

HIVATALOS JÁTÉK- ÉS VERSENY- SZABÁLYOK

TARTALOM

1. A QATCH SZABÁLYZATA	4
1.1. A TEQ ASZTAL	4
1.2. A HÁLÓ	4
1.3. A JÁTÉKTÉR	6
1.4. A LABDA	8
1.5. DEFINÍCIÓK	8
1.6. A SZETT ÉS A MÉRKŐZÉS	10
1.7. A NYITÓDOBÁS	11
1.8. A LABDA MEGJÁTSZÁSA	12
1.9. AZ ÁTJÁTSZÁS	13
1.10. AZ EDGEBALL	15
1.11. AZ ÚJRAJÁTSSZÁS	15
1.12. A PONTSZERZÉS	16
1.13. A „DOUBLEPOINT”	18
1.14. TÉRFÉLVÁLASZTÁS, MÉRKŐZÉSKEZDÉS, FORGÁSIRÁNY	19

2. VERSENY ELŐÍRÁSOK	20
2.1. SZABÁLYZAT	20
2.1.1. VERSENYTÍPUSOK	20
2.2. ESZKÖZÖK, FELSZERELÉSEK ÉS A JÁTÉK FELTÉTELEI	21
2.2.1. JÓVÁHAGYOTT ÉS ELFOGADOTT ESZKÖZÖK	21
2.2.2. RUHÁZAT	21
2.2.3. JÁTÉKFELTÉTELEK	22
2.2.4. HIRDETÉSEK ÉS JELÖLÉSEK	23
2.2.5. DOPPING VIZSGÁLAT	24
2.3. HIVATALOS SZEMÉLYEK	24
2.3.1. A JÁTÉKVEZETŐ KÜLDÉSÉRT FELELŐS SZEMÉLY	24
2.3.2. A FŐ JÁTÉKVEZETŐ ÉS AZ ASSZISZTENS JÁTÉKVEZETŐ	25
2.3.3. FELLEBBEZÉS	28
2.4. A MÉRKŐZÉS	28
2.4.1. PONTSZERZÉS JELZÉSE	28
2.4.2. FELSZERELÉS	29
2.4.3. BEMELEGÍTÉS	29
2.4.4. SZÜNETEK	29
2.5. FEGYELMI SZABÁLYZAT	31
2.5.1. TANÁCSADÁS	31
2.5.2. VISELKEDÉS	32
2.5.3. ERKÖLCSI ÉS ETIKAI SZABÁLYZAT, FAIR PLAY	34

1. A QATCH SZABÁLYZATA

1.1. A TEQ ASZTAL

A Teq asztal jellemzői:

- Hossz: 3000 mm (vízszintesen)
- Szélesség: 1500 mm (háló nélkül)
- Szélesség: 1700 mm (hálóval)
- Magasság: 900 mm (hálóval)
- A Teq asztal játéktáblájának görbületét, a játéktábla legmagasabb és legalacsonyabb pontjának távolsága, valamint a Teq asztal legalacsonyabb (legtávolibb) és a háló legmagasabb pontja közötti távolság határozza meg. A Teq asztal játéktáblájának a talajtól mért legmagasabb pontja 760 mm, míg a legalacsonyabb pontja 565 mm. A vízszintes távolság a Teq asztal legalacsonyabb pontja és a háló között 1490 mm.
- A Teq asztal játéktáblájának anyaga HPL (hőre keményedő műgyantaalapú lemez), amely műgyantával impregnált nátronpapírból, más típusú papírból és áttetsző melamine bevonatból áll. Ezeket a rétegeket nagy nyomáson és hőmérsékleten tömörítik össze.

1.2. A HÁLÓ

A háló jellemzői:

- Szélesség: 1700 mm

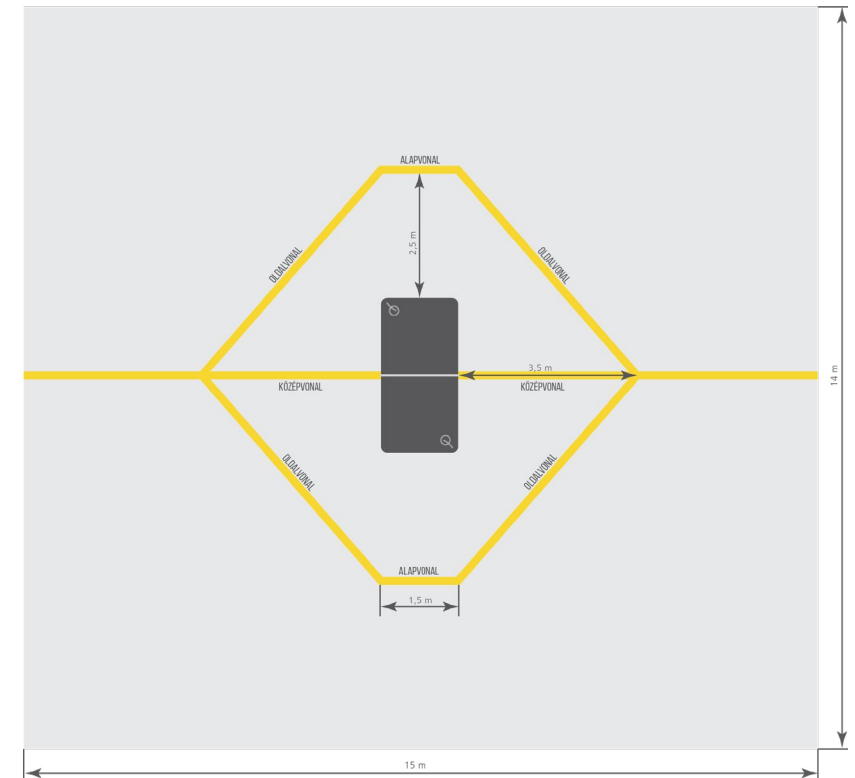
- Vastagság: 20 mm
- Magasság: 140 mm (A Teq asztal játéktáblájától mérve)
- A hálót a Teq asztalhoz kell rögzíteni és a következő anyagokból készül: PMMA (plexi) lemezből, áttetsző, hőre lágyuló, könnyű és törésálló üveget helyettesítő anyagból.
- A fentiek a Teq One asztal jellemzői, amely egyike a Qatch által elismert három asztalnak.
 - **Teq ONE** - Hivatalos "A osztályú (legmagasabb szintű)" sporteszköz. Hivatalos Qatch versenyeken használatos asztaltípus.
 - **Teq SMART** - Hivatalos "B osztályú (professzionális szintű)" sporteszköz. Nemzeti és klub szintű versenyeken használatos asztaltípus.
 - **Teq LITE** - Hivatalos "C osztályú (szabadidős)" sporteszköz. Amatőr versenyeken használatos asztaltípus.

1.3. A JÁTÉKTÉR

- A játéktér (borítás) színének különböznie kell a versenyen használt asztal színétől.
- A játéktér (borítás) színének különböznie kell a versenyen használt labda színétől.
- A játéktér tisztán látható vonalak jelzik, melyek minimum 50 mm szélesek, és a színük különbözik a pálya borításától.
- A középvonal a játéktér közepén helyezkedik el, és két egyenlő térfélre osztja a pályát (lásd lentebb).

- A játéktérnek egy hatszög alakú vonalrendszere van, amely alapvonalakból és oldalvonalakból áll.
- Az alapvonal külső széle 2,5 méterre helyezkedik el a Teq asztal végétől.
- Az oldalvonalak összekötik az alapvonalat és a középvonalat. Az oldalvonalak külső széle az asztal szélétől 3,5 méterre érintik a középvonalat.
- A játéktér minimum 15 méter széles és 14 méter hosszú. A belmagasságnak minimum 7 méternek kell lennie. Versenyeken a játéktér hivatalos mérete lehet nagyobb a minimum mérethez képest, a pálya pontos méretéről a versenyszervezők döntenek.

A JÁTÉKTÉR:



1.4. A LABDA

- A női versenyen használt labda 2-es méretű kézilabda, melynek borítása bőrből vagy szintetikus anyagból készül. Méretét tekintve a kerülete nem kisebb, mint 54 cm és nem nagyobb, mint 56 cm. Súlya nem kevesebb, mint 325 g és nem több, mint 375g. A labdában lévő levegő nyomása a meccs kezdete-kor 0.15 bar.
- A férfi versenyen használt labda 3-as méretű kézilabda, melynek borítása bőrből vagy szintetikus anyagból készül. Méretét tekintve a kerülete nem kisebb, mint 58 cm és nem nagyobb, mint 60 cm. Súlya nem kevesebb, mint 425 g és nem több, mint 475g. A labdában lévő levegő nyomása a meccs kezdete-kor 0.15 bar.
- A versenyen használt labda színének eltérőnek kell lennie a Teq asztal és a játéktér borításának színétől is.
- A labda tapadását segítő bármilyen anyag használata nem megengedett.

1.5. DEFINÍCIÓK

- A csapat maximum 4 játékosból áll, amelyből egyszerre három játékos játszik.
- Labdamenetnek nevezzük az az időtartamot, amely alatt a labda játékban van.
- Pontot érő labdamenet az, amely pontszerzéssel végződik.
- Nyitódobásnak nevezzük azt, amikor a védekező játékos az alapvonal mögül játékba hozza a labdát.

- Újrajátszásnak hívják azt a helyzetet, amikor egy labdamenet során egyik csapat sem kap pontot, ilyenkor a labdamenetet meg kell ismételni.
- A védekező játékos az a játékos, aki az ellenfél játékosával azonos oldalon áll. Egy csapatban egy védekező játékos van.
- A támadó játékos az a játékos, aki a saját csapattársával azonos oldalon áll. Egy csapatban két támadó játékos van.
- A fogadjátékos az a játékos, aki először érinti a labdát a nyitódobást követően.
- Edgeball az, amikor a labdamenet közben a labda Teq asztal tulsó felének élére pattan, és láthatóan irányt változtat.
- Sideball az, amikor a labda a Teq asztal oldalát, a játékfelület alatt éri.
- A játékvezető küldésért felelős személy az a személy, akit az adott verseny szervezői kineveznek a játékvezetők irányítására.
- A fő játékvezető az a személy, aki felügyeli a játékot.
- Az asszisztens játékvezető az a személy, aki a fő játékvezető munkáját segíti a játék alatt.
- A jegyzőkönyv író az a személy, aki a jegyzőkönyvet írja és kezeli az eredményjelző/TeqRef alkalmazást.

1.6. A SZETT ÉS A MÉRKŐZÉS

- A mérkőzést két 3 fős csapat játssza.
- Egy mérkőzés megnyeréséhez a versenylebonyolításától függően kettő vagy több szettet kell megnyerni.
- Egy szett 12 megnyert pontból áll.
- A döntő szettet legalább két ponttal kell megnyerni (például: 12-10 vagy 13-11).
- A csapatoknak minden szett után térfelet kell cserélniük. A döntő szettben minden hatodik elért pont után kell a csapatoknak térfelet cserélni (például: 6-3 vagy 12-11).
- A szettek közötti szünet nem több, mint 1 perc.
- Egy mérkőzés alatt maximum egyszer lehet időt kérni. Az időkérsés hossza maximum 1 perc.
- Orvosi ellátásra egy mérkőzés alatt egyszer van lehetőség, melynek hossza maximum 3 perc lehet.
- A fő játékvezető feladata és joga eldönteni, hogy meddig engedni folytatni a mérkőzést abban az esetben, ha zavaró körülmények lépnek fel.
- A meccset igazságosan, a fair play szabályai szerint kell játszani. Tisztességtelen, nem odaillő viselkedés esetén a játékvezetők eldöntik, hogy alkalmaznak-e bármilyen szankciót.

1.7. A NYITÓDOBÁS

- A nyitódobás során a dobó játékos egyik lábának érintkeznie kell a talajjal.
- A nyitódobás során a dobó játékos nem léphet rá vagy lépheti át az alapvonalat.
- A nyitódobást egy vagy két kézzel is el lehet végezni.
- A védekező játékosnak 3 másodperce van elvégeznie a nyitódobást, ha mind a két csapat készen áll és a játékvezető is engedélyt adott rá (kézjelzéssel).
- A labda a védekező játékos kezét elhagyva addig van játékban, amíg az adott menet ponttal vagy újrajátszással nem végződik.
- A védekező játékos egymás után négyszer kezdi meg a labdamenetet nyitódobással, azonban labdamenetenként csak egy lehetősége van érvényes nyitódobást végrehajtani.
- Ha a nyitódobás során a labda hozzáér a hálóhoz vagy a Teq asztal éléhez, széléhez, akkor az ellenfél kap pontot.
- A nyitódobás során a labdának pattannia kell egyet a Teq asztal túlsó felén, mielőtt a védekező játékos csapattársa hozzáérhet.
- Ha a nyitódobás során egynél többet pattan a labda a Teq asztal túlsó felén, akkor az ellenfél pontot kap.
- A nyitódobás során az ellenfél összes játékosának a hatszögön kívül kell tartózkodnia. Azoknak a játékosoknak, akik egy oldalon állnak a védekező játékoskal legalább 1 méterre kell elhelyezkedniük a dobást végrehajtó játékostól.
- A nyitódobás során a fogadójátékos és a csapattársa bárhol elhelyezkedhet a pályán, akár a hatszögön belül is.

- Amint a fogadójátékos megérinti a labdát, az ellenfél védekező játékosa beléphet a hatszögön belülre, hogy védekezzen.
- A nyitódobást négy érvényes labdamenetenként váltakozva hajtják végre a csapatok.
- A döntő szettben 12-12-es állást követően a nyitódobást egy labdamenetenként váltakozva hajtják végre a csapatok.
- Ha a nyitódobást végző játékost megzavarják és/vagy nem kívánja elvégezni a nyitódobást, akkor ezt azonnal jeleznie kell a játékvezetőnek.

1.8. A LABDA MEGJÁTSZÁSA

- A játékosok bármely testrészükkel érinthetik a labdát, beleértve a lábukat is, abban az esetben, ha a labdát az ellenfél játékosa dobja.
- A játékosok a labda birtoklásának érdekében menthetnek lábbal, viszont a csapattársuknak nem rúghatják oda a labdát.
- A csapattárstól érkező labdát a láb térd alatti részével érinteni nem szabad.
- A labdát leütni és vezetni sem szabad.
- A támadóknak minimum egyszer passzolniuk kell, mielőtt átjátsszák a labdát.
- A támadók maximum háromszor passzolhatnak, mielőtt átjátsszák a labdát.
- Pattintott átadás lehetséges talajon és a Teq asztalon is. Pattintott átadás során a labda csak egyszer pattanhat a talajon, a hálón vagy a Teq asztalon.

- A játékosok maximum három másodpercig birtokolhatják a labdát.
- A labdát birtokló játékosnak maximum három lépés engedélyezett.
- Minden esetben a játékvezető dönt, hogy a labdát szabályosan játszották-e meg.

1.9. AZ ÁTJÁTSZÁS

- A labdát egy vagy kétkezes dobás eredményeként lehet átjátsszani.
- Átjátsszani a labdát csak akkor lehet, ha az már a dobó játékos birtokában van. A labdát a Teq asztal túlsó felére visszaütni nem lehet.
- A nyitódobás utáni első passzból légidobással átjátsszani a labdát nem lehet.
- Az átjátsszás során a labdának egyszer pattannia kell a Teq asztal túlsó felén.
- Az átjátsszás után, a védekező játékosnak a legrövidebb úton el kell hagynia a hatszöget, és vissza kell állnia az alapvonal mögé úgy, hogy közben nem akadályozza az ellenfél játékosait.
- Az átjátsszás során a dobó játékos semelyik testrészével sem érintheti vagy lépheti át a hatszög vonalait.
- A labda átjátsszása után a játékosok nem léphetnek rá a hatszög vonalaira, és dobás után azon belülre sem érkezhetnek. Ha az ellenfél elkapta a labdát vagy pontot szereztek az átadásból, a játékosok újra beléphetnek a hatszögön belülre. Légidobás esetén a hatszögön belülre vagy a vonalra való érkezés megengedett.

- Az átjátszás során a játékos semelyik testrészével sem érintheti vagy nyúlhat át a középvonalon, illetve annak képzeletbeli meghosszabbításán sem.
- Az átjátszás után a játékos semelyik testrészével sem érintheti vagy nyúlhat át a középvonalon, illetve annak képzeletbeli meghosszabbításán sem.
- Ha az átjátszott labda hozzáér a hálózhoz, majd utána a Teq asztalt túlsó felét is érinti, akkor az átjátszás érvényes és a játék folytatódik.
- Ha a labda visszapattan a hálóról a dobó játékoshoz, a labdame-
netnek vége. Ha a labda egy passz után a hálóról visszapattan a másik támadó csapattárshoz, akkor még egy passzolás lehet-
séges vagy azonnal átjátszató a labda. Ha a labda két passz után a hálóról visszapattan a másik támadó csapattárshoz, akkor ez harmadik passznak számít ezért azonnal át kell játszani a lab-
dát. Ha a labda három passz után a hálóról visszapattan a másik támadó csapattárshoz, a labdame-
netnek vége.
- Az átjátszott labdát megérinteni csak a Teq asztalon való pat-
tanas után lehet.
- Védekezés során, ha a labda a védekező játékos bármely testré-
szét érinti, és ezután a labda egyszer pattan a védekező térfelén beleértve a Teq asztalt is, vagy a Teq asztal túlsó felén, a játék folytatódik.

1.10. AZ EDGEBALL

Edgeball az, amikor a labdame-
net közben a labda Teq asztal túlsó felének élére pattan, és láthatóan irányt változtat.

- Ha a fogadó játékos elkapja a labdát mielőtt az hozzáér a Teq asztalhoz, a talajhoz, bármilyen más eszközhöz, bármelyik

másik játékoshoz, vagy a játékvezetőhöz edgeball-t követően, a labdame-
net folytatódik.

- Ha a labda hozzáér a Teq asztalhoz, a talajhoz, bármilyen más eszközhöz, bármelyik játékoshoz (véletlen érintés), vagy a játék-
vezetőhöz edgeball-t követően, akkor az újrajátszásnak minősül és a labdame-
netet meg kell ismételni.
- Ha a fogadó játékos egyértelmű célja a labda elkapása edge-
ball-t követően, de nem jár sikerrel, viszont hozzáér a labdához, akkor a dobó játékos csapata pontot kap.

1.11. AZ ÚJRAJÁTSSZÁS

A labdame-
netet a következő esetekben kell újrajátszani:

- Ha a labda hozzáér a Teq asztalhoz, a talajhoz, bármilyen más eszközhöz, bármelyik játékoshoz (véletlen érintés), vagy a játék-
vezetőhöz edgeball-t követően;
- ha bármelyik játékvezető megállítja a játékot labdame-
net közben;
 - ha a labdame-
netet egy személy vagy egy olyan esemény za-
varja meg, ami befolyással lehet annak kimenetelére;
 - sérülés esetén.

1.12. A PONTSZERZÉS

Egy csapat a következő esetekben kap pontot:

- ha átjátszás után a labdát nem tudják elkapni miután az pat-
tant a Teq asztal túlsó felén;

- ha átjátszás után a Teq asztal túlsó feléről a talajra pattan, vagy bármilyen más eszközt érint a labda a játéktéren belül vagy kívül;
- ha átjátszás után a Teq asztal túlsó felén kétszer pattan a labda;
- ha edgeball után a labda a Teq asztal túlsó felén pattan anélkül, hogy bármi máshoz hozzáérne;
- ha edgeball után ismét a Teq asztal túlsó élére pattan a labda, anélkül, hogy bármi máshoz hozzáérne;
- ha a védekező játékos védekezés közben megszerzi a labdát;
- ha a védekező játékos védekezés közben elüti a labdát és az kétszer pattan vagy bármihez hozzáér a középvonal túloldalán vagy a játéktéren kívül;
- ha nyitódobás során az ellenfél bármely játékosa rálép a hatszög vonalaira vagy bármely testrészével keresztezi azt;
- ha az átjátszott labda nem érinti a Teq asztalt, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha az asztalt a játékelület alatt találja el a dobó játékos (sideball), akkor az ellenfél pontot kap;
- ha az átjátszott labda a Teq asztal dobó játékos felé eső részén pattan bárhol (felület, oldal, él), akkor az ellenfél pontot kap;
- ha a labda visszapattan a hálóról a dobó játékoshoz, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha az átjátszott labda a Teq asztal dobó játékos felé eső részén pattan bárhol (felület, oldal, él), akkor az ellenfél pontot kap;

- ha a labda három passz után visszapattan a hálóról bármelyik támadóhoz, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha az átjátszott labda a Teq asztal dobó játékos felé eső részén pattan bárhol (felület, oldal, él), akkor az ellenfél pontot kap;
- ha egy játékos vagy bármi, ami a játékoson van, hozzáér a Teq asztalhoz vagy az ellenfél játékosához, akkor az ellenfél pontot kap. Vétlen érintés esetén a játékvezető dönt, hogy kap-e pontot a csapat vagy sem;
- ha a védekező játékos érinti a csapattársaitól érkező labdát, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha az átjátszás során a dobó játékos bármelyik testrészével érinti a hatszög vonalait vagy átlépi azt, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha átjátszása után a dobó játékos rálép a hatszög vonalaira vagy átlépi azt, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha átjátszás során a dobó játékos bármelyik testrészével érinti vagy keresztezi a középvonalat, illetve annak képzeletbeli meghosszabbítását, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha átjátszás után a dobó játékos bármelyik testrészével érinti vagy keresztezi a középvonalat, illetve annak képzeletbeli meghosszabbítását, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha nyitódobás során a dobó játékos rálép az alapvonalra vagy átlépi azt, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha nyitódobás során a dobást végző játékos egyik lába sem érintkezik a talajjal, akkor az ellenfél pontot kap;

- ha nyitódobás során a labda érinti a hálót, a Teq asztal élét vagy oldalát, vagy a labda egyáltalán nem érinti a Teq asztalt, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha védekező játékos azelőtt belép a hatszögön belülre, mielőtt a labdát az ellenfél érintette volna, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha a csapattárstól kapott labda a játékos lábát a térde alatt érinti, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha a labdát egyből, passzolás nélkül játsszák át, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha egy csapat három passzból nem tudja átjátszani a labdát a Teq asztal túlsó felére, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha egy játékos három másodpercnél tovább birtokolja a labdát, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha egy játékos labdabirtoklás során háromnál többet lép, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha egy játékos leüti vagy vezeti a labdát, akkor az ellenfél pontot kap;
- ha a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a labdamenetet egy játékos vagy edző sportszerűtlen viselkedése miatt, akkor az ellenfél pontot kap.

1.13. A „DOUBLEPOINT”

- A „doublepoint” lehetőséget ad a csapatoknak, hogy egy labdamenetben egy pont helyett kettőt szerezzenek.
- „Doublepoint”-ot egy csapat egy mérkőzésen egyszer kérhet.

- „Doublepoint”-ot a döntő szettben nem lehet kérni.
- „Doublepoint”-ot csak az a csapathat kaphat, aki kikérte azt és sikeresen pontot is szerzett.
- Egy csapat csak addig kérhet „doublepoint”-ot, amíg az adott szetten belül a tizedik pontját nem érte el.
- A csapatok akár egyszerre is kérhetik a „doublepoint”-ot.
- A „doublepoint”-ot a nyitódobás elvégzése előtt kell kérni, amíg a labda a játékvezetőnél van.
- A „doublepoint” kérését a játékosnak a megfelelő kézmozdulattal kell a játékvezető felé kell jeleznie.
- A fő játékvezetőnek tisztán láthatóan kell jeleznie az ellenfélnek és a nézőknek is a „doublepoint” kérést.
- Ha a „doublepoint”-os labdamenet újrajátszással vagy edgeballal végződik, akkor a „doublepoint” nem marad érvényes a következő labdamenetre, de a csapat újra kikérheti a tizedik pont eléréséig.

1.14 TÉRFÉLVÁLASZTÁS, MÉRKŐZÉSKEZDÉS, FORGÁSIRÁNY

- A térfél- és a kezdés választását érmefeldobással döntik el a csapatok és a fő játékvezető. Az érmefeldobás győztese dönti el, hogy térfelet vagy kezdést választ. A game kezdések változnak a csapatok között.
- A csapatoknak minden szett végén térfelet kell cserélniük. A döntő szettben a csapatoknak akkor kell térfelet cserélniük,

ha valamelyik csapat elérte a hatodik pontját vagy annak többszörösét (például: 6-3 vagy 12-11).

- A forgásirány határozza meg egy csapaton belül a védekező játékosok sorrendjét; mindegyik játékosnak kell védekező játékosnak lennie; egy játékos csak akkor lehet újra védekező játékos, ha az összes csapattársa volt már védekező játékos; minden nyolcadik érvényes labdamenet után kell védekező játékost cserélni; a döntő szettben 12-12-es állást követően minden második érvényes labdamenet után kell védekező játékost cserélni.

2. VERSENY ELŐÍRÁSOK

2.1. SZABÁLYZAT

2.1.1. VERSENYTÍPUSOK

- Minden verseny nemzetközi versenynek minősül, amelyre több mint egy országból érkeznek csapatok.
- Nemzetközi mérkőzésnek minősül az a mérkőzés, ahol legalább két különböző nemzet csapatai képviseltetik magukat.
- Speciális versenynek minősül az a verseny, ahol különféle korosztályú játékosok vehetnek részt meghatározott csoportokban.
- Meghívásos versenynek minősül az a verseny, ahol csak meghívott egyesületek, klubok vagy csapatok vehetnek részt.
- Nyílt versenynek minősül az a verseny, ahol amatőr és/vagy profi csapatok is részt vehetnek.
- Amatőr versenynek minősül az a verseny, amelyen profi csapatok nem vehetnek részt.

2.2. ESZKÖZÖK, FELSZERELÉSEK ÉS A JÁTÉK FELTÉTELEI

2.2.1. JÓVÁHAGYOTT ÉS ELFOGADOTT ESZKÖZÖK

- A verseny jelentkezési űrlapján meg kell határozni a Teq asztal típusát és dizájnját, valamint az eseményen használt labda márkáját és színét.
- Az eszközök megválasztásáról az adott verseny szervezőbizottsága dönt.

2.2.2. RUHÁZAT

- A játékos ruházata rövidujjú vagy ujjatlan mezből és rövidnadrágból vagy szoknyából vagy egyberészes sportruházatból, valamint zokniból és cipőből áll. Más ruhadarabot, például melegítőt vagy annak egy részét, csak a játékvezető küldésért felelős személy engedélyével lehet viselni. Ebben az esetben a csapat minden tagjának azonos ruházatot kell viselnie.
- A mez és a rövidnadrág vagy szoknya, kivéve a mez nyaka vagy ujjja, fő színének különböznie kell a versenyen használt labda színétől.
- A játékosok azonosítására a mez hátulján a számozás (1-től 99-ig) mellett betűknek is meg kell jelenniük. További feliratok utalhatnak a nemzetre, klubra, egyesületre, illetve lehetnek hirdetések, szponzorált megjelenések is.
- A játék során viselt ruházat elején vagy oldalán található jelölések, valamint a játékos által viselt tárgyak, például ékszerek nem lehetnek olyan vakítóak, hogy az zavarja az ellenfelet. Ha a fő játékvezető úgy dönt, hogy a jelölés vagy viselt tárgy zavaró, akkor kötelezheti a játékost, hogy vegye le vagy takarja el azt.

- A játékosok ruházatán nem lehet feltüntetni olyan szimbólum(ka)t vagy betűket, amelyek törvényellenesek, szembe mennek a játék szabályaival vagy annak jó hírnevével. Nem tartalmazhatnak diszkriminatív üzeneteket, amelyek vallásra, szexuális beállítottságra, rasszizmusra vagy bármilyen megkülönböztető tartalomra vonatkoznak.
- Csapatok nem viselhetnek ugyanolyan emblémával ellátott ruházatot.
- Minden csapatnak egy világos és egy sötét garnitúra mezzel kell rendelkeznie.
- A csapatoknak kellően eltérő színű ruházatot kell viselniük, hogy a nézők könnyen meg tudják különböztetni őket.
- A játékos ruházatának elfogadhatóságával kapcsolatos bármely kérdésben a játékvezető küldésért felelős személy dönthet.
- Minden csapatnak minden játékosának lennie kell egy sötét és egy világos garnitúra mezének.
- A versenyen résztvevő csapatok játékosainak az előre elfogadott mezek egyikét kell viselni a mérkőzéseken.
- Amennyiben a csapatnak van edzője, az edzőnek ugyanolyan színű ruházatot kell viselnie, mint a játékosoknak.

2.2.3. JÁTÉKFELTÉTELEK

- A játéktérnek legalább 14 méter hosszúnak és 15 méter szélesnek kell lennie. A játékteret adó létesítmény belmagasságának minimum 7 méternek kell lennie (lásd fentebb 1.3. pontban).
- A következő eszközökből és kiegészítőkből állhat a játéktér:

- a Teq asztal hálóval, zsúriasztal székekkel, eredményjelző, törölköző- és labdatartó, a Teq asztal számát jelző tábla, labdafogók, lábtörölők, a játékosok és csapatok bemutatására alkalmas kijelző.

- A játékteret labdafogókkal kell elkülöníteni a szomszédos játékterületektől és a nézőktől is.
- Minden verseny helyszínén a játéktéren minimum 300 lux fényerőnek kell lennie, akár természetes, akár mesterséges világítással.
- Ha több Teq asztalon zajlanak a mérkőzések, akkor a fényerőnek mindegyik Teq asztalnál ugyanolyannak kell lennie. A játéktér háttérvilágítása nem lehet nagyobb, mint a játéktér világításának legalacsonyabb szintje.
- A fényforrásnak legalább 7 méterre kell lennie a talajtól.
- A háttérnek általában sötétnek kell lennie. Természetes fény megengedett, ha az semmilyen módon nem akadályozza a játékot, és/vagy nem tükröződik vissza a Teq asztal(ok)ról.
- A padló nem lehet világos, fényesen visszaverődő vagy csúszós.

2.2.4. HIRDETÉSEK ÉS JELÖLÉSEK

- Jelölések és reklámok helyezhetők el a LED fal belső felén, de nem lehetnek a Teq asztalhoz és a labdához hasonló színűek.
- Jelölések és reklámok helyezhetők el a hálón, de nem lehetnek 30 mm-nél közelebb a háló felső részéhez, illetve azok nem gátolhatják a láthatóságot és a játékosokat sem zavarhatják.
- Reklámok helyezhetők el a játékosok ruházatán (lásd fentebb 2.2.2. pontban).

- Tilos olyan reklámokat elhelyezni a játékosok ruházatán, amelyeknek negatív üzenete van vagy a fair play szabályait sértik. A reklámok nem tartalmazhatnak semmiféle olyan megkülönböztető tartalmat, amely vallásra, szexuális identitásra, rasszizmusra vagy bármilyen más megkülönböztető témára vonatkozik.

2.2.5. DOPPING VIZSGÁLAT

- A nemzetközi versenyeken (beleértve az utánpótlás versenyeket) résztvevő összes játékos kötelezhető dopping vizsgálatra. A szervező bizottság a helyi antidopping szövetséggel együttműködve felelős a dopping vizsgálatokért.

2.3. HIVATALOS SZEMÉLYEK

2.3.1. A JÁTÉKVEZETŐ KÜLDÉSÉRT FELELŐS SZEMÉLY

- A játékvezető küldésért felelős személy az a személy, akit az adott verseny szervezői kineveznek a játékvezetők irányítására.
- A játékvezető küldésért felelős személy a következőkért felelős:
 - a verseny sorsolásáért;
 - a mérkőzések és a Teq asztalok időbeosztásáért;
 - a mérkőzések hivatalos személyeinek kijelöléséért;
 - a mérkőzések hivatalos személyeinek a verseny előtti eligazításáért;
 - az összes résztvevő játékosra való jogosultságának ellenőrzésért (játékosok, edzők);

- a játék felügyeletéért a szabályok betartása mellett;
- veszélyhelyzet esetén a játék felfüggesztésének eldöntéséért;
- a szabálykönyvben előírt bemelegítési időnek esetleges meghosszabbításáért;
- a szabályok értelmezésének bármilyen kérdéséért, beleértve a ruházat, a felszerelés és a játék körülményeit is;
- annak eldöntéséért, hogy a játékosok vészhelyzet esetén gyakorolhatnak-e és ha igen, akkor hol;
- fegyelmi eljárás kérvényezéséért szabálysértés vagy illetlen viselkedés esetén.

- Ha a játékvezető küldésért felelős személy nem tudja teljesíteni a feladatát, akkor a feladatkörét a kijelölt helyettesére ruházzák át.
- A játékvezető küldésért felelős személynek, vagy távollétében a kinevezett helyettesének a játék során mindig jelen kell lennie.
- A játékvezető küldésért felelős személy bármikor dönthet a mérkőzés hivatalos személyeinek cseréjéről, de nem változtathatja meg a kinevezett helyettesének döntését.
- A játékvezető küldésért felelős személy a játékkal kapcsolatos összes funkció felett rendelkezik, attól a pillanattól kezdve, amikor a sportolók a mérkőzés helyszínére érkeznek, egészen addig, amíg távoznak.
- A játékvezető küldésért felelős személy rendelkezik a játéktéren elhelyezett hirdetések felett.

2.3.2. A FŐ JÁTÉKVEZETŐ ÉS AZ ASSZISZTENS JÁTÉKVEZETŐ

- A versenyeken két játékvezetőt kell kinevezni minden egyes Teq asztalhoz.
- A fő játékvezetőnek az asztal egyik oldalán, az asszisztens játékvezetőnek pedig az asztal másik oldalán kell állnia.
- Mind a fő játékvezetőnek, mind az asszisztens játékvezetőnek megvan a joga arra, hogy egy szabálytalanságot észlelve megállítsa a játékot. A fő játékvezető azonban felülbíráhatja az asszisztens játékvezető döntését eltérő döntések esetén.
- A játékvezetői közléseket és karjelzéseket a Referee's Manual tartalmazza.
- A fő játékvezető a következőkért felelős:
 - a felszerelés és a játékkörülmények elfogadhatóságának ellenőrzéséért és a hiányosságok bejelentéséért a játékvezető küldésért felelős személynek;
 - az érmefeldobás levezényléséért, a kezdés vagy a térfél megválasztásáért;
 - a nyitódobás, az átjátszás és a térfélváltások sorrendjének ellenőrzéséért, és az ezek során fellépő hibák észleléséért és javításáért;
 - a nyitódobás és a forgás szabályosságának ellenőrzéséért és az ebből adódó hibák kijavításáért;
 - a nyitódobás elvégzésének szabályosságáért;
 - minden labdament kimeneteléért, hogy az ponttal vagy újrajátszással végződött;
 - a pont megítéléséért a szabályoknak megfelelően;

- a játék folyamatosságának fenntartásáért;
- a szabályok megsértése vagy illetlen viselkedés esetében való eljárás kezdeményezéséért;
- abban az esetben, ha az ellenfelek hasonló ruházatot viselnek, akkor a fő játékvezető feladata szólni a vendégcsapatnak, hogy cseréljenek mezt.
- Az asszisztens játékvezető a következőkért felelős:
 - olyan játéksituációk eldöntéséért, amelyekhez az asszisztens játékvezető közelebb helyezkedik el és/vagy jobban rálát az adott játéksituációra, mint a fő játékvezető;
 - a bemelegítés, a szettek közötti idő és az időkerés idejének méréséért;
 - annak eldöntéséért, hogy bármi zavarja-e a játékot úgy, hogy az befolyással van az adott labdament végkimenetelére;
 - a fő játékvezető által kijelölt egyéb feladatok ellátásáért.
- A játékosok a fő játékvezető hatáskörébe alá tartoznak attól az időponttól kezdve, amikor megérkeznek a pályára, egészen addig, amíg el nem hagyják azt.
 - A hivatalos személyeknek és a minősített játékvezetőknek státuszuknak megfelelő jelzést kell viselniük a mérkőzések során.
 - Minden mérkőzésen a játékvezető küldésért felelős személy hatáskörébe tartoznak a következők, mint például a versenyengedélyek, a játéktér teljes felügyelete, a ruházat vagy

bármely szabályt érintő vitás kérdés tisztázása, a szabállyal kapcsolatos kérdések megválaszolása, valamint az eredmények vezetése.

2.3.3. FELLEBBEZÉS

- A játékosok közötti egyetértés nem változtathatja meg bármely játékvezető döntését; a játékvezető küldésért felelős személy általi szabályértelmezést; vagy bármely versennyel, mérkőzéssel kapcsolatos kérdést, amely a szervező bizottságot érinti.
- Nem lehet fellebbezni a játékvezető küldésért felelős személynek olyan játékvezetői döntés ellen, amelyet valamelyik játékvezető már meghozott.
- Fellebbezést lehet benyújtani a játékvezető küldésért felelős személynek bármely játékvezetői döntés ellen a mérkőzés végétől számított 30 percen belül. Ezt csak írásban, 200 euró befizetése mellett lehet megtenni. Amennyiben a fellebbezést elfogadják, abban az esetben a fellebbezést benyújtó csapat visszakapja a pénzét. A játékvezető küldésért felelős személy döntése a végleges.
- A fellebbezést a csapat bármely játékosa beadhatja, aki játszott a mérkőzésen.

2.4. A MÉRKŐZÉS

2.4.1. PONTSZERZÉS JELZÉSE

- A fő játékvezető akkor jelzi a pontot, amikor egy labdament végén a labda már nincs játékban, vagy amikor jónak látja.

- A pontszerzések jelzése mellett a fő játékvezető kézjelzésekkel is jelzi döntését.
 - Amikor egy csapat pontot szerez, akkor a játékvezető a pontot szerző csapathoz közelebbi karját emeli fel.
 - Ha valamilyen okból kifolyólag egy labdament újrajátszással végződik, akkor a fő játékvezető a feje felé emeli a kezét, jelezve azt, hogy az adott labdament véget ért.

2.4.2. FELSZERELÉS

- A versenyen használt labdát a mérkőzés megkezdése előtt a játéktéren kell kiválasztani.
- A mérkőzés fő játékvezetője ellenőrzi a játékosok ruházatát, különös tekintettel a mezek színére.

2.4.3. BEMELEGÍTÉS

- A játékosoknak a mérkőzés kezdetét megelőző 2 percben van lehetőségük bemelegíteni a mérkőzésen használt Teq asztalon. A hivatalos szünetekben viszont ez nem megengedett. A meghatározott bemelegítési időt csak a játékvezető küldésért felelős személy engedélyével lehet meghosszabbítani.
- A mérkőzés vészhelyzet miatt történő felfüggesztése során a játékvezető küldésért felelős személy engedélyezheti, hogy a játékosok gyakorolhassanak bármelyik Teq asztalon, beleértve a mérkőzésen használt Teq asztalt is.
- A felszerelések kicserélése esetén a játékosoknak lehetőséget kell biztosítani arra, hogy megismerkedjenek az új felszereléssel. Ez azt jelenti, hogy a fő játékvezető által meghatározott, maximum 1 percig gyakorolhatnak a játékosok, mielőtt folytatnák

a játékot.

2.4.4. SZÜNETEK

- Minden pont után, a játékosoknak ki kell passzolniuk a labdát valamelyik játékvezetőnek, aki visszaadja azt a védekező játékosnak, aki elvégzi a nyitódobást. A játékvezető jelzését követően, a nyitódobást elvégző játékosnak 3 másodperce van arra, hogy elvégezze a nyitódobást. A csapatok a következőkre jogosultak:
 - a szettek közötti 1 perces szünetre (versenykiírástól függően ez változhat).
- Mind a két csapatnak meccsenként egyszer van lehetősége időt kérnie, amelynek hossza 1 perc. Kivéve a döntő szettben, ahol nincs lehetőség időkérésre.
 - A csapatkapitány vagy a csapat edzője jelezheti az időkérés szándékát.
 - Az időkérés szándéka „T” kézjelzéssel jelezhető a nyitódobás elvégzése előtt, amikor a labda még a játékvezetőnél van.
 - Ha egy csapat megkapja az időkérésre az engedélyt, akkor valamelyik játékvezetőnek fel kell függesztenie a játékot és egy „T” betűt formálva kell jeleznie az időkérést, majd rá kell mutatnia arra a csapatra, amelyik időt kérte.
 - A játékot 1 perc elteltével folytatni kell.
 - Ha mind a két csapat egyidejűleg nyújtja be az időkérési szándékát, akkor is be kell tartani az időkorlátot; ugyanakkor egyik csapat sem jogosult másik időkérésre a mérkőzés során.
- A verseny mérkőzései között nincs szünet, kivéve akkor, ha a csapat(ok)nak két, egymást követő mérkőzése van. Ebben

az esetben a csapat legfeljebb 15 perces szünetet igényelhet a mérkőzések között.

- A fő játékvezető engedélyt adhat a játék felfüggesztésére legfeljebb 3 percre, ha egy játékos sérülés miatt (ideiglenesen) nem képes folytatni a játékot, és a fő játékvezető úgy dönt, hogy a mérkőzés felfüggesztése nem hozza hátrányos helyzetbe az ellenfél játékosait.
- Ha a játéktéren valaki vérzik, akkor a játékot azonnal fel kell függeszteni, és addig nem szabad folytatni, amíg a sérült játékos meg nem kapta az orvosi kezelést, valamint a játéktérről és az eszközökről el nem távolították a vért.
- Időkérés vagy hivatalos játékmegszakítások közben, a játékosoknak a játéktéren (vagy legfeljebb a pálya 3 méteres körzetében) kell tartózkodniuk, kivéve, ha a fő játékvezető engedélyezi, hogy elhagyják azt.
- Ha műszaki okokból (például áramszünet miatt) megszakad a mérkőzés, akkor a szervezőknek maximum 1 óra áll rendelkezésre, hogy kiküszöböljék a problémát.
- A játékvezető küldésért felelős személy lemondhat az 1 órás várakozási időről, ha ez idő alatt a probléma nem oldható meg. Ebben az esetben a megszakítást megelőzően lejátszott gamek, szettek vagy mérkőzések pontos eredménye érvényben marad.

2.5. FEGYELMI SZABÁLYZAT

2.5.1. TANÁCSADÁS

- A játékosok csak a szettek közötti időszakban, vagy a játék további felfüggesztésekor, például időkéréskor kérhetnek tanácsot az edzőjüktől. Ha az edző bármikor máskor ad tanácsot, akkor a

fő játékvezető figyelmeztetheti. Minden további szabálysértés a játéktérről való kiküldéshez vezet.

- A kiküldött edző nem térhet vissza, és addig nem helyettesíthető másik személlyel, amíg az adott versenynap le nem zárul.
- A versenyekre edzőt kötelező nevezni, abban az esetben ha az adott csapatnak van.
- A játékvezető küldésért felelős személy jogosult arra, hogy kiküldje az edzőt a játéktérről abban az esetben, ha tisztességtelen vagy sértő módon viselkedik, függetlenül attól, hogy a fő játékvezető jelentett-e vagy sem.

2.5.2. VISELKEDÉS

- A játékosoknak és az edzőnek tartózkodniuk kell az olyasfajta viselkedéstől, amely tisztességtelen ellenféllel szemben, sértheti a nézőket vagy rossz színben tüntetheti fel a sportágat, mint például sértő nyelvezet, a labda szándékos rúgása, kirúgása vagy kidobása a játéktérről, a Teq asztal és a labdafogók meg-rúgása vagy ütése, a verseny hivatalos személyeinek megsértése vagy más egyéb tisztességtelen viselkedés.
- Ha egy játékos vagy edző súlyos szabálysértést követ el, akkor a fő játékvezető felfüggeszti a játékot és jelenti azt a játékvezető küldésért felelős személynek.
- Kevésbé súlyos szabálysértés esetén a fő játékvezető az első alkalommal figyelmeztetheti a szabálysértést elkövető játékost vagy csapatot. Ha egy játékos vagy egy csapat újabb szabálysértést követ el, akkor a fő játékvezető jogosult arra, hogy kizárja a játékost vagy a csapatot a mérkőzésről.
- Ha a fő játékvezető kizár egy játékost vagy egy csapatot, akkor a meccset az ellenfél nyeri úgy, hogy minden szettet 12-0-val

írnak jóvá neki.

- Egy adott versenyen a kizárás csak az adott mérkőzésre vonatkozik. Ha egy játékost vagy egy csapatot kizárnak egy mérkőzésről, a kizárástól függetlenül, a következő mérkőzésen újra pályára léphet.
- Ha egy csapaton belül figyelmeztetnek valakit, akkor a büntetés az egész csapatra vonatkozik.
- A játékvezető küldésért felelős személy jogosult arra, hogy kizárjon egy játékost a mérkőzésről, a versenyről vagy az egész rendezvényről, ha tisztességtelenül vagy sértő módon viselkedik.
- Ha egy játékost vagy egy csapatot a játékvezető küldésért felelős személy vagy a fő játékvezető kizár egy mérkőzésről vagy egy versenyről, akkor a döntés végleges, és nem lehet fellebbezni.
- Az a játékos vagy csapat, amely nem jelenik meg a mérkőzés elején a Teq asztalnál, miután a fő játékvezető már figyelmeztette, vesztes csapatnak tekintendő.
- A kizárt játékosoknak el kell hagyniuk a játékteret. A játékos kizárásáról és a kizárás körülményeiről értesíteni kell az illetékes szervezetet, amely a versenyért felelős.
- Egy szett feladása nem lehetséges a mérkőzés feladása nélkül. Ha egy csapat felad egy szettet, akkor azzal automatikusan a teljes mérkőzést is feladja. Ha egy csapat egy már elkezdett mérkőzést ad fel, akkor a korábban elért eredmények és döntések továbbra is érvényesek maradnak. Egy mérkőzés feladása nem jelenti azt, hogy az adott csapat az egész versenyt is feladja.

2.5.3. ERKÖLCSI ÉS ETIKAI SZABÁLYZAT, FAIR PLAY

- A játékosok, az edzők és a hivatalos személyek fenntartják a sportág jó hírnevét és megóvják annak sértetlenségét oly

módon, hogy tartózkodnak minden olyan cselekedettől, amely a verseny szokásait ellentétes módon befolyásolják.

- A játékosoknak mindent meg kell tenniük a mérkőzés megnyerése érdekében.