe: 900 mm (mit Netz).

1.1.5 Die Krümmung der Spielfläche des Teq-Tisches wird durch den Abstand des höchsten und niedrigsten Punkts der Oberfläche und durch den horizontalen Abstand vom niedrigsten (entferntesten) Punkt des Teq-Tisches zur Höhe des Netzes bestimmt. Der höchste Punkt der Spielfläche - gemessen vom Boden aus - beträgt 760 mm, während der niedrigste Punkt 565 mm beträgt. Der horizontale Abstand zwischen dem untersten Teil des Teq-Tisches und dem Netz beträgt 1.490 mm.

1.1.6 Das Material der Spielfläche des Teq-Tisches ist HPL (High-Pressure Laminate), bestehend aus einem mit Harz imprägnierten Kunstharzpapier, einem Dekorpapier und einer transparenten Melaminauflage. Diese Schichten werden bei hohen Druckverhältnissen und Temperaturen verklebt.

1.2 DIE ABMESSUNGEN DES NETZES

1.2.1 Breite: 1.700 mm

1.2.2 Dicke: 20 mm

1.2.3 Höhe: 140 mm (gemessen von der Oberfläche des Teq-Tisches).

1.2.4 Das Netz muss dauerhaft am Teq-Tisch befestigt sein und aus PMMA (Plexiglas) bestehen, einer transparenten thermoplastischen, leichten oder bruchsicheren Alternative zu Glas.



1.2.5 Diese Abmessungen beschreiben den Teq-One-Tisch, eine der drei von FITEQ anerkannten Tischtypen.

1.2.5.1 Teq One - Offizielle Sportausrüstung „Klasse A - Hochleistungssport“. Diese Art von Tischen wird bei offiziellen FITEQ-Turnieren verwendet.

1.2.5.2 Teq Smart - Offizielle Sportausrüstung „Klasse B - Profisport“. Diese Art von Tischen wird bei Turnieren auf nationaler und Clubebene verwendet.

1.2.5.3 Teq Lite - Offizielle Sportausrüstung „Klasse C - Freizeitsport“. Diese Art von Tischen wird bei Amateurtornieren verwendet.

2 DER TEQBALL-PLATZ

2.1 SPIELFLÄCHE

Die Oberfläche besteht aus Sand, ist eben und frei von Kieselsteinen, Muscheln und anderen Gegenständen, die die Spieler verletzen könnten. Für internationale Wettbewerbe muss der Sand fein und mindestens 40 cm tief sein. Er muss gesiebt werden, bis er für das Spiel geeignet ist; er darf jedoch nicht so fein sein, dass Staub entsteht, der an der Haut kleben bleibt.

2.2 MARKIERUNGEN DES SPIELFELDES

2.2.1 Spielfeldumgebung

2.2.1.1 Das Spielfeld muss rechteckig sein und einen Umfang mit einer Mindesthöhe von 500 mm und einer Höchsthöhe von 1.500 mm aufweisen.

2.2.1.2 Die Spielfeldumgebung gehören zu den Bereichen, von denen sie begrenzt werden. Die Anforderungen an die Spielfeldumgebung variieren in verschiedenen Wettbewerben.



2.2.1.3 Der Teq-Tisch befindet sich genau in der Mitte des Spielfelds, wobei das Netz parallel zum Umfang der kürzeren Seiten verläuft.

2.2.1.4 Während eines Wettbewerbs müssen die Farbe des Teq-Tisches, die Farbe des Bodens, die Farbe der Spielfeldumgebung und die Farbe des Balls unterschiedlich sein.

2.2.2 Aufschlaglinie

2.2.2.1 Es gibt zwei Elemente zu jeder der beiden Aufschlaglinien - eine Referenzlinie und eine imaginäre Linie. Zwei Referenz-Aufschlaglinien in einer Farbe, die mit dem Sand kontrastiert, markieren auf beiden Seiten die Lage der imaginären Aufschlaglinie.

2.2.2.2 Die Referenz-Aufschlaglinie muss ein orange/weißer Streifen mit einer Breite von mindestens 20 mm und höchstens 50 mm und einer Länge von mindestens 1 m und höchstens 2 m sein.

2.2.2.3 Die imaginären Linien für den Aufschlag sind parallel zum Netz und 3,5 Meter von der Mitte des Tisches entfernt. Das bedeutet, dass jede imaginäre Linie 2 Meter von der Reflexion des Tischendes auf dem Boden entfernt ist. Es gibt keine gezeichnete oder markierte Mittellinie.

2.2.3 Abmessungen

2.2.3.1 Die offizielle Wettkampfgröße eines Teqballplatzes beträgt mindestens 12 Meter Breite, mindestens 16 Meter Länge und mindestens 7 Meter Höhe.

2.2.3.2 Die zum Netz parallelen Seiten müssen mindestens 12 Meter lang sein; Die beiden anderen Seiten müssen mindestens 16 Meter lang sein.

2.2.4 Schiedsrichter gelten als Teil des Teqballfeldes.



2.3 WARTUNG DER SPIELFLÄCHE

2.3.1 Wartung des Teq-Tisches

2.3.1.1 Vor jedem Spiel muss der Zustand des Teq-Tisches vom Schiedsrichter überprüft werden.

2.3.1.2 Während des Spiels ist der Schiedsrichter dafür verantwortlich, dass der Teq-Tisch sauber ist. Wenn ein Spieler/eine Mannschaft mit dem Zustand des Teq-Tisches nicht zufrieden ist, kann er/sie den Schiedsrichter bitten, den Zustand des Teq-Tisches zu überprüfen.

2.3.1.3 Der Teq-Tisch muss zwischen den Sätzen und während der Auszeiten durch den Schiedsrichterassistenten gereinigt werden.

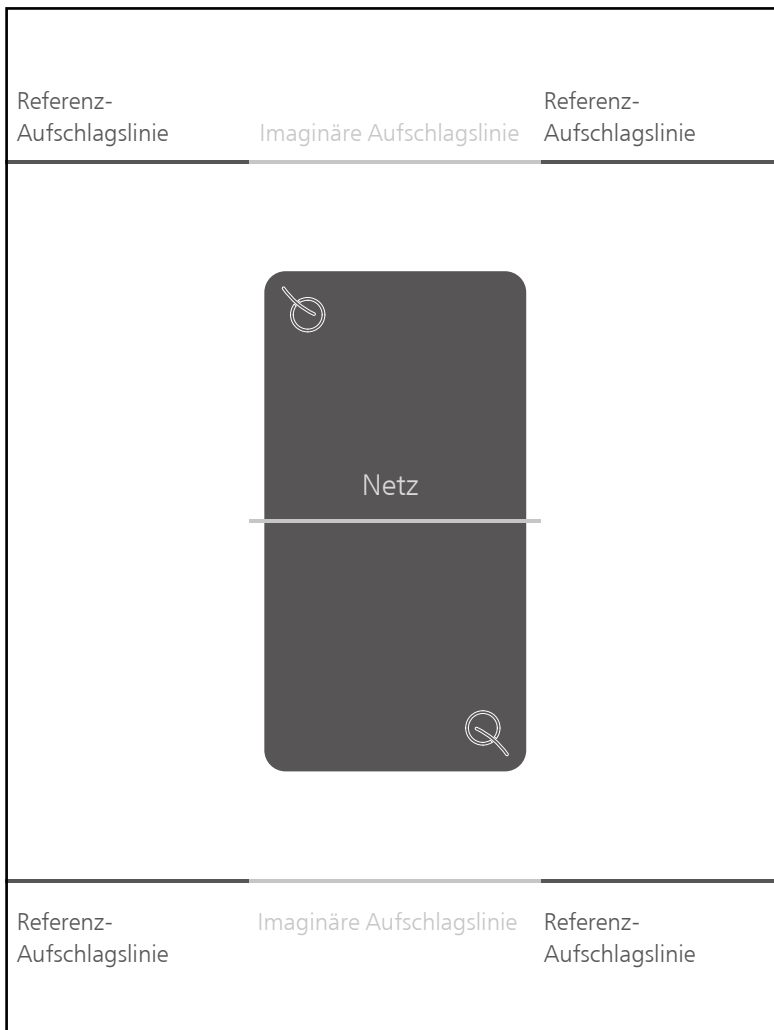
2.3.1.4 Die Spieler dürfen den Tisch reinigen, bis der Schiedsrichter den Ball zum aufschlagenden Spieler wirft. Es liegt in der Verantwortung des Schiedsrichters, zu entscheiden, wie viel Zeit den Spielern für das Reinigen des Tisches zur Verfügung stehen soll. Es ist den Spielern nicht gestattet, nach Werkzeugen für die Tischreinigung zu fragen. Der Schiedsrichter ist befugt, Spieler zu verwarnen, die seiner Meinung nach die Wiederaufnahme des Spiels absichtlich verzögern.

2.3.2 Wartung des Sandes

2.3.2.1 Vor jedem Spiel muss der Zustand des Sandes vom Schiedsrichter überprüft werden.

2.3.2.2 Die Wartung des Sandes zwischen den Sätzen und während der Auszeiten liegt in der Verantwortung des beauftragten Personals des Wettbewerbs oder des Schiedsrichterassistenten.

2.3.2.3 Die Wartung des Sandes umfasst, falls erforderlich, Rechen und Wässern.





3 DER BALL

3.1 QUALITÄT UND ABMESSUNGEN

3.1.1 Rund.

3.1.2 Hergestellt aus Leder oder einem anderen geeigneten Material und hat eine Latexblase mit einem Butylventil.

3.1.3 Hat einen Umfang von nicht weniger als 67 cm und nicht mehr als 69 cm (Ball Größe 5).

3.1.4 Wiegt zu Beginn des Spiels nicht mehr als 400 g und nicht weniger als 370 g.

3.1.5 Hat einen Druck zwischen 0,25 und 0,4 der Atmosphären auf Meereshöhe.

3.1.6 Die Messung liegt in der Verantwortung des Veranstalters des Wettbewerbs.

3.2 AUSTAUSCH EINES FEHLERHAFTEN BALLS

3.2.1 Wenn der Ball während eines Spiels platzt oder defekt wird, wird das Spiel gestoppt. Der Schiedsrichter nimmt den defekten Ball in Besitz und stellt den Spielern einen neuen zur Verfügung.

3.2.2 Nachdem der Ball ausgewechselt wurde, wird das Spiel genau dort fortgesetzt, wo es unterbrochen. Dies bedeutet, dass der Punktstand bleibt bestehen und es muss derselbe Aufschlag wiederholt werden, der vor dem unterbrochenen Ballwechsel ausgeführt wurde. Wurde der Ballwechsel mit einem zweiten Aufschlagversuch gestartet, setzt der Spieler seinen zweiten Aufschlagversuch nach einer einminütigen Aufwärmphase mit dem neuen Ball fort.



4 SPIELER; MANNSCHAFTSMITGLIEDER UND SCHIEDRICHTER

4.1 SPIELER

4.1.1 Die Anzahl der Spieler variiert je nach den beiden verschiedenen Spieltypen (siehe: *Match-Typen*, 16):

4.1.1.1 Einzelspiel: ein Spieler pro Seite.

4.1.1.2 Doppelspiel: zwei Spieler pro Seite.

4.1.2 Einer der Spieler muss als Kapitän eines Teams für ein offizielles Spiel ausgewählt werden. Im Einzelspiel sind die Spieler selbst die Kapitäne. Es liegt in der Verantwortung des Kapitäns, am Münzwurf teilzunehmen.

4.1.3 Der Heimspieler/die Heimmannschaft ist der Spieler/die Mannschaft, der/die für das jeweilige Spiel in der Auslosung an erster Stelle steht.

4.1.4 Der Gastspieler/die Gastmannschaft ist der Spieler/die Mannschaft, der/die für das jeweilige Spiel in der Auslosung an zweite Stelle steht.

4.2 KLEIDUNG

4.2.1 Die Spielkleidung besteht aus einem kurzärmeligen oder ärmellosen Hemd; Shorts oder Rock oder einteiliger Sportkleidung; Schweißbändern am Handgelenk; Sonnenbrille; Baseballcap; und Stirnband. Schuhwerk ist optional; barfuß, Bandagen und/oder Hallenschuhe (Schuhe mit gerader Sohle) sind alle akzeptiert. Eine einteilige oder enganliegende Spielkleidung kann die Ellbogen und Knie bedecken und sollte unter dem kurzärmeligen oder ärmellosen Hemd oder Shorts oder Rock getragen werden (siehe *Diagramm*). Die Spielkleidung muss die gleiche Grundfarbe wie die äußere Uniform haben und sich deutlich von den Gegnern unterscheiden. Die Bekleidung darf



den Spielern keinen Vorteil verschaffen und nicht gegen die Vorschriften des Wettbewerbsveranstalters verstoßen.

4.2.2 Alle Schmuckstücke (Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohringe, Lederarmbänder und Gummiarmbänder usw.) oder unbefugte gefährliche Geräte sind verboten.

4.2.3 Die Kopfbedeckung ist erlaubt, darf aber keine Teile aufweisen, die aus der Oberfläche herausragen.

4.2.4 Die Spieler dürfen auf eigene Gefahr eine Brille oder Kontaktlinsen tragen.

4.2.5 Sonnencreme darf von den Spielern verwendet werden, darf ihnen aber keinen Vorteil verschaffen.

4.2.6 Auf dem Trikot können Zahlen oder Beschriftungen abgebildet sein, um einen Spieler, seinen Verband oder Verein zu identifizieren. Werbung ist ebenfalls erlaubt (siehe: *Markierungen und Werbeaufschriften, 38*).

4.2.7 Markierungen oder Besätze auf der Vorderseite oder seitlich eines Spielkleidungsstücks sowie Gegenstände (z. B. Schmuck) dürfen nicht so auffällig oder hell reflektierend sein, dass sie die Sicht des Gegners beeinträchtigen. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass es störend ist, kann der Spieler angewiesen werden, den betreffenden Gegenstand abzulegen oder abzudecken.

4.2.8 Spieler / Teams dürfen keine Kleidung in der gleichen Farbe wie ihre Gegner tragen. Die Farbe der Kleidung muss die Gegner klar voneinander unterscheiden.

4.2.9 Alle Spieler in derselben Mannschaft müssen während aller Spiele eines Wettbewerbs dieselbe Farbe, dieselbe Form, dasselbe Design und dieselbe Art von Kleidung tragen. Ausnahmen können aus religiösen Gründen gemacht werden. Jeder Spieler / jede Mannschaft muss zwei Kleidungssätze in deutlich unterschiedlichen Farben tragen.

4.2.10 Der Schiedsrichter entscheidet über die Rechtmäßigkeit oder Zulässigkeit der Kleidung eines Spielers.



4.3 SCHIEDSRICHTER

4.3.1 Wettbewerbsleiter

4.3.1.1 Für jede FITEQ-Veranstaltung muss ein Wettbewerbsleiter ernannt werden.

4.3.1.2 Die Aufgaben des Wettbewerbsleiters sind:

4.3.1.2.1 Verwaltung der Einträge für die Ereignisse aus dem FITEQ-Eintragungssystem;

4.3.1.2.2 Überprüfung der Eignung der Teilnehmer (Spieler, Trainer usw.);

4.3.1.2.3 Vorbereitung des allgemeinen Spielplans und Zuteilung der Spiele;

4.3.1.2.4 Überprüfung der Spielgeräte und Spielbedingungen vor Beginn eines Wettbewerbs.

Es liegt in der Verantwortung des Wettbewerbsleiters,



sicherzustellen, dass die genehmigten Bedingungen während eines Wettbewerbs eingehalten werden.

4.3.1.2.5 Vorbereitung und Überwachung der Auslosungen zusammen mit dem Hauptschiedsrichter;

4.3.1.2.6 Hauptkontakt zwischen FITEQ und dem lokalen Organisationskomitee während des Wettbewerbs; und

4.3.1.2.7 Überwachung des täglichen Wettbewerbsablaufs während des gesamten Wettbewerbs.

4.3.2 Mannschaftsmitglieder

4.3.2.1 Trainer und andere Mannschaftsmitglieder (z. B. Physiotherapeuten) dürfen neben dem Teqballplatz im ausgewiesenen Bereich sitzen. Die Anzahl der Mannschaftsmitglieder variiert in verschiedenen Wettbewerben, darf jedoch insgesamt drei Personen nicht überschreiten.

4.4 TECHNISCHE WETTBEWERBSTEILNEHMER

4.4.1 Hauptschiedsrichter

4.4.1.1 Der Hauptschiedsrichter ist für die Organisation eines Briefings vor dem Turnier für alle Schiedsrichter verantwortlich.

4.4.1.2 Für jeden Wettbewerb muss ein Hauptschiedsrichter ernannt werden. Der Hauptschiedsrichter ist zusammen mit dem Wettbewerbsleiter für die Durchführung der Auslosung der Wettbewerbe verantwortlich.

4.4.1.3 Der Hauptschiedsrichter ernennt die Schiedsrichter für jeden Tisch und entscheidet über ihre Rollen.

4.4.1.4 Der Hauptschiedsrichter ist dafür verantwortlich, die Eignung aller beteiligten Teilnehmer (Spieler, Trainer, Assistenten usw.) für den vorgesehenen Wettbewerb zu überprüfen.



4.4.1.5 Der Hauptschiedsrichter muss in der Nähe der laufenden Spiele positioniert sein und diese beaufsichtigen.

4.4.1.6 Der Hauptschiedsrichter kann jederzeit über den Ersatz eines Schiedsrichters entscheiden.

4.4.1.7 Der Hauptschiedsrichter entscheidet:

4.4.1.7.1 ob das Spiel im Notfall ausgesetzt werden soll;

4.4.1.7.2 ob die gesetzliche Aufwärmzeit verlängert werden kann;

4.4.1.7.3 zu allen Fragen der Auslegung der Richtlinien oder Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Kleidung, Spielgeräten und Spielbedingungen;

4.4.1.7.4 ob und wo Spieler während einer Notunterbrechung des Spiels trainieren dürfen; und

4.4.1.7.5 ob Disziplinarmaßnahmen wegen Fehlverhaltens oder anderer Verstöße gegen Bestimmungen erforderlich sind.

4.4.1.8 Wenn der Hauptschiedsrichter seine Pflichten nicht erfüllen kann, sollte seine Verantwortung auf einen zugewiesenen Ersatz übertragen werden. Der Hauptschiedsrichter oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der in seiner Abwesenheit zur Ausübung der Befugnisse ernannt wurde, ist während des Spiels immer anwesend.

4.4.1.9 Der Hauptschiedsrichter muss Folgende tragen bzw. bei sich tragen:

4.4.1.9.1 angemessene Kleidung (siehe *Die offizielle Kleiderordnung für Teqball-Schiedsrichter*);

4.4.1.9.2 eine Uhr;

4.4.1.9.3 zwei Münzen; und



4.4.1.9.4 zwei Stifte und ein Notizblock.

4.4.2 Schiedsrichter

4.4.2.1 Für jedes Spiel muss ein Schiedsrichter ernannt werden.

4.4.2.2 Der Schiedsrichter ist für die Kontinuität des Spiels und die Anwendung der Richtlinien und Bestimmungen verantwortlich.

4.4.2.3 Der Schiedsrichter ist für die Überprüfung der Zulässigkeit der Ausrüstung und der Spielbedingungen verantwortlich und muss dem Hauptschiedsrichter etwaige Mängel melden.

4.4.2.4 Der Schiedsrichter führt den Münzwurf für die Wahl von Aufschlag, Empfang und Seiten durch.

4.4.2.5 Der Schiedsrichter muss die Reihenfolge der Aufschläge, des Annahmen und der Seiten kontrollieren und etwaige Fehler darin korrigieren.

4.4.2.6 Der Schiedsrichter muss jeden Ballwechsel oder wiederholten Ballwechsel als Punkt zählen und die Punktzahl nach dem angegebenen Verfahren ermitteln.

4.4.2.7 Wenn die Gegner ähnliche Kleidung wie die Heimspieler tragen, muss der Schiedsrichter den Gastspieler / die Gastmannschaft anweisen, die Trikots auszutauschen.

4.4.2.8 Der Schiedsrichter muss Folgende tragen bzw. bei sich tragen:

4.4.2.8.1 angemessene Kleidung (siehe *Die offizielle Kleiderordnung für Teqball-Schiedsrichter*);

4.4.2.8.2 eine Uhr; und

4.4.2.8.3 eine Münze.



4.4.2.9 Der Schiedsrichter muss sich in der imaginären Linie des Netzes positionieren und sich von dort aus so bewegen, wie es das Spiel erfordert. Sie müssen klare und zuversichtliche Entscheidungen treffen.

4.4.2.10 Der Schiedsrichter muss im Falle von Gewalt oder unangemessenem Verhalten während eines Spiels dies unverzüglich beim Hauptschiedsrichter melden.

4.4.3 Schiedsrichterassistent

4.4.3.1 Die Aufgabe des Schiedsrichterassistenten besteht darin, dem Schiedsrichter diskret bei seinen Entscheidungen zu den zuvor besprochenen Aufgaben zu helfen.

4.4.3.2 Der Schiedsrichterassistent muss entscheiden, ob die Ausführung eines Aufschlags gültig ist.

4.4.3.3 Der Schiedsrichterassistent ist für die Messung der Aufwärm- und Auszeiten verantwortlich.

4.4.3.4 Der Schiedsrichterassistent muss Folgende tragen bzw. bei sich tragen:

4.4.3.4.1 angemessene Kleidung (siehe *Die offizielle Kleiderordnung für Teqball-Schiedsrichter*);

4.4.3.4.2 eine Uhr; und

4.4.3.4.3 eine Münze.

4.4.3.5 Der Schiedsrichterassistent muss sich in der imaginären Linie des Netzes gegenüber dem Schiedsrichter positionieren.

4.4.3.6 Der Schiedsrichterassistent muss beim Schiedsrichter melden, wenn er etwas sieht, das gegen die Richtlinien verstößt.

4.4.3.7 Der Schiedsrichterassistent muss den Ergebnissen folgen.



4.4.3.8 Der Schiedsrichterassistent ist auch dafür verantwortlich, dass der Teqballplatz nach dem Spiel sauber und frei bleibt.

4.4.4 Reserve-Schiedsrichter

4.4.4.1 Die Anzahl der Reserve-Schiedsrichter variiert von Wettbewerb zu Wettbewerb.

4.4.4.2 Die Verantwortung eines Reserve-Schiedsrichters besteht darin, immer bereit zu sein, entweder als Schiedsrichter oder als Schiedsrichterassistent einzutreten, wenn dies vom Hauptschiedsrichter verlangt und angefordert wird.

4.4.4.3 Der Reserve-Schiedsrichter muss Folgende tragen bzw. bei sich tragen:

4.4.4.3.1 angemessene Kleidung (siehe *Die offizielle Kleiderordnung für Teqball-Schiedsrichter*);

4.4.4.3.2 eine Uhr; und

4.4.4.3.3 eine Münze.

4.4.4.4 Der Reserve-Schiedsrichter muss sich in der Nähe des Teqball-Platzes positionieren.

4.4.4.5 Der Reserve-Schiedsrichter muss das Protokoll und die Rolle jedes Schiedsrichters kennen.

4.4.4.6 Der Reserve-Schiedsrichter sollte dem Schiedsrichter in jeder erforderlichen Weise helfen und auch den Teqball-Platz sauber halten.

4.4.4.7 Der Reserve-Schiedsrichter darf beim Zuschauen eines Spiels keine Entscheidungen treffen.

4.4.4.8 Der Reserve-Schiedsrichter muss dem Hauptschiedsrichter Bericht erstatten, wenn etwas Ungewöhnliches festgestellt wird.

4.5 MÜNZWURF

4.5.1 Der Münzwurf wird vom Schiedsrichter unmittelbar vor dem Spiel durchgeführt. Dies entscheidet den aufschlagenden Spieler, den Rückschläger und die Seiten.

4.5.2 Die Münze

4.5.2.1 Für den Münzwurfprozess sollten Schiedsrichter die offizielle FITEQ-Münze verwenden.



4.5.2.2 Falls eine FITEQ-Münze nicht verfügbar ist, muss der Schiedsrichter einer normalen Münze zur Verwendung während des Münzwurfs bei sich tragen. Sie muss einen Mindestdurchmesser von 25 mm haben [geeignete Beispiele: 2 € (EUR) / 1 \$ (USD) / 1 ¥ (CNY) Münze] und maximal 35 mm. Der Hintergrund der Münze muss für die Spieler und auch für die Videoaufnahmen (falls zutreffend) sichtbar sein.

4.5.3 Das Verfahren

4.5.3.1 Der Heimspieler wählt eine Seite der FITEQ-Münze (Kopf oder Zahl).

4.5.3.2 Der Gewinner des Münzwurfs wählt:

4.5.3.2.1 die Seite; oder

4.5.3.2.2 Aufschlagendes- und rückschlagendes Team;

4.5.3.2.3 der andere Kapitän wählt den anderen.



4.5.3.3 Das rückschlagende Team wählt zuerst den Rückschläger aus, dann wählt das aufschlagende Team den Aufschläger aus.

5 MATCH-TYPEN

5.1 DREI MATCH-TYPEN:

5.1.1 Einzelspiel: Ein Match, in dem zwei Spieler gegeneinander antreten. Geschlechtsspezifische Einschränkungen variieren in verschiedenen Wettbewerben.

5.1.2 Doppelspiel: Ein Match, in dem zwei × Zwei-Spieler-Teams gegeneinander antreten. Geschlechtsspezifische Einschränkungen variieren in verschiedenen Wettbewerben.

5.1.3 Gemischtes Doppel: ein Spiel, bei dem zwei × Zwei-Spieler - Teams, bestehend aus einem männlichen und einem weiblichen Spieler, gegeneinander antreten .

6 DER BALLWECHSEL

6.1 DEFINITION

6.1.1 Die Ballwechsel ist der Zeitraum, in dem der Ball im Spiel ist.

6.1.2 Jeder Ballwechsel beginnt mit einem Aufschlag; Die rückschlagende Mannschaft muss den Ball dann auf die Spielfläche des Gegners zurückbringen.

6.1.3 Ein gültiger Ballwechsel endet mit einem Punkt für einen der Spieler/Teams.



6.2 PUNKTESYSTEM

6.2.1 Jeder Satz wird gespielt, bis eine Seite 12 Punkte erreicht, mit Ausnahme des letzten Satzes.

6.2.2 Jedes Spiel wird bis zu einem Best-of-Three-Satz gespielt. Die Anzahl der Sätze ist auch in den Bestimmungen jedes Wettbewerbs festgelegt.

6.2.3 Der endgültige, entscheidende Satz muss mit mindestens zwei Punkten Vorsprung gewonnen werden. Alle anderen Sätze können gewonnen werden, indem als erster 12 Punkte erzielt werden.

7 WIEDERHOLTER BALLWECHSEL

Eine Ballwechsel muss in drei verschiedenen Fällen wiederholt werden:

7.1 EDGEBALL (Kantenanschlag)

7.1.1 Im Falle eines Kantenanschlags wird kein Punkt vergeben und der Ballwechsel muss wiederholt werden (siehe: *Edgeball*, 27).

7.2 NETZ + DREIFACHER AUFPRALL

7.2.1 Wenn der Ball nach dem Berühren des Netzes mindestens dreimal auf der Spielfläche des Gegners abprallt, muss der Ballwechsel wiederholt werden. Es wird kein Punkt vergeben (siehe: *Netz + dreifacher Aufprall*, 26).

7.3 HÖHERE GEWALT

7.3.1 Höhere Gewalt tritt ein, wenn der Schiedsrichter das Spiel während einer gültigen Ballwechsel stoppt.



7.3.2 Das Spiel kann vom Schiedsrichter abgebrochen werden, wenn der Ballwechsel gestört wird durch:

7.3.2.1 eine Person, die kein offizieller Spieler ist;

7.3.2.2 ein anderer Ball als der, mit dem gespielt wird; oder

7.3.2.3 jedes Ereignis, das das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen kann.

7.3.3 Wenn während des Aufschlags höhere Gewalt eintritt, muss nur der unterbrochene Aufschlag wiederholt werden. Dies bedeutet, dass die aufschlagenden Spieler ihren zweiten Aufschlagversuch wiederholen müssen, wenn die höhere Gewalt nach einem zweiten Aufschlagversuch eintritt.

8 DIE PUNKTE

8.1 Der Spieler / die Mannschaft erhält einen Punkt, wenn:

8.1.1 Der Gegner den Ball nicht auf die Spielfläche des Spielers / der Mannschaft zurückbringen kann.

8.1.2 Der gegnerische Spieler den Ball zurück gibt und die Seite des Tisches berührt (siehe: *Sideball*, 27);

8.1.3 Der Ball mindestens zweimal auf die Spielfläche des Gegners springt (außer Netz + dreifacher Aufprall, 26).

8.1.4 Der Gegner den Ball mehrmals mit demselben Körperteil berührt (siehe: *Doppelte Berührung*, 32);

8.1.5 Der Gegner den Ball mehrmals mit demselben Körperteil zurück gibt (siehe: *Wiederholter Rückschlag*, 32);

8.1.6 Der Gegner den Ball mehr als dreimal berührt (siehe: *Zu viele Berührungen*, 29);



8.1.7 Der Gegner den Ball mit der Hand oder dem Arm berührt (siehe: *Handball, 34*);

8.1.8 der Gegner einen Doppelfehler begeht (siehe: *Der Aufschlag, 21*);

8.1.9 Der Gegner den Ball nach einem Rückschlag berührt, bevor er auf dem Tisch landet (siehe: *Der Rückschlag, 23*);

8.1.10 Der Gegner oder ein Gegenstand auf ihm den Teq-Tisch oder das Netz berührt (siehe: *Tischberührung, 33*);

8.1.11 Der Gegner den Spieler während des Ballwechsels berührt (siehe: *Den Gegner berühren, 33*);

8.1.12 Der Gegner den Ball nach dem Aufschlag nicht in der richtigen Reihenfolge im Doppel berührt, was bedeutet, dass der nicht rückschlagende Spieler den Ball zuerst berührt (siehe: *Der Spielablauf, 23*);

8.1.13 Der Berührungspunkt des gegnerischen Spielers oder des Körperteils, das mit dem Boden in Kontakt steht, sich zum Zeitpunkt des Rückschlags des Balls nicht auf der eigenen Seite befindet (siehe: *Unerlaubter Angriff, 28*);

8.1.14 Nach der Berührung des Gegners der Ball unter die erweiterte imaginäre Linie der Oberseite des Netzes fliegt, unabhängig davon, ob er auf der Spielfläche landet oder nicht (siehe: *Unerlaubter Rückschlag, 29*);

8.1.15 Der Spieler den Ball auf die Spielfläche des Gegners zurück bringt und der Ball sich auf die Spielfläche des Spielers zurückdreht, ohne vom gegnerischen Spieler berührt zu werden; oder

8.1.16 Nach der Berührung durch den Gegner berührt der Ball jede andere Ausrüstung oder Person innerhalb oder außerhalb des Teqballplatzes, mit Ausnahme der Spielfläche des Spielers oder des Netzes, außer wenn der Spieler/die Mannschaft den Ball berührt, bevor er auf den Tisch geprallt wäre.

8.1.17 Wenn beide Spieler / Teams einen Fehler begehen, verliert der Spieler / das Team den Ballwechsel, der /das den Fehler zuerst begangen hat.

8.1.18 Siehe das Punktesystem unter Punktesystem, 17.

9 BERÜHRUNGEN

9.1 Gültige Berührungen müssen folgende Punkte erfüllen:

9.1.1 Die Spieler dürfen den Ball mit allen Körperteilen außer den Händen und Armen berühren.

9.1.2 Während eines Rückschlags sind maximal drei Berührungen zulässig (siehe: *Zu viele Berührungen*, 29). Unbeabsichtigte Berührungen werden ebenfalls gezählt.

9.1.3 Es ist verboten, den Ball zwischen zwei Körperteilen zu halten (siehe: *Zu viele Berührungen*, 29).

9.1.4 Es ist verboten, den Ball an Körperteilen zu halten.

9.1.5 Aufeinanderfolgende Berührungen mit demselben Körperteil pro Person sind verboten (siehe: *Doppelte Berührung*, 32).

9.1.6 Aufeinanderfolgende Rückschläge mit demselben Körperteil sind verboten (siehe: *Wiederholter Rückschlag*, 32).

9.1.7 Wenn der Ball während des Spiels ins Netz geht, gelten weiterhin alle Richtlinien für die Berührung mit Ausnahme der doppelten Berührung (siehe: *Der Netz-Rückprall*, 34).

9.1.8 In allen Fällen hat der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung darüber, ob eine Berührung gültig ist oder nicht.



10 DER AUFSCHLAG

10.1 GRUNDLAGEN

10.1.1 Der Aufschlag beginnt mit dem Ball in der Hand des Aufschlägers.

10.1.2 Der Aufschläger muss den Ball aus der Hand werfen und aus der Luft aufschlagen.

10.1.3 Der Aufschlag muss mit einer Berührung mit einem beliebigen Körperteil durchgeführt werden, mit Ausnahme der Hände und Arme.

10.1.4 Ein Aufschläger hat zwei Versuche, einen erfolgreichen Aufschlag auszuführen.

10.1.5 Zwei nacheinander fehlgeschlagene Aufschlagversuche stellen einen Doppelfehler dar.

10.1.6 Die Gegner wechseln nach jeweils 4 Punkten den Aufschlag.

10.1.7 Befindet sich der Ball im Besitz des Aufschlägers, ist der Gegner bereit, den Aufschlag zurück zu schlagen, und der Schiedsrichter hat das Signal für den Aufschlag gegeben. Der Aufschläger hat maximal 5 Sekunden Zeit, um den Aufschlag auszuführen.

10.2 DIE POSITION DES AUFSCHLÄGERS

10.2.1 Die Aufschlaglinie ist 2 Meter vom Tisch entfernt.

10.2.2 Der Aufschlag muss so durchgeführt werden, dass mindestens ein Körperteil zum Zeitpunkt des Kontakts mit dem Ball den Boden berührt.

10.2.3 Der Aufschläger muss den Aufschlag durchführen, indem alle Körperteile, die den Boden berühren, hinter der Aufschlaglinie liegen.



10.2.4 Der Aufschlag gilt als zulässig, wenn zum Zeitpunkt des Aufschlagens keiner der Körperteile des Spielers die Aufschlaglinie berührt.

10.2.5 Die Körperteile, die sich auf dem Boden befinden, müssen sich zwischen den erweiterten imaginären Linien der Seiten des Tisches befinden.

10.3 DER BALL

10.3.1 Die Flugbahn des Balls nach einem Aufschlag ist unwichtig (nach oben oder unten).

10.3.2 Der Berührungspunkt mit dem Ball muss über der untersten Ebene der Spielfläche liegen.

10.3.3 Der Ball muss zuerst auf der Spielfläche des Gegners aufprallen.

10.3.4 Der Ball kann überall auf der Spielfläche des Gegners aufprallen.

10.3.5 Wenn der Ball während des Aufschlages das Netz berührt, liegt ein Aufschlagfehler vor.

10.4 SITUATIONEN:

10.4.1 Wenn ein Aufschlag als einen Edgeball endet, führt dies zu einem neuen Aufschlagversuch, aber zwei aufeinanderfolgende Gelegenheiten wie dieser stellen einen Aufschlagfehler dar.

10.4.2 Im Doppel kann nur der rückschlagende Spieler den Ball nach einem Aufschlag zuerst berühren. Wenn der nicht rückschlagende Spieler den Ball nach einem Aufschlag zuerst berührt, erhält der aufschlagende Spieler / die aufschlagende Mannschaft einen Punkt.

10.4.3 Wenn der Ball während eines Aufschlages zuerst das Netz berührt, liegt ein Aufschlagfehler vor.



10.4.4 Wenn ein Aufschläger während eines Aufschlages gestört wird, darf er den Ball fangen oder auf den Boden fallen lassen. Dies ist einmal pro Aufschlagversuch zulässig.

11 DER RÜCKSCHLAG

11.1 Ein Rückschlag ist zulässig, wenn:

11.1.1 Der rückschlagende Spieler berührt den Ball zuerst nach dem Aufschlag.

11.1.2 Der Ball vor der ersten Berührung genau einmal auf die Spielfläche des Spielers / Teams gesprungen ist.

11.1.3 Bei dem Rückschlag kein Fehler gemacht wird (siehe: *Überschriften, 16-26, 27*); und

11.1.4 wenn der Ball nach der/den gültigen Berührung(en) des Spielers/der Mannschaft auf die Spielfläche des Gegners aufprallt oder der Ball (beliebig oft) ins Netz prallt und dann nach der/den gültigen Berührung(en) des Spielers/der Mannschaft auf die Spielfläche des Gegners aufprallt.



12 DER SPIELABLAUF

12.1 SEITEN UND ROLLEN

12.1.1 Vor jedem Spiel werden die Mannschaften von den Spielern nach einem Münzwurf des Schiedsrichters ausgewählt (siehe: *Münzwurf*, 15). Die Spieler wählen auch ihre Rollen in Bezug auf die aufschlagenden und rückschlagenden Spieler aus.

12.2 DAS SPIEL

12.2.1 Ein Match beginnt damit, dass TeamA-Player1 aufschlägt. Der Aufschlag wird ausschließlich von TeamA-Player1 erbracht und nur TeamB-Player1 darf den Ball zurückschlagen.

Nach 4 Punkten wird ein Aufschlagwechsel vorgenommen.

TeamA-Player1 und TeamA-Player2 müssen ihre Positionen ändern, was bedeutet, dass TeamA-Player2 der rückschlagende Spieler ist und TeamB-Player1 mit dem Aufschlag beginnt.

Nach 4 Punkten wird ein Aufschlagwechsel vorgenommen.

TeamB-Player1 und TeamB-Player2 müssen ihre Positionen ändern, was bedeutet, dass TeamB-Player2 der rückschlagende Spieler ist und TeamA-Player2 mit dem Aufschlag beginnt.

Nach 4 Punkten wird ein Aufschlagwechsel vorgenommen.

TeamA-Player2 und TeamA-Player1 müssen ihre Positionen ändern, was bedeutet, dass TeamA-Player1 der rückschlagende Spieler ist und TeamB-Player2 mit dem Aufschlag beginnt.

Nach 4 Punkten wird ein Aufschlagwechsel vorgenommen.

TeamB-Player2 und TeamB-Player1 müssen ihre Positionen ändern, was bedeutet, dass TeamB-Player1 der rückschlagende Spieler ist und TeamA-Player1 mit dem Aufschlag beginnt.



Genau so hat das Spiel begonnen, auf diese Weise wird das gesamte Szenario wiederholt.

12.2.2 Im zweiten Satz beginnt TeamB-Player1 mit dem aufschlagen.

12.2.3 Vor dem letzten Satz werden die Seiten von den Spielern nach einem Münzwurf des Schiedsrichters ausgewählt (siehe: *Münzwurf*, 15). Die Spieler wählen auch ihre Rollen in Bezug auf die aufschlagenden und rückschlagenden Spieler aus, genau wie vor dem ersten Satz.

12.2.4 Im letzten Satz 12-12 Punkte erreicht werden, müssen die Spieler / Teams nach jedem Punkt nach dem gleichen Verfahren den Aufschlag wechseln.

12.2.5 In einem Best-of-Three-Set-Spiel wird der erste Satz mit 12 Punkten gespielt, was bedeutet, dass 12-11 ein Endergebnis sein kann (siehe: *Punktesystem*).

12.2.6 Nach jedem Satz müssen die Spieler / Teams die Seite wechseln. Wenn das führende Team im letzten Satz 6, 12 und 18 Punkte erreicht, muss es auch die Seite wechseln.

13 FEHLER IM SPIELABLAUF

13.1 BALLWECHSEL

13.1.1 Wenn ein Spieler außerhalb des Zuges aufschlägt oder rückschlägt, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Fehler entdeckt wird, und der Ballwechsel wird mit den richtigen Spielern fortgesetzt, die gemäß der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge aufschlagen und rückschlagen. (Siehe: *Das Spiel*, 23)

13.1.2 Nach dem ersten Rückschlag kann jeder Spieler im Team zuerst den Ball berühren.



TeamA-Player1



TeamA-Player2



TeamB-Player2



TeamB-Player1



13.1.3 Alle Punkte, die vor der Entdeckung eines Fehlers erzielt wurden, müssen gültig sein.

13.2 SEITEN WECHSELN

13.2.1 Wenn die Spieler nicht die Seite gewechselt haben, wie sie es hätten tun sollen, muss dies unmittelbar nach dem Ballwechsel geschehen, sobald dies bemerkt wurde. Der Ballwechsel wird fortgesetzt, wobei sich die Spieler an der Seite befinden, an der sie sich befinden sollten, gemäß der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge. Der Seitenwechsel erfolgt gemäß 12.2.6.

13.2.2 Alle Punkte, die vor der Entdeckung eines Fehlers erzielt wurden, müssen gültig sein.

14 NETZ + DREIFACHER AUFPRALL

14.1 DEFINITION

14.1.1 Die Dreifacher-Aufprall-Regel lautet, wenn der Ball mindestens einmal das Netz berührt und dann mindestens dreimal auf der Spielfläche des Gegners abprallt, ohne von irgendjemandem oder irgendetwas berührt zu werden.

14.2 ENTSCHEIDUNG

14.2.1 Wiederholen Sie den Ballwechsel vom ersten Aufschlag an.

14.2.2 Sehen Sie alle Details darüber, was passiert, wenn der Ball das Netz trifft (siehe: *Der Netz-Rückprall, 34*).



15 EDGEBALL

15.1 DEFINITION

15.1.1 Ein Edgeball ist, wenn der Ball die Kante der Spielfläche des Gegners berührt, ohne dass irgendetwas oder jemand ihn nach einem zulässigen Rückschlag oder einem zulässigen Aufschlag in der Luft berührt. Der Ball muss dann auf dem Boden abprallen oder etwas anderes als die Spieler oder den Tisch berühren, um ihn als Edgeball zu betrachten.

15.2 ENTSCHEIDUNG

15.2.1 Wiederholen Sie den Ballwechsel

15.2.2 Entscheidung während eines Aufschlags: Wiederholter Aufschlagversuch, zwei aufeinanderfolgende Aufschlagversuche, die zu einem Kantenanschlag führen, stellen einen Aufschlagfehler dar.

15.2.3 Entscheidung während des Spiels: Wiederholen Sie den Ballwechsel vom ersten Aufschlag an; Es wird kein Punkt vergeben.

16 SIDEBALL

16.1 DEFINITION

16.1.1 Ein Sideball ist, wenn der Ball nach einem zulässigen Rückschlag auf die Seite des Tisches unter der Spielfläche trifft und nach unten springt.

16.1.2 Wenn der Ball auch auf die Seite und die Tischkante trifft und dann nach unten springt, wird er immer als Sideball betrachtet, außer wenn der Ball von oben über die Spielfläche fliegt.



16.2 ENTSCHEIDUNG

16.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

17 UNERLAUBTER ANGRIFF

17.1 DEFINITION

17.1.1 Ein unerlaubter Angriff liegt vor, wenn der (die) anlehende(n) Körperteil(e) des zurückschlagenden (angreifenden) Spielers oder der Berührungspunkt mit dem Ball im Moment eines Rückschlags die verlängerte imaginäre Linie des Netzes überquert.

17.1.2 Die s.g. „Bicycle kicks“, bei denen sich der Fuß über der Höhe des Kopfes befindet, die Flugbahn des Balls nach unten zeigt und im Moment eines Rückschlags kein Körperteil den Boden berührt, sind außer bei Jugendwettbewerbe erlaubt.

17.1.3 Anlehende Körperteile sind die Körperteile, die den Boden berühren.

17.1.4 Das Betreten oder Berühren der Mittellinie während eines Rückschlags wird ebenfalls als unerlaubter Angriff angesehen. Dies gilt nur für den rückschlagenden Spieler.

17.1.5 Die Spieler dürfen die erweiterte imaginäre Linie des Netzes überqueren, aber nur den Ball an ihre Teamkollegen oder sich selbst zurückgeben.

17.2 ENTSCHEIDUNG

17.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.



18 UNERLAUBTER RÜCKSCHLAG

18.1 DEFINITION

18.1.1 Ein unerlaubter Rückschlag tritt auf, wenn der Ball während eines Rückschlags unter die erweiterte imaginäre Linie der Oberseite des Netzes fliegt oder diese überquert, bevor er auf der Spielfläche des Gegners aufprallt.

18.2 ENTSCHEIDUNG

18.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

19 ZU VIELE BERÜHRUNGEN

19.1 DEFINITION

19.1.1 Das Szenario mit zu vielen Berührungen tritt auf, wenn der Spieler / die Mannschaft den Ball mehr als dreimal berührt, um den Ball zurückzuschlagen.

19.1.2 Unbeabsichtigte Berührungen müssen ebenfalls gezählt werden. Wenn ein Spieler im Doppel drei Berührungen ausführt, wird dies als zu viele Berührungen angesehen, noch bevor sein Teamkollege den Ball berührt.

19.1.3 Wenn der Ball während des Spiels vom Netz zurückprallt, müssen Spieler / Teams die Regel befolgen, maximal drei Berührungen zu verwenden (unter Berücksichtigung der Berührungen sowohl vor als auch nach dem Aufprall im Netz).

19.1.4 Wenn ein Spieler den Ball zwischen zwei Körperteilen hält, wird dies sofort als zu viele Berührungen angesehen.



19.2 ENTSCHEIDUNG

19.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

20 KEIN PASS

20.1 DEFINITION

20.1.1 Ein „Kein Pass“ tritt im Doppel auf, wenn nur ein Spieler einer Mannschaft den Ball berührt, bevor der Rückschlag erfolgt.

20.2 ENTSCHEIDUNG

20.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

21 KÖRPERTEILE

Beim Teqball werden neun Körperteile unterschieden.

21.1 DIE NEUN VERSCHIEDENEN KÖRPERTEILE

21.1.1 Kopf: Der obere Teil des Körpers über dem Hals.

21.1.2 Linke Schulter: Das Obergelenk jedes Arms und der Körperteil zwischen diesem und dem Hals.

21.1.3 Rechte Schulter: Das Obergelenk jedes Arms und der Körperteil zwischen diesem und dem Hals.

21.1.4 Rücken: Die Rückseite des Körpers von den Schultern bis zu den Hüften, einschließlich des hinteren Teils des Halses und des Gesäßes.



21.1.5 Brust: Die Vorderseite des Körpers von den Schultern bis zu den Hüften, einschließlich des vorderen Teils des Halses.

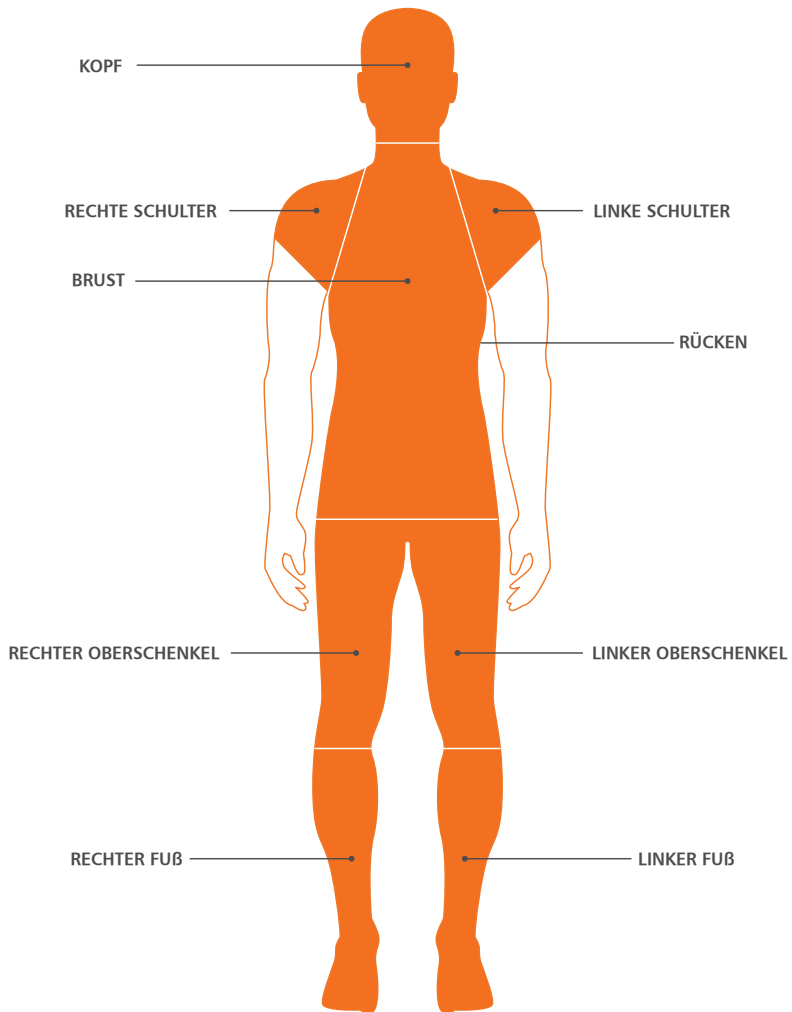
21.1.6 Linker Oberschenkel: Der Körperteil zwischen den Hüften und der Mitte des Knies, ausgenommen das Gesäß.

21.1.7 Rechter Oberschenkel: Der Körperteil zwischen den Hüften und der Mitte des Knies, ausgenommen das Gesäß.

21.1.8 Linker Fuß: der Körperteil unterhalb der Kniemitte; Dies bedeutet, dass die Innenseite des Fußes das gleiche Körperteil ist wie die Außenseite des Fußes.

21.1.9 Rechter Fuß: der Körperteil unterhalb der Kniemitte; Dies bedeutet, dass die Innenseite des Fußes das gleiche Körperteil ist wie die Außenseite des Fußes.

21.1.10 Berührungen, die genau mit dem Rand zweier verschiedener Körperteile gemacht wurden, werden entsprechend der Absicht der Bewegung betrachtet.





22 DOPPELTE BERÜHRUNG

22.1 DEFINITION

22.1.1 Eine doppelte Berührung erfolgt, wenn ein Spieler den Ball nacheinander mit demselben Körperteil berührt, ohne dass jemand oder etwas anderes ihn zwischen den Berührungen berührt.

22.1.2 Dies gilt nur pro Person. Im Doppel gilt eine doppelte Berührung nur pro Spieler. Wenn ein Spieler den Ball an seinen Teamkollegen weitergibt, kann sein Teamkollege denselben Körperteil verwenden wie den, mit dem der Pass gemacht wurde.

22.1.3 Wenn ein Spieler den Ball an einem seiner Körperteile hält, wird dies sofort als doppelte Berührung betrachtet.

22.2 ENTSCHEIDUNG

22.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

23 WIEDERHOLTER RÜCKSCHLAG

23.1 DEFINITION

23.1.1 Ein wiederholter Rückschlag erfolgt, wenn der Spieler / die Mannschaft den Ball mit demselben Körperteil nacheinander innerhalb derselben Ballwechsels zurückschlägt. Der Aufschlag gilt nicht als Rückschlag.

23.1.2 Im Doppel gilt ein wiederholter Rückschlag pro Team. Wenn ein Spieler den Ball zurückgibt, darf sein Teamkollege den Ball nicht mit demselben Körperteil zurückschlagen, mit dem der vorherige Rückschlag erfolgt ist.



23.2 ENTSCHEIDUNG

23.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

24 TISCHBERÜHRUNG

24.1 DEFINITION

24.1.1 Eine Tischberührung erfolgt, wenn ein Spieler während eines Ballwechsels absichtlich oder unbeabsichtigt einen Teil des Tisches mit einem Teil seines Körpers berührt.

24.1.2 Eine Tischberührung mit einer vom Spieler getragenen Ausrüstung wird ebenfalls als Fehler angesehen.

24.2 ENTSCHEIDUNG

24.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

25 DEN GEGNER BERÜHREN

25.1 DEFINITION

25.1.1 Das Berühren des Gegners erfolgt, wenn ein Spieler den Gegner während eines Ballwechsels berührt.

25.1.2 Die Spieler müssen immer dem Spieler/der Mannschaft, der/die im Ballbesitz ist, Raum zum Spielen des Balles geben. Wenn der Spieler / die Mannschaft nicht die Absicht hat, dem angreifenden Team Platz zu geben, muss der Punkt dem angreifenden Team gutgeschrieben werden, wenn der Gegner berührt wird.



25.2 ENTSCHEIDUNG

25.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

26 HANDBALL

26.1 DEFINITION

26.1.1 Ein Handball ist, wenn ein Spieler den Ball während einer Ballwechsel absichtlich oder unbeabsichtigt mit der Hand oder dem Arm berührt.

26.2 ENTSCHEIDUNG

26.2.1 Der Gegner gewinnt den Punkt.

27 NETZ-RÜCKPRALL

27.1 DER NETZ-RÜCKPRALL IN VERSCHIEDENEN SITUATIONEN

27.1.1 Wenn der Ball während des Aufschlages auf das Netz trifft, wird dies immer als Fehler angesehen.

27.1.2 Wenn der Ball während des Spiels ins Netz geht, wird der Ballwechsel fortgesetzt, es gelten jedoch weiterhin alle anderen Richtlinien. Der Ball kann während des Spiels beliebig oft ins Netz gehen.

27.1.3 Wenn der Ball aus dem Netz zurückprallt, kann der Spieler / die Mannschaft den Ball innerhalb der zulässigen Anzahl von Berührungen erneut spielen. Der Spieler / die Mannschaft kann den Ball mit demselben Körperteil berühren, mit dem er/sie den Ball ins Netz geschlagen hat.



Daher wird in diesem Fall die doppelte Berührung nicht bestraft, es gilt jedoch weiterhin der wiederholte Rückschlag.

27.1.4 Wenn der Ball aufgrund eines gültigen Rückschlags auf die Spielfläche des Gegners springt, hängt das Ergebnis von der Anzahl der Sprünge auf dem Tisch ab:

27.1.4.1 Netz + ein Sprung gilt als zulässiger Rückschlag.

27.1.4.2 Netz + zwei Sprünge führen dazu, dass das Team zurückschlägt.

27.1.4.3 Netto + drei oder mehr Sprünge führen zu einem wiederholten Ballwechsel und es wird kein Punkt vergeben.

27.1.4.4 Netz + der Ball rollt auf die Spielfläche des Gegners (d.h. kein Sprung, sobald der Ball das Netz überquert) führt dies zu einem wiederholten Ballwechsel und es wird kein Punkt vergeben.

27.1.5 Wenn ein zulässiger Rückschlag von der Spielfläche des Spielers ins Netz zurückkehrt, kann dieser gemäß den Richtlinien im Spiel bleiben. Ein weiterer Sprung auf der Spielfläche ist jedoch ein Punkt für den Gegner.

28 PAUSEN UND AUSZEITEN

Im Teqball gibt es während eines Spiels verschiedene Unterbrechungen und Spielzeiten.

28.1 AUFWÄRMEN

28.1.1 Die Aufwärmzeit beträgt 1 Minute. Während dieser Zeit dürfen die Spieler vor Spielbeginn üben.

28.2 ERHOLUNGSPHASEN UND PAUSEN



28.2.1 Es gibt Pausen zwischen allen Sätzen, die ebenfalls 1 Minute lang sind. Während dieser Zeit dürfen Spieler nicht am Tisch spielen.

28.2.2 In den Pausen dürfen Spieler den Teqballplatz nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen.

28.2.3 Die Spieler müssen in den Pausen die Seite wechseln.

28.3 AUSZEIT

28.3.1 Spieler / Teams können während jedes Spiels eine Auszeit erfragen. Spieler / Teams haben während eines Best-of-Three-Spiels eine einmalige Gelegenheit. Die Auszeit beträgt 1 Minute.

28.3.2 Jeder kann eine Auszeit erfragen, einschließlich der Spieler einer Mannschaft und die Mannschaftsmitglieder, indem man mit den Händen ein „T“-Zeichen bildet.

28.3.3 Timeouts können nacheinander erfragt werden. Während einer Auszeit dürfen Spieler den Teqballplatz nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen.

28.4 VERLETZUNGSPAUSE

28.4.1 Wenn ein Spieler während des Spiels verletzt wird, kann der Kapitän (oder der Spieler) beim Schiedsrichter eine Verletzungspause erfragen.

28.4.2 Der Schiedsrichter muss bewerten und entscheiden, ob die Verletzungspause erforderlich ist. Wenn dies der Fall ist, zeigt der Schiedsrichter ein "T"-Zeichen und ruft „Injury Break“.

28.4.3 Die 3-minütige Verletzungspause muss vom Schiedsrichter mit seiner Uhr oder einer separaten Stoppuhr gemessen werden.

28.4.4 Wenn die Verletzung während eines Ballwechsels auftritt (z. B. wenn der Spieler versehentlich das Netz trifft oder hart auf den Tisch tritt), muss der Schiedsrichter das Spiel sofort



unterbrechen. Dies kann dazu führen, dass der Ballwechsel wiederholt wird (es wird also kein Punkt vergeben) oder ein Punkt erzielt wird. Der Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, die Situation zu bewerten und eine Entscheidung zu treffen.

28.4.5 Die 3-minütige Verletzungspause kann kürzer sein, darf aber insgesamt 3 Minuten nicht überschreiten.

28.4.6 Weder der Schiedsrichter noch der Schiedsrichterassistent dürfen die verletzten Spieler berühren, außer in Notfällen, in denen lebensrettende Erste-Hilfe-Maßnahmen erforderlich sind. In allen anderen Fällen sollten sie auf die medizinische Unterstützung warten.

28.4.7 Während der 3-minütigen Verletzungspause dürfen die Spieler den Teqballplatz nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen, und es ist niemandem gestattet, den Teqballplatz zu betreten, außer dem offiziellen medizinischen Team des Wettbewerbs und den Mannschaftsmitgliedern. Im Falle einer schweren Verletzung kann das medizinische Team der Spieler / Teams den verletzten Spieler auf dem Teqballfeld untersuchen.

28.4.8 Auf Empfehlung des medizinischen Teams oder auf Anfrage der Spieler / Teams kann dieser Zeitraum von 3 Minuten vom Schiedsrichter auf eine 10-minütige Verletzungspause verlängert werden. (Siehe *Verletzungspause - Verlängerung unten*). Der Schiedsrichter hat die endgültige Entscheidung über die Verlängerung der Verletzungspause.

28.4.9 Sobald der Spieler bereit ist, das Spiel fortzusetzen, wird das Spiel gemäß den Anweisungen des Schiedsrichters fortgesetzt.

28.4.10 Spieler / Teams können nur zwei 3-minütige Verletzungspausen in einem Spiel beantragen. Wenn eine dritte Verletzungspause beantragt wird, muss der Schiedsrichter das Spiel beenden. Der Gegner gewinnt das Spiel, aber alle zuvor vom verletzten Spieler verdienten Punkte bleiben gültig.



28.5 VERLETZUNGSPAUSE - VERLÄNGERUNG

28.5.1 Die zuvor angeforderte 3-minütige Verletzungspause kann vom Schiedsrichter auf eine 10-minütige Verletzungspause verlängert werden. Dies ist die maximale Zeit, die in Teqball als Pause angewendet werden kann.

28.5.2 Der Schiedsrichter nennt die Entscheidung, indem er eine Hand in die Luft hebt und laut sagt: „10-minute injury break!“. Die 10-minütige Verletzungspause kann verkürzt werden, darf jedoch 10 Minuten nicht überschreiten.

28.5.3 Die Zeit wird vom Schiedsrichter auf seiner Uhr oder einer separaten Stoppuhr gemessen.

28.5.4 Die 10-minütige Verletzungspause kann nur einmal pro Spieler / Team und Spiel gegeben werden. Wenn der Spieler / die Mannschaft eine 10-minütige Pause erhält, kann er keine weiteren Verletzungspausen beantragen. Wenn eine weitere Verletzungspause beantragt wird, muss der Schiedsrichter die Runde beenden. Der Gegner gewinnt das Match, aber alle zuvor vom verletzten Spieler verdienten Punkte bleiben erhalten.

28.5.5 Während der 10-minütigen Verletzungspause kann das offizielle medizinische Team des Wettbewerbs das Teqballfeld betreten, ebenso wie das medizinische Team des verletzten Spielers.

28.5.6 Nach der 10-minütigen Verletzungspause können sich die Spieler maximal 1 Minute lang auf dem Tisch aufwärmen.

29 UNTERBROCHENER WETTBEWERB

Wenn ein Wettbewerb aus technischen Gründen (Stromausfall usw.) unterbrochen wird, wird 1 Stunde Zeit gegeben, um das Problem zu beheben. Der Hauptschiedsrichter kann die Wartepflicht auflösen, wenn sich herausstellt, dass eine



Wiederaufnahme innerhalb von 1 Stunde nicht möglich ist. Die Ergebnisse bereits abgeschlossener Spiele, Sätze und Rallies bleiben gültig.

30 MARKIERUNGEN UND WERBEAUFCHRIFTEN

30.1 BESCHRÄNKUNGEN

30.1.1 Markierungen und Werbeaufschriften können sowohl an der Innen- als auch an der Außenwand der Umgebung angebracht werden. Sie dürfen nicht die gleiche oder eine ähnliche Farbe wie der Teq-Tisch, der Ball oder die Trikots der Spieler haben.

30.1.2 Markierungen oder Werbeaufschriften auf oder neben dem Teqballplatz, auf Spielkleidung oder Spielnummern sowie auf der Kleidung von Schiedsrichtern dürfen nicht für Tabakwaren, alkoholische Getränke, schädliche Drogen oder illegale Produkte verwendet werden und dürfen keine negative Diskriminierung oder Nebenbedeutung aufgrund von Rasse, Fremdenfeindlichkeit, Geschlecht, Religion, Behinderung oder andere Formen der Diskriminierung aufweisen.

30.1.3 Mit Ausnahme von LED (Licht emittierende Dioden) und ähnlichen Geräten dürfen keine Werbung auf den Einfassungen der Seiten des Spielfeldes sowie fluoreszierende, lumineszierende oder glänzende Farben auf dem Spielfeld verwendet werden und die Hintergrundfarbe der Einfassungen muss dunkel bleiben.

30.1.4 Werbeaufschriften auf der Umgebung darf sich während eines Spiels nicht von dunkel auf hell und umgekehrt ändern.



30.1.5 LEDs und ähnliche Geräte in der Umgebung dürfen nicht so hell sein, dass die Spieler während des Spiels gestört werden, und dürfen sich nicht ändern, wenn der Ball im Spiel ist.

30.1.6 Werbeaufschriften auf LED-Anzeigen und ähnlichen Geräten dürfen nicht ohne vorherige Genehmigung von FITEQ verwendet werden.

30.1.7 Beschriftungen oder Symbole auf der Innenseite der Einfassung müssen sich deutlich von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden. Es sind nicht mehr als zwei Farben zulässig.

30.1.8 Auf jeder Seite des Tisches befinden sich möglicherweise zwei Werbeaufschriften im Internet. Sie dürfen nicht näher als 30 mm an der Oberkante des Netzes platziert werden, dürfen die Sicht durch das Netz nicht verdecken und dürfen die Spieler nicht stören.

30.1.9 Werbeaufschriften können auf dem Boden, dem Tisch und den Kleidungsstücken der Spieler platziert werden.

31 DOPING-KONTROLLE

Anti-Doping wird durch die relevanten und geltenden FITEQ Anti-Doping-Regeln geregelt.

32 BESCHWERDEN

32.1 KRITERIEN FÜR EINE BESCHWERDE

32.1.1 Keine Vereinbarung zwischen Spielern oder Teammitgliedern kann eine Entscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters über eine Frage der Auslegung der offiziellen



Richtlinien und Bestimmungen von Teqball [hier die Richtlinien und Bestimmungen von Teqball] ändern.

32.1.2 Gegen eine Entscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters über eine Sachverhaltsfrage kann beim Hauptschiedsrichter keine Einwendung eingelegt werden.

32.1.3 Gegen eine Entscheidung eines Schiedsrichters über eine Frage der Auslegung der Richtlinien und Bestimmungen von Teqball kann beim Hauptschiedsrichter Berufung eingelegt werden, und die Entscheidung des Hauptschiedsrichters ist endgültig.

32.1.4 Gegen eine Entscheidung des Hauptschiedsrichters zu einer Frage des Turnier- oder Spielverhaltens, die nicht unter die Richtlinien und Bestimmungen von Teqball fällt, kann beim Wettbewerbsleiter eine Beschwerde eingelegt werden. Die Entscheidung des Wettbewerbsleiters ist endgültig.

32.1.5 Bei Einzelwettbewerben kann nur ein Spieler Beschwerde einlegen, der an dem Spiel teilnimmt, in dem das Problem aufgetaucht ist. Bei Doppelwettbewerben kann nur der Kapitän einer Mannschaft, die an dem Spiel teilnimmt, in dem die Frage gestellt wurde, Beschwerde einlegen.

32.1.6 Eine Frage der Auslegung der Regeln und Bestimmungen von Teqball, die sich aus der Entscheidung des Hauptschiedsrichters ergibt, oder eine Frage des Turnier- oder Spielverhaltens, die sich aus der Entscheidung eines Wettbewerbsleiters ergibt, kann von dem Spieler oder Mannschaftskapitän, der berechtigt ist, über seinen Mutterverband Beschwerde zu erheben, zur Prüfung durch FITEQ eingereicht werden.



33 DISZIPLINARMASSNAHMEN

33.1 INTEGRITÄT

33.1.1 Disziplinarmaßnahmen können während der Dauer eines Spiels oder Wettbewerbs wegen Verletzung der Integrität und der einschlägigen Regeln, wie in Abschnitt 34 definiert, ausgesprochen werden.

33.1.2 Das in Abschnitt 33.2 definierte Verhalten gilt für Situationen, die während des betreffenden Spiels/Turniers auftreten.

33.1.3 Schwere Verstöße gegen einen Integritätsgrundsatz von FITEQ, die während des Veranstaltungszeitraums auftreten, können dennoch zu disziplinarischen Maßnahmen führen.

33.2 UNSPORTLICHES VERHALTEN

33.2.1 Unsportliches Verhalten tritt auf, wenn ein Spieler den gegnerischen Spielern, Mannschaftsmitgliedern, Schiedsrichtern, Zuschauern oder anderen am Spiel-/Wettkampf beteiligten Akteuren, die Teil des Spiels / Wettbewerbs sind, eine unangemessene verbale Bemerkung oder nonverbale Geste macht.

33.2.2 Wenn der Schiedsrichter das Verhalten des Spielers als unsportlich ansieht, kann er den Spieler gemäß den folgenden drei Schritten sanktionieren:

33.2.2.1 Mündliche Verwarnung - Bei unsportlichem Verhalten muss der Schiedsrichter den beleidigenden Spieler oder Mannschaftsmitgliedern mündlich verwarnen, ohne einen Punkt zu vergeben, es sei denn, der gegnerische Spieler / die gegnerische Mannschaft wird den Punkt eindeutig gewinnen. Wenn der gegnerische Spieler / die gegnerische Mannschaft nach unsportlichem Verhalten den Punkt gewinnt, muss der Punkt vergeben und anschließend mündlich verwarnt werden. Der Schiedsrichter kann seine eigenen Worte verwenden, um die Art des unsportlichen Verhaltens zu erklären, und muss dann den Spieler



verwarnen, dass für die nächste ähnliche Aktion dem gegnerischen Spieler / Team ein Punkt gutgeschrieben wird.

33.2.2.2 Punkte, die dem gegnerischen Spieler / der gegnerischen Mannschaft gegeben werden - Schiedsrichter verwenden im Teqball keine farbigen Karten. Wenn ein unsportliches Verhalten des Spielers / der Mannschaft oder der Mannschaftsmitglieder zum zweiten Mal auftritt, muss der Schiedsrichter dem gegnerischen Spieler / Team einen Punkt geben und Folgendes ausrufen: „Zweite Warnung! Der Gegner gewinnt den Punkt!“ Dieser Schritt kann mehrmals ausgeführt werden, wenn ein Spieler mit unsportlichem Verhalten fortfährt.

33.2.2.3 Disqualifikation - Im Falle einer extremen Straftat oder eines andauernden unsportlichen Verhaltens kann der Schiedsrichter einen Spieler disqualifizieren, indem er ihn dem Wettbewerbsleiter und / oder dem Hauptschiedsrichter meldet. Die Disqualifikation muss entweder vom Wettbewerbsleiter oder vom Hauptschiedsrichter vorgenommen werden. Nach der Disqualifikation gewinnt der gegnerische Spieler / die gegnerische Mannschaft das Spiel, aber alle zuvor vom disqualifizierten Spieler verdienten Punkte bleiben gültig.

33.2.2.4 Eine Warnung oder Strafe, die einem Mitglied eines Teams auferlegt wird, gilt für das gesamte Team.

33.3 BEISPIELE FÜR UNSPORTLICHES VERHALTEN

33.3.1 Der/die Spieler betrügt/betrügen absichtlich - sie umgehen die Richtlinien.

33.3.2 Unangemessene verbale und nonverbale Kommunikation.

33.3.3 Jede Kommunikation mit dem Gegner oder dem Schiedsrichter während eines Ballwechsels.

33.3.4 Störende Geräusche - Spieler schreien in Richtung des Gegners und stören ihn absichtlich.

33.3.5 Versuch, die Schiedsrichter absichtlich zu täuschen.



- 33.3.6 Der Versuch, absichtlich Zeit zu verschwenden.
- 33.3.7 Weigerung, die Rollen entsprechend des Spielablaufs zu wechseln.
- 33.3.8 Handeln in einer Art und Weise, die einen Mangel an Respekt für den Sport zeigt.
- 33.3.9 Den Gegner zwischen den Ballwechseln verbal ablenken.
- 33.3.10 Der Versuch, den Teq-Tisch oder die Aufschlaglinie absichtlich zu verschieben.
- 33.3.11 Bewusst einen Trick anwenden, um die Regeln auszuspielen.
- 33.3.12 Auf unangemessene / beleidigende Weise feiern, das Hemd ausziehen oder den Kopf mit dem Hemd bedecken (nachdem einen Punkt, einen Satz oder ein Match gewonnen wurde).
- 33.3.13 Ablehnung durch Protest gegen die Entscheidung der Schiedsrichter, entweder verbal oder nonverbal in unangemessener Weise.

34 FOLGEN VON VERSTÖßEN

- 34.1.1 Der Schiedsrichter muss die spezifische Situation bewerten und die Person entsprechend bestrafen. Ein Punkt kann nicht gegen ein Team vergeben werden, ohne vorher eine mündliche Verwarnung zu vergeben. Der Schiedsrichterassistent kann auf unsportliches Verhalten hinweisen, wonach der Schiedsrichter den Spieler mündlich warnt.
- 34.1.2 Vor, während oder unmittelbar nach dem Spiel führt jeder absichtliche körperlichen Kontakt mit Spielern, Mannschaftsmitgliedern, Schiedsrichtern, Zuschauern oder anderen am Wettbewerb beteiligten Interessengruppen zur



sofortigen Entlassung aus dem Spiel oder zur Disqualifikation vom Wettbewerb.

34.1.3 Die Disqualifikation hat zur Folge, dass das Verhalten des disqualifizierten Spielers oder Mannschaftsmitgliedern dem Wettbewerbsleiter und / oder dem Hauptschiedsrichter des Wettbewerbs gemeldet wird. Der Wettbewerbsleiter und der Hauptschiedsrichter entscheiden, ob die disqualifizierte Person vom Wettbewerb ausgeschlossen wird.

34.1.4 Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund von einem Wettbewerb ausgeschlossen wird, verliert er automatisch alle damit verbundenen Titel, Medaillen, Preisgelder oder Ranglistenpunkte.

34.1.5 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten sind der Verband des Betroffenen zu melden.

34.2 UNSPORTLICHES VERHALTEN DES TRAINERES

34.2.1 Der Trainer muss in folgenden Situationen gewarnt werden:

34.2.1.1 Verlassen des Trainerbereichs während des Spiels. (Wenn sie gehen, dürfen sie nicht zurückkehren).

34.2.1.2 Vorsätzliche oder unbeabsichtigte Störung des Spiels (einschließlich mündlicher Kommunikation).

34.2.1.3 Mündliche Kommentare zu den Entscheidungen der Schiedsrichter abgeben.

34.2.1.4 Übertriebene oder gefährliche Reaktionen auf die Entscheidungen der Schiedsrichter.

34.2.1.5 Unangemessene Kommunikation mit den Zuschauern oder anderen Interessengruppen.

34.2.2 Der Trainer muss unter folgenden Umständen disqualifiziert werden:



34.2.2.1 Rassistisches und anderes beleidigendes Verhalten.

34.2.2.2 Eine unangemessene und gefährliche Handlung.

34.2.3 Wenn ein Trainer disqualifiziert wird, muss er den Trainerbereich verlassen. In diesem Fall wird das Spiel an dem Punkt fortgesetzt, an dem der Schiedsrichter das Spiel gestoppt hat.

34.2.4 Wenn sich der Trainer weigert, den Trainerbereich zu verlassen, kann der Schiedsrichter das Spiel mit einem Ergebnis von 12-0 in jedem gewonnenen Satz zugunsten der gegnerischen Mannschaft beenden.

34.2.5 Die Folge von unangemessenem Verhalten und Disqualifikation kann eine Suspendierung des Turniers sein.

34.2.6 Nach dem Spiel muss der Schiedsrichter dem Wettbewerbsleiter und dem Hauptschiedsrichter des Wettbewerbs Bericht erstatten, der dann über weitere Strafen entscheidet. Bei weiterem unangemessenem Verhalten kann der Trainer von FITEQ suspendiert und sanktioniert werden.

34 INTEGRITÄT

34.1 Spieler, Trainer und Mannschaftsmitglieder müssen, die in den Integritätsrichtlinien von FITEQ festgelegten Werte einhalten

34.2 Die FITEQ-Richtlinien zur Integrität umfassen die folgenden Bestimmungen:

34.2.1 Verhaltenskodex

34.2.2 Anti-Korruptionspolitik

34.2.3 Gleichstellungs- und Antidiskriminierungspolitik

34.2.4 Schutz- und Wohlfahrtspolitik



34.3 Ein Verstoß gegen eine FITEQ-Integritätsrichtlinie unterliegt Disziplinarmaßnahmen gemäß der FITEQ-Disziplinarrichtlinie.

35 WETTBEWERBSBEDINGUNGEN

35.1 Arten von Turnieren

Die hierin enthaltenen Richtlinien und Bestimmungen gelten für die folgenden Turniere.

35.1.1 FITEQ hat die folgenden internationalen Turniertypen:

35.1.1.1 Weltmeisterschaft;

35.1.1.2 Teqball Masters;

35.1.1.3 World Series;

35.1.1.4 Grand Prix; und

35.1.1.5 Challenger Cup.

35.1.2 Ein internationales Turnier kann Spieler aus mehr als einem Land umfassen.

35.1.2.1 Ein offenes Turnier steht Spielern aller Länder offen.

35.1.2.2 Ein eingeschränktes Turnier ist auf bestimmte Gruppen von Spielern beschränkt, die keine Altersgruppen sind.

35.1.2.3 Ein Einladungsturnier ist auf bestimmte Länder oder Spieler beschränkt, die einzeln eingeladen werden.

35.1.2.4 Ein Hinweis auf den Ort des Turniers bedeutet Hallen-, Freiluft- oder Strandturnier.



35.2 VERANSTALTUNGEN

35.2.1. Offene internationale Turniere können neben geschlechtsgerechten Veranstaltungen auch Einzel-, Damen-, Herren-, Damendoppel-, Herrendoppel- und gemischte Doppelveranstaltungen umfassen.

35.2.2. Alle Veranstaltungen werden auf Gruppenqualifikations- und K.o.-Basis gespielt, dürfen jedoch nur auf Ko-Basis ausgetragen, wenn dies von FITEQ genehmigt wurde.

35.3 QUALIFIZIERUNG

35.3.1 Als Voraussetzung für die Teilnahme an von FITEQ anerkannten Veranstaltungen müssen alle Teilnehmer Staatsbürger des Landes sein, für das sie teilnehmen, und dürfen derzeit nicht von FITEQ oder ihrem jeweiligen nationalen Verband oder wegen eines damit verbundenen Verstoßes gegen Anti-Doping-Richtlinien disqualifiziert oder suspendiert worden sein.

35.3.2 Im Falle des Vereinigten Königreichs müssen berechtigte Wettbewerber auch eine Aufenthaltsdauer von drei (3) Jahren in ihrem jeweiligen Heimatland nachweisen.

35.3.3 Wenn ein Land keinen eigenen Pass oder ein ähnliches Dokument ausstellt, akzeptiert FITEQ die geltenden Richtlinien der Vereinten Nationen und / oder des Internationalen Olympischen Komitees zur Bestimmung der Staatsangehörigkeit.

35.3.4 Ein Athlet kann ein neues Land bei internationalen Wettkämpfen vertreten, vorausgesetzt:

35.3.4.1 der Athlet erhält die Staatsbürgerschaft dieses neuen Landes, und

35.3.4.2 der Athlet erhält die Genehmigung des Nationalen Verbandes, den er derzeit vertritt, die Genehmigung des Nationalen Verbandes, den er vertreten möchte, und die Genehmigung von FITEQ.

35.3.5 Wenn der Athlet nicht die Genehmigung des Nationalen Verbandes erhalten kann, den er derzeit vertritt, muss der Athlet zwei (2) Jahre warten (ab dem Datum der an FITEQ gesendeten Anfrage zur Genehmigung zu zählen), bevor er automatisch zugelassen wird, die neue Nationalen Verband zu vertreten.

35.3.6 Im Falle eines zweiten oder weiteren Staatsbürgerschaftswechsels beträgt die Bedingung für die Teilnahme an internationalen Veranstaltungen vier (4) Jahre für die neue Staatsbürgerschaft.

35.3.7 Bei doppelten oder mehrfachen Staatsbürgerschaften, die durch ein offizielles Dokument nachgewiesen wurden, kann ein Athlet an von FITEQ anerkannten Veranstaltungen teilnehmen, die das Land seiner zweiten oder weiteren Staatsbürgerschaft repräsentieren, sofern er die folgenden Bedingungen erfüllt:

35.3.7.1 Der Athlet war bereits im Besitz seiner zweiten oder weiteren Staatsbürgerschaft (en), als er zum ersten Mal auf internationaler Ebene antrat; und

35.3.7.2 FITEQ gibt seine schriftliche Genehmigung für den Wechsel des vertretenen Landes des Athleten.

35.3.8 Wenn ein Athlet zum ersten Mal sein Vertretungsland wechselt, darf er innerhalb von zwei (2) Jahren nicht mehr als ein Land vertreten.

35.3.9 Wenn es sich um die zweite oder weitere Änderung des Vertretungslandes des Athleten handelt, darf dieser innerhalb eines Zeitraums von zwei (2) Jahren nicht mehr als ein Land vertreten.

35.3.10 Bei einem ersten Wechsel des Vertretungslandes kann eine Ausnahme angewendet werden, wenn beide betroffenen Länder und FITEQ dies genehmigen. In solchen Fällen kann der Athlet ab dem Datum der FITEQ-Genehmigung im Namen des Landes seiner zweiten oder weiteren Staatsbürgerschaft antreten.

35.3.11 Wenn der Athlet an einem Wettkampf teilnehmen möchte, der einen anderen nationalen Verband vertritt, muss er mindestens 30 Tage vor dem betreffenden Wettkampf die schriftliche Genehmigung von FITEQ einholen, um im Namen dieser nationalen Föderation teilnehmen zu können.

35.3.12 Ein Athlet, der in einem fremden Land lebt, darf nur an Wettkämpfen teilnehmen, die in diesem Land organisiert werden, wenn er eine Genehmigung seines Nationalen Verbandes hat.

35.4 GESETZTE SPIELER UND AUSLOSUNG

35.4.1 Gesetzter Spieler nach Weltrangliste

35.4.1.1 Bei einer hohen Anzahl von Einsendungen kann es Spieler geben, die direkt in die Ko-Phase gesetzt werden.

35.4.1.2 Die bestplatzierten Teilnehmer einer Veranstaltung werden so gesetzt, dass sie sich nicht vor den Schlussrunden aufeinander treffen können.

35.4.1.3 Die Anzahl der zu setzenden Teilnehmer darf die Anzahl der Teilnehmern in der ersten Runde der Veranstaltung nicht überschreiten.

35.4.1.4 Der Teilnehmer Nr. 1 wird oben in der ersten Hälfte der Auslosung und der Teilnehmer Nr. 2 unten in der zweiten Hälfte platziert. Alle anderen gesetzten Teilnehmer werden jedoch wie folgt an bestimmten Stellen in der Auslosung gezogen:

35.4.1.4.1 Die Teilnehmer mit den Rängen 3 und 4 werden zwischen dem Ende der ersten Hälfte der Ziehung und dem oberen Rand der zweiten Hälfte gezogen.

35.4.1.4.2 Die Teilnehmer mit den Rängen 5 bis 8 werden unter den unteren Plätzen der ungeradzahligem Viertel der Auslosung und den oberen Plätzen der geradzahligem Viertel ausgelost.



35.4.1.4.3 Die Teilnehmer mit den Rängen 9 bis 16 werden unter den unteren Plätzen der ungeradzahligten Achtel der Auslosung und den oberen Plätzen der geradzahligten Achtel ausgelost; und

35.4.1.4.4 die Teilnehmer mit den Rängen 17 bis 32 werden unter den unteren Plätzen der ungeradzahligten Sechzehntel der Auslosung und den oberen Plätzen der geradzahligten Sechzehntel ausgelost.

35.4.1.5 Die Setzung nach Rangfolge erfolgt in der Reihenfolge der neuesten von FITEQ veröffentlichten Weltrangliste.

35.4.1.6 Die Auslosung erfolgt vor oder während des Turniers - vorbehaltlich der Turnierbestimmungen.

35.4.1.7 Die Auslosung wird vom Wettbewerbsleiterring und dem Hauptschiedsrichter des jeweiligen Turniers durchgeführt.

35.4.2 Setzung durch Ländernominierung

35.4.2.1 Nominierte Spieler und Paare desselben Landes werden nach Möglichkeit gemäß 35.4.2.3 und 35.4.2.4 getrennt, sofern in den spezifischen Bestimmungen für ein bestimmtes Ereignis oder eine bestimmte Gruppe von Ereignissen nichts anderes angegeben ist.

35.4.2.2 Die Länder listen ihre nominierten Spieler und Paare in absteigender Reihenfolge der Spielstärke auf, beginnend mit allen Spielern, die in der für die Setzung verwendeten Rangliste aufgeführt sind, in der Reihenfolge dieser Liste.

35.4.2.3 Die Teilnehmer Nr. 1 und Nr. 2 werden in verschiedene Halbsätzen gezogen.

35.4.2.4 Die verbleibenden Teilnehmer werden nur in der Gruppenphase und in der ersten Runde der Play-Off-Auslosung für K.o.- und Hauptauslosung getrennt, jedoch nicht in weiteren Runden.



35.4.2.5 Jedes Doppelpaar, das aus Spielern aus verschiedenen Ländern besteht, kann als Paar beider Länder betrachtet werden.

35.4.2.6 In einer Gruppenphase werden Teilnehmer aus demselben Land bis zur Anzahl der qualifizierenden Gruppen so in separate Gruppen eingeteilt, dass die Qualifikationsgruppen so weit wie möglich voneinander getrennt sind.

35.4.3 Auslosung - Gruppenwettbewerbe

35.4.3.1 Gesetzte Spieler werden in der Reihenfolge an die Spitze der Gruppen platziert.

35.4.3.2 In einem Gruppen- oder Vorrundenwettbewerb treten alle Mitglieder der Gruppe gegeneinander an und erhalten 2 Matchpunkte für einen Sieg, 1 für einen Verlust in einem gespielten Match und 0 für einen Verlust in einem nicht gespielten oder nicht beendeten Match. Die Rangfolge wird in erster Linie durch die Anzahl der gewonnenen Matchbälle bestimmt. Wenn ein Spieler nach Abschluss eines Spiels aus irgendeinem Grund in Verzug gerät, gilt er als verloren, was anschließend als Verlust in einem nicht gespielten Spiel verbucht wird.

35.4.3.3 Wenn zwei oder mehr Mitglieder der Gruppe die gleiche Anzahl von Spielpunkten erhalten haben, werden ihre relativen Positionen nur durch die Ergebnisse der Spiele zwischen ihnen bestimmt, indem nacheinander die Anzahl der Spielpunkte, das Verhältnis von Gewinnen zu Niederlagen und Spielen und Punkte berücksichtigt werden, soweit dies zur Festlegung der Reihenfolge erforderlich ist.

35.4.3.4 Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt bei den Berechnungen die Positionen eines oder mehrere Mitglieder der Gruppe ermittelt wurden, während die anderen noch gleich sind, werden die Ergebnisse der Spiele, an denen diese Mitglieder teilgenommen haben, von allen weiteren Berechnungen, die zur Feststellung der Gleichheit gemäß dem Verfahren von 35.4.3.1 und 35.4.3.2 erforderlich sind, ausgeschlossen.



35.4.3.5 Ist es nicht möglich, Gleichheiten mit dem in 35.4.3.1-3 beschriebene Verfahren aufzulösen, werden die relativen Positionen per Auslosung entschieden.

35.4.3.6 Sofern in der Veranstaltungsspezifikation nicht anders angegeben, muss das letzte Spiel in der Gruppe zwischen den Spielern oder Paaren mit den Nummern 1 und 2 stattfinden, wenn sich ein Spieler oder ein Paar qualifizieren soll. Wenn sich zwei qualifizieren sollen, findet das Endspiel zwischen den Spielern oder Paaren mit den Nummern 2 und 3 statt und so weiter.

35.4.4 Auslosungen - Knockouts/Freilos und Qualifikationsspiele

35.4.4.1 Die Anzahl der Plätze in der ersten Runde eines Knockouts-Events erfordert ein Zweierspiel.

35.4.4.2 Wenn es weniger Teilnehmer als Plätze gibt, muss die erste Runde genügend Freilose enthalten, um die erforderliche Anzahl zu bilden.

35.4.4.3 Gibt es mehr Teilnehmer als Plätze, findet ein Qualifikationsspiel statt, bei dem die Anzahl der Qualifikationsspiele und die Anzahl der direkten Teilnehmer zusammen die erforderliche Anzahl bilden.

35.4.4.4 Die Freilose werden in der ersten Runde so gleichmäßig wie möglich verteilt und zuerst in der Reihenfolge der Setzungen gegen die gesetzten Stellen platziert werden.

35.4.4.5 Die Qualifikationsspiele werden so gleichmäßig wie möglich zwischen den Hälften, Vierteln, Achteln oder Sechzehnteln der Auslosung gezogen.

35.4.5 Änderungen der Auslosung

35.4.5.1 Eine abgeschlossene Auslosung kann nur mit Genehmigung des zuständigen Wettbewerbsleiters und gegebenenfalls mit Zustimmung der Vertreter der direkt betroffenen Länder geändert werden.



35.4.5.2 Die Auslosung kann nur geändert werden, um Fehler und echte Missverständnisse bei der Benachrichtigung und Annahme der Teilnahme zu korrigieren, um ein schwerwiegendes Ungleichgewicht zu beheben, wie durch eine erneute Auslosung vorgesehen; oder um zusätzliche Spieler oder Paare aufzunehmen, wie in 35.4.6 erneute Auslosung vorgesehen; oder um zusätzliche Spieler oder Paare einzuschließen, wie in 35.4.7 Ergänzungen angegeben.

35.4.5.3 An der Auslosung eines Ereignisses dürfen nach dessen Beginn keine anderen Änderungen als die notwendigen Auslosungen vorgenommen werden. Für die Zwecke dieser Richtlinien kann ein Qualifikationswettbewerb als gesondertes Ereignis angesehen werden.

35.4.5.4 Ein Spieler darf ohne seine Erlaubnis nicht von der Auslosung ausgeschlossen werden, es sei denn, er wird disqualifiziert. Diese Erlaubnis muss entweder vom Spieler erteilt werden, wenn er anwesend ist, oder, falls er abwesend ist, von seinem Bevollmächtigten.

35.4.5.5 Ein Doppelpaar darf nicht geändert werden, wenn beide Spieler anwesend und spielbereit sind. Eine Verletzung, Krankheit oder Abwesenheit eines Spielers kann jedoch als Rechtfertigung für eine Änderung akzeptiert werden.

35.4.6 Neuauslosung

35.4.6.1 Sofern in 35.4.5.2, 35.4.5.5 und 35.4.6.2 nichts anderes bestimmt ist, darf ein Spieler nicht von einem Platz in der Auslosung zu einem anderen bewegt werden. Wenn aus irgendeinem Grund die Auslosung aufgrund der Abwesenheit mehrerer Spieler aus demselben Abschnitt der Auslosung ernsthaft aus dem Gleichgewicht gerät.

35.4.6.2 In Ausnahmefällen können, wenn das Ungleichgewicht auf das Fehlen mehrerer gesetzter Spieler oder Paare aus demselben Abschnitt der Auslosung zurückzuführen ist, die verbleibenden gesetzten Spieler oder Paare nur in der Rangfolge neu nummeriert und unter Berücksichtigung der



gesetzten Plätze neu ausgelost werden, wobei so weit wie möglich die Voraussetzungen für das Setzen nach Ländernamen zu berücksichtigen ist.

35.4.7 Ergänzungen

35.4.7.1 Spieler, die nicht in der ursprünglichen Auslosung enthalten sind, können nach Ermessen der zuständigen Wettbewerbsleitung und mit Zustimmung des Hauptschiedsrichters später hinzugefügt werden.

35.4.7.2 Freie Stellen an gesetzten Plätzen werden zunächst in Rangfolge besetzt, indem die stärksten neuen Spieler oder Paare in sie hineingezogen werden. Alle weiteren Spieler oder Paare werden aufgrund von Abwesenheit oder Disqualifikation in freie Stellen ausgelost und dann in Freilose, die nicht gegen gesetzte Spieler oder Paare gerichtet sind.

35.4.7.3 Alle Spieler oder Paare, die bei der ursprünglichen Auslosung in der Rangfolge gesetzt gewesen wären, dürfen nur für freie Stellen an gesetzten Plätzen ausgelost werden.

35.4.8 Punktesystem

35.4.8.1 Die Organisatoren müssen entweder manuelle Anzeigetafeln für jeden Tisch oder Tablets bereitstellen, um mit der FITEQ TeqRef-Anwendung arbeiten zu können.

35.4.9 Ergebnisverwaltung:

35.4.9.1 Die Organisatoren müssen das von FITEQ bereitgestellte Ergebnisverwaltungssystem für die offiziellen Benachrichtigungen verwenden. Wenn jedoch lokal für den internen Gebrauch verwendet wird, kann gleichzeitig jedes andere Ergebnisverwaltungssystem verwendet werden.

35.4.9.2 Die Veranstalter müssen der Wettbewerbsleitung kostenlos eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung zur Verfügung stellen.

