

# A TEQIS HIVATALOS JÁTÉK- SZABÁLYAI

TEQIS  
WORLD IS CURVED

## TARTALOMJEGYZÉK

|                                                                              |           |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. A TEQ ASZTAL ÉS A JÁTÉKTERÜLET</b>                                     | <b>6</b>  |
| 1.1 A Teq asztal specifikációja                                              | 6         |
| 1.2 A Teq asztal felületének összetevői és a játéktér borítása               | 6         |
| 1.3 A Teq asztal színe versenykörülmények között                             | 7         |
| 1.4 A teqis pálya                                                            | 7         |
| 1.5 A Teq asztal elhelyezése                                                 | 8         |
| <b>2. A HÁLÓ</b>                                                             | <b>8</b>  |
| 2.1 A háló összetevői                                                        | 8         |
| 2.2 A háló mérete                                                            | 8         |
| <b>3. ÁLLANDÓ PÁLYATARTOZÉK</b>                                              | <b>8</b>  |
| <b>4. A LABDA</b>                                                            | <b>9</b>  |
| 4.1 A labda                                                                  | 9         |
| 4.2 A labda színe                                                            | 9         |
| 4.3 A narancsszínű, alacsony nyomású teniszlabda specifikációja              | 9         |
| <b>5. AZ ÜTŐ</b>                                                             | <b>10</b> |
| 5.1 A teqisre használt ütőnek meg kell felelnie a következő követelményeknek | 10        |
| 5.2 Az ütőnek eltérő színűnek kell lennie a labdához képest                  | 10        |
| <b>6. DEFINÍCIÓK</b>                                                         | <b>11</b> |
| 6.1 Tanácsadás                                                               | 11        |
| 6.2 Edgeball                                                                 | 11        |
| 6.3 Mérkőzés típusok                                                         | 11        |
| 6.4 Labdamenet                                                               | 11        |
| 6.5 Ütéstípusok                                                              | 12        |
| 6.6 Sideball                                                                 | 12        |
| 6.7 A „doublepoint”                                                          | 12        |
| 6.8 A játék megszakitása                                                     | 13        |
| 6.9 Pont                                                                     | 13        |
| 6.10 A fogadó                                                                | 13        |
| 6.11 Az adogató                                                              | 13        |
| 6.12 Strand teqis                                                            | 13        |
| <b>7. AZ ADOGATÁS</b>                                                        | <b>13</b> |
| 7.1 A mozdulat                                                               | 13        |

|                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| 7.2 A találati pont                                            | 14        |
| 7.3 A jó adogatás                                              | 14        |
| 7.4 A lehetőségek száma                                        | 14        |
| 7.5 Hibás adogatás                                             | 14        |
| 7.6 Második adogatás                                           | 15        |
| 7.7 Az adogatás és fogadás ideje                               | 15        |
| 7.8 A játék megállítása adogatás közben                        | 15        |
| <b>8. LÁBHIRA</b>                                              | <b>16</b> |
| 8.1 Az adogató mozdulat közben                                 | 16        |
| <b>9. A LABDAMENET MEGÁLLÍTÁSA</b>                             | <b>17</b> |
| 9.1 Általános                                                  | 17        |
| <b>10. AZ ADOGATÁS SORRENDJE</b>                               | <b>17</b> |
| 10.1 Az adogató és fogadó szerepének cseréje                   | 17        |
| 10.2 Adogató váltakozása                                       | 17        |
| 10.3 Párosban ellenfelek között                                | 18        |
| 10.4 Párosban partnerek között                                 | 18        |
| <b>11. AZ ADOGATÁS FOGADÁSA</b>                                | <b>18</b> |
| 11.1 A fogadó pozíciója                                        | 18        |
| 11.2 A fogadás                                                 | 19        |
| 11.3 A fogadó játékos váltakozása párosban                     | 19        |
| 11.4 A fogadó játékos partnere                                 | 19        |
| <b>12. A LABDA VISSZAÜTÉSE</b>                                 | <b>19</b> |
| 12.1 Egyéni                                                    | 19        |
| 12.2 Páros                                                     | 19        |
| 12.3 Érintések között                                          | 20        |
| 12.4 A háló meghosszabbításának átlépése                       | 20        |
| 12.5 Hálóról visszapattanás                                    | 20        |
| <b>13. A JÁTÉKOS/CSAPAT ELVESZÍTI A PONTOT</b>                 | <b>21</b> |
| 13.1 A játékos/csapat elveszti a pontot, ha                    | 21        |
| 13.2 Párosban a csapat elveszti a pontot, ha                   | 24        |
| <b>14. A LABDAMENET</b>                                        | <b>25</b> |
| <b>15. A LABDA ÉRINTI A VONALAT</b>                            | <b>25</b> |
| <b>16. A LABDA ÉRINT EGY ÁLLANDÓ PÁLYATARTOZÉKOT</b>           | <b>25</b> |
| 16.1 Miután lepattant a földre                                 | 25        |
| 16.2 Mielőtt pattant az asztalon                               | 25        |
| 16.3 Miután pattant az asztalon, de mielőtt lepattant a földre | 25        |

|                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>17. JÁTÉK</b>                                               | <b>26</b> |
| 17.1 A pontok egy játékban                                     | 26        |
| 17.2 Döntő játék adogató/fogadó                                | 26        |
| 17.3 Döntő játék – adogató sorrend                             | 26        |
| <b>18. JÁTSZMA</b>                                             | <b>26</b> |
| 18.1 A játékok egy játszmában                                  | 26        |
| 18.2 Térfélcseré                                               | 26        |
| <b>19. MÉRKŐZÉS</b>                                            | <b>27</b> |
| 19.1 A játszmák száma                                          | 27        |
| 19.2 Időkérés                                                  | 27        |
| 19.3 Szünet                                                    | 28        |
| <b>20. AZ ADOGATÁS, FOGADÁS SORRENDJE ÉS TÉRFÉL VÁLASZTÁSA</b> | <b>28</b> |
| 20.1 Sorsolás                                                  | 28        |
| 20.2 Párosban                                                  | 28        |
| <b>21. A TÉRFÉLCSERE</b>                                       | <b>29</b> |
| 21.1 Játékok után                                              | 29        |
| 21.2 Döntő játék során                                         | 29        |
| <b>22. HIBA AZ ADOGATÁS, FOGADÁS ÉS TÉRFÉLCSERE SORÁN</b>      | <b>29</b> |
| 22.1 Alapelv                                                   | 29        |
| 22.2 A hiba felfedezése                                        | 29        |
| 22.3 A hibákat a következők szerint kell javítani              | 30        |
| <b>23. AKADÁLYOZÁS</b>                                         | <b>31</b> |
| 23.1 Szándékos                                                 | 31        |
| 23.2 Vétlen                                                    | 31        |
| <b>24. A BÍRÓK SZEREPE</b>                                     | <b>32</b> |
| 24.1 Versenybíró                                               | 32        |
| 24.2 Játékvezető                                               | 32        |
| 24.3 Játékvezető Asszisztens                                   | 32        |
| 24.4 Labdanyom vizsgálat                                       | 32        |
| <b>25. FOLYAMATOS JÁTÉK</b>                                    | <b>35</b> |
| 25.1 Alapelv                                                   | 35        |
| 25.2 Idő a pontok között                                       | 35        |
| 25.3 Idő a pontok között a döntő játékban                      | 35        |
| 25.4 Idő a játékok között                                      | 35        |
| 25.5 Idő a játszmák között                                     | 35        |

|                                          |           |
|------------------------------------------|-----------|
| 25.6 Megrongálódott felszerelés          | 36        |
| 25.7 Ápolási szünet                      | 36        |
| 25.8 Bemelegítés                         | 36        |
| <b>26. TANÁCSADÁS</b>                    | <b>37</b> |
| 26.1 Tanácsadás a pályán                 | 37        |
| <b>27. PLAYER ANALYSIS TECHNOLOGY</b>    | <b>37</b> |
| <b>28. STRAND TEQIS</b>                  | <b>38</b> |
| 28.1 Strand teqis pálya                  | 38        |
| 28.2 Speciális szabályok                 | 38        |
| <b>FÜGGELÉKEK</b>                        | <b>39</b> |
| A függelék: A teqis pálya méretei        | 39        |
| B függelék: Hirdetések                   | 40        |
| C függelék: Javasolt kifutóméretek       | 41        |
| D függelék: Döntő játék – adogatósorrend | 42        |

# A TEQIS JÁTÉKSZABÁLYAI

## 1. A TEQ ASZTAL ÉS A JÁTÉKTERÜLET

### 1.1 A TEQ ASZTAL SPECIFIKÁCIÓJA

1.1.1 Hossz: 3.000 mm

1.1.2 Szélesség: 1.500 mm

1.1.3 Magasság 760 mm

1.1.4 A Teq asztal felületének görbülete a felület legmagasabb és legalacsonyabb pontjainak determinálásával, illetve a Teq asztal legalacsonyabb (legtávolabbi) és a háló legmagasabb pontja közötti vízszintes távolság meghatározásával történik.

1.1.5 A Teq asztal felületének legmagasabb pontja – a földtől mérve – 760 mm, amíg a legalacsonyabb 656 mm. A vízszintes távolság a Teq asztal legalacsonyabb pontja és a háló között 1.490 mm.

### 1.2 A TEQ ASZTAL FELÜLETÉNEK ÖSSZETEVŐI ÉS A JÁTÉKTÉR BORÍTÁSA:

1.2.1 Fa

1.2.2 Fém

1.2.3 Kompozit

1.2.4 Polimer

1.2.5 Játéktér borítása: salak, kemény, szőnyeg, parketta, fű, homok

### 1.3 A TEQ ASZTAL SZÍNE VERSENYKÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT:

1.3.1 Különböznie kell a játéktér és a labda színétől.

### 1.4 A TEQIS PÁLYA

1.4.1 A pálya téglalap alakú a következő paraméterekkel:

a. Hossza: 12,80 m

b. Szélessége: 8,23 m

Pályarajz: lásd A függelék.

1.4.2 Az alapvonal a pálya két végén található vonal, amely párhuzamos a hálóval. Az alapvonal vastagsága 2,5 cm és 5 cm között kell, hogy legyen.

1.4.3 Az oldalvonal a pálya két szélén található vonal, amely merőleges a hálóra. Az oldalvonal vastagsága 2,5 cm és 5 cm között kell, hogy legyen.

1.4.4 Az alapvonalat egy középjelzés kell, hogy elfelezze.

a. A középjelzés hossza 10 cm, az alapvonal belső szélétől mérve.

b. A középjelzés vastagsága 5 cm.

c. A középjelzést a pálya területére kell helyezni, merőlegesen a hálóra.

1.4.5 Minden vonal a pálya részének tekintendő, tehát a pálya hosszát és szélességét a vonalak külső szélétől a vonalak külső széléig kell mérni.

1.4.6 A vonalak színének egységesnek kell lennie, azonban teljes mértékben eltérőnek a pálya színétől.

1.4.7 A pályán elhelyezhető reklámokról információ a B függelékben. Azonban fő irányvonalként, semmilyen hirdetés nem helyezhető el a Teq asztalon, a hálón vagy a pályán.

## MEGJEGYZÉS:

A javasolt kifutóméreteket a C függelék tartalmazza.

### 1.5 A TEQ ASZTAL ELHELYEZÉSE

1.5.1 Az asztalt pontosan a pálya közepére kell helyezni, úgy, hogy a háló merőleges legyen a pálya hosszára 6,4 méterre a pálya mindkét végétől.

## 2. A HÁLÓ

A hálónak fixen rögzítve kell lennie az asztalhoz.

### 2.1 A HÁLÓ ÖSSZETEVŐI:

- 2.1.1 Plexi (PMMA)
- 2.1.2 Áttetsző polikarbonát
- 2.1.3 Fém keret
- 2.1.4 Egyéb polimer

### 2.2 A HÁLÓ MÉRETE:

- 2.2.1 Szélessége: 1.700 mm
- 2.2.2 Vastagsága: 20 mm
- 2.2.3 Magassága: 140 mm (az asztal felületétől mérve)

## 3. ÁLLANDÓ PÁLYATARTOZÉK

Az összes pálya mellett vagy fölött megtalálható tartozék, beleértve a játékvezetőt, az asszisztens játékvezetőt és az összes labdaszedőt

(a nekik kijelölt helyükön), a nézőket és székeiket, a hátsó és oldalsó reklámtáblákat, állandó pályatartozéknak tekintendő.

## 4. A LABDA

### 4.1 A LABDA

4.1.1 A teqist narancsszínű, alacsony nyomású (50%) teniszlabdával kell játszani. Ez körülbelül fele olyan gyors, mint a sztenderd teniszlabda, illetve alacsonyabb nyomással rendelkezik, és nem pattan annyi magasra.

### 4.2 A LABDA SZÍNE

4.2.1 A labda színe nem lehet teljesen azonos az asztal, a borítás, az állandó pályatartozékok vagy egyéb kiegészítők színével.

### 4.3 A NARANCSSZÍNŰ, ALACSONY NYOMÁSÚ TENISZLABDA SPECIFIKÁCIÓJA:

- 4.3.1 Tömeg (súly): 36 – 46,9 gramm
- 4.3.2 Méret: 6 – 6,86 cm
- 4.3.3 Visszapattanási ráta: 105 – 120 cm
- 4.3.4 Deformáció\*: 1,40 – 1,65 cm
- 4.3.5 Szín\*\*: Narancssárga és sárga kombinációja vagy sárga egy narancssárga színű ponttal

*Eset1: Miután a pont befejeződött, kiderült, hogy a labda, amivel az adott labdamenetet játszották, kilyukadt. Mi a helyes döntés?*

*Döntés: Ha a labda kilyukadt, tehát a labdában nincs nyomás, akkor a labdamenetet megismételjük.*

## MEGJEGYZÉS:

\*Egyszerű mérést kell alkalmazni mind a három merőleges tengelyen, ezek átlaga adja a deformációs mérőszámot.

\*\*A színes pont méretét és helyét észszerűen kell megszabni.

## 5. AZ ÜTŐ

### 5.1 A TEQISRE HASZNÁLT ÜTŐNEK MEG KELL FELELNI E KÖVETKEZŐ KÖVETELMÉNYEKNEK:

5.1.1 Az ütőfej lapos részét, melyet a belső keret vagy a 13 mm-nél nagyobb átmérőjű lyukak határolnak, ütőfelületnek hívjuk (amelyik terület kisebb). Azonban ez a terület nem lehet hosszabb, mint 300 mm és szélesebb, mint 260 mm.

5.1.2 Az ütő nem lehet 500 mm-nél hosszabb, a markolat végétől az ütőfej tetejéig.

5.1.3 Az ütő semelyik része nem lehet vastagabb, mint 38 mm, és ennek konstansnak kell maradnia.

5.1.4 A 13 mm-nél nagyobb átmérőjű lyukak nem lehetnek 40 mm-nél távolabb az ütő szélétől, kivéve az ütő szívét.

5.1.5 Bármilyen eszköz, ami verbális vagy vizuális kommunikációt, tanácsadást vagy bármely féle instrukcióátadást biztosít a játékosnak a mérkőzés alatt, használható az edző által vagy a játékos által a térfélcserék alkalmával, amennyiben az adatokat elérhetővé teszik a rendezőknek is, további felhasználásra a mérkőzés alatt és után.

### 5.2 AZ ÜTŐNEK ELTÉRŐ SZÍNŰNEK KELL LENNIE A LABDÁHOZ KÉPEST.

Eset 1: Egy játékos hány ütőt használhat egy időben mérkőzés közben?

Döntés: Egyet, egy játékos egy időben nem használhat több, mint egy ütőt mérkőzés közben.

Eset 2: Az ütőfelületen lehet-e húrozás?

Döntés: Nem.

## 6. DEFINÍCIÓK

### 6.1 TANÁCSADÁS

6.1.1 Bármilyen kommunikáció, tanácsadás vagy instrukcióátadás a játékosnak tanácsadásnak számít.

### 6.2 EDGEBALL

6.2.1 Amikor a labda az asztal szélére pattan és/vagy jól látható módon irányt változtat.

### 6.3 MÉRKŐZÉS TÍPUSOK

6.3.1 Egyéni mérkőzés: kettő (2) játékos játszik egymás ellen

6.3.2 Páros mérkőzés: négy (4) játékos párokat alkotva játszik egymás ellen

6.3.3 Csapatverseny: mérkőzések sorozata, amelyek együttesen szolgáltatnak eredményt két csapat között

### 6.4 LABDAMENET

6.4.1 Az a periódus, amikor a labda játékban van. A labda játékban van attól a pillanattól kezdve, hogy az adogató megütötte, és egészen addig a pillanatig játékban is marad, amíg a pont el nem dőlt, vagy játék meg nem lett állítva.

## 6.5 ÜTÉSTÍPUSOK

6.5.1 Röpte: a játékos megüti a labdát mielőtt az lepattanna.

6.5.2 Boardshot: a játékos az után üti meg a labdát, hogy az lepattant az asztalon, de még az előtt, hogy lepattanna a földre.

6.5.3 Groundstroke: a játékos az után üti meg a labdát, hogy az pattant az asztalon is és az földön is.

6.5.4 Adogatás: a labdamenet első ütése.

## 6.6 SIDEBALL

6.6.1 Amikor a labda az asztal oldalát (nem a szélét) érinti.

## 6.7 A „DOUBLEPOINT”

6.7.1 A lehetőség két pont megszerzésére egy labdamenet alkalmával.

6.7.2 A doublepoint kérése az adogató és a fogadó részéről is lehetséges, feltéve, hogy a kérvényező játékosnak/csapatnak még nincs több, mint 5 pontja az adott játékban.

6.7.3 Minden játékos/csapat egy játszmában egyszer kérhet doublepoint-ot.

6.7.4 Mindkét játékos/csapat kérhet doublepoint-ot ugyanazon pont előtt.

6.7.5 Amennyiben a játék megállításra kerül a labdamenet közben, érvényes doublepoint kérelem mellett, akkor a pontot meg kell ismételni, de a doublepoint kérés nem vonható vissza.

## 6.8 A JÁTÉK MEGSZAKÍTÁSA

6.8.1 Az a labdamenet, amely meg lett állítva és megismétlik.

## 6.9 PONT

6.9.1 Egy labdamenet, amely végén az egyik játékos/csapat megnyeri a pontot.

## 6.10 A FOGADÓ

6.10.1 A játékos, aki az adogatást fogadja.

## 6.11 AZ ADOGATÓ

6.11.1 A játékos, aki a labdamenetet elkezdi.

## 6.12 STRAND TEQIS

6.12.1 A pálya borítása homok.

# 7. AZ ADOGATÁS

## 7.1 A MOZDULAT

7.1.1 Az adogatás mozdulatának indításának pillanatában a labda a játékos kezében van.

7.1.2 Ezután az adogatónak minimum 10 cm-re el kell dobnia a labdát bármely irányba és megütnie azt, mielőtt földet ér.

7.1.3 Amint a játékos ütője eltalálja vagy elvétí a labdát, a mozdulat véget ért.

7.1.4 A labdát ütővel is fel lehet dobni, abban az esetben, ha a játékos csak az egyik karját tudja használni.

## 7.2 A TALÁLATI PONT

7.2.1 Az adogatást fej fölött és alulról is lehet végezni, akár tenyeressel, akár fonákkal.

## 7.3 A JÓ ADOGATÁS

7.3.1 A labdának egyszer, de csak is egyszer pattannia kell az asztalon, bárhol az ellenfél térfelén.

7.3.2 Ha a labda kétszer pattan az asztalon, az fogadhatatlan adogatás (ász). Pont az adogatónak.

7.3.3 Amennyiben a labda az asztal után a földön is pattan, akkor annak a játéktéren kell történnie.

## 7.4 A LEHETŐSÉGEK SZÁMA

7.4.1 Az adogatónak pontonként két lehetősége van érvényes adogatást ütnie. Amennyiben a játékos kétszer is hibásan adogat (kettőshiba), akkor az ellenfél nyeri a pontot.

## 7.5 HIBÁS ADOGATÁS

7.5.1 Az adogatás hibás, ha:

- az adogató megszegi a következő szabályokat: 7.1, 7.3, 8; vagy
- az adogató nem találja el a labdát; vagy
- a labda, rögtön az adogatás után eltalálja a hálót; vagy
- a labda, rögtön az adogatás után eltalál egy állandó pályatartozékot mielőtt lepattanna az asztalon; vagy
- a labda, rögtön az adogatás után, eltalálja az adogatót vagy az adogató partnerét, vagy bármit, amit ők viselnek vagy hordanak; vagy

f. a labda, rögtön az adogatás után, hozzáér a fogadó játékos vagy partnere testéhez/ruhájához/ütőjéhez az asztal lapjának képzeletbeli függőleges meghosszabbításán kívül, anélkül, hogy hozzáért volna az asztalhoz a fogadó térfelén, de még mielőtt lepattant volna a fogadó térfelére.

## 7.6 MÁSODIK ADOGATÁS

7.6.1 Ha az adogató első adogatása hibás, akkor az adogatónak időhúzás nélkül második adogatást kell ütnie, ugyanarról az oldalról, kivéve, ha az első adogatás a rossz oldalról lett elvégezve.

## 7.7 AZ ADOGATÁS ÉS FOGADÁS IDEJE

7.7.1 Az adogatónak meg kell győződnie arról, hogy a fogadó készen áll az adogatás fogadására.

- Azonban a fogadónak tiszteletben kell tartania az adogató tempóját és készen kell állnia a fogadásra, amint az adogató is készen áll.

7.7.2 Ha a fogadó játékos megkísérli visszaadni a labdát, akkor játékra késznek tekintendő.

- Amennyiben a fogadó játékos egyértelműen nem áll készen, akkor az adogatás nem lehet hibás.

## 7.8 A JÁTÉK MEGÁLLÍTÁSA ADOGATÁS KÖZBEN

7.8.1 Ha fogadó játékos nem áll készen, amikor az adogató megüti az adogatást, akkor a pontot meg kell ismételni.

7.8.2 Ha a játék adogatás közben lett megállítva, akkor az adott adogatás nem számít, és meg kell ismételni.

- Azonban, a játék megállítása a második adogatás közben, nem törli az első hibás adogatást.

*Eset 1: A labda rögtön az adogatás után lepattan az asztalon, és rögtön utána az asztaltól messze eltalálja a fogadó játékos, vagy partnere, ütőjét. Mi a helyes döntés?*

*Döntés: Az adogató nyeri a pontot, kivéve, ha ez egy jó visszaütés/passz. (lásd 7.5.1/f)*

*Eset 2: A labda rögtön az adogatás után anélkül, hogy lepattanna az asztalon, eltalálja a fogadó játékos testét, miközben ő az asztaltól messze helyezkedik el. Mi a helyes döntés?*

*Döntés: Hibás adogatás. (lásd 7.5.1/f)*

*Eset 3: A labda rögtön az adogatás után, mielőtt lepattanna az asztalon, eltalálja a fogadó játékos testét, közvetlenül az asztal fölött. Mi a helyes döntés?*

*Döntés: Az adogató nyeri a pontot.*

*Eset 4: Miután az adogató feldobta a labdát, úgy dönt, hogy nem üti meg és elkapja a kezével/ütőjével vagy hagyja leesni a földre. Ez egy hibás adogatás?*

*Döntés: Nem.*

## 8. LÁBHIRA

### 8.1 AZ ADOGATÓ MOZDULAT KÖZBEN

8.1.1 Az adogató nem:

- a. futhat vagy sétálhat, azonban a lábfej kisebb mozgása megengedett; vagy
- b. léphet a pálya területére vagy az alapvonalra; vagy
- c. állhat az oldalvonal képzeletbeli meghosszabbításán kívül; vagy
- d. állhat a középjelzés képzeletbeli meghosszabbításán.

8.1.2 Az adogató egyik lábának az adogató mozdulat minden pillanatában érintenie kell a talajt.

*Eset 1: Párosban, az adogató az alapvonal mögött, a középjelzés képzeletbeli meghosszabbításán áll. Ez lábhiba?*

*Döntés: Igen.*

*Eset 2: Megengedett, hogy az adogató mindkét lába a levegőben legyen az adogatás közben?*

*Döntés: Nem.*

## 9. A LABDAMENET MEGÁLLÍTÁSA

### 9.1 ÁLTALÁNOS

9.1.1 Minden esetben, amikor a játékvezető megállítja a labdamenetet, a teljes pontot újra kell játszani, kivéve, ha ez a második adogatás közben történt.

*Eset 1: A játékvezető megállítja a játékot, amikor egy labda begurul a pályára. Az adogató első adogatása hibás volt. Első vagy második adogatás következik?*

*Döntés: Első adogatás.*

## 10. AZ ADOGATÁS SORRENDJE

### 10.1 AZ ADOGATÓ ÉS FOGADÓ SZEREPÉNEK CSERÉJE

10.1.1 A játékos/csapat, aki az utolsó játék utolsó pontjában a fogadó volt, lesz a következő játék első pontjának az adogatója.

10.1.2 A játékos/csapat, aki az utolsó játék utolsó pontjában az adogató volt, lesz a következő játék első pontjának a fogadója.

### 10.2 ADOGATÓ VÁLTAKOZÁSA

10.2.1 Minden játékos/csapat kétszer adogat mielőtt az adogató szerep az ellenfélre kerül.

10.2.2 Az első pontot a pálya jobb oldaláról, a második pontot a pálya bal oldaláról kell elkezdni.

### 10.3 PÁROSBAN ELLENFELEK KÖZÖTT

10.3.1 Párosban minden csapat kétszer adogat mielőtt ők lennének a fogadók.

### 10.4 PÁROSBAN PARTNEREK KÖZÖTT

10.4.1 A játékosok egy csapatban kettő pontonként felváltva adogatnak, úgy, hogy az egyik játékos adogat kettő pontot, utána a másik játékos adogat kettő pontot, amikor újra az ő csapatuk lesz az adogató.

10.4.2 Minden csapatnak mielőtt egy mérkőzésen első alkalommal adogatna el kell döntenie, hogy melyik csapattag fog először adogatni.

10.4.3 Az adott játszmában az adogatási sorrenden változtatni nem lehet.

## 11. AZ ADOGATÁS FOGADÁSA

### 11.1 A FOGADÓ POZÍCIÓJA

11.1.1 A fogadó játékos állhat bárhol a saját térfelén, feltéve, hogy a játékos nem szegi meg a 13.1.11-es szabályt.

Eset 1: A fogadó játékosnak a vonalakon belül kell állnia, amikor fogad. Igaz?

Döntés: Nem, a fogadó játékos állhat bárhol a saját térfelén.

### 11.2 A FOGADÁS

11.2.1 Az adogatást engedni kell pattanni az asztalon, mielőtt a fogadó hozzáér.

### 11.3 A FOGADÓ JÁTÉKOS VÁLTAKOZÁSA PÁROSBAN

11.3.1 Párosban, a fogadó csapat tagjainak pontonként változtatniuk kell a fogadó játékost.

11.3.2 Az első adogatás visszaütése előtt, a fogadó csapatnak el kell döntenie a fogadási sorrendet.

11.3.3 Az adott játszmában a fogadási sorrenden változtatni nem lehet.

### 11.4 A FOGADÓ JÁTÉKOS PARTNERE

11.4.1 Párosban, ha a fogadó játékos partnere hozzáér a labdához, miután az lepattant az asztalon, akkor ez a fogadó csapat hibájának minősül.

## 12. A LABDA VISSZAÜTÉSE

### 12.1 EGYÉNI

12.1.1 A játékosoknak egy vagy két érintéssel kell a labdát átütniük az ellenfél térfelére.

### 12.2 PÁROS

12.2.1 Egy csapat tagjainak kettő vagy három érintéssel kell a labdát átütniük az ellenfél térfelére, azonban egyik játékos sem érhet hozzá a labdához közvetlenül egymás után kétszer, kivéve, ha a labda a hálóról pattan vissza. (lásd 12.5)

## 12.3 ÉRINTÉSEK KÖZÖTT

12.3.1 A labda semmilyen körülmények között nem pattanhat sem az asztalon, sem a földön passzok között.

## 12.4 A HÁLÓ MEGHOSSZABBÍTÁSÁNAK ÁTLÉPÉSE

### 12.4.1 Saját térfél

a. Amikor egy játékos az ellenfél térfelére üti át a labdát, akkor érintheti vagy átlépheti a háló képzeletbeli meghosszabbítását, de a labda és az ütő közötti találati pontnak a saját térfelén kell lennie.

b. A fenti szabály nem vonatkozik a passzra.

### 12.4.2 A labda visszapattanása

a. A játékos átüti a labdát az ellenfél térfelére, de miután ez a labda lepattant az ellenfél térfelén, visszapattan a játékos saját térfelére. Az ellenfél megjátszhatja a labdát a hálón keresztül vagy passzolhat magának vagy a partnerének, feltéve, hogy nem szegi meg a 13.1.11-es szabályt.

### 12.4.3 Az ütő átmegy a másik oldalra

a. Amennyiben a játékos a saját térfelén üti meg a labdát, de ezt követően a lendület átvezeti az ütőjét az ellenfél térfelére, az egy szabályos ütés.

### 12.4.4 A labda eltalál egy másik labdát

a. Ha a játékban lévő labda eltalál egy másik labdát, ami a földön van, a földön lévő labda a talaj részét képezi.

## 12.5 HÁLÓRÓL VISSZAPATTANÁS

12.5.1 Ha a labda eltalálja a hálót, és onnan visszapattan, akkor a játékosnak/csapatnak engedélyezett, hogy a labdát közvetlenül átüsse az ellenfél térfelére.

a. Ez csak akkor alkalmazható, ha a játékos/csapat még nem használta ki az összes érintését.

12.5.2 Párosban, az érintési sorrend hálóról visszapattanó labda esetében érvényét veszti.

*Eset 1: A játékos átüti a labdát az ellenfél térfelére, ami közben megpattan a hálón. Ez egy jó ütés?*

*Döntés: Igen.*

*Eset 2: Labdamenet közben a labda, ami játékban van, eltalál egy a földön lévő másik labdát, ami már a pont kezdetekor ott volt. Meg kell állítani a játékot?*

*Döntés: Nem, a játék folytatódik, de amennyiben nehéz megállapítani, hogy melyik volt az eredeti labda, akkor meg kell állítani a játékot.*

## 13. A JÁTÉKOS/CSAPAT ELVESZÍTI A PONTOT

### 13.1 A JÁTÉKOS/CSAPAT ELVESZTI A PONTOT, HA:

13.1.1 az adogató egymás után két hibás adogatást üt (kettőshiba); vagy

13.1.2 a labda eltalálja a játékos testét/ruháját/ütőjét közvetlenül az asztal fölött; vagy

13.1.3 a labda nem érinti az asztalt az ellenfél térfelén; vagy

13.1.4 a játékos/csapat által az ellenfél térfelére átütött labda az asztalon való pattanás után a vonalakon kívül ér földet; vagy

13.1.5 a játékos/csapat által az ellenfél térfelére átütött labda az asztalon való pattanás előtt eltalál egy állandó pályatartozékot; vagy

13.1.6 a játékos szándékosan elkapja vagy az ütőjén tartja a játékban lévő labdát; vagy

13.1.7 a labda eltalálja az ellenfél testét, ruháját vagy ütőjét rögtön az átütést követően, de a találati pont nem az asztal képzeletbeli vertikális meghosszabbítása fölött van; vagy

13.1.8 a labda eltalálja a játékos ruháját vagy bármely eszközt, amit a játékos hord, vagy magánál tart, miután az lepattan az asztalra a játékos saját térfelén, vagy passzok között; vagy

13.1.9 a játékos/csapat nem tudja átütni a labdát az ellenfél térfelére a megengedett maximális mennyiségű érintés kihasználásával; vagy

13.1.10 a játékos/csapat nem üti át a labdát az ellenfél térfelére mielőtt az kétszer pattanna a földön, azután, hogy pattant egyszer az asztal megfelelő oldalán; vagy

13.1.11 a játékos vagy a játékos ütőjének, ruhájának vagy bármely egyéb eszköznek, amit a játékos hord vagy magánál tart, bármely része hozzáér az asztalhoz; vagy

13.1.12 a játékos megüti a labdát mielőtt az átérne az ő térfelére; vagy

13.1.13 a labda és az ütő közötti találati pont az ellenfél térfelére történő visszaütés előtti utolsó ütésnél az ellenfél térfelén történik; vagy

13.1.14 ha a labda nem a háló tetejének a képzeletbeli meghosszabbítása fölött halad el.

*Eset 1: A labda eltalálja a játékos kezét, amíg az az asztal fölött van. Elveszti a játékos a pontot?*

*Döntés: Igen. (lásd 13.1.2)*

*Eset 2: A labda nem találja el az asztalt, de eltalálja a játékos karját, miközben ő az asztaltól távol helyezkedik el. Elveszti a játékos a pontot?*

*Döntés: Nem. (lásd 13.1.7)*

*Eset 3: A labda lepattan az asztalra, és utána eltalálja a játékos karját, miközben ő az asztaltól távol helyezkedik el. Elveszti a játékos a pontot?*

*Döntés: Igen. (lásd 13.18)*

*Eset 4: A játékos az asztal mellett áll, és úgy üti át a labdát a másik térfélre, hogy a labda a háló teteje alatt halad el a háló mellet. Elveszti a játékos a pontot?*

*Döntés: Igen, a labdának minden esetben a háló tetejének szintje fölött kell elhaladnia. (lásd 13.1.14)*

*Eset 5: Az adogató elüti az első adogatást, azonban az ütő kiesik a kezéből, ami eltalálja az asztalt az előtt, hogy a labda eltalálna az asztalt az ellenfél térfelén. Mi a helyes döntés?*

*Döntés: Az ütő eltalálta az asztalt miközben a labda játékban volt, ezért az adogató elveszíti a pontot. (lásd 13.1.11)*

*Eset 6: Az adogató elüti az első adogatást, azonban az ütő kiesik a kezéből, ami eltalálja az asztalt az után, hogy a labda nem találta el az asztalt és lepattan a földön. Mi a helyes döntés?*

*Döntés: Az ütő akkor találja el az asztalt, amikor a labda már nem volt játékban, tehát ez egy hibás adogatás.*

*Eset 7: Párosban, a fogadó játékos partnere hozzáér az asztalhoz miután az adogatás nem találta el az asztalt, de mielőtt a labda lepattanna a földre. Mi a helyes döntés?*

*Döntés: Abban a pillanatban, hogy a labda elhagyta az asztal felületének vertikális meghosszabbítását vége volt a labdamenetnek, ezért ez egy hibás adogatás.*

*Eset 8: Elveszíti a játékos a pontot, ha átlépi a háló vonalának képzeletbeli meghosszabbítását az előtt vagy az után, hogy megütötte a labdát?*

Döntés: Nem, egyik esetben sem. Azonban a játékos nem akadályozhatja az ellenfelét.

Eset 9: A játékos hozzáérhet az ellenfél térfeléhez labdamenet közben?

Döntés: Igen, de nem akadályozhatja az ellenfelét.

Eset 10: A játékos eldobja az ütőjét a játékban lévő labda irányába, ami eltalálja a labdát és az lepattan az asztalra az ellenfél térfelén majd a földön, az ellenfél pedig nem képes azt elérni. Ki nyeri a pontot?

Döntés: A játékos, aki eldobta az ütőjét elveszíti a pontot.

Eset 11: A labda közvetlenül az adogatás után eltalálja a fogadó játékos (vagy párosban a fogadó partnerének) ütőjét anélkül, hogy lepattant volna az asztalra, de az asztal lapjának képzeletbeli vertikális meghosszabbításán kívül. Ki nyeri a pontot?

Döntés: A fogadó játékos nyeri a pontot, mert a labda nem ért hozzá az asztalhoz és a labda és az ütő találati pontja az asztal felületének képzeletbeli vertikális meghosszabbításán kívül volt.

Eset 12: A játékos elkapja a labdát, ami nem találta el az asztalt, de még az előtt, hogy az lepattanhatott volna a földre. Ki nyeri a pontot?

Döntés: A játékos nyeri a pontot.

### 13.2 PÁROSBAN A CSAPAT ELVESZÍTI A PONTOT, HA:

13.2.1 valamelyik játékos nem ér hozzá a labdához, mielőtt azt átütik az ellenfél térfelére; vagy

13.2.2 bármely játékos közvetlenül egymás után kétszer ér hozzá a labdához (kivéve, ha ez a hálóról való visszapattanás után történt); vagy

13.2.3 ha a játékos szándékosan akadályozza az ellenfelét a labda visszaütésében.

## 14. A LABDAMENET

Abban a pillanatban, ahogy az adogató megüti a labdát, a labda játékban van és játékban is marad mindaddig, amíg a játékvezető meg nem állítja a játékot vagy a pont eldöntésre nem kerül.

## 15. A LABDA ÉRINTI A VONALAT

Ha a labda a vonalon pattan, vagy a vonal egy részén, akkor ezt úgy tekintjük, hogy a vonalakkal határolt pályán pattant.

## 16. A LABDA ÉRINT EGY ÁLLANDÓ PÁLYATARTOZÉKOT

### 16.1 MIUTÁN LEPATTANT A FÖLDRE:

16.1.1 Miután a labda pattant az asztalon és a földön az ellenfél térfelén, eltalál egy állandó pályatartozékot. Ebben az esetben a játékos, aki a labdát ütötte, nyeri a pontot.

### 16.2 MIELŐTT PATTANT AZ ASZTALON:

16.2.1 Mielőtt a labda pattanna az asztalon, eltalál egy állandó pályatartozékot. Ebben az esetben a játékos, aki a labdát ütötte, elveszíti a pontot.

### 16.3 MIUTÁN PATTANT AZ ASZTALON, DE MIELŐTT LEPATTANT A FÖLDRE:

16.3.1 Miután a labda lepattant az asztalra az ellenfél térfelén, de még mielőtt lepattant volna a földre, eltalál egy állandó pályatartozékot. Ebben az esetben a játékos, aki a labdát ütött, elveszti a pontot.

## 17. JÁTÉK

### 17.1 A PONTOK EGY JÁTÉKBAN

17.1.1 Az a játékos/csapat nyeri a játékot, aki először szerez 8 pontot.

17.1.2 7-7-nél döntő pontot kell játszani, kivéve a döntő játékban, ahol kettő pont különbséggel kell megnyerni a játékot.

### 17.2 DÖNTŐ JÁTÉK ADOGATÓ/FOGADÓ

17.2.1 Egy játszma döntő játékában ha az eredmény 8-8, akkor minden játékos/csapat csak egyszer adogat mielőtt fogadna.

### 17.3 DÖNTŐ JÁTÉK – ADOGATÓ SORREND

17.3.1 8-8 után az adogató szerep cseréje egy az egyhez történik. A tényleges rotáció a D függelékben található.

## 18. JÁTSZMA

### 18.1 A JÁTÉKOK EGY JÁTSZMÁBAN

18.1.1 Egy játszma kettő megnyert játékig tart.

### 18.2 TÉRFÉLCSERE

18.2.1 A játékosoknak minden játék után térfelet kell cserélniük.

## 19. MÉRKŐZÉS

### 19.1 A JÁTSZMÁK SZÁMA

19.1.1 Egy mérkőzést egy vagy kettő nyert játszmáig lehet játszani.

### 19.2 IDŐKÉRÉS

19.2.1 Minden játékos/csapat jogosult egy időkérésre bármikor egy mérkőzés során.

19.2.2 Az időkérést bármelyik játékos vagy a regisztrált edzőjük is kérheti.

19.2.3 Az időkérés maximum egy (1) perc hosszú lehet, de ha az időkérést igénylő játékos/csapat nem használja ki rendelkezésre álló időt, akkor a játékot folytatni kell.

19.2.4 A játékos/csapat, aki az időkérést kérte, a rendelkezésre álló idő alatt:

- a. kaphat tanácsadást az edzőjétől a pályán; vagy
- b. kimehet toalett szünetre; vagy
- c. átöltözhet
- d. orvosi ápolásban részesülhet; vagy
- e. felhasználhatja bármely más célra, amivel nem sérti meg a szabályokat.

19.2.5 Ha az egyik játékos/csapat időkérést kérvényezett, akkor a másik csapat nem hagyhatja el a pályát, azonban bármilyen célra felhasználhatják az időt a pályán.

- a. Kivéve: orvosi ápolásra, ha az időkérést igénylő játékos/csapat orvosi ápolást is kért.

19.2.6 A játékosok az időkérés ideje alatt nem használhatják a Teq asztalt.

19.2.7 Mindkét játékos/csapat kérhet időkérést ugyanabban az időben.

a. Ha mindkét játékos/csapat kért orvosi ápolást az időkérés alatt és csak egy orvos/fizioterapeuta van a versenyen, akkor a versenybíró engedélyezheti, hogy mindkét játékos/csapat részesüljön az egy (1) perces ápolásban.

## 19.3 SZÜNET

19.3.1 Ha szükséges, akkor a versenybíró és a játékvezető is dönthet úgy, hogy szünetelteti a mérkőzést.

## 20. AZ ADOGATÁS, FOGADÁS SORRENDJE ÉS TÉRFÉL VÁLASZTÁSA

### 20.1 SORSOLÁS

20.1.1 A térfélvlasztás, illetve az adogató/fogadó szerep meghatározása érme feldobással történik a bemelegítés előtt. A játékos/csapat, aki megnyerte a sorsolást a következőket választhatja:

- adogató vagy fogadó a mérkőzés első pontjában. Ebben az esetben az ellenfél dönti el, hogy melyik térfélről szeretné kezdeni a mérkőzést; vagy
- melyik térfélről szeretné kezdeni a mérkőzést. Ebben az esetben az ellenfél dönti el, hogy a mérkőzést adogatóként vagy fogadóként szeretné kezdeni; vagy
- átadja a választás jogát. Ebben az esetben az ellenfél választ a fenti kettő pont közül.

*Eset 1: Ha a mérkőzés még az első pont előtt félbeszakad és a játékosok elhagyják a pályát, akkor a folytatás előtt megváltoztathatják a döntésüket?*

*Döntés: Igen, mindkét játékos/csapat újra eldöntheti, hogy mit választ, azonban a sorsolás eredeti eredménye nem változik.*

## 20.2 PÁROSBAN

20.2.1 Párosban, mindkét csapatnak el kell döntenie, hogy melyik csapattag fog először adogatni/fogadni.

*Eset 1: Egy játékos játszhat egyedül egy páros ellen?*

*Döntés: Nem.*

## 21. A TÉRFÉLCSERE

### 21.1 JÁTÉKOK UTÁN

21.1.1 A játékosok minden játék után térfelet cserélnek.

### 21.2 DÖNTŐ JÁTÉK SORÁN

21.2.1 Egy játszma döntő játékában a játékosoknak térfelet kell cserélniük minden lejátszott 6 pont után.

## 22. HIBA AZ ADOGATÁS, FOGADÁS ÉS TÉRFÉLCSERE SORÁN

### 22.1 ALAPELV

22.1.1 A hiba felfedezése előtt lejátszott pontokon nem változtatunk.

### 22.2 A HIBA FELFEDEZÉSE

22.2.1 Ha a játékos(ok) vagy a bíró(k) hibát követtek el és a hiba felfedezésének ideje:

- két pont között:  
a játékvezetőnek javítania kell a hibát, a játékot pedig a szabályoknak megfelelően kell folytatni.
- egy pont közben:  
a bírónak a játékot azonnal meg kell állítaniuk, és az adott pontot újra kell játszani.

22.2.2 A mérkőzést onnan kell folytatni, ahol az befejeződött, amikor a hibát észlelték.

## 22.3 A HIBÁKAT A KÖVETKEZŐK SZERINT KELL JAVÍTANI:

### 22.3.1 Az adogató rossz oldalról adogat

- a. Miután a hibát felfedezték, a játékvezetőnek a lehető leghamarabb javítania kell azt, és a következő adogatást az eredménynek megfelelő oldalról kell végrehajtani.
- b. Ha a hiba felfedezése előtt az adott pontban már volt egy hibás adogatás, akkor az a hibás adogatás érvényben marad.

### 22.3.2 Az adogató rossz térfélről adogat

- a. Miután a hibát felfedezték, a játékvezetőnek a lehető leghamarabb javítania kell azt, és a következő adogatást az eredménynek megfelelő térfélről kell végrehajtani.
- b. Ha a hiba felfedezése előtt, az adott pontban már volt egy hibás adogatás, akkor az a hibás adogatás nem marad érvényben.

### 22.3.3 Rossz játékos adogat

#### a. Normál játék:

Miután a hibát felfedezték, a játékvezetőnek a lehető leghamarabb javítania kell azt. Ha rossz játékos adogatott kettő (2) pontot mielőtt a hibát észrevették volna, akkor a megváltozott adogatási sorrend marad érvényben.

Ha a hiba felfedezése előtt, ebben a pontban már volt egy hibás adogatás, akkor az a hibás adogatás nem marad érvényben. Párosban, ha a csapat nem soron következő tagja adogatott és már volt egy hibás adogatás a hiba felfedezése előtt, akkor az a hibás adogatás érvényben marad.

#### b. Döntő játék 8-8 után:

Miután a hibát felfedezték, a játékvezetőnek a lehető leghamarabb javítania kell azt. Ha a pont már befejeződött, miután a nem soron következő játékos adogatott, akkor a megváltozott adogatási sorrend marad érvényben.

Párosban, ha a csapat nem soron következő tagja adogatott, és

már volt egy hibás adogatás a hiba felfedezése előtt, akkor az a hibás adogatás érvényben marad.

### 22.3.4 Párosban rossz játékos fogad

- a. A megváltozott felállásnak kell maradnia arra a kettő pontra, ahol a hibát felfedezték. A következő alkalommal, amikor a páros újra a fogadó szerepben következik, az eredeti felállást kell követni.

## 23. AKADÁLYOZÁS

### 23.1 SZÁNDÉKOS

23.1.1 Ha egy játékos szándékosan akadályozza az ellenfelét a játékban, akkor a játékos elveszíti a pontot.

### 23.2 VÉTLEN

23.2.1 Ha egy játékost önhibáján kívül egy vétlen akadályozás hátráltat, beleértve az ellenfelét, de az állandó pályatartozékokat nem, akkor a pontot meg kell ismételni.

23.2.2 Ha a pályán egy tárgy zavarja meg a játékot a pont közben, akkor a pontot meg kell ismételni.

- a. Ha az a tárgy az egyik játékostól eredeztethető, akkor az első alkalommal meg kell ismételni a pontot, azonban minden további alkalommal a játékos elveszti a pontot.

*Eset 1: A vétlen kettős érintés akadályozásnak minősül?*

*Döntés: Nem. (lásd 13.1.6)*

*Eset 2: A játékos azt hitte, hogy az ellenfél akadályoztatva van, ezért megállította a játékot. Újra kell játszani a pontot?*

*Döntés: Nem, a játékos elveszti a pontot.*

*Eset 3: A labda eltalál egy madarat, ami a pálya fölött repül. Ez akadályozás?*

*Döntés: Igen, a pontot újra kell játszani.*

*Eset 4: A játékost labdamentet közben akadályozza egy már a labdament előtt a térfelén lévő tárgy. Újra kell játszani a pontot?*

*Döntés: Nem.*

*Eset 5: Párosban, hol állhat az adogató és a fogadó partnere?*

*Döntés: Párosban az adogató és a fogadó partnere bárhol elhelyezkedhet a saját térfelükön, azonban nem akadályozhatják az ellenfeleket.*

## 24. A BÍRÓK SZEREPE

### 24.1 VERSENYBÍRÓ

24.1.1 A versenybíró döntése végleges és nem fellebbezhető minden szabálykérdésben.

### 24.2 JÁTÉKVEZETŐ

24.2.1 Ha játékvezető vezeti a mérkőzést, akkor az ő döntése véglegesnek tekintendő minden ténykérdésben.

24.2.2 Amennyiben sem a játékvezető, sem a játékvezető asszisztens nem tud döntést hozni egy ténykérdésben, akkor a pontot meg kell ismételni.

### 24.3 JÁTÉKVEZETŐ ASSZISZTENS

24.3.1 Ha a játékvezető mellett egy játékvezető asszisztens is van a pályán, akkor az asszisztens a nem tiszta ténykérdésekben segíti a játékvezetőt.

## 24.4 LABDANYOM VIZSGÁLAT

24.4.1 Labdanyom vizsgálatot csak salakpályán lehet végezni.

24.4.2 Labdanyom vizsgálatot csak a játékos kérvényezhet, amennyiben a játékos megállította a labdamentet (egy visszaütés vagy passz megengedett, de a kérést azonnal jelezni kell az ütés után) vagy egy pontbefejező ütés után.

24.4.3 A labdanyom vizsgálat kérése csak akkor fogadható el, ha a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens nem tud teljes bizonyossággal meggyőződni az ítélet pontosságában a nekik kijelölt helyről.

24.4.4 Amint a játékvezető elfogadta a labdanyom vizsgálati kérelmet, azonnal oda kell mennie a labdanyomhoz és meg kell azt vizsgálnia.

a. Ha a játékvezető nem biztos benne, hogy pontosan hol van a helyes labdanyom, akkor megkérheti a játékvezető asszisztent, hogy segítsen lokalizálni a labdanyomot.

24.4.5 Amennyiben a játékvezető vagy a játékvezető asszisztens nem tudja lokalizálni a helyes labdanyomot, abban az esetben az eredeti ítélet vagy felülbírálat marad érvényben.

24.4.6 Minden esetben a játékvezetőnek kell megvizsgálnia a labdanyomot és meghoznia a végső döntést.

24.4.7 Salakpályán, ha a játékvezető teljes mértékben biztos az ítéletében, akkor bemondhatja az eredményt, de ha kétségei merülnek fel, akkor meg kell győződnie arról, hogy a szükséges-e labdanyom vizsgálatot végezni.

24.4.8 Ha egy játékos labdanyom vizsgálatot kér, akkor a játékvezetőnek először meg kell vizsgálnia, hogy a játékos követte-e a megfelelő folyamatot.

a. Ami azt jelenti, hogy a játéknak állnia kell vagy a játékvezetőnek meg kell állítania a játékot. Ha a megfelelő folyamat nem volt betartva vagy a kérés későn érkezett, akkor a játékvezető szándékos akadályozásnak is ítélni a kérést.

24.4.9 A játékos elismeri az ítéletet, ha szándékosan eltörli a kérdéses labdanyomot mielőtt a játékvezető meg tudná azt vizsgálni.

24.4.10 A játékos nem mehet át az ellenfele térfelére, azért, hogy megnézzé a kérdéses labdanyomot, anélkül, hogy sportszerűtlen magatartásáért büntetést ne kapjon.

### MEGJEGYZÉS:

Ha a játékosok nem értenek egyet a játékvezető szabálykérdésben adott válaszával, akkor kérhetik a versenybíró magyarázatát is. Minden egyéb feladatot és felelősséget a Teqis bírók feladatai és felelősségei című kiadvány tartalmaz.

*Eset 1: A játékvezető asszisztens „kint”-nek ítél egy labdát, a játékos labdanyom vizsgálatot kér, de nem ért egyet a játékvezető döntésével. Kérheti a versenybíró, hogy vizsgálja meg a labdanyomot?*

*Döntés: Nem. Ténykérdésekben a játékvezető hozza meg a végső döntést. (lásd 24.2.1)*

*Eset 2: Ha a játékvezető felülbíráل egy „kint”-nek ítélt labdát, akkor meg kell ismételni a pontot?*

*Döntés: A játékvezetőnek el kell döntenie, hogy az eredeti ítélet akadályozott-e valakit vagy sem. Ha akadályozás volt, akkor meg kell ismételni a pontot. Ha nem volt akadályozás, akkor a játékos, aki a labdát ütötte, megnyeri a pontot.*

*Eset 3: A játékos elér és megüt egy labdát, ami visszapattant a háló fölé. Azonban az ellenfél akadályozza őt ebben. Mi a helyes döntés?*

*Döntés: A játékvezető döntés alapján, ha szándékos akadályozás volt, akkor az akadályozott játékos nyeri a pontot. Ha véletlen akadályozás volt, akkor a pontot meg kell ismételni.*

## 25. FOLYAMATOS JÁTÉK

### 25.1 ALAPELV

25.1.1 A mérkőzés kezdetétől (amint az első adogatás megtörtént) a mérkőzés végéig a játék folyamatos kell, hogy legyen.

### 25.2 IDŐ A PONTOK KÖZÖTT

25.2.1 A játékosok két pont között oda kell hogy adják a labdát bármely pályán lévő bírónak (adogatások között nem kell).

25.2.2 A játékosnak 5 másodperce van az adogatás elvégzésre, miután megkapta a labdát a bírótól.

### 25.3 IDŐ A PONTOK KÖZÖTT A DÖNTŐ JÁTÉKBAN

25.3.1 A játékosok késlekedés nélkül kell, hogy térfelet cseréljenek.

### 25.4 IDŐ A JÁTÉKOK KÖZÖTT

25.4.1 Kettő játék között egy maximum hatvan (60) másodperces szünet áll a játékosok rendelkezésére, hogy térfelet cseréljenek.

25.4.2 A maximális idő akkor indul, amikor az előző játéknak vége lett.

25.4.3 A játékosoknak játékra készen kell állniuk a maximális idő leteltekor (az adogatónak legkésőbb az idő leteltekor meg kell kapnia a labdát a bírótól).

### 25.5 IDŐ A JÁTSZMÁK KÖZÖTT

25.5.1 Kettő játék között egy maximum kilencven (90) másodperces szünet áll a játékosok rendelkezésére, hogy térfelet cseréljenek.

25.5.2 A maximális idő akkor indul, amikor az előző játszmának vége lett.

25.5.3 A játékosoknak játékra készen kell állniuk a maximális idő leteltekor (az adogatónak legkésőbb az idő leteltekor meg kell kapnia a labdát a bírótól).

## 25.6 MEGRONGÁLÓDOTT FELSZERELÉS

25.6.1 A játékvezető extra időt adhat egy játékosnak abban az esetben, ha a ruhája, cipője vagy bármi, a játékhoz nélkülözhetetlen eszköz eltört, megsérült vagy használhatatlanná vált, feltéve, hogy a játékos nem szándékosan tette tönkre.

## 25.7 ÁPOLÁSI SZÜNET

25.7.1 A játékosok nem kaphatnak extra időt a felépülésre.

25.7.2 Ha egy játékosnak kezelhető sérülése van, akkor egy három (3) perces ápolási szünetet kaphat, arra az egy sérülésre.

## 25.8 BEMELEGÍTÉS

25.8.1 A játékosoknak maximum három (3) perc bemelegítési idő áll rendelkezésükre a mérkőzés előtt, kivéve, ha a rendező más-hogy dönt.

25.8.2 A bemelegítés után a játékosoknak maximum egy (1) percük van, hogy készen álljanak a mérkőzés megkezdésére.

a. Az adogató meg kell, hogy kapja a labdát a játékvezetőtől az egy (1) perc elteltével.

# 26. TANÁCSADÁS

## 26.1 TANÁCSADÁS A PÁLYÁN

26.1.1 A szabályok betartása mellett a játékos/csapat regisztrált edzője bemehet a pályára és tanácsot adhat a játékosnak/capatnak.

a. Tanácsadás csak akkor lehetséges, amikor a játékosok térfelet cserélnek vagy időt kértek.

b. Az edzőknek el kell hagyniuk a pályán kívül nekik kijelölt területet és be kell menniük a pályára.

*Eset 1: Az egy engedélyezett tanácsadás, ha az edző a pálya mellől, diszkrét jelzéseket ad a játékosnak?*

*Döntés: Nem.*

*Eset2: Ha egy mérkőzést félbeszakítanak, akkor a játékos kaphat tanácsot az edzőtől?*

*Döntés: Igen.*

*Eset 3: Engedélyezett, hogy az edző a pályán adjon tanácsot a játékosának mérkőzés közben?*

*Döntés: Igen, a pályán történő tanácsadás megengedett. A regisztrált edzők a szabályok keretein belül tanácsot adhatnak a játékosaiknak.*

# 27. PLAYER ANALYSIS TECHNOLOGY

Bármely eszköz, ami képes rögzíteni, tárolni, továbbítani vagy analizálni adatokat, vagy bármilyen kommunikációra képes a játékos felé a játékos teljesítményéről, az használható egy teqis mérkőzés közben. Játékosok és edzők használhatnak bármely említett eszközt, és a rajtuk tárolt adatokat egy teqis mérkőzés közben a tanácsadás szabályainak betartásával.

## 28. STRAND TEQIS

### 28.1 STRAND TEQIS PÁLYA

28.1.1 A strand teqis pálya méretei megegyeznek a teqis pálya méreteivel, melyet az A függelék tartalmaz.

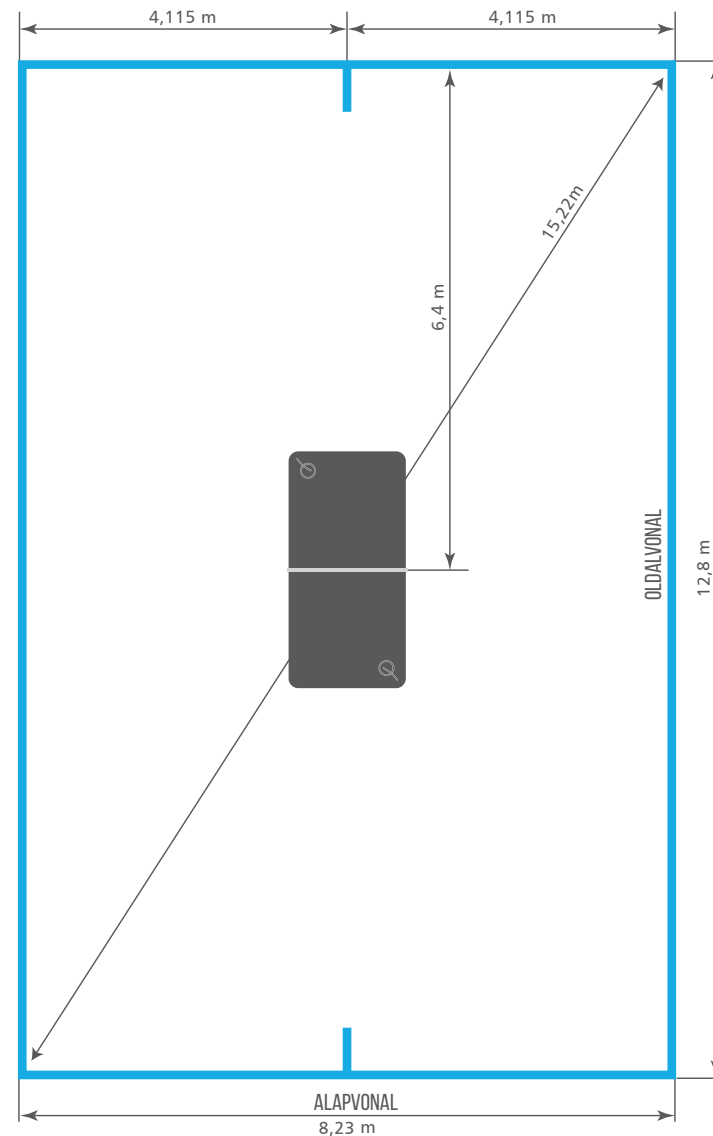
### 28.2 SPECIÁLIS SZABÁLYOK

28.2.1 Homokos pályás történő játék esetében a szabályok változatlanok maradnak a következők kivételével:

- Groundstroke nem engedélyezett.
- Ha egy játékos a sérülés elkerülése érdekében kézzel hozzáér az asztalhoz, akkor a játék folytatódik.

## FÜGGELÉK

### A FÜGGELÉK: A TEQIS PÁLYA MÉRETEI



## B FÜGGELÉK: HIRDETÉSEK

1. Hirdetések, jelek vagy bármi egyéb fizikai anyag használata/elhelyezése tilos a borításon a vonalakon belül.
2. Hirdetések, jelek vagy bármi egyéb fizikai anyag használata/elhelyezése tilos a hálón, kivéve a gyári „Teq” vagy „Teqis” logót.
3. Hirdetések, jelek vagy bármi egyéb fizikai anyag használata/elhelyezése engedélyezett a hátsó és oldalsó reklámfelületeken, feltéve, hogy az nem zavarja a játékosokat és nem befolyásolja a játék körülményeit.
4. Hirdetések, jelek vagy bármi egyéb fizikai anyag használata/elhelyezése engedélyezett a borításon a vonalakon kívül, feltéve, hogy az nem zavarja a játékosokat és nem befolyásolja a játék körülményeit.

## C FÜGGELÉK: JAVASOLT KIFUTÓMÉRETEK

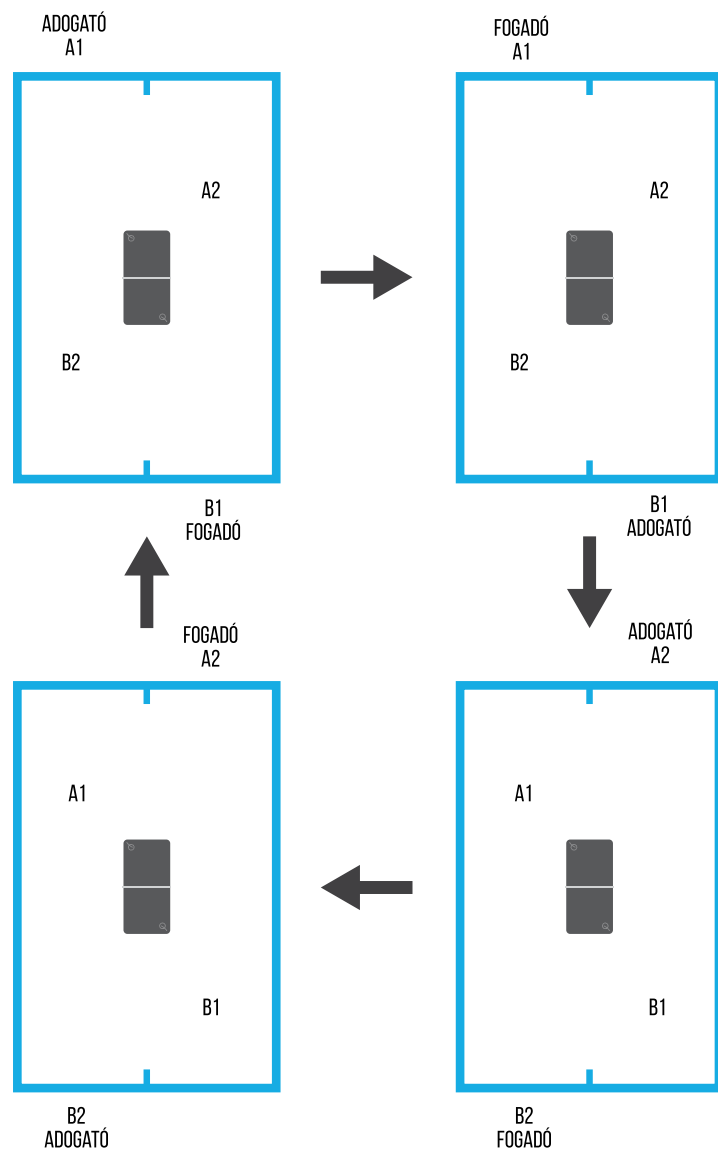
Nemzetközi versenyek alkalmával az ajánlott minimum távolság az alapvonal és a hátsó reklámtábla, illetve az oldalsóvonal és az oldalsó reklámtábla között 2 méter.

Rekreációra és klub versenyekre, az ajánlott minimum távolság az alapvonal és a hátsó reklámtábla, illetve az oldalsóvonal és az oldalsó reklámtábla között 1 méter.

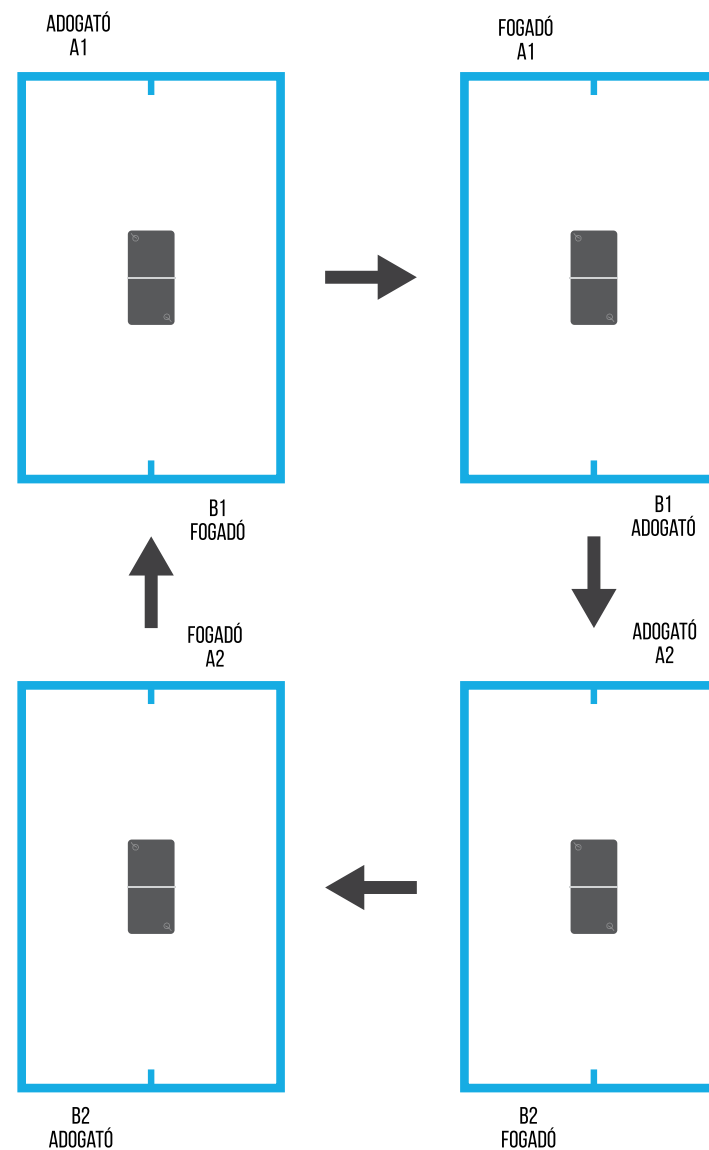
Fedettpálya esetén az ajánlott minimum belmagasság 5 méter, a hálónál, a földtől a plafonig mérve.

## D FÜGGELÉK: DÖNTŐ JÁTÉK – ADOGATÓSORREND

Páros:



Egyéni:



TEQIS  
WORLD IS CURVED