



RÈGLES OFFICIELLES ET RÈGLEMENTS DU BEACH TEQBALL



TABLE DES MATIÈRES

1..... LA TABLE TEQ.....	4
2..... LE TERRAIN DE TEQBALL.....	5
3..... LE BALLON.....	8
4..... JOUEURS ET OFFICIELS.....	9
5..... TYPES DE MATCHS.....	16
6..... L'ÉCHANGE.....	17
7..... ÉCHANGE À RÉPÉTER.....	17
8..... LE SCORE.....	18
9..... TOUCHES.....	20
10..... LE SERVICE.....	21
11..... LE RENVOI.....	23
12..... L'ORDRE DU JEU.....	23
13..... ERREURS DANS L'ORDRE DU JEU.....	26
14..... FILET+TROIS REBONDS.....	26
15..... EDGEBALL	27
16..... SIDEBALL	27
17..... ATTAQUE NON VALABLE.....	28
18..... RENVOI NON VALABLE.....	29
19..... TROP DE TOUCHES.....	29
20..... PAS DE PASSE.....	30
21..... PARTIES DU CORPS.....	30
22..... DOUBLE TOUCHE.....	32
23..... RENVOI RÉPÉTÉ.....	32
24..... TOUCHE À LA TABLE.....	33
25..... TOUCHE À L'ADVERSAIRE.....	33
26..... BALLON MAIN.....	34
27..... REBOND FILET.....	34
28..... PAUSES ET TEMPS MORTS.....	35
29..... COMPÉTITION INTERROMPUE.....	38
30..... MARQUAGES ET PUBLICITÉ.....	38
31..... CONTRÔLE DU DOPAGE.....	39
32..... APPELS.....	40
33..... MESURES DISCIPLINAIRES.....	41
34..... BONNE RÉPUTATION.....	45
35..... RÈGLEMENTS POUR LES COMPÉTITIONS.....	45



1 LA TABLE TEQ

1.1 SPÉCIFICATION DE LA TABLE TEQ

1.1.1 Longueur : 3000 mm (horizontale).

1.1.2 Largeur : 1500 mm (sans le filet).

1.1.3 Largeur : 1700 mm (filet inclus).

1.1.4 Hauteur : 900 mm (filet inclus).

1.1.5 La courbe de la surface de jeu de la table Teq est déterminée par la distance entre le point le plus haut et celui le plus bas de la surface ainsi que par la distance horizontale entre le point le plus bas (le plus éloigné) de la table Teq et le bord supérieur du filet. Le point le plus haut de la surface de jeu – mesuré à partir du sol – est de 760 mm tandis que le point le plus bas est de 565 mm. La distance horizontale entre la partie la plus basse de la table Teq et le filet est de 1490 mm.

1.1.6 Le matériau de la surface de jeu de la table Teq est un stratifié (High-Pressure Laminate en anglais), composé de papier kraft et de papier décoratif imprégnés de résine et d'un revêtement en mélamine transparente appelé overlay. Ces panneaux sont collés à des pressions et températures élevées.

1.2 SPÉCIFICATION DU FILET

1.2.1 Largeur : 1700 mm

1.2.2 Épaisseur : 20 mm

1.2.3 Hauteur : 140 mm (mesurée à partir de la surface de la table Teq).

1.2.4 Le filet doit être fixé à la table Teq de manière permanente et être conçu en Plexiglass, un thermoplastique



transparent, léger ou à base d'un matériau résistant à l'éclatement, considéré comme une alternative au verre.

1.2.5 Ces spécifications décrivent la table Teq One, l'un des trois types de tables reconnus par la FITEQ.

1.2.5.1 Teq One - Équipement sportif officiel de « Classe A – haut niveau ». Ce type de table est utilisé lors des tournois officiels de la FITEQ.

1.2.5.2 Teq Smart - Équipement sportif officiel de « Classe B – niveau professionnel ». Ce type de table est utilisé lors des tournois nationaux et des clubs de sport.

1.2.5.3 Teq Lite - Équipement sportif officiel de « Classe C – niveau récréatif ». Ce type de table est utilisé lors des tournois amateurs.

2 LE TERRAIN DE TEQBALL

2.1 SURFACE DU TERRAIN

Le terrain est fait de sable nivelé, plat et uniforme, sans cailloux ni coquillages, ni objet susceptible de blesser un joueur. Pour les compétitions internationales, le sable doit être fin et afficher une profondeur d'au moins 40 cm. Il doit être tamisé de façon à répondre aux conditions de jeu, sans contenir de particules de poussière fine susceptibles de coller à la peau.

2.2 MARQUAGE DU TERRAIN

2.2.1 Les alentours du terrain – Aire de jeu

2.2.1.1 Le terrain doit être rectangulaire et délimité par une clôture de sport d'une hauteur minimum de 500 mm et un maximum de 1500 mm.



2.2.1.2 Les alentours du terrain appartiennent aux zones dont ils constituent les frontières. Les exigences relatives aux dimensions de l'aire de jeu varient en fonction des différents types de compétitions.

2.2.1.3 La table Teq se positionne au centre du terrain, le filet devant être parallèle aux côtés les plus courts du rectangle.

2.2.1.4 Lors des compétitions, la table Teq, le sol, le marquage de l'aire de jeu ainsi que le ballon doivent être de couleurs différentes.

2.2.2 Ligne de service sur sol

2.2.2.1 Les deux lignes de service au sol sont constituées chacune de deux types de ligne – ligne de référence et ligne imaginaire. En effet, les deux extrémités de la ligne de service de référence – dotées d'une couleur créant un contraste avec le sable – marquent l'emplacement de la ligne de service imaginaire des deux côtés.

2.2.2.2 La ligne de service de référence est composée d'une bande orange/blanche d'une largeur d'au moins 20 mm et de 50 mm au maximum, et d'une longueur d'au moins 1 mètre et de 2 mètres au maximum.

2.2.2.3 Les lignes de service imaginaires sont parallèles au filet et se situent à 3,5 mètres du centre de la table, c'est-à-dire à 2 mètres de l'extrémité de cette dernière. Il n'y a pas de ligne médiane tracée ou marquée.

2.2.3 Dimensions

2.2.3.1 Dans la règle officielle, un terrain de Teqball de compétition mesure au moins 12 mètres de large et 16 mètres de long pour une hauteur de 7 mètres.

2.2.3.2 La longueur des côtés parallèles au filet doit être d'au moins 12 mètres tandis que les deux autres côtés doivent atteindre au moins 16 mètres.



2.2.4 Les arbitres sont considérés comme faisant partie de l'aire de jeu du Teqball.

2.3 MAINTENANCE DU TERRAIN

2.3.1 Maintenance de la table Teq

2.3.1.1 Avant chaque match, l'état de la table Teq doit être vérifié par l'Arbitre principal.

2.3.1.2 Pendant le match, il incombe à l'Arbitre principal de s'assurer que la table Teq est propre. Si un joueur/une équipe n'est pas satisfait(e) de l'état de la table Teq, il/elle peut demander à l'Arbitre principal de la revérifier.

2.3.1.3 La table Teq doit être nettoyée par l'Arbitre assistant entre les sets et pendant les temps morts.

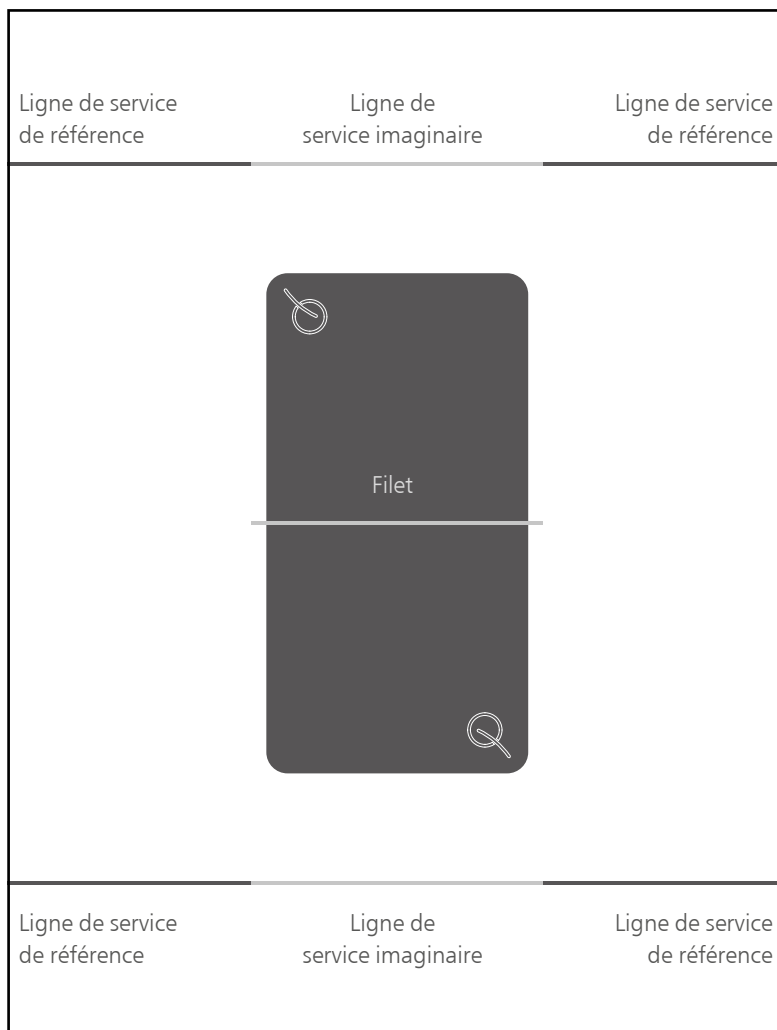
2.3.1.4 Il est possible pour les joueurs de nettoyer la table tant que l'Arbitre principal n'a pas transmis le ballon au joueur serveur. Il incombe à l'Arbitre principal de décider du temps dont les joueurs peuvent disposer pour procéder au nettoyage de la table. Les joueurs ne sont pas autorisés à demander des outils pour nettoyer la table. L'Arbitre principal peut avertir un joueur qui intentionnellement joue la montre.

2.3.2 Entretien du sable

2.3.2.1 Avant chaque match, l'état du sable doit être vérifié par l'Arbitre principal.

2.3.2.2 L'entretien du sable entre les sets et pendant les temps morts est de la responsabilité du personnel délégué de la compétition ou de l'Arbitre assistant.

2.3.2.3 L'entretien du sable comprend, si nécessaire, le ratisage et l'arrosage.





3 LE BALLON

3.1 QUALITÉS ET MESURES

3.1.1 Sphérique.

3.1.2 Il est fait de cuir ou d'autre matériau approprié, il a une vessie en latex et une valve en butyl.

3.1.3 Sa circonférence est de 67 cm au minimum et de 69 cm au maximum (ballon taille n°5).

3.1.4 Son poids n'est pas supérieur à 400 g et n'est pas inférieur à 370 g au début du match.

3.1.5 Sa pression est comprise entre 0,25 et 0,4 atmosphère au niveau de la mer.

3.1.6 Les prises de mesure sont du ressort de l'organisateur de la compétition.

3.2 REMPLACEMENT D'UN BALLON DÉFECTUEUX

3.2.1 Si le ballon éclate ou devient défectueux pendant le match, le jeu est arrêté. L'Arbitre principal reprend possession du ballon et en fournit un nouveau aux joueurs.

3.2.2 Après le changement du ballon, le jeu reprend à partir du moment précis de l'arrêt de jeu, le score reste alors invariable et le service précédant l'arrêt de jeu étant à rejouer. Avant que l'échange ne reprenne avec une seconde tentative de service, les joueurs effectuent un échauffement d'1 minute avec le nouveau ballon.



4 JOUEURS ET OFFICIELS

4.1 JOUEURS

4.1.1 Le nombre des joueurs varie en fonction des différents types de matchs (voir le chapitre *Types de matchs*, 16) :

4.1.1.1 Jeu en simple : un joueur par côté.

4.1.1.2 Jeu en double : deux joueurs par côté.

4.1.2 Lors d'un match officiel, l'un des joueurs est désigné capitaine d'équipe. En simple, les joueurs sont leur propre capitaine. Il est de la responsabilité du capitaine de participer au tirage au sort.

4.1.3 Le joueur/l'équipe à domicile est listé/e en première position au tirage au sort pour le match concerné.

4.1.4 Le joueur/l'équipe visiteur/se est listé/e en deuxième position au tirage au sort pour le match concerné.

4.2 TENUES DE SPORT

4.2.1 Les tenues de jeu se composent d'un maillot à manches courtes ou sans manches, d'un short, d'une jupe ou d'une tenue de sport une pièce, auxquels peuvent se rajouter serre-poignet, lunettes de soleil, casquette ou bandeau. Le port de chaussures est facultatif, sont acceptés les pieds nus, les bandages et/ou les chaussures d'intérieur (chaussures à semelles plates). Une combinaison moulante, un justaucorps ou léotard peut couvrir les coudes et les genoux et, doit être porté/e sous un maillot à manches courtes ou sans manches, sous le short ou la jupe (Voir le schéma). La combinaison moulante et le survêtement doivent être de la même couleur primaire et bien se distinguer de la tenue des adversaires. Les tenues ne peuvent en aucun cas procurer un avantage aux joueurs, ni enfreindre les règlements de l'organisateur de la compétition.



- 4.2.2 Tous les bijoux (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreilles, serre-poignets en cuir et en caoutchouc, etc.) ou tout équipement dangereux sont non autorisés et sont donc interdits.
- 4.2.3 Les accessoires de tête sont autorisés mais ils ne peuvent pas être dotés de visière ou de ses équivalents.
- 4.2.4 Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leurs propres risques.
- 4.2.5 Les joueurs sont autorisés à utiliser une crème solaire sans pour autant qu'elle ne puisse leur procurer un quelconque avantage.
- 4.2.6 Des chiffres ou des lettres peuvent apparaître sur le maillot pour identifier le joueur, son association ou son club; les publicités sont également autorisées (voir le chapitre *Marquages et publicités*, 38).
- 4.2.7 Les motifs ou décorations sur le devant ou les faces latérales de la tenue de sport ou tout autre objet (par ex. : bijoux) doivent rester discrets et éviter tout effet brillant ou réfléchissant susceptible d'affecter la vision de l'adversaire. Si l'Arbitre principal juge ces objets gênants, il peut ordonner au joueur de les retirer ou de les couvrir.
- 4.2.8 Les joueurs/équipes ne sont pas autorisé/es à porter une tenue de la même couleur que celle de leur/s adversaire/s. Les couleurs des tenues doivent permettre de distinguer clairement les adversaires les uns des autres.
- 4.2.9 Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus à l'identique (même forme et couleur, design et type) et ce, pour l'ensemble des matchs d'une compétition. Des exceptions peuvent exister pour motifs religieux. Chaque joueur/équipe est tenu/e d'avoir deux tenus de couleurs nettement dissemblables.

4.2.10 L'Arbitre principal décide de la validité ou de l'acceptabilité des tenues d'un joueur.



4.3 OFFICIELS DE MATCH

4.3.1 Directeur de compétition

4.3.1.1 Pour chaque événement de la FITEQ, un Directeur de compétition est à désigner.

4.3.1.2 Les tâches du Directeur de compétition consistent à :

4.3.1.2.1 recueillir les enregistrements aux événements à partir du système de saisie de la FITEQ;

4.3.1.2.2 vérifier l'éligibilité des participants (joueurs, entraîneurs, etc.);

4.3.1.2.3 préparer le calendrier général et l'attribution des matchs;

4.3.1.2.4 vérifier l'équipement et les conditions de jeu avant le début de la compétition.



Il incombe au Directeur de compétition de veiller à faire appliquer, pendant la compétition, les conditions prévues;

4.3.1.2.5 préparer et surveiller le tirage au sort avec le Juge-arbitre;

4.3.1.2.6 être le contact principal entre la FITEQ et le comité organisateur local pendant la compétition; et

4.3.1.2.7 surveiller les opérations quotidiennes de l'ensemble de la compétition.

4.3.2 Officiels d'équipe

4.3.2.1 Les entraîneurs et autres officiels (par ex. : physiothérapeutes) sont autorisés à s'asseoir à côté du terrain de teqball, dans une zone désignée à cette fin. Le nombre des officiels d'équipe varie en fonction des différentes compétitions, mais ne doit pas dépasser un total de trois personnes.

4.4 OFFICIELS TECHNIQUES

4.4.1 Juge-arbitre

4.4.1.1 Avant le démarrage d'un tournoi, le Juge-arbitre est responsable de l'organisation d'un briefing réunissant tous les arbitres.

4.4.1.2 Pour chaque compétition, un Juge-arbitre est à désigner. Le Juge-arbitre est responsable du bon déroulement du tirage au sort des compétitions en coopération avec le Directeur de compétition.

4.4.1.3 Le Juge-arbitre désigne les arbitres de chaque table et les rôles de chacun.

4.4.1.4 Il incombe au Juge-arbitre de vérifier l'éligibilité de tous les participants concernés (joueurs, entraîneurs, assistants, etc.) pour ladite compétition.



4.4.1.5 Le Juge-arbitre reste proche des matchs en cours afin de les superviser.

4.4.1.6 Le Juge-arbitre peut, à tout moment, décider de remplacer un arbitre.

4.4.1.7 Le Juge-arbitre décide :

4.4.1.7.1 de la suspension d'un match en cas d'urgence;

4.4.1.7.2 de l'éventuelle prolongation du temps d'échauffement réglementaire;

4.4.1.7.3 de toute question d'interprétation des règles ou règlements, y compris l'acceptabilité des tenues, des équipements et des conditions de jeu;

4.4.1.7.4 de la possibilité pour les joueurs de s'entraîner pendant une suspension d'urgence de la partie et du lieu de l'entraînement; et

4.4.1.7.5 de prendre, si nécessaire, des mesures disciplinaires en cas de mauvaise conduite ou autres infractions aux règlements.

4.4.1.8 Si le Juge-arbitre n'est pas en mesure de remplir ses fonctions, ses responsabilités devront être déléguées à un remplaçant désigné. Le Juge-arbitre ou un adjoint responsable désigné pour exercer l'autorité en son absence, doit toujours être présent pendant le match.

4.4.1.9 Le Juge-arbitre est tenu d'avoir :

4.4.1.9.1 des tenues appropriées (voir Le Code Vestimentaire Officiel des arbitres de Teqball);

4.4.1.9.2 une montre;

4.4.1.9.3 deux pièces de monnaie; et



4.4.1.9.4 deux stylos et un bloc-notes.

4.4.2 Arbitre principal

4.4.2.1 Pour chaque match, un Arbitre principal est à désigner.

4.4.2.2 L'Arbitre principal est responsable du bon déroulement du jeu et du respect des règles et règlements.

4.4.2.3 L'Arbitre principal est responsable de la vérification de l'acceptabilité de l'équipement et des conditions de jeu et, il est tenu de signaler tout manquement au Juge-arbitre.

4.4.2.4 L'Arbitre principal dirige le tirage au sort pour choisir le serveur, le relanceur et les côtés de jeu.

4.4.2.5 L'Arbitre principal contrôle l'ordre du service, de la réception et des côtés ainsi qu'il corrige d'éventuelles erreurs.

4.4.2.6 L'Arbitre principal juge pour chaque échange s'il vaut un point ou s'il est à répéter et, il annonce le score selon la procédure spécifiée.

4.4.2.7 Si les adversaires portent des tenues similaires à celles des joueurs locaux, l'Arbitre principal est tenu de demander au joueur/équipe visiteur/se de changer de maillot.

4.4.2.8 L'Arbitre principal est tenu d'avoir :

4.4.2.8.1 des tenues appropriées (voir Le Code Vestimentaire Officiel des arbitres de Teqball);

4.4.2.8.2 une montre; et

4.4.2.8.3 une pièce de monnaie.

4.4.2.9 L'Arbitre principal se positionne sur le prolongement imaginaire de la ligne du filet et se déplace en fonction du jeu. Il doit prendre des décisions claires et pertinentes.



4.4.2.10 L'Arbitre principal signale immédiatement au Juge-arbitre, toute violence ou tout comportement inapproprié constatés lors d'un match.

4.4.3 Arbitre assistant

4.4.3.1 L'Arbitre assistant a pour rôle d'aider l'Arbitre principal dans ses décisions par des signaux discrets entre eux et relatifs aux tâches précédemment évoquées.

4.4.3.2 L'Arbitre assistant juge si l'exécution du service est valable.

4.4.3.3 L'Arbitre assistant est responsable du respect du temps d'échauffement et des temps morts.

4.4.3.4 L'Arbitre assistant est tenu d'avoir :

4.4.3.4.1 des tenues appropriées (voir Le Code Vestimentaire Officiel des arbitres de Teqball);

4.4.3.4.2 une montre; et

4.4.3.4.3 une pièce de monnaie.

4.4.3.5 L'Arbitre assistant se positionne sur le prolongement imaginaire de la ligne du filet, en face de l'Arbitre principal.

4.4.3.6 L'Arbitre assistant, lorsqu'il identifie un fait contraire aux règles, le signale à l'Arbitre principal.

4.4.3.7 L'Arbitre assistant a pour tâche de suivre les scores.

4.4.3.8 L'Arbitre assistant est également chargé de laisser le terrain de Teqball propre et dégagé après la fin du match.

4.4.4 Arbitre de réserve

4.4.4.1 Le nombre des arbitres de réserve varie selon les compétitions.



4.4.4.2 Un arbitre de réserve doit toujours être prêt à remplacer l'arbitre principal ou l'arbitre assistant si c'est nécessaire et demandé par le Juge-arbitre.

4.4.4.3 L'Arbitre de réserve est tenu d'avoir :

4.4.4.3.1 des tenues appropriées (voir Le Code Vestimentaire Officiel des arbitres de Teqball);

4.4.4.3.2 une montre; et

4.4.4.3.3 une pièce de monnaie.

4.4.4.4 L'Arbitre de réserve reste à proximité du terrain de Teqball.

4.4.4.5 L'Arbitre de réserve connaît le protocole et le rôle de chaque arbitre.

4.4.4.6 L'Arbitre de réserve aide l'Arbitre principal par tous les moyens nécessaires et garde le terrain de Teqball propre.

4.4.4.7 L'Arbitre de réserve ne doit pas exprimer de jugement lorsqu'il assiste à un match en tant que spectateur.

4.4.4.8 L'Arbitre de réserve rapporte au Juge-arbitre si un cas inhabituel a été observé.

4.5 TIRAGE AU SORT

4.5.1 Le tirage au sort est réalisé par l'Arbitre principal juste avant le match. Le tirage au sort a pour objectif de déterminer le joueur serveur, le relanceur et d'attribuer les côtés.

4.5.2 La pièce de monnaie

4.5.2.1 Pour le tirage au sort, les arbitres sont tenus d'utiliser la pièce de monnaie officielle de la FITEQ.



4.5.2.2 Pour les tirages au sort, en l'absence d'une pièce FITEQ, l'arbitre principal prévoit une pièce ordinaire. La pièce de monnaie doit avoir un diamètre minimum de 25 mm et maximum de 35 mm [exemples appropriés : 2 € (EUR) / 1 \$ (USD) / 1 ¥ (CNY)]. Le fond de la pièce doit être visible pour les joueurs et pour les spectateurs de la télédiffusion (le cas échéant).

4.5.3 La démarche

4.5.3.1 Le joueur à domicile choisit un côté de la pièce FITEQ (pile ou face).

4.5.3.2 Le gagnant du tirage au sort choisit :

4.5.3.2.1 le côté de jeu; ou

4.5.3.2.2 de servir ou de recevoir;

4.5.3.2.3 Le capitaine adverse choisit dans les options restantes.

4.5.3.3 Ensuite, l'équipe de réception sélectionne son relanceur et l'équipe de service son serveur.



5 TYPES DE MATCHS

5.1 TROIS TYPES DE MATCHS :

5.1.1 En simple : match lors duquel deux joueurs s'affrontent. Les restrictions liées au sexe varient en fonction des types de compétitions.

5.1.2 En double : match lors duquel deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Les restrictions liées au sexe varient en fonction des types de compétitions.

5.1.3 En double mixte : match lors duquel deux équipes de deux joueurs, composées d'un homme et d'une femme chacune, s'affrontent.

6 L'ÉCHANGE

6.1 DÉFINITION

6.1.1 L'échange est la période pendant laquelle le ballon est en jeu.

6.1.2 Chaque échange commence par un service; l'équipe qui reçoit renvoie le ballon sur la surface de jeu de l'adversaire.

6.1.3 Un échange valable se termine par l'attribution d'un point à l'un/e des joueurs/équipes.

6.2 SYSTÈME DE SCORE

6.2.1 Excepté le set final, un set est remporté par le joueur ou l'équipe qui atteint en premier 12 points.



6.2.2 Un match se joue au meilleur-des-trois-sets. Le nombre des sets est également précisé dans le règlement de chaque compétition.

6.2.3 Le dernier set décisif doit être gagné avec une marge d'au moins deux points; les autres sets sont remportés par le joueur ou l'équipe qui atteint en premier 12 points.

7 ÉCHANGE À RÉPÉTER

L'échange est à répéter dans trois cas différents :

7.1 GRATTE

7.1.1 En cas de gratte, aucun point n'est attribué et l'échange est à répéter (voir le chapitre *Gratte*, 27).

7.2 FILET + TROIS REBONDS

7.2.1 Si le ballon rebondit au moins trois fois sur la surface de jeu de l'adversaire après avoir touché le filet, l'échange est à répéter; aucun point n'est accordé (voir le chapitre *Filet + trois rebonds*, 26).

7.3 FORCE MAJEURE

7.3.1 Un événement de force majeure a lieu lorsque l'arbitre arrête le jeu pendant un échange valable.

7.3.2 Le match peut être arrêté par l'arbitre si l'échange est perturbé par :

7.3.2.1 toute personne autre qu'un joueur officiel;

7.3.2.2 un ballon autre que celui utilisé pour le match; ou



7.3.2.3 tout événement susceptible d'affecter l'issue de l'échange.

7.3.3 Lorsqu'un cas de force majeure se produit pendant le service, seul le service interrompu est à répéter. C'est-à-dire si l'événement de force majeure se produit après la seconde tentative, les serveurs rejouent ce second service.

8 LE SCORE

8.1 Un point sera accordé au joueur/à l'équipe si :

8.1.1 le ballon de l'adversaire n'arrive pas sur la surface de jeu du joueur/de l'équipe;

8.1.2 le joueur adverse renvoie le ballon qui vient frapper la face latérale de la table (voir le chapitre *Gratte latérale*, 27);

8.1.3 le ballon rebondit au moins deux fois sur la surface de jeu de l'adversaire (excepté Filet + trois rebonds, 26);

8.1.4 l'adversaire touche consécutivement le ballon avec la même partie du corps (voir le chapitre *Double touche*, 32);

8.1.5 l'adversaire renvoie consécutivement le ballon avec la même partie du corps (voir le chapitre *Renvoi répété*, 32);

8.1.6 l'adversaire touche le ballon plus de trois fois (voir le chapitre *Trop de touches*, 29);

8.1.7 l'adversaire touche le ballon avec sa main ou son bras (voir le chapitre *Ballon main*, 34);

8.1.8 l'adversaire commet une double faute (voir le chapitre *Le service*, 21);

8.1.9 après un renvoi, l'adversaire touche le ballon avant que



celui-ci n'atterrisse sur la table (voir le chapitre *Le renvoi*, 23);

8.1.10 l'adversaire ou tout objet qu'il porte touche la table Teq ou le filet (voir le chapitre *Touche à la table*, 33);

8.1.11 l'adversaire touche l'autre joueur pendant l'échange (voir le chapitre *Touche à l'adversaire*, 33);

8.1.12 en double, après le service, l'adversaire ne joue pas le ballon dans l'ordre adéquat, c'est-à-dire le joueur non-relanceur touche le ballon en premier (voir le chapitre *L'ordre du jeu*, 23);

8.1.13 au moment du retour du ballon, le point de contact du joueur adverse avec le ballon ou la partie de son corps en contact avec le sol sont hors des limites de son propre camp (voir le chapitre *Attaque non valable*, 28);

8.1.14 après la touche de l'adversaire, le ballon passe sous le prolongement imaginaire de la ligne du bord supérieur du filet, peu importe qu'il atterrisse ou pas sur la surface de jeu (voir le chapitre *Renvoi non valable*, 29);

8.1.15 le joueur renvoie le ballon sur la surface de jeu de l'adversaire et le ballon revient en toupie sur sa surface de jeu sans être touché par le joueur adverse; ou

8.1.16 après la touche de l'adversaire, le ballon rencontre tout autre équipement ou personne à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain de Teqball, excepté la surface de jeu du joueur ou le filet, sauf le cas où le joueur / l'équipe touche le ballon avant qu'il n'ait rebondi sur la table.

8.1.17 Si les deux joueurs/équipes commettent une faute, c'est le joueur/l'équipe l'ayant commise en premier qui perd l'échange.

8.1.18 Voir le système de score dans le sous-chapitre Système de score, page 17.



9 TOUCHES

- 9.1 Les touches valides répondent aux conditions suivantes :
- 9.1.1 Les joueurs peuvent toucher le ballon avec n'importe quelle partie de leur corps, à l'exception des mains et des bras.
 - 9.1.2 Lors du renvoi du ballon, trois touches sont autorisées au maximum (voir le chapitre *Trop de touches*, 29). Les touches non intentionnelles sont également prises en compte.
 - 9.1.3 Il est interdit de retenir le ballon entre deux parties du corps (voir le chapitre *Trop de touches*, 29).
 - 9.1.4 Il est interdit de retenir le ballon sur une parties du corps.
 - 9.1.5 Les touches consécutives avec la même partie du corps d'un même joueur sont interdites (voir le chapitre *Double touche*, 32).
 - 9.1.6 Les renvois consécutifs avec la même partie du corps d'un même joueur sont interdits (voir le chapitre *Renvoi répété*, 32).
 - 9.1.7 Si en cours de jeu, le ballon heurte le filet, toutes les règles relatives aux touches de ballon s'appliquent, à l'exception de la double touche (voir le chapitre *Rebond filet*, 34).
 - 9.1.8 Dans tous les cas, c'est l'Arbitre principal qui prend la décision finale concernant la validité d'une touche.

10 LE SERVICE

10.1 LES BASES

- 10.1.1 Le service commence lorsque le ballon est dans la main du serveur.



10.1.2 Le serveur lance le ballon de la main et exécute le service en l'air.

10.1.3 Le service doit être exécuté par une seule touche avec n'importe quelle partie du corps, à l'exception des mains et des bras.

10.1.4 Le serveur dispose de deux tentatives pour réussir un service.

10.1.5 Deux échecs successifs au service constituent une double faute.

10.1.6 Le changement de service s'effectue tous les 4 points.

10.1.7 Si le ballon est en possession du serveur, l'adversaire est prêt à recevoir le service et l'arbitre a donné le signal pour le service, alors le serveur a 5 secondes pour l'exécuter.

10.2 EMBLACEMENT DU SERVEUR

10.2.1 La ligne de service sur sol se trouve à 2 mètres de la table.

10.2.2 Le service est à exécuter de sorte qu'au moment de toucher le ballon, au moins une partie du corps du serveur soit en contact avec le sol.

10.2.3 Le serveur doit exécuter le service de sorte que toutes les parties du corps en contact avec le sol se trouvent derrière la ligne de service.

10.2.4 Le service est considéré comme valable si, au moment du service, aucune partie du corps du joueur ne touche la ligne de service sur sol.

10.2.5 La ou les parties du corps touchant le sol doivent se trouver entre les prolongements imaginaires des lignes des deux côtés de la table.



10.3 LE BALLON

10.3.1 Après le service, la trajectoire du ballon n'a pas d'importance (peu importe si elle est ascensionnelle ou descendante).

10.3.2 Le point de touche avec le ballon doit se situer au-dessus du niveau le plus bas de la surface de jeu.

10.3.3 Le ballon doit rebondir en premier sur la surface de jeu de l'adversaire.

10.3.4 Le ballon peut rebondir à n'importe quel point de la surface de jeu de l'adversaire.

10.3.5 Si lors du service, le ballon touche le filet, il est déclaré faute.

10.4 SITUATIONS :

10.4.1 Si un service donne lieu à une « gratte », une nouvelle tentative s'offre au joueur néanmoins, en cas de deuxième gratte, le service est déclaré faute.

10.4.2 En double, après un service, seul le relanceur peut toucher le ballon en premier. Si, après un service, c'est le joueur non relanceur qui touche le ballon en premier, le point sera attribué au serveur/à l'équipe serveur.

10.4.3 Si, lors du service, le ballon touche le filet en premier, il s'agit d'une faute de service.

10.4.4 Lorsque le serveur est dérangé pendant le service, il est autorisé à attraper le ballon ou à le laisser tomber sur le sol. Cette démarche est autorisée une fois par tentative de service.



11 LE RENVOI

11.1 Un renvoi est valable si :

11.1.1 après le service, c'est le relanceur qui touche le ballon en premier;

11.1.2 le ballon a rebondi seulement une fois sur la surface de jeu du joueur/de l'équipe, avant la première touche;

11.1.3 aucune faute n'est commise lors du renvoi (voir les Gros titres, 16-26, 27); et

11.1.4 le ballon rebondit sur la surface de jeu de l'adversaire après la ou les touches valables du joueur/de l'équipe, ou le ballon rebondit sur le filet (peu importe le nombre des rebonds) et rebondit ensuite sur la surface de jeu de l'adversaire, après la ou les touches valables du joueur/de l'équipe.

12 L'ORDRE DU JEU

12.1 CÔTÉS ET RÔLES

12.1.1 Avant chaque match, les côtés sont choisis par les joueurs suite à un tirage au sort effectué par l'Arbitre principal (voir le sous-chapitre Tirage au sort par pile ou face, 15). Les joueurs choisissent également leurs rôles, soit serveurs soit relanceurs.

12.2 LE DÉROULEMENT DU JEU

12.2.1 Un match commence par le service effectué par le Joueur 1 de l'Équipe A au Joueur 1 de l'Équipe B. Le service est strictement donné par le Joueur 1 de l'Équipe A et seul le Joueur 1 de l'Équipe B est autorisé à recevoir le ballon.

Après 4 points, le service change de côté.



Le Joueur 1 de l'Équipe A et le Joueur 2 de l'Équipe A changent de position, c'est-à-dire le Joueur 2 de l'Équipe A est le relanceur et le Joueur 1 de l'Équipe B engage le service.

Après les 4 points suivants, le service rechange de côté.

Le Joueur 1 de l'Équipe B et le Joueur 2 de l'Équipe B changent de position, c'est-à-dire le Joueur 2 de l'Équipe B est le relanceur et le Joueur 2 de l'Équipe A engage le service.

Après les 4 points suivants, le service rechange de côté.

Le Joueur 2 de l'Équipe A et le Joueur 1 de l'Équipe A changent de position, c'est-à-dire le Joueur 1 de l'Équipe A est le relanceur et le Joueur 2 de l'Équipe B engage le service.

Après les 4 points suivants, le service rechange de côté.

Le Joueur 2 de l'Équipe B et le Joueur 1 de l'Équipe B changent de position, c'est-à-dire le Joueur 1 de l'Équipe B est le relanceur et le Joueur 1 de l'Équipe A engage le service, exactement de la même manière dont le match a commencé ainsi, tout le scénario se répète.

12.2.2 Lors du second set, le Joueur 1 de l'Équipe B sert au Joueur 1 de l'Équipe A.

12.2.3 Avant le set final, les côtés sont choisis par les joueurs, suite à un tirage au sort effectué par l'Arbitre principal (voir le sous-chapitre Tirage au sort par pile ou face, 15). Les joueurs choisissent également leurs rôles serveurs ou relanceurs, tout comme avant le premier set.

12.2.4 Lors du set final, si les scores atteignent 12-12, le service change de camp après chaque point et selon la même procédure.

12.2.5 Dans le jeu au « meilleur-des-trois-sets », le premier set se joue en 12 points, c'est-à-dire le score final peut s'afficher à 12-11 (voir le sous-chapitre Système de score).

12.2.6 Après chaque set, les joueurs/équipes doivent changer de côté. Lors du set final, lorsque l'équipe en tête atteint 6, 12 et 18 points, ils doivent également changer de côté.



Équipe A – Joueur 1



Équipe A – Joueur 2



Équipe B – Joueur 2



Équipe B – Joueur 1



13 ERREURS DANS L'ORDRE DU JEU

13.1 CHANGEMENT DE SERVICE

13.1.1 Si un joueur ne sert ou ne reçoit pas à son tour, le jeu est interrompu par l'arbitre dès que l'erreur est constatée et, l'échange reprendra avec le serveur et le relanceur adéquats, conformément à l'ordre établi au début du match. (Voir le sous-chapitre Déroulement du jeu, 23).

13.1.2 Après le premier renvoi, chaque joueur d'une équipe peut toucher le ballon en premier.

13.1.3 Tous les points marqués avant le constat d'une erreur restent acquis.

13.2 CHANGEMENT DE CÔTÉ

13.2.1 Si les joueurs ne changent pas de côté au moment prévu, ils devront le faire immédiatement après l'échange concerné par l'erreur. L'échange peut reprendre dès que les joueurs se trouvent du côté adéquat selon l'ordre établi au début du match. Le changement de côté s'effectue conformément au point 12.2.6.

13.2.2 Tous les points marqués avant le constat d'une erreur restent acquis.

14 FILET + TROIS REBONDS

14.1 DÉFINITION

14.1.1 La règle des trois rebonds s'applique lorsque le ballon touche le filet au moins une fois, ensuite rebondit au moins trois fois sur la surface de jeu de l'adversaire, sans que personne ni rien ne le touche.



14.2 DÉCISION

14.2.1 Répéter l'échange à partir du premier service.

14.2.2 Voir tous les détails concernant le cas où le ballon heurte le filet, dans le chapitre Rebond filet, page 34.

15 EDGEBALL

15.1 DÉFINITION

15.1.1 Une gratte se produit lorsque le ballon frôle le bord de la surface de jeu de l'adversaire sans que rien ni personne ne le touche en l'air, après un renvoi ou un service valable. Le ballon est considéré comme gratte s'il rebondit ensuite sur le sol ou touche autre chose que les joueurs ou la table.

15.2 DÉCISION

15.2.1 Répéter l'échange.

15.2.2 Décision pendant le service : dans le cas d'une tentative de service aboutissant à une gratte le service est à répéter, deux tentatives de service successives aboutissant à une gratte constituent une faute de service.

15.2.3 Décision pendant le jeu : rejouer l'échange à partir du premier service; aucun point n'est attribué.



16 SIDEBALL

16.1 DÉFINITION

16.1.1 Une gratte latérale se produit quand après un renvoi valable, le ballon heurte la face latérale de la table au-dessous de la surface de jeu et rebondit vers le bas.

16.1.2 Si le ballon heurte la face latérale et frôle le bord de la table, puis rebondit vers le bas, il est toujours considéré comme ballon à gratte latérale, excepté le cas où il survole la surface de jeu.

16.2 DÉCISION

16.2.1 Point accordé à l'adversaire.

17 ATTAQUE NON VALABLE

17.1 DÉFINITION

17.1.1 Une attaque non valable a lieu lorsqu'au moment du renvoi, la/les partie/s inclinée/s du corps du relanceur (attaquant) ou le point de contact avec le ballon franchit le prolongement imaginaire de la ligne du filet.

17.1.2 La bicyclette (ciseaux retournés) sont autorisés sauf pour les compétitions de jeunes.

17.1.3 L'une ou l'autre parties du corps en extension doivent être en contact avec le sol.

17.1.4 Marcher sur la ligne médiane ou la toucher lors d'un renvoi, sont également considéré comme attaque non valable. Cette règle s'applique uniquement au joueur relanceur.



17.1.5 Les joueurs sont autorisés à franchir le prolongement imaginaire de la ligne du filet, mais uniquement pour récupérer le ballon ou pour le passer à leurs coéquipiers.

17.2 DÉCISION

17.2.1 Point accordé à l'adversaire.

18 RENVOI NON VALABLE

18.1 DÉFINITION

18.1.1 Un renvoi non valable se produit lorsque, lors d'un renvoi, le ballon passe au-dessous du prolongement imaginaire du bord supérieur du filet ou le franchit avant de rebondir sur la surface de jeu de l'adversaire.

18.2 DÉCISION

18.2.1 Point accordé à l'adversaire.

19 TROP DE TOUCHES

19.1 DÉFINITION

19.1.1 La situation de « trop de touches » se produit lorsque le joueur/l'équipe touche le ballon plus de trois fois avant de le renvoyer.

19.1.2 Les touches non intentionnelles sont également à prendre en compte. Si en double, un joueur touche le ballon trois fois avant même que son coéquipier ait la possibilité de le toucher, son acte est considéré comme « trop de touches ».

19.1.3 Si pendant le jeu, le ballon rebondit sur le filet, les joueurs/équipes sont tenu/e/s de respecter la règle qui consiste à ne pas toucher le ballon plus de trois fois (tenir compte aussi des touches avant et après le rebond sur le filet).

19.1.4 Si un joueur retient le ballon entre deux parties de son corps, ce geste est immédiatement considéré comme « trop de touches ».

19.2 DÉCISION

19.2.1 Point accordé à l'adversaire.

20 PAS DE PASSE

20.1 DÉFINITION

20.1.1 En double, il n'y a pas de passe si, ce n'est qu'un seul joueur de l'équipe qui touche le ballon avant le renvoi.

20.2 DÉCISION

20.2.1 Point accordé à l'adversaire.

21 PARTIES DU CORPS

Au Teqball, on distingue neuf parties du corps.

21.1 LES NEUF DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS

21.1.1 Tête : la partie supérieure du corps à partir du haut du cou.



21.1.2 Épaule gauche : L'articulation supérieure de chaque bras et la partie du corps située entre celle-ci et le cou.

21.1.3 Épaule droite : L'articulation supérieure de chaque bras et la partie du corps située entre celle-ci et le cou.

21.1.4 Dos : La surface arrière du corps, partant des épaules jusqu'aux hanches, incluant également la partie arrière du cou et les fesses.

21.1.5 Poitrine : La surface avant du corps, partant des épaules jusqu'aux hanches, incluant également la partie avant du cou.

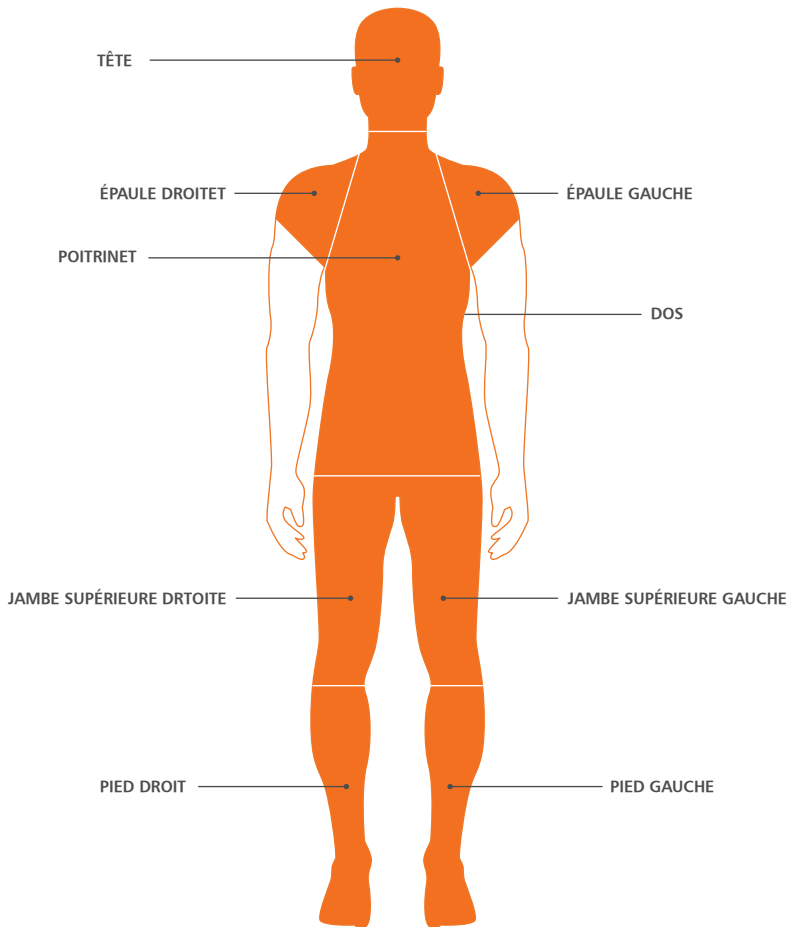
21.1.6 Jambe supérieure gauche : La partie du corps située entre les hanches et le centre du genou, hors les fesses.

21.1.7 Jambe supérieure droite : La partie du corps située entre les hanches et le centre du genou, hors les fesses.

21.1.8 Pied gauche : la partie du corps située au-dessous du centre du genou; c'est-à-dire l'intérieur et l'extérieur du pied sont considérés comme la même partie du corps.

21.1.9 Pied droit : la partie du corps située au-dessous du centre du genou; c'est-à-dire l'intérieur et l'extérieur du pied sont considérés comme la même partie du corps.

21.1.10 Les touches au ballon effectuées exactement à la « frontière » de deux parties différentes du corps sont évaluées en fonction de l'intention du mouvement.





22 DOUBLE TOUCHE

22.1 DÉFINITION

22.1.1 On parle de double touche lorsqu'un joueur touche successivement le ballon avec la même partie du corps sans que personne ni rien le touche.

22.1.2 Cette règle s'applique seulement pour une même personne. En double, la double touche ne concerne qu'un même joueur, c'est-à-dire si un joueur passe le ballon à son coéquipier, celui-ci peut utiliser la même partie du corps que celle avec laquelle la passe a été faite.

22.1.3 Si un joueur retient le ballon avec l'une des parties de son corps, ce geste est immédiatement déclaré double touche.

22.2 DÉCISION

22.2.1 Point accordé à l'adversaire.

23 RENVOI RÉPÉTÉ

23.1 DÉFINITION

23.1.1 On parle de renvoi répété lorsqu'au cours du même échange, le joueur/l'équipe renvoie successivement le ballon avec la même partie du corps. Le service n'est pas considéré comme un renvoi.

23.1.2 En double, la notion du renvoi répété s'applique à l'équipe, c'est-à-dire si un joueur renvoie le ballon avec une certaine partie du corps, son coéquipier n'est pas autorisé à le renvoyer avec la même partie de son corps.



23.2 DÉCISION

23.2.1 Point accordé à l'adversaire.

24 TOUCHE À LA TABLE

24.1 DÉFINITION

24.1.1 On parle de touche à la table lorsqu'au cours d'un échange, un joueur touche n'importe quelle partie de la table avec n'importe quelle partie de son corps, qu'il s'agisse d'une touche intentionnelle ou involontaire.

24.1.2 Si le joueur touche la table avec l'équipement qu'il porte, le geste est également considéré comme une faute.

24.2 DÉCISION

24.2.1 Point accordé à l'adversaire.

25 TOUCHE À L'ADVERSAIRE

25.1 DÉFINITION

25.1.1 On parle de touche à l'adversaire lorsqu'au cours d'un échange, le joueur touche son adversaire.

25.1.2 Les joueurs sont tenus de laisser un espace de jeu suffisant au joueur/à l'équipe en possession du ballon. Si le joueur/équipe marque son intention de ne pas réserver un espace de jeu suffisant à l'équipe attaquante, en cas de touche à l'adversaire, le point est attribué à l'équipe attaquante.



25.2 DÉCISION

25.2.1 Point accordé à l'adversaire.

26 BALLON MAIN

26.1 DÉFINITION

26.1.1 On parle de ballon main lorsque, pendant l'échange, le joueur touche le ballon, de manière intentionnelle ou involontaire, avec sa main ou son bras.

26.2 DÉCISION

26.2.1 Point accordé à l'adversaire.

27 REBOND FILET

27.1 LES DIFFÉRENTES SITUATIONS DE REBOND FILET

27.1.1 Si le ballon heurte le filet lors du service, c'est toujours considéré comme une faute.

27.1.2 Si le ballon heurte le filet pendant le jeu, l'échange se poursuit néanmoins, toutes les autres règles continuent de s'appliquer. Le ballon peut rebondir sur le filet un nombre illimité de fois pendant le jeu.

27.1.3 Si le ballon rebondit sur le filet, le joueur/équipe peut le rejouer dans la limite du nombre des touches autorisées. Le joueur/équipe peut toucher le ballon avec la partie du corps entrée en contact avec le ballon lors du rebond filet précédent. En conséquence, dans ce cas, la double touche n'est pas sanctionnée mais le renvoi répété s'applique toujours.



27.1.4 Si, suite à un renvoi valide, le ballon rebondit sur la surface de jeu de l'adversaire, le résultat dépend du nombre des rebonds sur la table :

27.1.4.1 Rebond filet + un rebond sont considérés comme un renvoi valable.

27.1.4.2 Rebond filet + deux rebonds rapportent un point à l'équipe relanceuse.

27.1.4.3 Rebond filet + trois ou plus de rebonds auront pour résultat un échange à répéter et aucun point n'est attribué.

27.1.4.4 Si le ballon rebondit sur le filet puis il roule sur la surface de jeu de l'adversaire (il ne rebondit pas après avoir franchi le filet), l'échange sera à répéter et aucun point ne sera accordé.

27.1.5 Selon les règles, si suite à un renvoi valable, le ballon revient en toupie au filet depuis la surface de jeu du joueur, il reste en jeu. Cependant, un rebond de plus sur la surface de jeu rapporte un point à l'adversaire.

28 PAUSES ET TEMPS MORTS

Au Teqball, il y a de différents arrêts et périodes pendant un jeu.

28.1 ÉCHAUFFEMENT

28.1.1 Le temps d'échauffement est d'1 minute et autorise les joueurs à s'entraîner, avant le début du match.

28.2 PAUSES

28.2.1 Une pause d'une minute est prévue entre les sets. Pendant ce moment, les joueurs ne sont pas autorisés à jouer sur la table.



28.2.2 Pendant les pauses, les joueurs ne sont pas autorisés à quitter le terrain de Teqball sans l'autorisation de l'Arbitre principal.

28.2.3 Les joueurs doivent changer de côté pendant les pauses.

28.3 TEMPS MORTS

28.3.1 Lors de chaque match, les joueurs/équipes peuvent demander un temps mort dont la durée est fixée à une minute. Les joueurs/équipes ont chacune droit à un temps mort pour un match au « meilleur-des-trois-sets ».

28.3.2 En formant le signe du « T » avec les mains, toute personne peut demander un temps mort, c'est à dire aussi bien les joueurs que les membres officiels d'une équipe.

28.3.3 Les temps morts peuvent être demandés par les deux joueurs / équipes successivement. Pendant le temps mort, les joueurs ne sont pas autorisés à quitter le terrain de Teqball sans l'autorisation de l'Arbitre principal.

28.4 PAUSE BLESSURE

28.4.1 Si un joueur est blessé pendant le match, le capitaine (ou le joueur) peut demander une pause blessure à l'Arbitre principal.

28.4.2 L'Arbitre principal évalue la situation et décide de la nécessité effective de la pause blessure. Si c'est le cas, l'Arbitre principal montre le signe « T » et annonce « Pause Blessure ».

28.4.3 Le temps de la pause blessure de 3 minutes doit être mesuré par l'Arbitre principal, à l'aide de sa montre ou d'un chronomètre.

28.4.4 Si le joueur est blessé lors d'un échange (par exemple, il se blesse la tête en heurtant le filet ou donne un coup de pied trop fort à la table), l'Arbitre principal doit immédiatement arrêter le jeu. Après la coupure, soit l'échange est à rejouer (dans ce cas-là aucun point n'est attribué) soit le point est accordé.



C'est l'Arbitre principal qui est chargé d'évaluer la situation et de décider à cet égard.

28.4.5 La durée de la pause blessure ne peut excéder les 3 minutes.

28.4.6 Ni l'Arbitre principal ni l'Arbitre assistant ne peuvent toucher le(s) joueur(s) blessé(s), excepté une situation d'urgence quand des mesures de sauvetage ou de premiers secours s'avèrent nécessaires. Dans tous les autres cas, ils doivent attendre l'arrivée des services médicaux.

28.4.7 Pendant la pause blessure de 3 minutes, les joueurs ne sont pas autorisés à quitter le terrain de Teqball sans l'autorisation de l'Arbitre principal, de même aucune personne n'est autorisée à pénétrer sur le terrain de Teqball, à l'exception de l'équipe médicale officielle de la compétition et du responsable d'équipe. En cas de blessure grave, l'équipe médicale des joueurs/équipes peut être autorisée à examiner le joueur blessé, à l'intérieur de l'aire de jeu de Teqball.

28.4.8 Sur recommandation de l'équipe médicale ou à la demande des joueurs/équipes, cette période de 3 minutes peut être prolongée par l'Arbitre principal, à une pause blessure de 10 minutes. (Voir le point « Prolongation de la pause blessure » ci-dessous). C'est l'Arbitre principal qui prend la décision finale concernant la prolongation de la pause blessure.

28.4.9 Une fois le joueur est prêt à reprendre le match, le jeu se poursuit selon les instructions de l'Arbitre principal.

28.4.10 Pendant un match, les joueurs/équipes ne peuvent demander que deux pauses blessure de 3 minutes. Si une troisième pause blessure est demandée, l'Arbitre principal doit mettre fin au jeu. L'adversaire remporte le match, mais tous les points précédemment gagnés par le joueur blessé lui restent acquis.



28.5 PROLONGATION DE LA PAUSE BLESSURE

28.5.1 La pause de 3 minutes demandée pour cause de blessure peut être prolongée par l'Arbitre principal à une pause de 10 minutes. Au Teqball, c'est la durée maximale qui peut être appliquée pour une pause.

28.5.2 L'Arbitre principal annonce la décision en levant une main en l'air et en prononçant à haute voix « 10 minutes de pause pour blessure ». La pause blessure de 10 minutes peut être réduite, mais pas prolongée.

28.5.3 Le temps est mesuré par l'Arbitre principal sur sa montre ou sur un chronomètre à part.

28.5.4 La pause blessure de 10 minutes ne peut être accordée qu'une seule fois par joueur/équipe, par match. Si le joueur/équipe bénéficie d'une pause de 10 minutes, il/elle ne pourra plus demander aucune pause blessure supplémentaire. Si une autre pause blessure est demandée, l'Arbitre principal doit mettre fin au match. L'adversaire remporte le match, mais tous les points précédents restent acquis au joueur blessé.

28.5.5 Pendant la pause blessure de 10 minutes, l'équipe médicale officielle de la compétition peut entrer sur le terrain de Teqball, tout comme l'équipe médicale du joueur blessé.

28.5.6 Après la pause blessure de 10 minutes, les joueurs peuvent s'échauffer sur la table pendant 1 minute au maximum.

29 COMPÉTITION INTERROMPUE

Au cas où une compétition est interrompue pour des raisons techniques (pannes de courant, etc.), 1 heure sera accordée pour régler le problème. Le Juge-arbitre pourra lever l'interruption s'il s'avère que la reprise du jeu n'est pas possible dans l'heure qui suit.



30 MARQUAGES ET PUBLICITÉS

30.1 RESTRICTIONS

30.1.1 Des marquages et des publicités peuvent être installés sur les murs intérieurs et extérieurs de la clôture de l'aire de jeu néanmoins, leurs couleurs doivent différer de celles de la table Teq, du ballon ou des maillots des joueurs.

30.1.2 Les marquages ou publicités affichés au sein ou à proximité du terrain de Teqball, sur les tenues ou numéros de jeu ainsi que sur les tenues des arbitres, ne peuvent pas porter sur des produits du tabac, des boissons alcoolisées, des médicaments dangereux ou des produits illégaux et, ils doivent être libres de toute idée de discrimination négative ou de toute connotation de race, xénophobie, sexe, religion, handicap ou de toutes autres formes de discrimination.

30.1.3 À l'exception des LED (diodes électroluminescentes) et des dispositifs similaires, aucun des panneaux lumineux publicitaires installés sur les bords de la clôture de l'aire de jeu et aucune couleur fluorescente, luminescente ou brillante ne doit fonctionner et ce quel que soit l'emplacement dans l'aire de jeu, en outre, la couleur de fond des panneaux de clôture de l'aire de jeu doit rester sombre.

30.1.4 Pendant un match, les panneaux publicitaires lumineux ne doivent pas passer du sombre au clair et vice versa.

30.1.5 Les LED et les dispositifs similaires installés sur les bords de l'aire de jeu ne peuvent pas être luminescents au point de déranger les joueurs pendant le match et ne doivent pas pouvoir changer d'intensité lorsque le ballon est en jeu.

30.1.6 Les écrans publicitaires à LED et les autres dispositifs similaires ne peuvent pas être utilisés sans l'approbation préliminaire de la FITEQ.



30.1.7 Le lettrage ou les symboles à l'intérieur des murs de clôture de l'aire de jeu doivent être nettement différents de la couleur du ballon utilisé; deux couleurs maximums sont autorisées.

30.1.8 Sur le filet, l'installation de deux publicités est autorisée sur chacun des côtés de la table. Elles doivent être placées à plus de 30 mm du bord supérieur du filet, ne peuvent pas obscurcir la visibilité du filet ou gêner les joueurs.

30.1.9 Des publicités peuvent être installées sur le sol, sur la table et sur les tenues des joueurs.

31 CONTRÔLE ANTI-DOPAGE

Le contrôle antidopage est régi par les règles antidopage pertinentes et en vigueur de la FITEQ.

32 APPELS

Un appel peut être présenté uniquement pour une situation qui se produit pendant ledit match. Aucun appel ne peut être présenté après la fin du match, même si la situation s'est produite pendant l'événement. Dans tous les cas, les appels doivent être présentés conformément à l'Article 32.1.

32.1 CRITÈRES D'APPEL

32.1.1 Aucun accord entre les joueurs ou les membres de l'équipe ne peut modifier une décision prise par l'arbitre responsable concernant une question d'interprétation des Règles officielles et des Règlements du Teqball [ci-après les Règles et Règlements du Teqball].



32.1.2 Aucun appel ne peut être présenté auprès du Juge-arbitre, contre une décision prise par l'arbitre responsable, concernant une question de fait.

32.1.3 Un appel peut être présenté auprès du Juge-arbitre, contre une décision prise par un arbitre concernant une question d'interprétation des Règles et Règlements du Teqball et, c'est la décision du Juge-arbitre qui sera considérée comme définitive.

32.1.4 Un appel peut être présenté auprès du Directeur de compétition contre une décision du Juge-arbitre, sur une question relative au déroulement du tournoi ou du match, non régie par les Règles et Règlements du Teqball et, c'est la décision du Directeur de compétition qui sera considérée comme définitive.

32.1.5 Dans le cas des compétitions en simple, seul le joueur participant au match lors duquel la question s'est posée peut introduire un appel. Quant aux compétitions en double, seul le capitaine de l'équipe participant au match lors duquel la question s'est posée peut introduire un appel.

32.1.6 Toute question d'interprétation des Règles et Règlements du Teqball découlant de la décision du Juge-arbitre, ou toute question relative au déroulement des tournois ou des matchs, découlant de la décision d'un Directeur de compétition, peut être soumise par le joueur ou le capitaine d'équipe autorisé à faire appel, par l'intermédiaire de leur association mère respective, pour prise en compte par la FITEQ.

33 MESURES DISCIPLINAIRES

33.1 INTÉGRITÉ

33.1.1 Des mesures disciplinaires peuvent être prises pendant toute la durée d'un match ou d'une compétition, pour violation du principe de l'intégrité et des règles pertinentes telles que définies à l'Article 34.



33.1.2 Le comportement défini à l'Article 33.2 s'applique aux situations survenant pendant ledit match ou tournoi.

33.1.3 Tout au long de l'événement, les violations graves de la politique d'intégrité de la FITEQ peuvent conduire à des mesures disciplinaires.

33.2 COMPORTEMENT ANTISPORTIF

33.2.1 On parle de comportement antisportif lorsqu'un joueur fait une remarque verbale ou un geste non verbal inappropriés aux joueurs adverses, aux officiels de l'équipe, aux arbitres, aux spectateurs ou à toute autre partie prenante assistant au match/à la compétition.

33.2.2 Si l'Arbitre principal juge le comportement du joueur antisportif, il peut le sanctionner selon les trois étapes suivantes:

33.2.2.1 Avertissement verbal - pour tout comportement antisportif, l'Arbitre principal doit émettre un avertissement verbal au joueur ou à l'officiel de l'équipe en faute, sans attribution de point, à moins que le joueur/l'équipe adverse ne remporte le point de manière évidente. Si le joueur/équipe adverse gagne le point suite à un comportement antisportif, le point doit être attribué et un avertissement verbal doit être par la suite prononcé. L'Arbitre principal peut utiliser ses propres mots pour expliquer le type de comportement antisportif et doit ensuite avertir le joueur qu'en cas de récidive, un point sera attribué au joueur/à l'équipe adverse.

33.2.2.2 Point attribué au joueur/à l'équipe adverse – au Teqball, les arbitres n'utilisent pas de carte de couleur. Lorsqu'un comportement antisportif se produit pour la deuxième fois par le joueur/équipe ou l'officiel de l'équipe, l'Arbitre principal doit attribuer un point au joueur/équipe adverse et annoncer : « Deuxième avertissement ! Point attribué à l'adversaire ! » Cette étape peut être appliquée plusieurs fois si un joueur continue à témoigner d'un comportement antisportif.



33.2.2.3 Expulsion – en cas d'infraction majeure ou de comportement antisportif ininterrompu, l'Arbitre principal peut procéder à l'expulsion du joueur, en signalant son intention au Directeur de compétition et/ou au Juge-arbitre. L'expulsion doit être finalisée par le Directeur de compétition ou par le Juge-arbitre. Après l'expulsion, le joueur/équipe adverse remporte le match, mais tous les points précédemment obtenus par le joueur exclu lui restent acquis.

33.2.2.4 Un avertissement ou une pénalité délivrée à l'encontre de l'un des membres d'une équipe s'applique à l'ensemble de l'équipe.

33.3 EXEMPLES DE COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

33.3.1 Le/ Les joueur/s triche/nt de manière intentionnelle, en se soustrayant aux règles.

33.3.2 Communications verbales et non verbales inappropriées.

33.3.3 Toute communication avec l'adversaire ou l'arbitre pendant un échange.

33.3.4 Pollution verbale - les joueurs crient de manière intentionnelle pour, à dessein, gêner l'adversaire.

33.3.5 Volonté intentionnelle de fourvoyer les arbitres.

33.3.6 « Jouer la montre ».

33.3.7 Refuser le changement de rôle selon l'ordre du jeu.

33.3.8 Ne respecter ni le jeu ni le sport.

33.3.9 Distraire verbalement l'adversaire entre deux échanges.

33.3.10 Tentative intentionnelle de déplacer la table Teq ou la ligne de service.



33.3.11 Utilisation délibérée d'une astuce pour contourner les règles.

33.3.12 Fêter d'une manière inappropriée, agressive ou enlever son t-shirt, se couvrir la tête avec le t-shirt (après avoir gagné un point, un set, match).

33.3.13 Contester avec véhémence la décision des arbitres, verbalement ou non.

33.4 CONSÉQUENCES DES VIOLATIONS

33.4.1 L'Arbitre principal doit évaluer les situations au cas par cas et sanctionner en conséquence. Sans avertissement verbal prononcé à l'encontre de l'équipe en défaut, l'arbitre n'est pas autorisé à attribuer de point à l'adversaire. L'Arbitre assistant peut signaler tout comportement antisportif qui par la suite peut conduire l'Arbitre principal à donner au joueur un avertissement verbal.

33.4.2 Avant, pendant ou à l'issue d'un match, tout contact physique intentionnel avec des joueurs, officiels d'équipe, arbitres, spectateurs ou toute autre partie prenante assistant à la compétition, entraîne l'expulsion immédiate du match ou la disqualification de la compétition.

33.4.3 Suite à l'expulsion, le comportement du joueur ou de l'officiel d'équipe expulsé est signalé au Directeur de compétition et/ou au Juge-arbitre de la compétition qui décident de disqualifier ou non de la compétition la personne expulsée.

33.4.4 Si un joueur est disqualifié d'une compétition pour n'importe quelle raison, il perdra automatiquement tout titre, médaille, prix en espèces ou points de classement associés.

33.4.5 Les cas d'écart de conduite très grave doivent être signalés à la fédération du contrevenant.

33.5 COMPORTEMENT ANTISPORTIF DES ENTRAÎNEURS



33.5.1 L'entraîneur doit être averti dans les situations suivantes:

33.5.1.1 Quitter la zone d'entraînement pendant le match.
(Par ailleurs, s'il la quitte, il ne sera pas autorisé à y retourner).

33.5.1.2 Perturbation intentionnelle ou non intentionnelle du match (y compris la communication verbale).

33.5.1.3 Commentaires verbaux concernant les décisions des arbitres.

33.5.1.4 Réactions excessivement dramatiques ou dangereuses aux décisions des arbitres.

33.5.1.5 Communication inappropriée avec les spectateurs ou avec toute autre partie prenante.

33.5.2 L'entraîneur doit être expulsé dans les cas suivantes :

33.5.2.1 Comportements racistes et autres comportements agressifs.

33.5.2.2 Acte inapproprié et dangereux.

33.5.3 Si un entraîneur est expulsé, il est tenu de quitter la zone d'entraînement. Dans ce cas, le match reprend là où l'Arbitre principal a arrêté le jeu.

33.5.4 Si l'entraîneur refuse de quitter la zone d'entraînement, l'Arbitre principal peut mettre fin au match avec un score de 12-0 pour chaque set gagné, en faveur de l'équipe adverse.

33.5.5 Un comportement inapproprié et une expulsion peuvent aboutir à la suspension du tournoi.

33.5.6 Après le match, l'Arbitre principal doit faire un rapport au Directeur de compétition et au Juge-arbitre de la compétition qui décideront des éventuelles sanctions supplémentaires. En cas de comportement inapproprié et répété, l'entraîneur peut être suspendu et sanctionné par la FITEQ.



34 INTÉGRITÉ

34.1 Les joueurs, entraîneurs et officiels doivent respecter les valeurs prescrites par la Politique d'intégrité de la FITEQ.

34.2 La politique d'intégrité de la FITEQ comprend les règlements suivants:

34.2.1 Code de déontologie

34.2.2 Politique Anti-Corruption

34.2.3 Politique d'Égalité et Anti-Discrimination

34.2.4 Politique de Sécurité et de Bien-être

34.3 Toute violation de la Politique d'intégrité de la FITEQ est passible de mesures disciplinaires et ce, en vertu de la Politique disciplinaire de la FITEQ.

35 RÈGLEMENTS POUR LES COMPÉTITIONS

35.1 TYPES DE TOURNOIS

Les règles et règlements mentionnés par le présent acte s'appliquent aux tournois ci-dessous.

35.1.1 La FITEQ organise les types de tournois internationaux suivants :

35.1.1.1 Championnats du monde;

35.1.1.2 Les Masters de Teqball;



35.1.1.3 Les Séries mondiales /World Series/;

35.1.1.4 Les Grand Prix; et

35.1.1.5 Les Trophées Challenger.

35.1.2 Un tournoi international doit inclure des joueurs d'au moins deux pays différents.

35.1.2.1 Un tournoi « open » est ouvert à tous les joueurs de tous les pays.

35.1.2.2 Un tournoi limité est réservé à des groupes spécifiques de joueurs autres que les groupes d'âge.

35.1.2.3 Un tournoi sur invitation est limité à des pays ou des joueurs spécifiques, invités individuellement.

35.1.2.4 Pour ce qui concerne les lieux, il existe des tournois en salle, en plein air ou sur la plage.

35.2 ÉPREUVES

35.2.1. Outre les événements organisés dans le respect des principes d'équité et d'égalité entre les sexes, les tournois internationaux ouverts peuvent inclure le simple et le double hommes, femmes et le double mixte.

35.2.2. Toutes les épreuves doivent être disputées sur la base d'une phase de groupes et d'une phase d'élimination directe. Un tournoi uniquement disputé par l'élimination directe nécessite l'approbation de la FITEQ.

35.3 ÉLIGIBILITÉ

35.3.1 Les concurrents souhaitant participer aux compétitions reconnues par la FITEQ doivent être des citoyens des pays qui les inscrivent et ne peuvent pas être sous le coup d'une disqualification ou d'une suspension par la FITEQ ou par leur fédération nationale respective, pour cause d'infraction ou de violation



des règles antidopage associée.

35.3.2 Dans le cas du Royaume-Uni, les concurrents éligibles doivent aussi certifier une période de résidence de trois (3) ans dans leurs pays respectifs.

35.3.3 Lorsqu'un pays ne délivre pas son propre passeport ou document similaire, la FITEQ accepte les règles applicables des Nations Unies et/ou du Comité international olympique pour la détermination de la nationalité.

35.3.4 Un joueur peut représenter un nouveau pays dans les compétitions internationales à condition qu'il obtienne :

35.3.4.1 la citoyenneté du nouveau pays, ainsi que

35.3.4.2 l'approbation de la fédération nationale qu'il représente pour l'heure et celle dont il souhaite désormais défendre les couleurs ainsi que l'approbation de la FITEQ.

35.3.5 Si le joueur ne peut obtenir l'approbation de la fédération nationale qu'il représente, il doit attendre une période de deux (2) ans (à compter de la date de la demande envoyée à la FITEQ pour approbation) avant d'être automatiquement autorisé à représenter une nouvelle fédération nationale.

35.3.6 En cas de deuxième ou de plusieurs changements de citoyenneté, la condition de participation aux épreuves internationales est de quatre (4) ans de nouvelle citoyenneté.

35.3.7 En cas de double ou multiple citoyenneté certifiée par un document officiel, le joueur peut participer à des événements reconnus par la FITEQ, en représentant le pays de sa deuxième ou de ses autres citoyennetés, à condition qu'il réponde aux conditions suivantes :

35.3.7.1 le joueur était déjà en possession de sa deuxième ou de ses autres citoyennetés lors de sa première participation à une compétition internationale; et



35.3.7.2 la FITEQ émet son approbation écrite pour le changement de pays à représenter par le joueur.

35.3.8 Lorsqu'un joueur change de pays à représenter pour la première fois, pendant une période de deux (2) ans, il ne peut représenter qu'un seul pays.

35.3.9 Lorsqu'il s'agit du deuxième changement ou d'un changement ultérieur de pays du joueur, pendant une période de deux (2) ans il ne peut représenter qu'un seul pays.

35.3.10 Dans le cas d'un premier changement de pays à représenter, une exception peut être faite si les deux pays concernés ainsi que la FITEQ l'approuvent. Dans ce cas, le joueur devient éligible à la compétition au nom du pays de sa deuxième ou de son autre citoyenneté à compter de la date de l'approbation de la FITEQ.

35.3.11 Lorsque le joueur souhaite s'inscrire à une compétition sous couvert d'une autre fédération nationale, il doit obtenir l'approbation écrite de la FITEQ au moins 30 jours avant la compétition concernée afin d'y être éligible au nom de la fédération nationale concernée.

35.3.12 Un joueur résidant dans un pays étranger ne peut participer à des compétitions organisées dans ce pays qu'à condition qu'il dispose d'une autorisation de sa fédération nationale.

35.4 ENSEMENCEMENT ET ÉTABLISSEMENT DES TABLEAUX

35.4.1 Ensemencement par classement mondial

35.4.1.1 Lorsqu'il y a un nombre élevé d'engagés, il peut y avoir des joueurs qui sont directement qualifiés pour la phase éliminatoire.

35.4.1.2 Les têtes de série - joueurs les mieux classés, inscrits à une épreuve - sont placées de sorte à ne pouvoir se rencontrer avant les phases finales.

35.4.1.3 Le nombre des têtes de série ne peut être supérieur au nombre des participants du premier tour de l'épreuve.

35.4.1.4 Le joueur classé n°1 sera placé en haut de la première moitié et le joueur classé n°2 en bas de la deuxième moitié du tableau, tandis que tous les autres engagés à ensemer seront réparties dans le tableau, selon ce qui suit :

35.4.1.4.1 les joueurs classés n° 3 et n° 4 seront placées entre la section inférieure de la première moitié et la section supérieure de la deuxième moitié du tableau;

35.4.1.4.2 les joueurs classés n° 5 à n° 8 seront répartis parmi les positions impaires de la section inférieure des quarts et les positions paires de la section supérieure des quarts du tableau;

35.4.1.4.3 les joueurs classés n° 9 à n° 16 seront répartis parmi les positions impaires de la section inférieure des huitièmes et les positions paires de la section supérieure des huitièmes du tableau; et

35.4.1.4.4 les joueurs classés n° 17 à n° 32 seront répartis parmi les positions impaires de la section inférieure des seizièmes et les positions paires de la section supérieure des seizièmes du tableau.

35.4.1.5 L'ensemencement par classement suit l'ordre de la dernière liste du classement mondial publiée par la FITEQ.

35.4.1.6 Les tableaux sont à établir avant ou pendant le tournoi - sous réserve du règlement du tournoi.

35.4.1.7 Les tableaux sont établis par le Directeur de la compétition et le Juge-arbitre du tournoi concerné.

35.4.2 Ensemencement par sélection par pays

35.4.2.1 Les joueurs et couples sélectionnés par le même pays doivent, dans la mesure du possible, être séparés

conformément aux points 35.4.2.3 et 35.4.2.4, sauf indication contraire prévue par le règlement spécifique de l'épreuve ou du groupe d'épreuves en question.

35.4.2.2 Les pays doivent établir la liste de leurs joueurs et couples sélectionnés par ordre décroissant des niveaux de jeu, en commençant par les joueurs figurant dans la liste de classement utilisée pour l'ensemencement et, en respectant l'ordre de cette liste.

35.4.2.3 Les joueurs classés n°1 et n°2 doivent être placés dans les moitiés différentes du tableau.

35.4.2.4 Les engagés validés restants ne seront séparés qu'en phase de groupes, lors du premier tour des séries éliminatoires du tableau et lors des parties du tableau principal, mais pas lors des tours ultérieurs.

35.4.2.5 Tout couple composé de joueurs ressortissant de deux pays différents peut être considéré comme un couple des deux pays.

35.4.2.6 Dans la phase de groupes, les joueurs d'un même pays, jusqu'au nombre de groupes éligibles, sont répartis dans des groupes différents de sorte que les qualifiés soient, dans la mesure du possible, séparés.

35.4.3 Établissement des tableaux - compétitions de groupes

35.4.3.1 Les joueurs têtes de série sont placés dans l'ordre, en haut des groupes.

35.4.3.2 Lors d'une compétition de groupes ou d'un tournoi à la ronde, tous les membres d'un même groupe s'affrontent. La victoire d'un match octroie 2 points au vainqueur, 1 point pour une défaite si le match a bien eu lieu et aucun point pour une défaite par forfait ou par abandon; le classement est déterminé par le nombre des points gagnés. Si, après avoir accompli un match, un joueur est expulsé pour n'importe quelle raison, il aura



match perdu à enregistrer comme défaite lors d'un match non joué.

35.4.3.3 Si deux ou plusieurs membres d'un même groupe obtiennent le même nombre de points, leur classement sera déterminé uniquement selon les résultats des matchs disputés entre eux, en effet, ce sont le nombre des points de match, le ratio victoires-défaites, les jeux et les points qui seront pris en compte, dans la mesure nécessaire, afin que l'ordre puisse être établi.

35.4.3.4 Quelle que soit l'étape des calculs, si les positions d'un ou plusieurs membres d'un même groupe sont déjà déterminées alors que les autres sont encore à égalité, les résultats des matchs auxquels ces membres ont participé n'entrent pas dans les calculs supplémentaires nécessaires à la suppression des égalités, conformément à la procédure prévue aux points 35.4.3.1 et 35.4.3.2.

35.4.3.5 Si la procédure prévue aux points 35.4.3.1-3 ne permet pas de supprimer les égalités, les classements seront déterminés par tirage au sort.

35.4.3.6 Sauf indication contraire dans la spécification de l'épreuve, si un joueur ou un couple doit se qualifier, le match final dans le groupe sera disputé entre les joueurs ou couples numéros 1 et 2, si deux d'entre eux doivent se qualifier, le match final sera disputé entre les joueurs ou couples numéros 2 et 3, et ainsi de suite.

35.4.4 Établissement des tableaux – élimination directe/exempts et tours qualificatifs

35.4.4.1 Le nombre de places au premier tour d'une épreuve éliminatoire est une puissance de deux.

35.4.4.2 S'il y a moins d'engagés validés que de places, le premier tour doit comprendre suffisamment d'exempts pour atteindre l'effectif requis.



35.4.4.3 S'il y a plus d'engagés validés que de places, une compétition qualificative est organisée afin que le nombre des qualifiés majoré du nombre des engagés directs soit en accord avec l'effectif requis du tableau.

35.4.4.4 Les exempts sont répartis le plus équitablement possible lors du premier tour, ils sont placés en premier contre les têtes de série, dans l'ordre de l'ensemencement.

35.4.4.5 Les qualifiés sont placés le plus équitablement possible parmi les moitiés, quarts, huitièmes ou seizièmes du tableau, selon les cas.

35.4.5 Modifications des tableaux établis

35.4.5.1 Un tableau établi ne peut être modifié qu'avec l'autorisation du Directeur de compétition responsable, le cas échéant, avec l'accord des représentants des pays directement concernés.

35.4.5.2 Un tableau établi ne peut être modifié que dans le but de corriger des erreurs et de véritables malentendus concernant la notification et l'admission des inscriptions : pour corriger un grave déséquilibre, la procédure à suivre est prévue par le point intitulé Révision du tableau; pour inclure des joueurs ou des couples supplémentaires, la procédure à suivre est prévue par les points 35.4.6 Révision du tableau ou 35.4.7 Compléments.

35.4.5.3 Aucune modification autre que les suppressions nécessaires ne doivent être apportée au tableau d'une épreuve déjà commencée; en vertu du présent règlement, une compétition de qualification peut être considérée comme une épreuve distincte.

35.4.5.4 Aucun joueur ne peut être retiré du tableau sans son autorisation, sauf s'il est disqualifié; cette autorisation doit être donnée par le joueur s'il est présent ou par son représentant habilité s'il est absent.



35.4.5.5 La composition d'un couple ne peut pas être modifiée si les deux joueurs sont présents et aptes à jouer, seule une blessure, maladie ou l'absence d'un joueur peut être acceptée comme justification d'une modification.

35.4.6 Révision du tableau

35.4.6.1 Excepté les cas prévus aux points 35.4.5.2, 35.4.5.5 et 35.4.6.2, aucun joueur ne peut être déplacé d'une position à une autre dans le tableau, sauf si l'absence de plusieurs joueurs de la même section du tableau génère un sérieux déséquilibre.

35.4.6.2 Exceptionnellement, lorsque le déséquilibre est dû à l'absence de plusieurs joueurs ou couples ensemençés dans la même section du tableau, les joueurs ou couples ensemençés qui restent peuvent être renumérotés par ordre de classement et repositionnés, dans la mesure du possible, aux places têtes de série, sous réserve du respect des exigences relatives à l'ensemencement par sélection par pays.

35.4.7 Compléments

35.4.7.1 Des joueurs non inclus dans le tableau initial peuvent être ajoutés ultérieurement, à la discrétion du Directeur de compétition responsable et avec l'accord du Juge-arbitre.

35.4.7.2 Toute place vacante réservée aux têtes de série doit être occupée dans l'ordre du classement, en premier lieu, par les nouveaux joueurs ou couples les plus forts; tout joueur ou couple supplémentaire peut être positionné aux places laissées vacantes suite à une absence ou à une disqualification et aux places des exempts, autres que ceux déjà placés contre les joueurs ou couples têtes de série.

35.4.7.3 Tout joueur ou couple qui aurait déjà pu être ensemençé par classement s'il avait été inclus dans le tableau initial doit être intégré aux places vacantes de tête de série.



35.4.8 Système de score

35.4.8.1 Les organisateurs doivent mettre à disposition soit des tableaux de pointage manuels pour chaque table, soit des tablettes permettant l'accès à l'application TeqRef de la FITEQ.

35.4.9 Gestion des résultats :

35.4.9.1 Les organisateurs doivent utiliser le système de gestion de résultats fourni par la FITEQ pour les notifications officielles. Toutefois, à des fins d'utilisation locale, d'usage interne, tout autre système de gestion de résultats peut être utilisé.

35.4.9.2 Les organisateurs doivent assurer gratuitement l'accès Internet à haut débit à la direction de la compétition.

